

**DIAGNÓSTICO SOBRE LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE  
CIENCIAS NATURALES MEDIANTE LA LÚDICA, LA RECREACIÓN Y EL  
JUEGO, EN EL GRADO CUARTO DE PRIMARIA JORNADA MAÑANA DE LA  
INSTITUCIÓN EDUCATIVA ESCUELA NORMAL SUPERIOR DE OCAÑA.**

**FABIAN PÉREZ SALAZAR**

**ESCUELA NORMAL SUPERIOR  
PROGRAMA DE FORMACIÓN COMPLEMENTARIA  
OCAÑA - NORTE DE SANTANDER**

**2015**

**DIAGNÓSTICO SOBRE LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE EN EL AREA DE  
CIENCIAS NATURALES MEDIANTE LA LÚDICA, LA RECREACIÓN Y EL  
JUEGO, EN EL GRADO CUARTO DE PRIMARIA JORNADA MAÑANA DE LA  
INSTITUCIÓN EDUCATIVA ESCUELA NORMAL SUPERIOR DE OCAÑA.**

**FABIAN PÉREZ SALAZAR**

**Profesora**

**LUZ MARINA CASADIEGOS**

**Licenciada**

**ESCUELA NORMAL SUPERIOR  
PROGRAMA DE FORMACIÓN COMPLEMENTARIA  
OCAÑA - NORTE DE SANTANDER**

**2015**

**Nota de aceptación**

---

---

---

---

---

---

---

**Presidente del Jurado**

---

**Jurado**

---

**Jurado**

**Ciudad y Fecha:** \_\_\_\_\_

## **DEDICATORIA**

Dedico este trabajo principalmente a Dios, por haberme dado la vida y permitirme el haber llegado hasta este momento tan importante de mi formación profesional.

A mi madre, por demostrarme siempre su cariño y apoyo incondicional.

A mi hija ese tesorito que todos los días de la vida le doy gracias a Dios por haberme dado esa felicidad de ser padre, fue la gran motivación para que yo terminara la carrera.

A mi esposa por ser tan comprensiva y paciente.

A toda mi familia en general, porque me han brindado su apoyo incondicional y por compartir conmigo buenos y malos momentos.

## **AGRADECIMIENTOS**

A la comunidad educativa de la Escuela Normal Superior, por la confianza depositada, en especial a las especialistas Ángela Peñaranda Arévalo y Edilma Rosa Sanguino Sánchez, quienes han contribuido enormemente, permitiendo los momentos pertinentes para la implementación del proyecto.

Por último, quiero agradecerle a la Licenciada Luz Marina Casadiegos, por su apoyo incondicional para la elaboración del proyecto, quien contribuyó con sus ideas y conocimiento en la revisión del mismo.

## CONTENIDO

	pág.
RESUMEN	12
INTRODUCCIÓN	13
TÍTULO	15
1. PROBLEMA	16
1.1 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	16
1.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	16
1.3 OBJETIVOS	17
1.3.1 Objetivo general	17
1.3.2 Objetivos específicos	17
1.4 JUSTIFICACIÓN	18
1.5 ALCANCES Y LIMITACIONES	20
1.6 DELIMITACIÓN	21
1.6.1 Espacial	21
1.6.2 Temporal	21
1.6.3 Conceptual	21
2. MARCO REFERENCIAL	23
2.1 ANTECEDENTES	23
2.1.1 Institucional	23
2.1.2 Regional	23
2.1.3 Nacional	24
2.1.4 Internacional	30

2.2 MARCO TEÓRICO	36
2.2.1 Diagnóstico	36
2.2.2 Estándares Básicos de Competencias (Ciencias Naturales)	37
2.2.3 Lineamientos de Ciencias Naturales	38
2.2.4 Características psicológicas y socio afectivas de los niños que oscilan con edades entre 9 y 10 años	40
2.2.5 Características de los maestros creativos	42
2.2.6 La escuela como centro de aprendizaje	44
2.2.7 Estrategias didácticas	45
2.2.8 Proceso de aprendizaje	49
2.2.9 Gestión pedagógica	53
2.2.10 Convivencia escolar	56
2.2.11 Aprendizaje activo	64
2.2.12 Aprendizaje significativo	69
2.2.13 Lúdica y recreación	79
2.2.14 Ambientes de aprendizaje, espacio de interacción y desarrollo	82
2.2.15 Desarrollo cognitivo por medio del juego	86
2.2.16 Valores formativos del juego	93
2.2.17 Fundamentos del juego infantil	94
2.2.18 Juegos para niños con necesidades educativas especiales	97
2.3 MARCO CONTEXTUAL	98
2.3.1 Ubicación geográfica	99
2.3.2 Características físicas, sociales, económicas y culturales	100
2.4 BASE LEGAL	102
3. DISEÑO METODOLÓGICO	112
3.1 TIPO Y ENFOQUE DE INVESTIGACIÓN	112
3.2 POBLACIÓN Y MUESTRA	113
3.2.1 Población	113
3.2.2 Muestra	114

3.3 ETAPAS DE LA INVESTIGACIÓN	115
3.3.1 Etapa 1: Contextualizar	115
3.3.2 Etapa 2: Establecer las características	115
3.3.3 Etapa 3: Categorizar los procesos de aprendizaje	116
3.3.4 Etapa 4: Determinar resultados	117
3.4 INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN	118
3.4.1 Ficha de observación de clase	118
3.4.2 Encuesta	118
3.5 TABULACIÓN DE LA INFORMACIÓN RECOLECTADA	119
3.5.1 Ficha de observación	119
3.5.2 Encuesta aplicada a Estudiantes	125
3.5.3 Encuesta aplicada a Docentes	139
3.5.4 Encuesta aplicada a Padres de Familia	149
4. RESULTADOS	159
5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	160
5.1 CONCLUSIONES	160
5.2 RECOMENDACIONES	161
BIBLIOGRAFÍA	162
WEBGRAFÍA	163
ANEXOS	164

## LISTAS DE CUADROS

	pág.
Cuadro 1. Ubicación Geográfica de la Escuela Normal Superior de Ocaña	99
Cuadro 2. Mapa de Ocaña por Comunas	100

## LISTA DE GRÁFICAS

	pág.
Grafica 1. Población	113
Grafica 2. Muestra	114

## LISTA DE ANEXOS

	pág.
Anexo A. Ficha de observación	164
Anexo B. Encuesta a Estudiantes	165
Anexo C. Encuesta a Docentes	166
Anexo D. Encuesta a padres de Familia	167
Anexo E. Fotografías	168

## RESUMEN

El proyecto busca realizar un diagnóstico sobre los procesos de aprendizaje en el área de Ciencias Naturales en el grado Cuarto de Primaria de la jornada de la mañana de la Institución Educativa Escuela Normal Superior de Ocaña, para indagar sobre las metodologías aplicadas en esta área en cuanto a la lúdica, la recreación y el juego.

En la investigación se muestra claramente una contextualización de la institución, donde se caracterizan elementos esenciales de lo social y cultural, que potencia la calidad de vida de estas personas. Se resalta los aspectos más relevantes que constituyen la población y la muestra, atendiendo que es la fuente principal de ésta investigación.

Se incluye una serie de tratamientos teóricos de grandes pedagogos que en sus diferentes contribuciones resignifican el sentido pedagógico de este proyecto, como también se presentan unos aportes de otras investigaciones que tienen las mismas pretensiones de este proyecto.

La metodología de este diagnóstico se realiza aplicando una ficha de observación de clase y encuestas a los grupos focales: estudiantes, docentes y padres de familia pertenecientes al grado cuarto para analizar los datos, dar los resultados, sacar conclusiones y las recomendaciones pertinentes a esta temática.

Todo esto tiene como intención aportar a la institución educativa un conjunto de recomendaciones que beneficien el ambiente escolar, la interacción de los estudiantes en esta área y la preocupación de los padres de familia por los compromisos académicos de sus hijos.

## INTRODUCCIÓN

La necesidad de recrearse y cambiar la rutina ha sido una constante en el hombre a través de toda su historia; el juego tanto individual como colectivo ha estado presente en los diferentes procesos formativos de los seres humanos, posibilitándoles la exploración y la dinamización de la vida.

El juego constituye un elemento básico en la vida de un niño, que además de divertido resulta necesario para su desarrollo. Los niños necesitan estar activos para crecer y desarrollar sus capacidades, el juego es importante para el aprendizaje y desarrollo integral de los niños puesto que aprenden a conocer la vida jugando.

Los niños tienen la necesidad de hacer las cosas una y otra vez antes de aprenderlas, por lo que los juegos tienen carácter formativo al hacerlos enfrentar repetidamente con situaciones problemáticas las cuales harán que estos desarrollen competencias que les ayuden a darle solución a dichos problemas relacionados con el diario vivir. A través del juego los niños buscan, exploran, prueban y descubren el mundo por sí mismos, siendo un instrumento eficaz para la educación.

Con la práctica de los juegos se pretende implementar la lúdica pedagógica en la cotidianidad de la educación para enriquecer el acto educativo y hacer del aprendizaje un entorno agradable para el niño, donde el aprende a compartir, a relacionarse con sus semejantes, a respetar la diferencia y a trabajar en equipo.

Los juegos tienen implicaciones en las diferentes áreas del currículo, tales como: Ciencias Naturales porque los juegos utilizados como estrategias de aprendizaje en el proceso de enseñanza fortalecen el desarrollo de competencias en el niño colocando en práctica las competencias ciudadanas, fortaleciendo así los

procesos de socialización con sus iguales, al mismo tiempo ayudan a identificar, descubrir, afianzar nuevos conocimientos y generar nuevas ideas a partir de la vivencia y la participación en dichos juegos; porque “El que aprende jugando, aprende dos veces, una para la satisfacción personal y otra para su vida”.

Finalmente, los juegos buscan ser una ayuda eficaz y placentera dentro del currículo generando aprendizajes significativos y agradables dentro de los procesos educativos, porque es precisamente a través de estos que el ser humano es capaz de dimensionar su potencial lúdico, dando sentido al disfrute, a los procesos de expresión, desarrollo de competencias dialógicas, matemáticas al sentido solidario y participativo, y buscando un mejor vivir y por ende una mejor calidad de vida.

## **TÍTULO**

DIAGNÓSTICO SOBRE LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE EN EL AREA DE CIENCIAS NATURALES MEDIANTE LA LÚDICA, LA RECREACIÓN Y EL JUEGO, EN EL GRADO CUARTO DE PRIMARIA JORNADA MAÑANA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA ESCUELA NORMAL SUPERIOR DE OCAÑA.

## **1. PROBLEMA**

### **1.1 FORMULACION DEL PROBLEMA**

¿Cómo la lúdica, la recreación y el juego se aplican a los procesos de aprendizaje, en el área de ciencias naturales, en el grado cuarto de primaria, jornada de la mañana de la Institución Educativa Escuela Normal Superior de Ocaña?

### **1.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

Al observar dentro del aula, el grado cuarto de primaria de la Institución Educativa Escuela Normal Superior de Ocaña se encontró que algunos estudiantes tenían poco interés en el área de Ciencias Naturales, en el desarrollo de los procesos de aprendizaje y no adquirirían un aprendizaje lúdico pedagógico el cual brindara una enseñanza significativa, donde se tuviera en cuenta los pre saberes del niño y lo que aprende de sus semejantes y su entorno al trabajar en equipo.

A raíz de lo observado se identificó este problema y se vio la necesidad de recuperar el espacio lúdico - pedagógico, siendo una alternativa para mejorar la convivencia social, donde se rescate el juego colectivo, participativo y comunicativo; orientando los juegos de una manera lúdica en el área de Ciencias Naturales, para llevarlas al aula de clases, de esta manera contribuimos al enriquecimiento intelectual y formativo a través de los juegos. Estos pueden jugarse dentro del aula de clase en forma libre y espontánea (por el solo placer de jugar) o con una intencionalidad que a través del juego y la lúdica el niño aprenda jugando.

## **1.3 OBJETIVOS**

### **1.3.1 Objetivo General**

Identificar estrategias pedagógicas que mejoren los procesos de aprendizaje en el área de ciencias naturales, a través de la lúdica, la recreación y el juego, fomentando la sana convivencia entre todos los miembros del grado cuarto de primaria jornada mañana de la Institución Educativa Escuela Normal Superior de Ocaña.

### **1.3.2 Objetivos Específicos**

- Observar el contexto académico de los estudiantes del grado cuarto de primaria jornada de la mañana de la Institución Educativa de la Escuela Normal Superior de Ocaña.
- Estimular a través de la lúdica la recreación y el juego el desarrollo integral de los niños en el área de ciencias naturales.
- Despertar la alegría de aprender haciendo.
- Fortalecer el trabajo en equipo y la ayuda mutua e incondicional.
- Socializar la propuesta y los resultados obtenidos a toda la comunidad educativa.
- Aportar datos que incentiven a nuevas investigaciones respecto al tema.
- Permitir los aportes de la comunidad educativa en el mejoramiento del proyecto.

## 1.4 JUSTIFICACIÓN

La realización de esta investigación es con el fin de identificar las posibles estrategias pedagógicas para mejorar el aprendizaje en el área de ciencias naturales, a través de la lúdica, la recreación y el juego, fomentando la sana convivencia entre los estudiantes, puesto que la lúdica y el juego son aspecto fundamental en la vida de los niños, estos son elementos importantes en el desarrollo integral del ser humano, ya que despiertan la capacidad de creatividad en el medio que los rodea, brindándoles la posibilidad de expresarse libremente y adquirir aprendizajes significativos.

Con base en lo anterior es conveniente mencionar que en las praxis los docentes utilizan diversidad de estrategias pedagógicas, entendiéndose estas últimas como acciones que realizan los maestros con el propósito de facilitar la formación y el aprendizaje de estas disciplinas en los estudiantes. La investigación planteada contribuirá a ampliar la visión docente frente a la lúdica, la recreación y el juego como estrategia pedagógica fundamental para la enseñanza en el área de Ciencias naturales.

Por otro lado, hay que tener en cuenta que dentro de los beneficios que esta investigación traerá encontramos en primer lugar: mejorar las estrategias en el área de ciencias naturales a través de la lúdica, la recreación y el juego, en segundo lugar se tendrá mejor claridad si el aprender jugando es una experiencia mucho más significativa para el educando, en tercer lugar se beneficiara el ambiente escolar pues a través de los juegos se fortalecen los valores como el respeto, la amistad, la tolerancia, la confianza que ayudan a una mejor convivencia entre los educandos, y en cuarto lugar entre otros se hará mejor uso y aprovechamiento del tiempo libre.

En cuanto a los actores que se beneficiaran encontramos a los estudiantes, pues estos tendrán ambientes más interesantes para el aprendizaje de sus clases, teniendo en cuenta que el juego propicia aprendizajes agradables y significativos para el niño; es decir que, a través de la vivencia lúdica, de la exploración, la comparación, la abstracción, la reflexión, el análisis, la creación y la solución de problemas, se genera capacidad de asombro para producir nuevos conocimientos.

Los docentes se beneficiaran con esta investigación pues tendrán una herramienta lúdico-pedagógica que facilitara el proceso de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes, en el área de ciencias naturales. Los padres de familia se beneficiaran de modo indirecto de las actividades lúdicas y de juegos simples. Podrán acompañar este proceso enseñanza- aprendizaje a un mejor desempeño académico de sus hijos, de igual forma se beneficiara la familia, ya que estos trabajos lúdicos ayudaran a que en cuestión de tiempos cortos la familia se una y participe en favor de una misma causa fortaleciendo el amor familiar que el niño reflejara en la escuela.

Así el juego con una intencionalidad pedagógica, se constituye en una fase indispensable en el desarrollo psíquico, físico, afectivo, social, y espiritual del niño, lo relaciona con el ámbito cultural, político, social, emocional, estético y espiritual; porque le permite experiencias diversas aplicadas al pensamiento simbólico y concreto, o sea que el juego pedagógico permite asimilar la realidad del mundo que le rodea y ubicarse dentro del contexto real.

Toda esta fundamentación fue punto de partida para la realización del proyecto de diagnóstico sobre los procesos de aprendizaje en el área de ciencias naturales mediante la lúdica, la recreación y el juego, en el grado cuarto de primaria jornada de la mañana de la institución educativa Escuela Normal Superior de Ocaña.

Para finalizar es necesario mencionar que el juego trae consigo una intencionalidad libre, una intencionalidad educativa – formativa y en su práctica permite el desarrollo de actitudes, aptitudes intelectuales, espirituales, sociales, estéticas, morales y psicofísicas; e igualmente tienen la intencionalidad de mostrar juegos colectivos y participativos; es decir, con una función social capaz de crear modelos que se multiplican con fuerza, interés y pasión.

Por tal razón podemos afirmar que los juegos son una alternativa para la expresión lúdica, que estimula la formación integral y despierta la alegría de aprender haciendo y jugando donde el niño es el protagonista que ejercita su talento y multiplica sus capacidades psicomotrices.

### **1.5 ALCANCES Y LIMITACIONES**

Con este proyecto se pretende identificar que el proceso educativo del grado cuarto de primaria jornada mañana de la Institución Educativa Escuela Normal Superior de Ocaña se ejecute de manera lúdica, aplicando los juegos dentro del aula de clase para que los educandos desarrollen la creatividad y sus dispositivos básicos de aprendizaje (atención, percepción, memoria, motivación) de manera eficiente en el área de Ciencias Naturales.

Como posibles limitaciones de este proyecto se encuentra: la limitación del tiempo y los espacios para aplicar la propuesta (diseñar cada uno de los juegos dentro del aula de clase), además la dificultad para adquirir los recursos financieros para la ejecución del proyecto y finalmente que los estudiantes no apliquen las reglas adecuadas de cada uno de los juegos.

## **1.6 DELIMITACIONES**

### **1.6.1 Espacial**

La investigación se desarrolló en la ciudad de Ocaña Norte de Santander, en la Institución Educativa Escuela Normal Superior sede el Llano Echávez, que limita al sur con el mercado, al norte con el barrio 20 de Julio, al oriente con la avenida las Llanadas y al occidente con el río Tejo. Pertenece a la comuna uno.

### **1.6.2 Temporal**

El desarrollo de este proyecto conllevó un lapso de tiempo de año y medio, empezó en Febrero de 2014 y culminó en Noviembre de 2015.

### **1.6.3 Conceptual**

Para este proyecto se va a utilizar la terminología relacionada con el juego lúdica y la recreación, el cómo aprender y enseñar ciencias naturales a través del juego, y que conocimientos previos tiene el estudiante sobre ciencias naturales, de igual forma se utilizará los términos relacionados con los procesos de aprendizaje en el área de Ciencias Naturales.

- Diagnóstico.
- Estándares básicos de competencias (Ciencias Naturales).
- Lineamientos de ciencias naturales.
- Características psicológicas y socio afectivas de los niños.

- Características de un maestro creativo.
- La escuela como centro de aprendizaje.
- Estrategias didácticas.
- Procesos de aprendizaje.
- Acción pedagógica.
- Convivencia escolar.
- Aprendizaje activo.
- Aprendizaje significativo.
- Lúdica y recreación.
- Ambientes lúdicos de aprendizaje.
- Desarrollo cognitivo por medio del juego.
- Valores formativos del juego.
- Juegos para niños con necesidades educativas especiales.

## 2. MARCO REFERENCIAL

### 2.1 ANTECEDENTES

#### 2.1.1 Institucional

a. **NOMBRE DEL PROYECTO:** Importancia de los juegos tradicionales en la integración y socialización de los niños.

✓ **Autores:** INGRIS YOHANA TORRES BAYONA  
YAJAIRA KARINA VERGEL VANEGAS

✓ **Objetivo General:** Indagar sobre qué tipos de juegos integran y socializan a los niños de cuarto de la sede Llanadas Indagar sobre qué tipos de juegos integran y socializan a los niños de cuarto de la sede Llanadas #3.

✓ **Conclusiones:** Las actividades aplicadas, centradas en los juegos tradicionales elegidos muestran disminución en los comportamientos agresivos.

Los juegos tradicionales como estrategia pedagógica facilitan el conocimiento del niño, en cuanto al comportamiento, capacidad social, intereses y necesidades de aceptación de un grupo del medio donde actúa.

✓ **Año de realización:** 2005

#### 2.1.2 Regional

Como resultado de la búsqueda de antecedentes a nivel regional se encontró la siguiente investigación.

**b. NOMBRE DEL PROYECTO:** El juego recurso pedagógico para lograr competencias analíticas en básica primaria.

CASO: Escuela Rural el Picacho, municipio de Pamplonita, Norte de Santander.

✓ **Autores:** HERNAN EDUARDO BUITRAGO VILLAMIZAR

✓ **Objetivo General:** Establecer, si existen diferencias significativas en la adquisición de competencias analíticas (pensar creativamente y solucionar problemas) en los niños en edad escolar que participan en una situación de juego versus aquellos que son expuestos al método tradicional de enseñanza-aprendizaje.

✓ **Conclusiones:** A partir de los resultados encontrados en la investigación es posible afirmar que el aprendizaje basado en el juego favorece la comprensión conceptual, es decir, la construcción de conceptos más que el aprendizaje de procedimientos operativos de tipo algebraico o matemático para operar sobre cantidades y datos referidos a los mismos.

✓ **Año de realización:** 2004

### 2.1.3 Nacional

Desde las diferentes consultas realizadas en las fuentes de información física y tecnológica, encontramos los antecedentes nacionales que aparecen a continuación, los cuales son pertinentes al tema desarrollado en el proyecto:

**c. NOMBRE DEL PROYECTO:** Uso de la metodología lúdica para mejorar el rendimiento en los procesos de aprendizaje en ciencias naturales.

(En el grado de segundo de primaria del colegio Santiago de las atalayas, jornada mañana, Bogotá Colombia).

- ✓ **Autores:** YOLIMA PUENTES GONZALES
  
- ✓ **Objetivo General:** Determinar si la pedagogía lúdica mejora el rendimiento en el aprendizaje de las ciencias naturales en los estudiantes de segundo de primaria, del colegio Santiago de las atalayas, localidad 7 de Bosa, Bogotá, Colombia.
  
- ✓ **Conclusiones:** Se pudo concluir de esta investigación que lo lúdico dio a los estudiantes la posibilidad de elegir y decidir libremente, con el fin de potenciar habilidades comunicativas y construir conocimientos. Gracias a que facilita la expresión y desarrollo de sus capacidades. Lo que permitió que elevaran su rendimiento en comparación con el grupo que no tuvo esa intervención.

La estrategia lúdica, con el diseño y ejecución de talleres, aplicada al grupo objeto de estudio permitió observar que los niños y niñas usaban sus habilidades comunicativas, reconstruían conocimientos, se acercaban a la construcción conceptual y al lenguaje científico por medio de las actividades y la interacción con otros.

- ✓ **Año de realización:** 2014
  
- d. **NOMBRE DEL PROYECTO:** El juego como estrategia didáctica para la enseñanza y aprendizaje de la adición y sustracción en el grado primero de las instituciones educativas la Ceiba, Gallinazo y Diamante del municipio de Puerto Guzmán – Putumayo.
  
- ✓ **Autores:** LUZ NILDA MARTINEZ MOSQUERA

YANCY ANTONIA MOSQUERA PEREA  
ELIS YOHANA PEREA MOSQUERA

- ✓ **Objetivo General:** Diseñar una propuesta pedagógica basada en el juego que permita fortalecer los procesos de enseñanza y aprendizaje de la adición y sustracción en el grado primero de las instituciones educativas la Ceiba, Gallinazo y Diamante del municipio de Puerto Guzmán - Putumayo
  
- ✓ **Conclusiones:** El proyecto de aula implementado a través del juego mejoro paulatinamente los procesos de enseñanza y aprendizaje de la adición y la sustracción; una experiencia significativa y beneficiosa para los niños y las niñas, ya que los distintos juegos matemáticos implementados lograron despertar y motivar en los niños(as) el interés que finalmente los llevo a la comprensión y asimilación de la adición y la sustracción desarrollando competencias y habilidades en la aplicación y uso de estas en situaciones del contexto social.
  
- ✓ **Año de realización:** 2010
  
- e. **NOMBRE DEL PROYECTO:** EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDACTICA PARA LA ENSEÑANZA Y EL APRENDIZAJE DE LA ADICION Y LA SUSTRACCION EN EL GRADO PRIMERO DE EDUCACION BASICA PRIMARIA DE LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS LA COSECHA (HUILA) Y BRISAS DE SAN ISIDRO (CAQUETA)
  
- ✓ **Autores:** NEIDA OROZCO BOTACHE  
YOVANNA PATRICIA VILLAMIL REYES
  
- ✓ **Objetivo General:** Implementar el juego como estrategia didáctica para la enseñanza y el aprendizaje de la adición y la sustracción en el grado primero

de educación básica primaria en las instituciones educativas la cosecha (Huila) y brisas de san isidro (Caquetá).

- ✓ **Conclusiones:** El proyecto de aula en el grado primero de educación básica primaria, logro integrar elementos relacionados con el juego y la lúdica como acciones concretas para aprender a sumar y restar jugando.

Los logros obtenidos en el proceso investigativo se manifiesta en la motivación de los niños y niñas para aprender a sumar y a restar jugando; se logró organizar los contenidos y actividades propias para la matemática del grado primero de Educación Básica Primaria, dejando planteados los estándares de calidad y los procesos de evaluación del área en mención.

Un gran logro es la transformación de las actividades didácticas que se deben aplicar en el aula de clase para enseñar y aprender matemáticas; para ello hay que replantear algunas prácticas tradicionales e incentivar el juego y la lúdica en el aprendizaje de la suma y la resta.

- ✓ **Año de realización: 2010**

f. **NOMBRE DEL PROYECTO:** La lúdica como recurso para la enseñanza del inglés en el grado primero.

- ✓ **Autores:** Consuelo Castaño Castañeda.

- ✓ **Objetivo General:** Desarrollar una propuesta pedagógica basadas en estrategias lúdico didácticas para el aprendizaje del inglés en os niños y niñas de primer grado.

- ✓ **Conclusiones:** De manera general se pudo analizar que el juego posee una gran importancia en la vida de los niños, no solo en su desarrollo psicomotor, sino también para su creatividad, en su aspecto cognitivo, en su desarrollo socioemocional, en el manejo de normas, etc. De manera específica se trató el tema del juego y el aprendizaje, demostrando que los niños aprenden jugando, y que es mucho más fácil entender el universo de los niños para poder llegar a ellos. Basándose en la importancia de los aprendizajes significativos, se puede llegar a entender la gran importancia que tiene el juego para el desarrollo y logro de los mismos.

El juego tiene un gran valor educativo para el niño; porque desde el punto de vista pedagógico se dice que el juego es la actividad vital, espontánea y permanente del niño. Vital por que nace desde el fondo de la intimidad orgánica y espiritual del niño; y permanente nos manifiesta en toda una etapa específica de la vida infantil.

- ✓ **Año de realización:** 2010

**g. NOMBRE DEL PROYECTO:** LÚDICA: UNA ALTERNATIVA PARA EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LA SUMA Y LA RESTA EN LOS NIÑOS DE PRIMERO DE PRIMARIA EN LOS CENTROS EDUCATIVOS HUELLITAS DEL MUNICIPIO DE FLORENCIA Y PALMA ARRIBA DEL MUNICIPIO DE LA MONTAÑITA EN EL DEPARTAMENTO DEL CAQUETÁ

- ✓ **Autores:** LILIANA MONROY RODRIGUEZ  
JARISON PEREA MENA

- ✓ **Objetivo General:** Desarrollar una propuesta pedagógica a partir de actividades lúdicas que generen aprendizajes significativos de la suma y la

resta en los estudiantes del grado primero de los Centros Educativos Huellitas en Florencia y Palma Arriba de la Montañita, Caquetá.

- ✓ **Conclusiones:** Como primera medida, frente al objetivo general fijado en el desarrollo de una propuesta pedagógica a partir de actividades lúdicas que promovieran aprendizajes significativos de la suma y la resta en los estudiantes del grado primero de los Centros Educativos Huellitas en Florencia y Palma Arriba de la Montañita, Caquetá; es posible concluir que se llevó a cabo plenamente, por cuanto a través de las actividades integradas en el proyecto de aula fue posible mejorar el aprendizaje en los términos previstos. En este sentido, también se recalca que la investigación permitió enfocar las necesidades específicas sobre las cuales se aplicaron las actividades de reforzamiento, utilizando como principales herramientas la lúdica y el juego. Su papel facilitó un cambio positivo en el manejo de estrategias para la enseñanza de la suma y la resta de dos o más dígitos con o sin agrupación en los grados primeros.

Dentro del marco referencial se abordaron ampliamente los planteamientos de la propuesta oficial para la enseñanza de las matemáticas, para lo cual se compiló la temática referente al pensamiento matemático, su didáctica, los aprendizajes significativos, la etapa de las operaciones concretas y las posibilidades de aplicación de la lúdica y el juego en la enseñanza de las matemáticas, partiendo de las premisas establecidas en los lineamientos curriculares de dicha área. La interacción de éste contenido en la investigación permitió determinar que el ambiente de aprendizaje de las matemáticas hace referencia al contexto sociocultural del educando, desde donde se construye sentido y significado para las actividades y los contenidos matemáticos.

- ✓ **Año de realización:** 2011

#### 2.1.4 Internacional

##### h. **NOMBRE DEL PROYECTO:** El juego y aprendizaje

✓ **Autores:** JOSE VASQUEZ

✓ **Objetivo General:** Fundamentar al juego como una estrategia para lograr un aprendizaje significativo.

✓ **Conclusiones:** El juego es la estrategia didáctica que se adapta a la globalización del aprendizaje, que establece la necesidad de afianzar la adquisición de conocimientos por parte de los alumnos(as), sobre la base de las relaciones que puedan crear entre los saberes previos con los nuevos;tratando de este modo de evitar la memorización y estimular la memoria a largo plazo.

Con la aplicación de los juegos computarizados, experiencia vivida por los docentes se pudo evidenciar en la práctica, que los juegos no solo son teoría vacía, sino una verdadera estrategia que permitió a los mismos descubrir la importancia de trabajar juntos pero en forma divertida. Las diferentes aplicaciones se transformaron en acción y, es allí donde está el aprendizaje significativo.

✓ **Año de realización:** 2008

i. **NOMBRE DEL PROYECTO:** La actividad lúdica en la historia de la educación española contemporánea.

✓ **Autor:** ANDRÉS PAYA RICO

- ✓ **Objetivo General:** Esbozar o Arrojar un poco de luz sobre las diferentes consideraciones pedagógicas que a lo largo de más de un siglo y medio han impulsado a nuestros educadores a incorporar la actividad lúdica a su quehacer educativo.
  
- ✓ **Conclusiones:** Como señalamos al principio de este estudio, una de las principales virtudes o rasgos que quisiéramos recalcar – y sobre el que descansa gran parte de la investigación- es la capacidad del juego de actuar como fundamento, herramienta y fin de la educación integral. El hecho de que la actividad lúdica favorezca el aprendizaje y la acción pedagógica en todas las dimensiones educativas (física, intelectual, social y estética) ha hecho que desde antaño los educadores fijaran su atención en ella, considerándola de máxima importancia y estimando oportuno su uso en la acción pedagógica.

Pero si bien en esta creencia o convicción ha habido un cierto consenso, especialmente entre los educadores cercanos a posturas de renovación pedagógica, en cambio no ha sucedido lo mismo a la hora de llevar o trasladar este discurso a la práctica educativa cotidiana, sobre todo la escolar. La apuesta inicial o teórica por la actividad lúdica, choca en la mayoría de las ocasiones con la contraposición o enfrentamiento entre el juego (*ocio*) y el trabajo (*negocio*, negación del ocio). La escuela (antaño llamada *ludus*) y el maestro (*ludí magister*) que en ella desempeña su labor adoctrinadora e instructiva, considera que la institución escolar debe ser un espacio serio y de trabajo, en la que el juego y otras actividades de esparcimiento no pueden tener cabida. Únicamente cuando las mentalidades educativas vayan transformándose para adaptarse a la naturaleza infantil, se reparará en la necesaria e idónea decisión de acoger en el seno de la escuela a una actividad tan educativa como la lúdica. Aun así, coexistirán diferentes concepciones que confunden o consideran incompatibles términos como juego y trabajo, sin darse cuenta que el juego es el verdadero trabajo infantil, pues en él pone el

niño todo su empeño y esfuerzo. Así como el juego adulto no se corresponde con el infantil, tampoco el (casi siempre) forzado, duro y penoso trabajo de los adultos no es lo mismo desde el punto de vista de los más pequeños, las cuales a modo de juego realizan una actividad motivadora que les proporciona gozo y alegría a la vez. Ahí reside la clave y se encuentra el punto de inflexión que lleva a los educadores a introducir el juego en el quehacer pedagógico, aunque también es este el mismo motivo que hace que algunos pedagogos se excedan a la hora de hacer ver a sus educandos toda actividad escolar como un juego, 'pervirtiendo' la esencia lúdica que habrá de conservar todo juego.

Se hace entonces difícil y delicado encontrar el justo equilibrio entre estas dos caras de una misma moneda, complementarias entre sí y no necesariamente contrapuestas. Una de las claves residirá en (como pretende la actual pedagogía) adaptar la acción educativa a las características, peculiaridades y necesidades de cada niño, para lo cual el educador podrá encontrar las pistas y obtener los datos necesarios, observando a sus educandos en el juego libre y espontáneo. Será así como la acción educadora global e integral de un proyecto educativo coherente y adaptado a la naturaleza infantil, pueda utilizar el juego como máximo exponente pedagógico que abarque e impregne todas las dimensiones y facetas educativas a modo de contenido transversal; un pensamiento totalmente vigente y actual (proyecto educativo, adaptación curricular, contenidos transversales, pedagogía del ocio, etc.) pero que encuentra su fundamento y se ha ido fraguando, como hemos visto, a lo largo de más de un siglo y medio de pedagogía lúdica en nuestro país.

✓ **Año:** 2007

**j. NOMBRE DEL PROYECTO:** El juego como estrategia pedagógica: una situación de interacción educativa

✓ **Autor:** MARIANA CAMPOS ROCHA  
INGRID CHACC ESPINOZA  
PATRICIA GALVES CONZALES

✓ **Objetivo General:** Proponer elementos del juego que, desde un enfoque interaccional de la comunicación, nos permitan implementarlo como estrategia pedagógica en una experiencia realizada con niños y niñas de entre 7 y 8 años en la Escuela E-10 Cadete Arturo Prat Chacón, perteneciente a la comuna de Santiago.

✓ **Conclusiones:**

#### **Entretención/diversión:**

Este aspecto es uno de los más destacados por niños y niñas que participaron de la propuesta aplicada, por cuanto manifiestan en todo momento que los juegos fueron entretenidos y enfatizan, especialmente, lo entretenido que fue aprender con fracciones. Un ejemplo claro de lo expresado es la situación que se da cuando se les pregunta por los juegos que más les gustaron:

- **Ba:** “Tía, a mí me gustó aprender las fracciones haciendo juegos”.
- **K:** “A mí me gustó que jugamos y aprendimos cosas nuevas”.
- **D:** “Y que también jugamos en grupo”.
- **F:** “A encontrar las cosas y... mmm...” (Se queda en silencio mirando hacia el fondo del gimnasio)
- **MJ:** “Sí, y aprendimos sin hacer tareas”
- **MF:** “Fue entretenido”

Lo anterior, desde nuestra perspectiva, da cuenta que entretención y diversión están asociados no sólo a juegos activos que implican gran actividad física, sino

más bien al acto mismo de jugar, a la práctica del juego. Nos referimos a que el placer que reporta a niños y niñas el acto de jugar no tiene relación directa con el tipo de juego u objeto utilizado, sino más bien con las interacciones y la socialización que se produce con esta actividad, por cuanto las motivaciones para jugar pueden ser infinitas según el contexto y las formas de comunicación que se establezcan entre los jugadores. El hecho que niños niñas hayan establecido una relación tan clara entre juego y aprendizaje, nos da luces respecto de los efectos que se puede lograr, en relación con los procesos de enseñanza aprendizaje de las y los educandos, con una propuesta de juego aplicada al interior de las instituciones educativas.

✓ **Año:** 2006

**k. NOMBRE DEL PROYECTO:** Juegos educativos para el aprendizaje de las matemáticas.

✓ **Autor:** PETRONA ALEJANDRA GARCIA SOLIS

✓ **Objetivo General:** Determinar el progreso en el nivel de conocimientos de los estudiantes al utilizar juegos educativos como estrategia de aprendizaje de la matemática.

✓ **Conclusiones:** Posterior a la aplicación de juegos educativos para el aprendizaje de la matemática con el grupo experimental, se comprueba mediante la aplicación de los metodología e instrumentos previamente aplicados que se logró avanzar en el nivel de conocimientos de los estudiantes comprobando así la teoría de Delgado (2011) quien cita que: el juego educativo es aquel que, es propuesto para cumplir un fin didáctico, que desarrolle la atención, memoria, comprensión y conocimientos, que pertenecen al desarrollo de las habilidades del pensamiento. Y además como herramienta pedagógica

desarrollan destrezas favorables para su aprendizaje. Del mismo modo da a conocer que en el grupo control donde no se aplicaron juegos para el aprendizaje de la matemática hubo carencia de estimulación para que el alumno desarrollara al máximo sus habilidades de pensamiento. Pues en este caso el promedio muestral del grupo control se encuentra en 44.96 mientras que el grupo experimental puntó 59.6, con una diferencia de 14.64, entre ambos grupos.

✓ **Año:** 2013

**I. NOMBRE DEL PROYECTO:** “LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS EN EL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LOS PRIMEROS AÑOS DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS“ DARIO EGAS GRIJALVA”, “ABDON CALDERON” Y “MANUEL.J.BASTIDAS” DE LA CIUDAD DE SAN GABRIEL PROVINCIA DEL CARCHI.

✓ **Autor:** ANDRADE GOYESNUVIA VERÓNICA  
ANTE BRAVO ANA CRISTINA

✓ **Objetivo General:** Determinar el nivel de aplicación de estrategias lúdicas en el proceso enseñanza aprendizaje en los niños y niñas de los primeros años de Educación Básica de las Instituciones Educativas “Darío Egas Grijalva” „„Abdón Calderón““ y „„Manuel J Bastidas““, Ciudad de San Gabriel, Cantón Montufar, durante el año lectivo 2009-2010.

✓ **Conclusiones:** Los docentes carecen de conocimientos adecuados para el manejo de estrategias lúdicas, por ello solo a veces hacen propuestas de juegos en sus planes de trabajo docente (100%) y así mismo, tan solo “a veces” aplican juegos como medio de aprendizaje (100%), pese a que la gran

mayoría de niños afirma que aprende jugando (72%) y que le gustaría aprender jugando (89%).

Luego del análisis e interpretación de los resultados de las encuestas y entrevistas aplicadas a maestras, estudiantes y padres de familia de los primeros años de Educación Básica, observamos que los docentes dan poco tiempo e importancia a la motivación en las horas clases.

Los niños se distraen y se aburren en las aulas, por lo cual elaboramos una guía didáctica de juegos pedagógicos, donde encontrarán una variedad de actividades que le motivarán al estudiante en el proceso enseñanza-aprendizaje, es decir se diviertan aprendiendo.

Esta guía está realizada tomando en cuenta la teoría constructivista y como estrategia primordial el juego que permite al estudiante a ser el constructor de su propio conocimiento siendo autónomo y creativo, desempeñándose con seguridad, confianza y lograr la interrelación con el medio y la sociedad.

✓ **Año:** 2010

## **2.2MARCO TEÓRICO**

Para tener una mejor claridad sobre los conceptos que se utilizara en el desarrollo de esta investigación se dará a conocer cada uno de su significado:

**2.2.1 Diagnóstico.** El diagnóstico educativo, sea individual o colectivo, implica siempre la evaluación de una interacción. El rendimiento de un niño en una prueba psicométrica es producto de sus potencialidades genéticas y de la situación educativa a la que ha estado expuesto.

Un diagnóstico es el punto de partida de un complejo sistema que no sólo afecta al niño en cuanto queda “rotulado”, sino también a los padres, para los cuales la tarea de aceptarlo es un proceso difícil. Para el sistema escolar, a su vez, el diagnóstico lo enfrenta a la tarea de dar solución a las dificultades que el niño presenta. En este sentido se requiere de un manejo cuidadoso del diagnóstico y sus implicaciones.

En la institución educativa es posible trabajar en diagnóstico desde un punto de vista clínico, psicométrico, social y/o pedagógico, ya sea en forma individual o colectiva.<sup>1</sup>

**2.2.2 Estándares Básicos de Competencias (Ciencias Naturales).** Los estándares básicos de competencia de ciencias naturales son los criterios claros y públicos que permiten juzgar si un estudiante, una institución o el sistema educativo en su conjunto, cumplen con unas expectativas comunes de calidad. Estos estándares expresan lo que se espera que los estudiantes aprendan en cada grado de escolaridad.

Los estándares básicos de competencias del área de ciencias naturales se encuentran divididos en tres columnas: la primera que se encuentra localizada a la izquierda es (me aproximo al conocimiento como científico – natural) en la cual aparecen aquellas acciones concretas de pensamiento y de producción referidas a las formas como proceden quienes las estudian, utilizan y contribuyen a ellas a construir un mundo mejor. En esta columna se le pide al estudiante que cumpla el rol de científico, pues debe formularse preguntas y problemas, emprender procesos de búsqueda e indagación para darle posibles soluciones, así mismo

---

<sup>1</sup>NevaMilicic M., presidente de la Asociación Chilena de Lectura, de Santiago, filial local de la Asociación Internacional de Lectura, es Doctora en Psicología y se desempeña en la Universidad Católica de Chile.

debe compartir con sus congéneres experiencias, hallazgos y conclusiones y responder por sus actuaciones y aplicaciones que se hagan de las mismas.

La segunda columna se encuentra ubicada en la parte central y se conoce como: (manejo conocimientos propios de las ciencias naturales), esta columna tiene una característica especial, ya que se divide en tres sub-columnas que se identifican como: a) Entorno vivo b) Entorno físico c) Ciencia, tecnología y sociedad. Esta columna de la mitad que cuenta con tres sub columnas como lo vimos anteriormente, está basada en conocimientos específicos, pues son estos los que desarrollan competencias en los estudiantes, ya que está claro que no pueden existir competencias sin conocimientos.

Y finalmente la tercera columna con que cuenta estos estándares se encuentra ubicada a la derecha se conoce como: (Desarrollo compromisos personales y sociales), y esta se enfoca en recoger las responsabilidades que como personas y miembros de una sociedad tienen para con ella, frente a los descubrimientos y avances de las ciencias naturales.

**2.2.3 Lineamientos de ciencias naturales.** Ahora desde los estándares o lineamientos de ciencias naturales los conceptos fundamentales y educación ambiental se organizan en tres grandes aspectos del conocimiento: entorno vivo, entorno físico y ciencia, tecnología y sociedad los cuales dan cabida a todo conocimiento proveniente de las disciplinas que constituyen el área. A través de los mencionados aspectos se expresan los conceptos científicos a desarrollar en los diferentes niveles del Sistema Educativo en forma secuencial y con la profundidad adecuada a cada nivel, de acuerdo con el desarrollo psicobiológico del educando.

Teniendo en cuenta que las competencias básicas en ciencias naturales requieren una serie de actitudes, se pretende desarrollar y fomentar:

- La curiosidad
- La honestidad en la recolección de datos y su validación.
- La flexibilidad
- La persistencia
- La crítica y la apertura mental
- La disponibilidad para tolerar la incertidumbre y aceptar la naturaleza provisional, propia de la exploración científica.
- La reflexión sobre el pasado, el presente y el futuro.
- El deseo y la voluntad de valorar críticamente las consecuencias de los descubrimientos científicos
- La disposición para trabajar en equipo.<sup>2</sup>

La actitud de la ciencia moderna es más nominalista. El científico construye modelos formales o teorías que tienen valor predictivo, es decir, que van más allá de la información disponible. Se trabaja con conjuntos de observaciones que se enmarcan en una teoría. Si la teoría no puede llevarnos más allá de las propias observaciones, si carece del valor añadido que se le exige entonces la teoría es trivial.

La ciencia ha venido transformándose por diferentes autores que la inician por la obtención de un conocimiento por medio de los sentidos, razonamiento y experimentación que va mirando detalladamente varios sucesos para así formar una teoría, donde esta debe carecer de una gran importancia, interés o novedad para el lector.

---

<sup>2</sup> Lineamientos curriculares de las ciencias curriculares

**2.2.4 Características psicológicas y socio afectivas de los niños que oscilan con edades entre 9 y 10 años.** Es necesario tomar como punto de partida lo que nos dice el pedagogo Jean Piaget <sup>3</sup> sobre las etapas del desarrollo cognitivo del niño y por eso es necesario citarlas:

- **Etapas Sensorio Motriz: (0-2 años)**

El niño utiliza los sentidos y las aptitudes motoras para entender el mundo. No hay pensamiento conceptual o reflexivo. Un objeto es “conocido” en términos de lo que el niño puede hacerle. El niño aprende que un objeto todavía existe cuando no está a la vista (permanencia del objeto) y empieza a pensar utilizando acciones tanto mentales como físicas.

- **Etapas Pre Operacional: (2-6 años)**

El niño utiliza el pensamiento simbólico, que incluye el lenguaje, para entender el mundo. A veces el pensamiento del niño es egocéntrico, que hace que el niño entienda el mundo desde una perspectiva, la suya. La imaginación florece, y el lenguaje se convierte en un medio importante de autoexpresión y de influencia de los otros. Los niños empiezan gradualmente a descentrarse, es decir, a hacerse menos egocéntricos, y a entender y coordinar múltiples puntos de vista.

Y la etapa que más se acerca a nuestro estudio por su edad y características es:

- **Etapas de Operaciones Concretas: (7-11 años)**

Los procesos de razonamiento se vuelven lógicos y pueden aplicarse a problemas concretos o reales. En el aspecto social, el niño ahora se convierte en un ser

---

<sup>3</sup>Jean Piaget DESARROLLO COGNITIVO DEL NIÑO

verdaderamente social y en esta etapa aparecen los esquemas lógicos de seriación, ordenamiento mental de conjuntos y clasificación de los conceptos de casualidad, espacio, tiempo y velocidad.

El niño entiende y aplica operaciones lógicas, o principios, para ayudar a interpretar las experiencias objetiva y racionalmente en lugar de intuitivamente. Al aplicar las aptitudes lógicas, los niños aprenden a comprender los conceptos básicos de la conservación, el número, la clasificación y otras muchas ideas científicas.

- **Etapa de las Operaciones Formales: (11 años en adelante)**

En esta etapa el adolescente logra la abstracción sobre conocimientos concretos observados que le permiten emplear el razonamiento lógico inductivo y deductivo. Desarrolla sentimientos idealistas y se logra formación continua de la personalidad hay un mayor desarrollo de los conceptos morales.

El adolescente o adulto es capaz de pensar sobre las abstracciones y conceptos hipotéticos y es capaz de especular mentalmente sobre lo real y lo posible. Los temas éticos, políticos y sociales, y morales se hacen más interesantes e involucran más al adolescente a medida que se hace capaz de desarrollar un enfoque más amplio y teórico sobre la experiencia.

Los niños de cuarto grado de primaria de la institución educativa anteriormente citada, con respecto al psicólogo Jean Piaget se encuentran en la etapa de operaciones concretas, pues las edades de estos oscilan entre 7 a 11 años y estos ya pueden desarrollar operaciones lógicas, clasifican conceptos de casualidad, espacio tiempo y velocidad, así mismo el niño se muestra como un ser verdaderamente social, como también el niño demuestra saber la clasificación de los seres y la conservación y cuidado de los mismo.

**2.2.5 Características de los maestros creativos.** Según Mauro Rodríguez Estrada<sup>4</sup> la escuela debe propiciar el encuentro del estudiante con su mundo; en esta tarea, los maestros tienen un papel principal, por lo tanto, deben estar preparados para enseñar a los jóvenes cómo desarrollar las habilidades necesarias para enfrentarse a situaciones nuevas con éxito. La creatividad es una de las herramientas necesarias en esta tarea.

Para que los maestros tengan éxito en la tarea de ayudar a sus estudiantes a desarrollar su creatividad, deben además de ser creativos, tener una serie de rasgos de personalidad, tales como:

1. Estar claros en la importancia de su misión educativa.
2. Tratar de ver a sus alumnos de forma individual, no solo como partes de un grupo.
3. Tener fe en los estudiantes y tratarlos como lo que se espera que lleguen a ser.
4. Ser sensibles ante los sentimientos propios y de los alumnos.
5. Dominar la comunicación no verbal.
6. Ser apoyo emocional y reforzar la autoestima de los estudiantes, sobre todo cuando no alcanzan el éxito, para que conserven la fe en sí mismos.

---

<sup>4</sup>Rodríguez Estrada, Mauro. (2000). CREATIVIDAD EN LA EDUCACIÓN ESCOLAR. MÉXICO. EDITORIAL TRILLAS.

7. Mostrar una sana seguridad ante la incertidumbre para mantener un alto nivel de producción en el grupo.
8. Estar abierto al aprendizaje en cualquier momento y viniendo de cualquier persona o situación (los maestros pueden aprender muchas cosas hasta de los estudiantes), saber pedir ayuda y aceptar que no lo sabe todo.

**Además, ante los estudiantes, el maestro creativo:**

1. Se esfuerza por conocer bien a cada uno e identificar sus rasgos de personalidad, se esfuerza por desarrollar seres integrales.
2. Estimula la participación de todos.
3. Mantiene el control de grupo con respeto, pero sin que se pierda el clima de libertad.
4. Estimula el desarrollo del pensamiento en sus estudiantes.
5. Es sincero en su trato.
6. Identifica los conflictos en el grupo y los soluciona prontamente estimulando el respeto mutuo.
7. Estimula la creatividad entre sus estudiantes al desarrollarles actitudes como la responsabilidad, la dedicación, la constancia, la tenacidad y la paciencia; amonesta al irresponsable que se niega a realizar sus tareas sin razón.
8. Ofrece retroinformación a sus estudiantes sobre su progreso en la clase.

**2.2.6 La escuela como centro de aprendizaje.** En cualquier espacio podemos aprender a vivir y a convivir, podemos aprender a construir las dimensiones de nuestra esencia humana gracias a la capacidad natural y a las oportunidades que pudiéramos tener en las páginas de la vida.

Cuando el niño juega, se divierte, comparte, es un niño que ama la vida, ama su entorno, sonrío y es feliz, en este periodo va incorporando aprendizajes relevantes que inicia en el hogar para dar continuidad en la escuela, lugar donde irá formando su personalidad con la ayuda del docente, sus pares y toda la comunidad educativa.

Tanta es la confianza que tienen los padres hacia la escuela para la formación integral de sus hijos, indicador que cada vez compromete corregir, cambiar, innovar, adecuar, para ir mejorando los aprendizajes. Ausubel manifiesta que “Solo construimos aprendizajes significativos cuando somos capaces de establecer relaciones concretas entre los nuevos aprendizajes y los ya conocidos” (para el efecto articular tareas con la familia es fundamental).

Decroly<sup>5</sup> fue el primero en hablar de los centros de interés que permitiría al alumno un contacto directo con el mundo que lo rodea. Es el docente quien debe descubrir y plantear el centro de interés utilizando estrategias metodológicas interesantes. Los centros de interés son un incentivo y energizante de conductas motivadas. En todos los niveles de la actividad, lo que moviliza está inducido por un motivo.

Saber captar los centros de interés del alumnado es disponer de un elemento motivador.

Que las organizaciones educativas deben estar abiertas a su entorno significa que:

---

<sup>5</sup>O. Decroly CENTROS DE APRENDIZAJE

1. Buscan formas y situaciones de enseñanza, aprendizaje más allá del aula y del recinto escolar, los alumnos orientados por sus profesores deben encontrar en la realidad de su entorno diversas formas de aprendizaje.
2. Transforman a la escuela en un centro de animación socio-cultural, de modo que su acción se irradie al conjunto de la comunidad.
3. Se preocupan por los problemas ambientales y realizan acciones concretas de educación para mejorar la concepción que del buen uso del medioambiente se tiene.

En conclusión la escuela debe ser ese espacio abierto en el cual el niño desarrolle competencias y adquiera conocimientos que le sean útiles al enfrentarse con el mundo y la sociedad, es decir estos conocimientos deben ser para la vida y según Ausbel estos logran ser significativos cuando se confrontan los conocimientos ya existentes con los nuevos y no existe otro modo de hacerlo si no es con problemas o situaciones reales, para lo cual la escuela debe estar dotada en espacio y material didáctico para cumplir con esta meta y el docente debe tener capacidad de proponerle espacios lúdico – recreativos que hagan que estas experiencias sean significativas para el niño, de este modo podemos decir y definir a la escuela como centro del aprendizaje o centro e intercambio del conocimiento.

**2.2.7 Estrategias didácticas.** La técnica didáctica no tiene valor por sí misma sino que constituye una herramienta que el profesor debe saber manejar y organizar como parte de una estrategia, dependiendo del aprendizaje que se espera desarrollar en el alumno.

Por ejemplo, para el aprendizaje de conceptos, la estrategia didáctica deberá considerar:

- Análisis de información diversa en la que se presente este concepto desde diferentes perspectivas y tenga el alumno que llegar a una conclusión fundamentada acerca de la comprensión del mismo.
- Actividad en pequeños grupos colaborativos donde se discuten resultados personales y se clarifican y enriquecen con las aportaciones de los colegas.
- Al trabajar con el método de casos, la discusión grupal permitirá enriquecer o consolidar los conceptos que un alumno se ha venido formando en las fases de preparación individual y de grupos pequeños.
- Una posterior intervención del profesor puede ser útil para clarificar en grupo dudas que aún existen.

Para el aprendizaje de un proceso, se requiere que el alumno ejecute correctamente cada una de las operaciones que lo componen y poder aplicarlo en contextos diferentes a aquél en el que lo aprendió.

Para el aprendizaje de actitudes, el profesor debe tomar en cuenta que:

- El alumno requiere vivir experiencias donde se ofrezca la oportunidad de poner en práctica las actitudes que queremos fomentar en los alumnos.
- El trabajo colaborativo permite desarrollar actitudes sociales como el respeto a los demás, tener una actitud de ayuda y servicio. Para lograrlo se establecen las normas por las que los comportamientos en grupo deben regirse. Por tanto el cumplimiento de las normas pasa a ser un aprendizaje de actitudes importante. Cuando el alumno comprende estas normas, las acepta, las pone en práctica, se involucra en el proceso y desarrolla también compromiso en el trabajo, sentido de pertenencia a un grupo y valoración de su contribución al

logro de metas en grupo. Se va conformando una personalidad activa, participativa y solidaria. Se espera de una persona con estas características que las haga presentes en cualquier situación de su vida: en la familia, en la sociedad como ciudadano y en el trabajo como profesionales.

- Al reflexionar sobre las normas, hay que analizar los valores que subyacen en ellas, invitar a los alumnos a que hagan ellos algunas propuestas y lleguen a un consenso, e incluso pueden determinar en grupo cómo se van a evaluar.
- Por otra parte el Instituto tiene también unas normas o reglamentos generales. Hay que procurar discutir éstos con los alumnos e identificar los valores que los justifican para que los internalicen y contribuyan a la formación de su personalidad.

Por lo cual el docente debe tener en cuenta que las actividades deben estar organizadas y secuenciadas de forma tal que una actividad sea requisito para la siguiente. Por ejemplo, una discusión en grupo requiere trabajo individual previo de lectura y análisis de información, para que la participación del alumno suponga un enriquecimiento al grupo; proponer soluciones a un caso, problema o situación, requiere conocimientos amplios y profundos relacionados con esa realidad de estudio con el fin de hacer propuestas rigurosas y bien fundamentadas.

Una actividad puede ser valiosa y no ser válida; es decir que puede no conducir al alumno al aprendizaje para el cual se planeó. Muchas actividades son quizá muy valiosas, como la resolución de problemas, donde el alumno tiene que aplicar conocimientos y hacer valoraciones y propuestas, pero de forma individual, no le ayuda a enriquecerse con las aportaciones y experiencias de los compañeros como ocurriría, si se incorporara a la actividad el aprendizaje colaborativo.

El profesor puede combinar varias técnicas en función de los objetivos y de la disciplina que está trabajando. Por ejemplo, un curso puede seguir una estrategia compuesta de varias técnicas o varias actividades secuenciadas como las siguientes:

***Exposición -> análisis de documentos o textos -> discusión y debate de conclusiones -> estudio de un caso -> elaboración y presentación de un proyecto.***

También puede ocurrir que el profesor utilice una técnica (El método de casos, por ejemplo) como estrategia global de aprendizaje y todo el proceso se articula en base a ella.

Es importante que al definir las actividades se les ponga título. Por ejemplo: "Elaboración de un ensayo" "Discusión de un caso", etc.

En cuanto al plan de enseñanza se puede decir que, no hay un plan de actividades mejor que otro. La mejor estrategia es aquella que mejor facilita los aprendizajes previstos. Por ejemplo "*aprender a ser agente de cambio*" implica participar en experiencias donde el alumno tenga oportunidad de reflexionar sobre situaciones, interpretarlas de forma científica y desarrollar propuestas de solución, mejora o innovación.

Un plan de enseñanza debe considerar:

- Una estimación de los tiempos que ocupará cada uno de los temas de la agenda, de tal manera que se ajusten al tiempo disponible de la sesión.

- Los temas de la agenda estarán directamente relacionados con los objetivos que se pretende lograr a través de la discusión, ya sean conceptuales o de habilidades y actitudes.
- Aunque no es requisito, algunos profesores preparan además un plan de pizarrón, según el cual van colocando las aportaciones de los participantes de tal manera que hacia el final de la discusión puedan ser retomadas para hacer el cierre.

Al enseñar con casos, es indispensable que el profesor elabore un plan que orientará la discusión plenaria. Esta preparación, de acuerdo con algunos profesores experimentados, puede tomar desde cuatro hasta ocho horas la primera vez que será utilizado el caso.

Finalmente debemos señalar que según Díaz (1999) Las estrategias didácticas de Enseñanza son los procedimientos o recursos utilizados por el agente de enseñanza, es decir el docente, para promover aprendizajes significativos.

Con respecto a lo anterior, (el colectivo de autores, CEPES) afirma que las estrategias didácticas no son más que el conjunto de elementos teóricos, práctico y actitudinales donde se concretan las acciones docentes para llevar a cabo el proceso educativo.

**2.2.8 Proceso de aprendizaje.** El proceso de aprendizaje es una actividad individual que se desarrolla en un contexto social y cultural. Es el resultado de procesos cognitivos individuales mediante los cuales se asimilan e interiorizan nuevas informaciones (hechos, conceptos, procedimientos, valores), se construyen nuevas representaciones mentales significativas y funcionales (conocimientos), que luego se pueden aplicar en situaciones diferentes a los contextos donde se aprendieron. Aprender no solamente consiste en memorizar

información, es necesario también otras operaciones cognitivas que implican: conocer, comprender, aplicar, analizar, sintetizar y valorar.

El aprendizaje, siendo una modificación de comportamiento coartado por las experiencias, conlleva un cambio en la estructura física del cerebro.<sup>6</sup> Estas experiencias se relacionan con la memoria, moldeando el cerebro creando así variabilidad entre los individuos. Es el resultado de la interacción compleja y continua entre tres sistemas:<sup>7</sup> el sistema afectivo, cuyo correlato neurofisiológico corresponde al área pre frontal del cerebro; el sistema cognitivo, conformado principalmente por el denominado circuito PTO (parieto-temporo-occipital) y el sistema expresivo, relacionado con las áreas de función ejecutiva, articulación de lenguaje y homúnculo motor entre otras. Nos damos cuenta que el aprendizaje se da es cuando hay un verdadero cambio de conducta.

Así, ante cualquier estímulo ambiental o vivencia socio cultural (que involucre la realidad en sus dimensiones física, psicológica o abstracta) frente la cual las estructuras mentales de un ser humano resulten insuficientes para darle sentido y en consecuencia las habilidades prácticas no le permitan actuar de manera adaptativa al respecto, el cerebro humano inicialmente realiza una serie de operaciones afectivas (valorar, proyectar y optar), cuya función es contrastar la información recibida con las estructuras previamente existentes en el sujeto, generándose: interés (curiosidad por saber de esto); expectativa (por saber qué pasaría si supiera al respecto); sentido (determinar la importancia o necesidad de un nuevo aprendizaje). En últimas, se logra la disposición atencional del sujeto. En adición, la interacción entre la genética y la crianza es de gran importancia para el desarrollo y el aprendizaje que recibe el individuo.

---

<sup>6</sup>Feldman, 2005.

<sup>7</sup> De Zubiría, M. (1989). Fundamentos de Pedagogía Conceptual. Bogotá.: Plaza & Janes

Si el sistema afectivo evalúa el estímulo o situación como significativa, entran en juego las áreas cognitivas, encargándose de procesar la información y contrastarla con el conocimiento previo, a partir de procesos complejos de percepción, memoria, análisis, síntesis, inducción, deducción, abducción y analogía entre otros, procesos que dan lugar a la asimilación de la nueva información.

Posteriormente, a partir del uso de operaciones mentales e instrumentos de conocimiento disponibles para el aprendizaje, el cerebro humano ejecuta un número mayor de sinapsis entre las neuronas, para almacenar estos datos en la memoria de corto plazo (Feldman, 2005). El cerebro también recibe eventos eléctricos y químicos dónde un impulso nervioso estimula la entrada de la primera neurona que estimula el segundo, y así sucesivamente para lograr almacenar la información y/o dato. Seguidamente, y a partir de la ejercitación de lo comprendido en escenarios hipotéticos o experienciales, el sistema expresivo apropia las implicaciones prácticas de estas nuevas estructuras mentales, dando lugar a un desempeño manifiesto en la comunicación o en el comportamiento con respecto a lo recién asimilado. Es allí donde culmina un primer ciclo de aprendizaje, cuando la nueva comprensión de la realidad y el sentido que el ser humano le da a esta, le posibilita actuar de manera diferente y adaptativa frente a esta.

Todo nuevo aprendizaje es por definición dinámico, por lo cual es susceptible de ser revisado y reajustado a partir de nuevos ciclos que involucren los tres sistemas mencionados. Por ello se dice que es un proceso inacabado y en espiral. En síntesis, se puede decir que el aprendizaje es la cualificación progresiva de las estructuras con las cuales un ser humano comprende su realidad y actúa frente a ella (parte de la realidad y vuelve a ella).

Para aprender necesitamos de cuatro factores fundamentales: inteligencia, conocimientos previos, experiencia y motivación.

A pesar de que todos los factores son importantes, debemos señalar que sin motivación cualquier acción que realicemos no será completamente satisfactoria. Cuando se habla de aprendizaje la motivación es el «querer aprender», resulta fundamental que el estudiante tenga el deseo de aprender. Aunque la motivación se encuentra limitada por la personalidad y fuerza de voluntad de cada persona.

La experiencia es el «saber aprender», ya que el aprendizaje requiere determinadas técnicas básicas tales como: técnicas de comprensión (vocabulario), conceptuales (organizar, seleccionar, etc.), repetitivas (recitar, copiar, etc.) y exploratorias (experimentación). Es necesario una buena organización y planificación para lograr los objetivos.

Por último, nos queda la inteligencia y los conocimientos previos, que al mismo tiempo se relacionan con la experiencia. Con respecto al primero, decimos que para poder aprender, el individuo debe estar en condiciones de hacerlo, es decir, tiene que disponer de las capacidades cognitivas para construir los nuevos conocimientos.

También intervienen otros factores, que están relacionados con los anteriores, como la maduración psicológica, la dificultad material, la actitud activa y la distribución del tiempo para aprender y las llamadas Teorías de la Motivación del Aprendizaje.

Existen varios procesos que se llevan a cabo cuando cualquier persona se dispone a aprender. Los estudiantes al hacer sus actividades realizan múltiples operaciones cognitivas que logran que sus mentes se desarrollen fácilmente. Dichas operaciones son, entre otras:

Una recepción de datos, que supone un reconocimiento y una elaboración semántico-sintáctica de los elementos del mensaje (palabras, iconos, sonido)

donde cada sistema simbólico exige la puesta en acción de distintas actividades mentales. Los textos activan las competencias lingüísticas, las imágenes las competencias perceptivas y espaciales, etc.

La comprensión de la información recibida por parte del estudiante que, a partir de sus conocimientos anteriores (con los que establecen conexiones sustanciales), sus intereses (que dan sentido para ellos a este proceso) y sus habilidades cognitivas, analizan, organizan y transforman (tienen un papel activo) la información recibida para elaborar conocimientos.

Una retención a largo plazo de esta información y de los conocimientos asociados que se hayan elaborado.

La transferencia del conocimiento a nuevas situaciones para resolver con su concurso las preguntas y problemas que se planteen.

**2.2.9 Gestión pedagógica.** La Gestión Pedagógica en las instituciones educativas resulta bastante polémica quizá porque el concepto mismo -surgido de las teorías organizacionales y administrativas- pareciera no tener lugar en el escenario pedagógico. Esto es así, si se piensa que desde una racionalidad instrumental deviene en técnicas de gerencia propuestas como neutrales y generalizables y que se supone, consiguen resultados efectivos y eficientes independientemente de los contextos en los que se apliquen. Rodeada de responsabilidad en sus funciones laborales y satisfechas de la labor que realiza, tanto dentro como fuera de la institución, para que de esta manera el resultado de la labor educativa sea excelente.

La definición del término de y uso de la Gestión Pedagógica se ubica a partir de los años sesenta en Estados Unidos, de los años setenta en el Reino Unido y de los años ochenta en América Latina. Es por lo tanto, una disciplina de desarrollo

muy reciente. Por ello, tiene un bajo nivel de especificidad y de estructuración. Por estar en un proceso de búsqueda de identidad y ser aún una disciplina en gestación, constituye un caso interesante de relación entre teoría y práctica.

Por lo tanto busca aplicar los principios generales de su misión al campo específico de la educación. El objeto de la disciplina, es el estudio de la organización del trabajo en el campo de la educación. Por lo tanto, está determinada por el desarrollo de las teorías generales de la gestión y los de la educación. Pero no se trata de una disciplina teórica. Su contenido disciplinario está determinado tanto por los contenidos de la gestión como por la cotidianidad de su práctica, se constituye por la puesta en práctica de los principios generales de la gestión y de la educación. En este sentido es una disciplina aplicada, es un campo de acción; es una disciplina en la cual interactúan los planos de la teoría, los de la política y los de la pragmática,

De acuerdo al PEN, la escuela se convierte en un espacio para "la formación, elaboración, planificación y ejecución de políticas, planes programas y proyectos locales, parroquiales, municipales estatales y nacionales, un espacio para el ejercicio de la contraloría social, para la formación de ciudadanía en la toma de decisiones", donde las relaciones interpersonales, educando-educador-directivos-comunidad escolar sean beneficiosas para el proceso de enseñanza aprendizaje.

El concepto de gestión puede alejarse de esa visión burocrática y administrativa y adquirir un significado diferente en la escuela. Es cierto que en ella se sigue haciendo énfasis en la administración (de los recursos, del talento humano, de los procesos, de los procedimientos y los resultados, entre otros); pero también es cierto que emergen otros elementos desde las practicas docentes y directivas que permiten hablar de una gestión particular para las instituciones educativas: La gestión escolar.

La gestión Pedagógica tiene su propio cuerpo de conocimientos y prácticas sociales, históricamente construidas en función de la misión específica de las instituciones de enseñanza en la sociedad. En ese sentido, es posible definirla como el campo teórico y praxiológico en función de la peculiar naturaleza de la educación como práctica política y cultural comprometida con la promoción de los valores éticos que orientan el pleno ejercicio de la ciudadanía en la sociedad democrática". (SANDER BENNO, 2002). Trata de la acción humana, por ello, la definición que se dé de la gestión está siempre sustentada en una teoría - explícita o implícita - de la acción humana.

Puede apreciarse entonces las distintas maneras de concebir la gestión pedagógica que como su etimología la identifica siempre buscando conducir al niño o joven por la senda de la educación, según sea el objeto del cual se ocupa y los procesos involucrados, de no ser así traerían consecuencias negativas dentro de éstas el que el educador, que es el que está en contacto directo con sus educando después de la familia, posea poco grado de conocimiento de las características psicológicas individuales de los alumnos.

La comunidad en la que se desarrolla la escuela constituye un valioso recurso educativo que puede ser empleado en el desarrollo de los programas escolares, como vía para fomentar en los estudiantes el cuidado y protección del entorno comunitario, así como fortalecer sentimientos de pertenencia hacia el lugar de origen. Es por ello que la escuela debe enfrentar el reto de estructurar el currículo teniendo en cuenta las potencialidades que ofrece el contexto local.

La comunidad es una de las aristas que se incluye en el diagnóstico integral que debe realizar la escuela enfrentando en la actualidad la problemática del diagnóstico de problemas y dificultades que afectan a la vida comunitaria, reduciendo a un segundo plano, quedando olvidado en ocasiones, la

determinación de potencialidades que pueden ser usadas en el desarrollo de los programas escolares.

En cuanto a la relación escuela -comunidad se han presentado insuficiencias que han incidido en la no materialización armónica de esta relación, entre las que se encuentran: insuficiente empleo de los recursos de la comunidad para vigorizar el currículum de los programas escolares. Limitada participación de la escuela en las actividades de la comunidad, con el objetivo de mejorarla.

La complejidad del fenómeno radica en lograr introducir un cambio en el sistema de trabajo de la escuela, de modo que se haga realidad en la práctica escolar. En la enseñanza básica la Geografía adquiere excepcional importancia en la materialización de estos presupuestos, al convertirse en un espacio de explicación de hechos y fenómenos con excepcional valor práctico, sin embargo los docentes por lo regular poseen poca preparación para el desarrollo de los programas en vínculo con la comunidad de la escuela, argumentando la excesiva carga de actividades para las que tienen que prepararse<sup>8</sup>.

**2.2.10 Convivencia escolar.** La convivencia es la capacidad de las personas de vivir con otras (con-vivir) en un marco de respeto mutuo y solidaridad recíproca; implica el reconocimiento y respeto por la diversidad, la capacidad de las personas de entenderse, de valorar y aceptar las diferencias; los puntos de vista de otro y de otros.

La convivencia es un aprendizaje: se enseña y se aprende a convivir. Por ello, la convivencia escolar es la particular relación que se produce en el espacio escolar entre los diversos integrantes de la comunidad educativa: estudiantes, docentes, directivos, asistentes de la educación, padres, madres y apoderados, sostenedores.

---

<sup>8</sup>ALBORNOZ, María Victoria. Monografías, gestión del docente.

En el espacio escolar, la convivencia se enseña, se aprende y se refleja en los diversos espacios formativos (en el aula, en los talleres, las salidas a terreno, los patios, los actos ceremoniales, la biblioteca), los instrumentos de gestión (el PEI, los reglamentos de convivencia, los Planes de Mejoramiento Educativo), y en los espacios de participación (Consejo Escolar, CCPP, CCAA, Consejo de Profesores/as, reuniones de apoderados/as), por lo que es de responsabilidad de toda la comunidad educativa.

#### ► Política de Convivencia Escolar

A comienzos de 2001, el Ministerio de Educación inició la elaboración de una primera versión de la Política de Convivencia Escolar como una forma de dar respuesta a la demanda social de fortalecer la convivencia social, generando las condiciones para que los y las estudiantes se desarrollaran en un contexto pacífico, democrático y armónico. Esta primera versión fue sometida a una serie de consultas con diferentes actores educativos, la que luego se publicó y difundió en todo el sistema en 2002, reeditándose el año siguiente.<sup>9</sup>

Esta Política surge como marco orientador para las acciones que se implementen en el sistema escolar a favor de la formación en los valores y principios que implican con-vivir con otros y otras; el objetivo estuvo centrado en orientar acciones para prevenir la violencia y generar condiciones para una convivencia pacífica. Se planteó también como un instrumento de planificación, que contribuyera a definir las responsabilidades de cada actor en la formación de la convivencia.

---

<sup>9</sup> Convivencia escolar, ministerio de educación, Gobierno de Chile,  
[http://www.convivenciaescolar.cl/index2.php?id\\_seccion=3375&id\\_portal=50&id\\_contenido=13803](http://www.convivenciaescolar.cl/index2.php?id_seccion=3375&id_portal=50&id_contenido=13803)

Los cambios en el comportamiento social, en el ámbito de las comunicaciones, en la tecnología, en las formas de organización social y el surgimiento de otros actores sociales que han adquirido relevancia en el tema educativo, demandan la puesta al día de la Política de Convivencia Escolar, en sintonía con los nuevos requerimientos y demandas sociales. De este modo, a contar del año 2008 el Ministerio emprendió la tarea de actualizar la Política de Convivencia Escolar con el objetivo de ofrecer al sistema educativo un instrumento orientador en relación a la enseñanza y el aprendizaje de la convivencia escolar y que, a la vez, se constituya en una herramienta de gestión en este proceso.

La Política de Convivencia Escolar, en su versión actualizada, establece que la convivencia es la potencialidad que tienen las personas para vivir con otras en un marco de respeto mutuo y de solidaridad recíproca; la Convivencia Escolar, por tanto, es un aprendizaje: se enseña y se aprende a convivir, y se genera en la interrelación entre los diferentes miembros de la Comunidad Educativa de un establecimiento educacional, que tiene incidencia significativa en el desarrollo ético, socio-afectivo e intelectual de los y las estudiantes: implica el reconocimiento y respeto por la diversidad, la capacidad de las personas de entenderse, de valorar y aceptar las diferencias; los puntos de vista de otro y de otros.

En la actualización de la Política de Convivencia Escolar, se plantean tres criterios básicos, en concordancia con lo señalado anteriormente:

La formación de los y las estudiantes, como eje y soporte para la construcción de una convivencia democrática.

El compromiso y la participación de toda la Comunidad Educativa, y también, de toda la colectividad local (barrio, comuna).

La inclusión y participación del conjunto de actores e instituciones educativas y del sistema escolar.

Uno de los hitos relevantes de este proceso de actualización en relación a la Política de Convivencia Escolar vigente, es el cambio de eje en su implementación; en efecto, se trata de poner el énfasis en la formación del sujeto y no en la resolución de conflictos, con un enfoque pedagógico, sustentado en la potencialidad del sujeto y ya no centrado en el estudiante “problemático” sino haciendo responsable al conjunto de actores que componen la comunidad educativa; la finalidad es, por tanto, alcanzar un mejoramiento en los aprendizajes y en la calidad de la educación.<sup>10</sup>

#### ► Clima o Convivencia Escolar

Frecuentemente se consideran sinónimos “clima” con “convivencia escolar”. Pero: ¿son lo mismo?, ¿se trata de una misma cosa?, ¿es posible encontrar diferencias?

La convivencia escolar refiere a la capacidad de las personas de vivir con otras (con-vivir) en un marco de respeto mutuo y solidaridad recíproca. La convivencia escolar es a la vez un desafío y un aprendizaje. Un aprendizaje, pues supone una enseñanza que está íntimamente ligada con el proceso educativo de la persona y, como tal, en directa relación con el contexto, el medio social y familiar donde se ha desarrollado.

La convivencia se aprende y se practica en el entorno familiar, en la escuela, en el barrio, en el mundo social más amplio. Tiene que ver con la capacidad de las personas de entenderse, de valorar y aceptar las diferencias; los puntos de vista de otro y de otros; con la tolerancia. Por eso, la convivencia vivida y

---

<sup>10</sup> ibídem

experimentada en la institución escolar es el germen del ejercicio de la ciudadanía y de la democracia. Aprender a con-vivir constituye la base para la construcción de una sociedad más justa y una cultura de la paz, porque se sustenta en la dignidad de la persona; en el respeto y cuidado de sus derechos y sus deberes.

Desde esta perspectiva, el clima escolar es producto y fruto de la enseñanza y el aprendizaje de la convivencia en el aula, en los recreos, en el deporte, en los actos oficiales, donde los adultos tienen una responsabilidad central ya que se constituyen modelos para niños, niñas y jóvenes. Los estudiantes, al ser personas en proceso formativo, observan e imitan los comportamientos de los adultos en la interrelación, en la resolución de los conflictos y en el manejo de su agresividad.<sup>11</sup>

El clima escolar es un indicador del aprendizaje de la convivencia y es una condición para la apropiación de los conocimientos, habilidades y actitudes, establecidos en el currículum nacional. Pero es importante tener presente que el clima escolar no se asocia exclusivamente con la disciplina y la autoridad, sino más bien con la conformación de un ambiente propicio para enseñar y para aprender, en el que se pueden identificar distintos componentes, entre los cuales se pueden mencionar:

-La calidad de las relaciones e interacciones entre las personas (entre todos los miembros de la comunidad educativa).

-La existencia de actividades planificadas en los diversos espacios formativos (aula, patios, bibliotecas, etc).

- Un entorno acogedor (limpio, ordenado, decorado, etc.).

---

<sup>11</sup> ibídem

-La existencia de normas y reglas claras, con una disciplina consensuada y conocida por toda la comunidad educativa.

-La existencia de espacios de participación.

Sin lugar a dudas, la disciplina es un componente central del clima escolar. Sin embargo, no debe ser entendida como una actitud de obediencia y acatamiento sin reflexión, sino más bien, como el cumplimiento de los roles que a cada miembro de la comunidad educativa le compete. Por ello, la indisciplina no debe ser mirada exclusivamente en relación a los y las estudiantes, sino también respecto de los adultos que forman parte de la comunidad escolar: docentes, padres, madres y apoderados, directivos, etc. Cada miembro tiene responsabilidades que cumplir y dar cuenta a los demás para alcanzar una meta común.<sup>12</sup>

Ahora bien, existen numerosos estudios que dan cuenta de una estrecha relación entre clima escolar y calidad de los aprendizajes. UNESCO establece que la generación de un ambiente de respeto, acogedor y positivo es una de las claves para promover el aprendizaje entre los y las estudiantes. La OECD por su parte, establece que el clima escolar tiene una incidencia mayor en el rendimiento escolar de los y las estudiantes, que los recursos materiales y personales o la política escolar del establecimiento.

A nivel nacional, la estrecha relación entre clima escolar y rendimiento se establece –entre otros- a partir de los siguientes antecedentes:

En escuelas con mejor puntaje SIMCE (sobre los 270 puntos) los y las estudiantes tienen mejor opinión respecto de una serie de indicadores de clima escolar, por

---

<sup>12</sup> ibídem

ejemplo, de la relación entre profesores y estudiantes (Primer Estudio Nacional de Convivencia Escolar, MINEDUC et al., 2005).

El clima escolar es la variable que más contribuye a explicar el logro de los estudiantes en las áreas de ciencias, matemáticas y lectura (Segundo Estudio Regional Comparativo y Explicativo, Valdés et. al, 2008).

► **Cómo se enseña y promueve la Convivencia Escolar:**

A convivir se aprende, no es algo que venga inscrito. La convivencia constituye la esencia de las relaciones sociales. El ser humano, por su naturaleza necesita de otros: es, se hace y construye en la relación con demás, tanto, que su existencia depende de la relación con sus semejantes. De allí la importancia capital de aprender a convivir. Este aprendizaje se logra en la casa, en el espacio familiar, en el barrio y también en el establecimiento educacional.<sup>13</sup>

La escuela es un lugar excepcional para aprender a convivir porque la misión principal de la institución escolar, además de enseñar contenidos, es enseñar a ser ciudadanos, respetar a los otros como iguales en dignidad y derechos, a reconocer, valorar y aceptar las diferencias, a ser solidario, tolerante.

El grupo familiar también es vital para enseñar los valores que constituyen el núcleo de una formación ciudadana democrática y en paz. Por eso, es necesario aprender a expresarse, participar activamente, dialogar escuchando al otro, resolver las diferencias en forma armoniosa; esto es posible cuando la atención se pone en la formación integral de los y las estudiantes.

---

<sup>13</sup> ibídem

► Cómo abordar los problemas de Convivencia Escolar:

Para abordar los problemas de convivencia escolar es necesario aclarar que en la cotidianidad de la escuela / liceo, no todo lo que ocurre puede ser llamado violencia, agresión o bullying. En tal sentido, es conveniente comprender que en todo ser humano existe una cuota de agresividad natural, que es de orden instintivo, como una defensa ante una situación de riesgo, lo que se diferencia de una agresión desmedida o calculada para provocar daño a otro; a esto último, lo llamamos violencia.<sup>14</sup>

En el ámbito escolar, muchas veces los niños, niñas y jóvenes responden con cierto grado de agresividad a molestias pasajeras de sus compañeros ya sean de orden físico (un empujón, un manotazo) o de orden verbal (una mala palabra, una broma con doble sentido). En la mayoría de los casos no hay intención de causar daño ni alcanza a constituir un conflicto; es parte de la vida habitual de niños, niñas y jóvenes en pleno desarrollo físico, psíquico, emocional e intelectual.

La agresividad tiene una base natural que no debe ser eliminada sino encausada, educada y formada conforme a principios y valores. El conflicto, es un hecho social imposible de erradicar, porque en todo grupo humano siempre habrá intereses diferentes: algunos semejantes, otros complementarios y otros sencillamente opuestos. No pensamos igual, tenemos diferentes visiones de la vida y de la sociedad, diferentes percepciones de lo que es mejor para unos y para otros; por eso surgen los conflictos: por diferencia de intereses. Un conflicto mal resuelto o no resuelto habitualmente deriva en actos de violencia. En este sentido, la capacidad de diálogo, de escucha verídica de los argumentos e ideas del otro, la empatía y la mediación, son mecanismos que ayudan a resolver conflictos pacíficamente.

---

<sup>14</sup> Ibidem

Una forma de violencia que ha hecho noticia el último tiempo es el bullying (matonaje o acoso sistemático entre pares). No todas las formas de violencia y/o de conflicto constituyen bullying o cyberbullying (acoso mediante elementos de comunicación cibernéticos). Dado que sus efectos en la persona agredida son muy fuertes y las consecuencias del matonaje pueden tener secuelas psicológicas, emocionales e incluso físicas de largo plazo, hay que atacarlo de raíz.

El matonaje requiere que los adultos de la Comunidad Escolar (padres, docentes, directivos, etc.) estén muy alertas, porque suele darse en un entorno de pactos de silencio entre acosadores, acosado y observadores. Los docentes deben estar alertas a los cambios de comportamiento de un o una estudiante, y diagnosticar pedagógicamente la situación sin presionar ni violentar a los supuestamente comprometidos, a fin de indagar si hay o no manifestaciones de violencia ocultas para tomar las medidas del caso, según se haya establecido en el reglamento correspondiente.<sup>15</sup>

**2.2.11 Aprendizaje activo.** Se puede considerar al Aprendizaje Activo como una estrategia de enseñanza – aprendizaje cuyo diseño e implementación se centra en el alumno al promover su participación y reflexión continua a través de actividades que promueven el diálogo, la colaboración, el desarrollo y construcción de conocimientos, así como habilidades y actitudes.

Las actividades con Aprendizaje Activo se caracterizan por ser motivadoras y retadoras, orientadas a profundizar en el conocimiento, además de desarrollar en los alumnos las habilidades de búsqueda, análisis y síntesis de la información, además de promover una adaptación activa a la solución de problemas. Con énfasis en el desarrollo de las competencias de niveles simples a complejos.

---

<sup>15</sup> ibídem

Se caracteriza por actividades muy bien estructuradas y retadoras, con la suficiente flexibilidad para adaptarlas a las características del grupo de aprendizaje e incluso a nivel individual. Esto se relaciona con aprendizaje híbrido y aprendizaje adaptativo

Se organizan para desarrollarse tanto en espacios presenciales como virtuales, o bien en combinación de los mismos. Implican trabajo individual y grupal donde la información es compartida por parte de profesor y alumnos.

1. Aprendizaje activo es una aventura.

No puedes predecir exactamente qué va a suceder una vez que una persona o un grupo se embarquen en el viaje. El aprendizaje activo provee de muchas sorpresas. El aprendizaje pasivo es siempre predecible: Los alumnos se sientan pasivamente mientras el profesor o conferencista sigue un guion ya planeado. Los alumnos aprenden lo que quería decir la lección específica o eso es lo que el profesor espera que ocurra.

En el aprendizaje activo, los alumnos aprenderán lecciones que el maestro nunca imaginó, que no esperaba. Puesto que el líder confía en que los estudiantes pueden ayudar a crear la experiencia de aprendizaje, los jóvenes se pueden aventurar en descubrimientos no previstos. Y, a menudo, el profesor aprende juntamente con ellos. Cuando nos embarcamos en aventuras de aprendizaje activo, tenemos que prepararnos a nosotros mismos para experimentar firmemente momentos de aprendizaje, aún si éstos nos sorprenden.

2. El aprendizaje activo es divertido y/o cautivante.

Entre la gente joven, APRENDER ha ganado una reputación pobre. A menudo oímos a los educadores decir: “Estoy muy frustrado con mis muchachos. Son

tremendos al momento de jugar, pero cuando llega el momento de estar serios y sentarse para la lección, ellos refunfuñan y se quejan. Todo lo que ellos quieren es diversión."

Mucha gente asume que diversión y aprendizaje no pueden ocurrir a la vez. Pero si los jóvenes encuentran la lección aburrida, probablemente no aprenderán, o, si están aprendiendo, sus nuevos conocimientos no permanecerán mucho tiempo con ellos. Regresa a tus tiempos antiguos de adolescente en la escuela." Cuántos conocimientos o conceptos recuerdas de las lecturas de tus maestros? ¿Obtuviste muchos conocimientos?

3. El aprendizaje activo involucra a todos.

No hay espectadores pasivos en el aprendizaje activo. Aquí es donde la diferencia entre aprendizaje pasivo y el activo viene a ser clara. Es similar a la que existe entre ver un partido de fútbol en la televisión y realmente jugar ese partido en el campo.

Sí, uno puede aprender acerca del fútbol mirando un partido por la televisión, pero se aprenderá mucho más y se recordará mejor un partido si se forma parte del equipo y se juega en él.<sup>16</sup>

4. El aprendizaje activo se basa en el alumno, no en el maestro.

El aprendizaje activo depende de los estudiantes quienes van descubriendo, en lugar de depender de los maestros que imparten ideas y hechos. El aprendizaje activo empieza con los estudiantes y se mueve a su ritmo. Permite tiempo para tópicos no previstos los cuales pueden surgir sobre la marcha. Aunque los

---

<sup>16</sup> ibídem

muchachos pueden cubrir menos material del que proveyó el maestro, podrán realmente, aprender más porque el proceso está orientado a ellos.

Tu puedes frecuentemente decidir el estilo de enseñanza que desees (Orientado al estudiante u orientado al maestro) por medio de la forma en que arregles las sillas del local. En el método pasivo orientado al profesor, las sillas se ponen mirando hacia el podio donde estará el maestro haciendo sus lecturas y su exposición. En el sistema activo orientado al estudiante, el líder dispondrá las sillas en pequeños círculos, las empujará hacia un lado o las colocará creativamente dispersas según las requiera.

Los maestros del aprendizaje activo van haciendo descubrimientos junto con los alumnos. Estos maestros participan completamente en el proceso, experimentando las cosas inesperadas, las alegrías, las penas etc., en cada ocasión. El maestro del proceso de aprendizaje activo actúa como el guía de un safari en una aventura impredecible, en lugar de actuar como un profesor sabelotodo que recién ha llegado al lugar.

##### 5. El aprendizaje activo es un proceso orientado.

En el aprendizaje pasivo, el maestro envía la lección y espera que los estudiantes retengan la lección. Pero el aprendizaje activo involucra a los estudiantes para que descubran la lección. Cómo llegan los jóvenes a la respuesta es tan importante como la respuesta misma, porque ellos descubren las razones que hay detrás de las conclusiones a las que llegaron.

Por ejemplo, nuestros jóvenes podrían pasivamente escucharnos predicar acerca del servicio a los pobres. O podríamos involucrarlos en un proyecto de servicio en el que aprendan por qué es importante para los cristianos el servir "al más pequeñito de éstos". Ellos experimentarán el gozo de dar sin que esperen recibir a

cambio nada. Sentirán la gratitud de aquellos a quienes sirven. Descubrirán que ellos pueden hacer "una diferencia" en la vida de alguien. Estos conceptos rara vez vendrán de únicamente escuchar un mensaje pasivamente. Se forman a través de un proceso de vivir la experiencia con líderes experimentados y luego de compartirla con la ayuda de líderes de amplia experiencia. En lugar de estar diciendo a los jóvenes, siempre, lo que tienen que hacer, los líderes orientados al proceso ayudan a sus jóvenes a aprender a hacer decisiones.

6. El aprendizaje activo está enfocado a través de la participación.

Las experiencias que no investigas tomando parte en ellas pueden tomar un largo plazo. Sin la participación, la caminata de la confianza, mencionada antes, podría quedar en la memoria de los jóvenes como un mero ejercicio interesante. Para desarrollar un verdadero entendimiento cristiano de esta experiencia, la participación como grupo es necesaria.<sup>17</sup>

Tomar parte -o evaluar una experiencia en parejas o grupos pequeños- ayuda a enfocar la experiencia y a articular su significado. A través de la participación, los líderes se aseguran de que las experiencias de grupo no se desviarán por falta de integración, falta de cuestionamiento, falta de organización o falta de realización completa. La participación ayuda a clasificar y ordenar la información que los estudiantes van obteniendo a través de la experiencia. Ayuda a los estudiantes a relacionar la experiencia obtenida con su vida práctica.

Al tomar parte activa se saca a la luz los principios fundamentales que operan en la acción. Los muchachos pueden entonces aplicar dichos principios a otras circunstancias que se presentan en sus vidas.

---

<sup>17</sup> ibídem

## 7. El aprendizaje activo es relacional.

Puesto que el aprendizaje activo involucra a todos y porque todas las experiencias son parte activa y se aplican con otras personas, los estudiantes tienen que interactuar con los demás. El aprendizaje pasivo puede ser una experiencia solitaria, pero el aprendizaje activo ocurre en medio del compañerismo con otros jóvenes.

El aprendizaje activo, particularmente durante la aplicación activa con otros más, requiere que los estudiantes revelen un poco de sí mismos a otros. Esto ofrece una rara oportunidad para limar asperezas interpersonales en este mundo apresurado.

Nótese nuestro uso de la palabra RELACIONAL. Aproximación es cercana, pero olvida una de las más poderosas influencias en la vida del adolescente: "nobleza". RELACIONAL, en aprendizaje activo se refiere a todas las relaciones en un grupo: adulto-joven, joven-joven y adulto-adulto.

Hay investigaciones que demuestran que la razón principal por la cual los jóvenes vienen a un grupo es por amigos. El aprendizaje activo capitaliza esta necesidad de relaciones. Ella anima a los jóvenes a aprender unos de otros.<sup>18</sup>

Cuando los jóvenes junto con adultos, comparten experiencias y juntos comparten que es lo que ha ocurrido, entonces aprenden realmente.

**2.2.12 Aprendizaje significativo.** Durante mucho tiempo se consideró que el aprendizaje era sinónimo de cambio de conducta, esto, porque dominó una perspectiva conductista de la labor educativa; sin embargo, se puede afirmar con certeza que el aprendizaje humano va más allá de un simple cambio de conducta, conduce a un cambio en el significado de la experiencia.

---

<sup>18</sup> ibídem

La experiencia humana no solo implica pensamiento, sino también afectividad y únicamente cuando se consideran en conjunto se capacita al individuo para enriquecer el significado de su experiencia.

Para entender la labor educativa, es necesario tener en consideración otros tres elementos del proceso educativo: los profesores y su manera de enseñar; la estructura de los conocimientos que conforman el currículo y el modo en que éste se produce y el entramado social en el que se desarrolla el proceso educativo.

Lo anterior se desarrolla dentro de un marco psicoeducativo, puesto que la psicología educativa trata de explicar la naturaleza del aprendizaje en el salón de clases y los factores que lo influyen, estos fundamentos psicológicos proporcionan los principios para que los profesores descubran por si mismos los métodos de enseñanza más eficaces, puesto que intentar descubrir métodos por "Ensayo y error" es un procedimiento ciego y, por tanto innecesariamente difícil y antieconómico (AUSUBEL: 1983).

En este sentido una "teoría del aprendizaje" ofrece una explicación sistemática, coherente y unitaria del ¿cómo se aprende?, ¿Cuáles son los límites del aprendizaje?, ¿Por qué se olvida lo aprendido?, y complementando a las teorías del aprendizaje encontramos a los "principios del aprendizaje", ya que se ocupan de estudiar a los factores que contribuyen a que ocurra el aprendizaje, en los que se fundamentará la labor educativa; en este sentido, si el docente desempeña su labor fundamentándola en principios de aprendizaje bien establecidos, podrá racionalmente elegir nuevas técnicas de enseñanza y mejorar la efectividad de su labor.

La teoría del aprendizaje significativo de Ausubel, ofrece en este sentido el marco apropiado para el desarrollo de la labor educativa, así como para el diseño de

técnicas educacionales coherentes con tales principios, constituyéndose en un marco teórico que favorecerá dicho proceso.

Ausubel plantea que el aprendizaje del alumno depende de la estructura cognitiva previa que se relaciona con la nueva información, debe entenderse por "estructura cognitiva", al conjunto de conceptos, ideas que un individuo posee en un determinado campo del conocimiento, así como su organización.<sup>19</sup>

En el proceso de orientación del aprendizaje, es de vital importancia conocer la estructura cognitiva del alumno; no sólo se trata de saber la cantidad de información que posee, sino cuales son los conceptos y proposiciones que maneja así como de su grado de estabilidad. Los principios de aprendizaje propuestos por Ausubel, ofrecen el marco para el diseño de herramientas meta cognitivas que permiten conocer la organización de la estructura cognitiva del educando, lo cual permitirá una mejor orientación de la labor educativa, ésta ya no se verá como una labor que deba desarrollarse con "mentes en blanco" o que el aprendizaje de los alumnos comience de "cero", pues no es así, sino que, los educandos tienen una serie de experiencias y conocimientos que afectan su aprendizaje y pueden ser aprovechados para su beneficio.

Ausubel resume este hecho en el epígrafe de su obra de la siguiente manera: "Si tuviese que reducir toda la psicología educativa a un solo principio, enunciaría este: El factor más importante que influye en el aprendizaje es lo que el alumno ya sabe. Averígüese esto y enséñese consecuentemente".<sup>20</sup>

---

<sup>19</sup> ibídem

<sup>20</sup> ibídem

### ✓ **Aprendizaje Significativo y Aprendizaje Mecánico:**

Un aprendizaje es significativo cuando los contenidos: Son relacionados de modo no arbitrario y sustancial (no al pie de la letra) con lo que el alumno ya sabe. Por relación sustancial y no arbitraria se debe entender que las ideas se relacionan con algún aspecto existente específicamente relevante de la estructura cognoscitiva del alumno, como una imagen, un símbolo ya significativo, un concepto o una proposición (AUSUBEL; 1983 :18).

Esto quiere decir que en el proceso educativo, es importante considerar lo que el individuo ya sabe de tal manera que establezca una relación con aquello que debe aprender. Este proceso tiene lugar si el educando tiene en su estructura cognitiva conceptos, estos son: ideas, proposiciones, estables y definidos, con los cuales la nueva información puede interactuar.

El aprendizaje significativo ocurre cuando una nueva información "se conecta" con un concepto relevante ("subsursor") pre existente en la estructura cognitiva, esto implica que, las nuevas ideas, conceptos y proposiciones pueden ser aprendidos significativamente en la medida en que otras ideas, conceptos o proposiciones relevantes estén adecuadamente claras y disponibles en la estructura cognitiva del individuo y que funcionen como un punto de "anclaje" a las primeras.

A manera de ejemplo en física, si los conceptos de sistema, trabajo, presión, temperatura y conservación de energía ya existen en la estructura cognitiva del alumno, estos servirán de subsensores para nuevos conocimientos referidos a termodinámica, tales como máquinas térmicas, ya sea turbinas de vapor, reactores de fusión o simplemente la teoría básica de los refrigeradores; el proceso de interacción de la nueva información con la ya existente, produce una nueva modificación de los conceptos subsensores (trabajo, conservación de energía, etc.), esto implica que los subsensores pueden ser conceptos amplios,

claros, estables o inestables. Todo ello depende de la manera y la frecuencia con que son expuestos a interacción con nuevas informaciones.

En el ejemplo dado, la idea de conservación de energía y trabajo mecánico servirá de "anclaje" para nuevas informaciones referidas a máquinas térmicas, pero en la medida de que esos nuevos conceptos sean aprendidos significativamente, crecerán y se modificarán los subsensores iniciales; es decir los conceptos de conservación de la energía y trabajo mecánico, evolucionarían para servir de subsensores para conceptos como la segunda ley termodinámica y entropía.

La característica más importante del aprendizaje significativo es que, produce una interacción entre los conocimientos más relevantes de la estructura cognitiva y las nuevas informaciones (no es una simple asociación), de tal modo que éstas adquieren un significado y son integradas a la estructura cognitiva de manera no arbitraria y sustancial, favoreciendo la diferenciación, evolución y estabilidad de los subsensores pre existentes y consecuentemente de toda la estructura cognitiva.

El aprendizaje mecánico, contrariamente al aprendizaje significativo, se produce cuando no existen subsensores adecuados, de tal forma que la nueva información es almacenada arbitrariamente, sin interactuar con conocimientos pre- existentes, un ejemplo de ello sería el simple aprendizaje de fórmulas en física, esta nueva información es incorporada a la estructura cognitiva de manera literal y arbitraria puesto que consta de puras asociaciones arbitrarias, [cuando], "el alumno carece de conocimientos previos relevantes y necesarios para hacer que la tarea de aprendizaje sea potencialmente significativo" (independientemente de la cantidad de significado potencial que la tarea tenga)... (Ausubel; 1983: 37).

Obviamente, el aprendizaje mecánico no se da en un "vacío cognitivo" puesto que debe existir algún tipo de asociación, pero no en el sentido de una interacción como en el aprendizaje significativo. El aprendizaje mecánico puede ser necesario

en algunos casos, por ejemplo en la fase inicial de un nuevo cuerpo de conocimientos, cuando no existen conceptos relevantes con los cuales pueda interactuar, en todo caso el aprendizaje significativo debe ser preferido, pues, este facilita la adquisición de significados, la retención y la transferencia de lo aprendido.

Finalmente Ausubel no establece una distinción entre aprendizaje significativo y mecánico como una dicotomía, sino como un "continuum", es más, ambos tipos de aprendizaje pueden ocurrir concomitantemente en la misma tarea de aprendizaje (Ausubel; 1983); por ejemplo la simple memorización de fórmulas se ubicaría en uno de los extremos de ese continuo( aprendizaje mecánico) y el aprendizaje de relaciones entre conceptos podría ubicarse en el otro extremo (Ap. Significativo) cabe resaltar que existen tipos de aprendizaje intermedios que comparten algunas propiedades de los aprendizajes antes mencionados, por ejemplo Aprendizaje de representaciones o el aprendizaje de los nombres de los objetos.

#### ✓ **Aprendizaje por descubrimiento y aprendizaje por recepción:**

En la vida diaria se producen muchas actividades y aprendizajes, por ejemplo, en el juego de " tirar la cuerda " ¿No hay algo que tira del extremo derecho de la cuerda con la misma fuerza que yo tiro del lado izquierdo? ¿Acaso no sería igual el tirón si la cuerda estuviera atada a un árbol que si mi amigo tirara de ella?, Para ganar el juego ¿no es mejor empujar con más fuerza sobre el suelo que tirar con más fuerza de la cuerda? Y ¿Acaso no se requiere energía para ejercer está fuerza e impartir movimiento? Estas ideas conforman el fundamento en física de la mecánica, pero ¿Cómo deberían ser aprendidos?, ¿Se debería comunicar estos fundamentos en su forma final o debería esperarse que los alumnos los descubran?, Antes de buscar una respuesta a estas cuestiones, evaluemos la naturaleza de estos aprendizajes.

En el aprendizaje por recepción, el contenido o motivo de aprendizaje se presenta al alumno en su forma final, sólo se le exige que internalice o incorpore el material (leyes, un poema, un teorema de geometría, etc.) que se le presenta de tal modo que pueda recuperarlo o reproducirlo en un momento posterior.

En el caso anterior la tarea de aprendizaje no es potencialmente significativa ni tampoco convertida en tal durante el proceso de internalización, por otra parte el aprendizaje por recepción puede ser significativo si la tarea o material potencialmente significativos son comprendidos e interactúan con los "subsunoeres" existentes en la estructura cognitiva previa del educando.

En el aprendizaje por descubrimiento, lo que va a ser aprendido no se da en su forma final, sino que debe ser re-construido por el alumno antes de ser aprendido e incorporado significativamente en la estructura cognitiva.

El aprendizaje por descubrimiento involucra que el alumno debe reordenar la información, integrarla con la estructura cognitiva y reorganizar o transformar la combinación integrada de manera que se produzca el aprendizaje deseado. Si la condición para que un aprendizaje sea potencialmente significativo es que la nueva información interactúe con la estructura cognitiva previa y que exista una disposición para ello del que aprende, esto implica que el aprendizaje por descubrimiento no necesariamente es significativo y que el aprendizaje por recepción sea obligatoriamente mecánico. Tanto uno como el otro pueden ser significativo o mecánico, dependiendo de la manera como la nueva información es almacenada en la estructura cognitiva; por ejemplo el armado de un rompecabezas por ensayo y error es un tipo de aprendizaje por descubrimiento en el cual, el contenido descubierto ( el armado) es incorporado de manera arbitraria a la estructura cognitiva y por lo tanto aprendido mecánicamente, por otro lado una ley física puede ser aprendida significativamente sin necesidad de ser descubierta por el alumno, está puede ser oída, comprendida y usada significativamente,

siempre que exista en su estructura cognitiva los conocimientos previos apropiados.

Las sesiones de clase están caracterizadas por orientarse hacia el aprendizaje por recepción, esta situación motiva la crítica por parte de aquellos que propician el aprendizaje por descubrimiento, pero desde el punto de vista de la transmisión del conocimiento, es injustificado, pues en ningún estadio de la evolución cognitiva del educando, tienen necesariamente que descubrir los contenidos de aprendizaje a fin de que estos sean comprendidos y empleados significativamente.

El "método del descubrimiento" puede ser especialmente apropiado para ciertos aprendizajes como por ejemplo, el aprendizaje de procedimientos científicos para una disciplina en particular, pero para la adquisición de volúmenes grandes de conocimiento, es simplemente inoperante e innecesario según Ausubel, por otro lado, el "método expositivo" puede ser organizado de tal manera que propicie un aprendizaje por recepción significativo y ser más eficiente que cualquier otro método en el proceso de aprendizaje-enseñanza para la asimilación de contenidos a la estructura cognitiva.

Finalmente es necesario considerar lo siguiente: "El aprendizaje por recepción, si bien es fenomenológicamente más sencillo que el aprendizaje por descubrimiento, surge paradójicamente ya muy avanzado el desarrollo y especialmente en sus formas verbales más puras logradas, implica un nivel mayor de madurez cognoscitiva (AUSUBEL; 1983,36).

Siendo así, un niño en edad pre escolar y tal vez durante los primeros años de escolarización, adquiere conceptos y proposiciones a través de un proceso inductivo basado en la experiencia no verbal, concreta y empírica. Se puede decir que en esta etapa predomina el aprendizaje por descubrimiento, puesto que el aprendizaje por recepción surge solamente cuando el niño alcanza un nivel de

madurez cognitiva tal, que le permita comprender conceptos y proposiciones presentados verbalmente sin que sea necesario el soporte empírico concreto.

✓ **Requisitos para el Aprendizaje Significativo:**

Al respecto AUSUBEL dice: El alumno debe manifestar [...] una disposición para relacionar sustancial y no arbitrariamente el nuevo material con su estructura cognoscitiva, como que el material que aprende es potencialmente significativo para él, es decir, relacionable con su estructura de conocimiento sobre una base no arbitraria (AUSUBEL;1983: 48).

✓ **Tipos de aprendizaje significativo:**

Es importante recalcar que el aprendizaje significativo no es la "simple conexión" de la información nueva con la ya existente en la estructura cognoscitiva del que aprende, por el contrario, sólo el aprendizaje mecánico es la "simple conexión", arbitraria y no sustantiva; el aprendizaje significativo involucra la modificación y evolución de la nueva información, así como de la estructura cognoscitiva envuelta en el aprendizaje.

Ausubel distingue tres tipos de aprendizaje significativo: de representaciones conceptos y de proposiciones.

**a. Aprendizaje de Representaciones:**

Es el aprendizaje más elemental del cual dependen los demás tipos de aprendizaje. Consiste en la atribución de significados a determinados símbolos, al respecto AUSUBEL dice:

Ocurre cuando se igualan en significado símbolos arbitrarios con sus referentes (objetos, eventos, conceptos) y significan para el alumno cualquier significado al que sus referentes aludan (AUSUBEL; 1983:46).

Este tipo de aprendizaje se presenta generalmente en los niños, por ejemplo, el aprendizaje de la palabra "Pelota", ocurre cuando el significado de esa palabra pasa a representar, o se convierte en equivalente para la pelota que el niño está percibiendo en ese momento, por consiguiente, significan la misma cosa para él; no se trata de una simple asociación entre el símbolo y el objeto sino que el niño los relaciona de manera relativamente sustantiva y no arbitraria, como una equivalencia representacional con los contenidos relevantes existentes en su estructura cognitiva.

#### **b. Aprendizaje de Conceptos:**

Los conceptos se definen como "objetos, eventos, situaciones o propiedades de que posee atributos de criterios comunes y que se designan mediante algún símbolo o signos" (AUSUBEL 1983:61), partiendo de ello podemos afirmar que en cierta forma también es un aprendizaje de representaciones.

Los conceptos son adquiridos a través de dos procesos. Formación y asimilación. En la formación de conceptos, los atributos de criterio (características) del concepto se adquieren a través de la experiencia directa, en sucesivas etapas de formulación y prueba de hipótesis, del ejemplo anterior podemos decir que el niño adquiere el significado genérico de la palabra "pelota" , ese símbolo sirve también como significante para el concepto cultural "pelota", en este caso se establece una equivalencia entre el símbolo y sus atributos de criterios comunes. De allí que los niños aprendan el concepto de "pelota" a través de varios encuentros con su pelota y las de otros niños.

El aprendizaje de conceptos por asimilación se produce a medida que el niño amplía su vocabulario, pues los atributos de criterio de los conceptos se pueden definir usando las combinaciones disponibles en la estructura cognitiva por ello el niño podrá distinguir distintos colores, tamaños y afirmar que se trata de una "Pelota", cuando vea otras en cualquier momento.

### **c. Aprendizaje de proposiciones:**

Este tipo de aprendizaje va más allá de la simple asimilación de lo que representan las palabras, combinadas o aisladas, puesto que exige captar el significado de las ideas expresadas en forma de proposiciones.

El aprendizaje de proposiciones implica la combinación y relación de varias palabras cada una de las cuales constituye un referente unitario, luego estas se combinan de tal forma que la idea resultante es más que la simple suma de los significados de las palabras componentes individuales, produciendo un nuevo significado que es asimilado a la estructura cognoscitiva. Es decir, que una proposición potencialmente significativa, expresada verbalmente, como una declaración que posee significado denotativo (las características evocadas al oír los conceptos) y connotativo (la carga emotiva, actitudinal e idiosincrática provocada por los conceptos) de los conceptos involucrados, interactúa con las ideas relevantes ya establecidas en la estructura cognoscitiva y, de esa interacción, surgen los significados de la nueva proposición.

**2.2.13 Lúdica y recreación.** La lúdica es una dimensión del desarrollo humano que nos lleva a realizar las cosas de la manera más agradable y placentera; buscando múltiples posibilidades para interactuar con el entorno físico, relacionarnos con las personas y que nos permite crecer y trascender.

Un interesante punto de partida tiene que ver con la concepción teórica sobre la lúdica de la manera más amplia, de tal suerte que se pueda entender el verdadero sentido que se persigue al ser lúdicas nuestras enseñanzas. Para tener claridad sobre este particular, se consideran oportunos los planteamientos de Héctor Ángel Díaz Mejía, quien al referirse al fenómeno lúdico y a la lúdica, en forma general, expresa:

El fenómeno lúdico se manifiesta en múltiples formas de expresión cultural como las expresiones artísticas y folclóricas, las competencias, el juego infantil, los carnavales, etc. La lúdica no se reduce al juego como tampoco es a la infancia.

La lúdica, se identifica con el ludo que es toda aquella acción que produce diversión, placer, alegría; toda acción que se identifique con la recreación; y en segunda instancia, una serie de expresiones culturales: Teatro, danzas, música, competencias deportivas, juegos de azar, juegos infantiles, fiestas populares, actividades de recreación, la pintura, la narrativa, la poesía, entre otras.<sup>21</sup>

Estas dos primeras apreciaciones que se toman como punto de partida en la fundamentación teórica de la lúdica, permiten comprender que la lúdica como tal tiene una amplia gama de expresiones y manifestaciones que van mucho más allá del juego, a pesar de que es una de las más auténticas formas del fenómeno lúdico; en este contexto son importantes los siguientes elementos de juicio: En la lúdica las expresiones artísticas y culturales que provocan diversión, placer, goce, recreación... pueden asociarse directamente como actividades lúdicas propias del ser humano. Es decir, que la lúdica está directamente asociada con el arte y con actividades de tipo cultural, razón por la cual actividades como el teatro, la danza, los juegos, los eventos deportivos, las formas de creación literaria y de expresión

---

<sup>21</sup> Díaz Mejía. LA FUNCIÓN LÚDICA DEL SUJETO. UNA INTERPRETACIÓN TEÓRICA DE LA LÚDICA PARA TRANSFORMAR LAS PRÁCTICAS PEDAGÓGICAS. BOGOTÁ: COLECCIONES CREATIVAS. 2001.P 16-17.

artística en sus diferentes modalidades pueden considerarse como prácticas lúdicas; que en su conjunto son formas de expresión natural del hombre, a través de las cuales satisfacen sus necesidades básicas de recreación, diversión, entretenimiento, etc.

La lúdica también le permite al sujeto poder asumir la condición de otro, experiencia práctica que se concreta cuando asume roles, hace personificaciones y transforma su propia identidad por situaciones simbólicas que de momento le permite ser otro pero sin perder su propia personalidad. En las prácticas lúdicas con mucha frecuencia se asume diferentes roles y actuaciones que le permiten transformar y recrear múltiples situaciones de la vida social y material y elevar la creatividad, que bien puede aprovecharse cuando se busca darle una resignificación al proceso de enseñanza y aprendizaje.

Recreación, la podemos definir como la acción y efecto de recrear. Además, recrear significa divertir, alegrar o deleitar. En términos populares a esta diversión también le llamamos entretención.

Según esa definición, recrearse necesariamente debe incluir la diversión o el pasarlo bien, con el objetivo de distraerse de las exigencias, especialmente en ambientes laborales y educativos para así conseguir un alivio necesario para conllevar nuevamente, otra etapa de responsabilidades, con energías renovadas que permitirán un mejor resultado de ellas.

Las actividades recreativas y lúdicas al aire libre promueven buen empleo del tiempo libre con la participación voluntaria y espontánea de los niños y niñas, durante estas actividades los estudiantes experimentan sentimientos de alegría, entusiasmo, ansiedad, preocupación entre otros por el afán de ser los primeros o los ganadores.

Durante estas actividades en muchas ocasiones se requiere de competencias directas donde se debe resaltar el respeto por las normas del juego y que hay que cumplirlas para su desarrollo, esto contribuye a fortalecer el control de las emociones, el reconocimiento del otro en igualdad de condiciones y es aquí donde se estrechan los lazos de amistad y se pone en juego la importancia del diálogo a la hora de solucionar los problemas que se presentan entre los niños.

**2.2.14 Ambientes de aprendizaje, espacios de interacción y desarrollo.** Un ambiente de aprendizaje es vital para el desarrollo del proceso de enseñanza y aprendizaje, por lo que es importante que tomemos como punto de partida qué es un ambiente de aprendizaje. Lo cual es “todos aquellos elementos físicos-sensoriales, como la luz, el color, el sonido, el espacio, el mobiliario, etc., que caracterizan el lugar donde un estudiante ha de realizar el aprendizaje.”

Por lo que es posible decir que casi cualquier lugar que cuente con las condiciones necesarias para llevar a cabo el proceso de enseñanza y aprendizaje puede ser considerado un ambiente de aprendizaje, aunado también a que el lugar físico debe de contribuir a que se pueda llevar a cabo con el nivel máximo de eficacia.

En un principio los ambientes de aprendizaje estaban confinados a ser considerados única y exclusivamente como espacios físicos; al ser concebidos de esta forma el diseño de los espacios que estarían destinados para llevar a cabo el ambiente, por lo general dentro de una instrucción escolarizada, debían de ser creados para las necesidades exclusivamente físicas de la escuela.

Lo cual los convertía en un espacio inmutable estático como se menciona en el texto de Loughlin. El ambiente de aprendizaje: Diseño y organización. “...el entorno arquitectónico suele permanecer básicamente inmutable a lo largo del año

escolar. Los elementos divisorios resultan demasiado pesados para cambiarlo de lugar... no pueden ser desplazables”

Por lo que esto podría sonar muy restrictivo y hasta cierto punto cerrado, a las posibilidades que se podrían llevar a cabo dentro del mismo. Pero un ambiente de aprendizaje va más allá del espacio físico y de las situaciones del inmobiliario para llevar el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Sino que se conforman también con otros elementos de igual o mayor importancia que esté primero elemento del cual hemos abordado, entre ellos encontramos la organización del espacio y la planeación de los recursos.

Ya que un ambiente de aprendizaje no se puede generar por un simple espacio físico, sino que lo más importante es que se lleve a cabo gracias a la gestión y guía del docente.

Ya que la organización de un ambiente bien estructurado generado por el docente puede hacer que ellos empleen una organización no sólo de un espacio escolar, sino que a su vez pueda realizar un “ambiente que estimulen la interacción espacial para diseñar ambientes que generen la interacción del lenguaje y alienten la investigación”.<sup>22</sup>

Y es precisamente en la búsqueda de este un ambiente en el que se pueda estimular al estudiante; entra un elemento importante que son los recursos lúdicos, puesto que se podría considerar que un ambiente de aprendizaje debe de ser rígido y sin posibilidades de apertura hacía otros elementos, para poder ser exitoso.

---

<sup>22</sup> Ambientes de aprendizaje espacios de interacción y desarrollo, Jiménez López Ruth Alejandra, Instituto Latino americano de la comunicación Educativa (ilce), revista e-FORMADORES.

Pero no es así, parte fundamental para que el alumno pueda tener un aprendizaje significativo son la generación de estos espacios y recursos lúdicos. Espacios que inviten al alumno a aprender, lo cual en algunas ocasiones nos puede hacer cuestionarnos, cómo lograr integrar estos elementos en nuestro trabajo.

Es posible lograr incluir este elemento a nuestro trabajo de una forma relativamente muy sencilla, como mover una silla o cambiar el escritorio de lugar y poder darle a los alumnos una sensación distinta a la que ya están acostumbrados a trabajar en sus aulas.

Asimismo el incluir elementos lúdicos en el aula como su nombre lo dice es incluir juegos, ya que el juego puede generar por sí mismo relaciones de aprendizaje que el alumno de otra forma difícilmente obtendría, como lo es trabajar en equipo. El trabajo en equipo es “un conjunto de personas que se necesitan mutuamente para el logro de objetivos que benefician a sus miembros... aprender que el equipo implica el aprovechamiento del talento colectivo”.

Utilizar este elemento no es cosa fácil, ya que siempre el docente debe fungir como la persona que media el juego y aplica las reglas. Esta dimensión cada día va tomando mayor fuerza.

Como lo menciona Huizinga (1987) “la cultura humana ha surgido de la capacidad del hombre para jugar, para adoptar una actitud lúdica”.

Razón vital para que como docentes procuremos que el elemento de los juegos esté presente en nuestras aulas, ya que si logramos por medio del juego anclar un conocimiento en los alumnos, muy probablemente logremos que ellos tengan un aprendizaje significativo sobre aquello que pretendemos no sólo que aprenda, sino que también se adueñe de dicho conocimiento.

En nuestros días los ambientes de aprendizaje han dejado atrás el espacio físico, como lo mencioné anteriormente en este trabajo: que en un principio los ambientes de aprendizaje sólo eran concebidos como un espacio físico.<sup>23</sup>

Ahora están viajando a las etapas virtuales, conocidos como “los nuevos ambientes de aprendizaje”. Que de alguna manera guarda ciertas similitudes con los ambientes tradicionales, pero ahora al estar inmersos en la red conllevan otros elementos.

Los nuevos ambientes de aprendizaje en especial los virtuales dan una gran variedad de elementos tan vastos como la información que existe en Internet, como lo puede ser tener acceso a bibliotecas digitales, bases de datos de todo tipo (desde muy básicas hasta muy extensas).

Pero a su vez aporta un elemento muy importante: buscar que el alumno o la persona inmersa en este ambiente se convierta en un gestor de su propio aprendizaje, ya que al tener acceso a los materiales sin importar el lugar o el horario, puede buscar información y aprender sin tener que estar sujeto a un espacio físico.

Al hacer este tipo de estudio, también empieza a ver que el docente no es la figura central del aprendizaje, sino que el alumno lo es. El docente es una guía para realizar el proceso.

Esto puede parecer una situación “de soledad”, ya que el alumno en este tipo de ambientes de aprendizaje no tiene contacto con los demás. Sin embargo no es así, ya que como elemento importante de estos nuevos ambientes, el alumno tal vez no tenga un contacto directo; pero siempre tiene una guía y una comunicación con su tutor, lo mismo que una interacción con sus compañeros a través de

---

<sup>23</sup> ibídem

distintos sistemas (como lo puede ser un foro de discusión o el mismo correo electrónico).

Hay una apertura en los espacios de comunicación, ya que muy probablemente en un ambiente tradicional de aprendizaje sólo se pueden realizar preguntas o retroalimentación del tema dentro del salón del clases, cosa que ya no pasa en los nuevos ambientes porque su proceso de aprendizaje no se limita al tiempo que pasa en alumno en el salón.

También retoma el aprendizaje colaborativo con el propósito de alcanzar objetivos comunes, por lo que podemos concluir al expresar que los ambientes de aprendizaje son en parte conformados por los espacios físicos en donde se pueda llevar a cabo el proceso de aprendizaje, pero también para poder tener un ambiente de aprendizaje valioso, deben de entrar en juego otros elementos como lo son la guía del docente y los elementos lúdicos.<sup>24</sup>

A su vez, debemos ver que ahora parte importante de la educación ya no está nada más en un ambiente físico de aprendizaje, sino en los virtuales que tienen su propia estructura y recursos, pero sin importar qué tipo de ambiente que se aborda. Lo más importante en ambos debe de ser el alumno y su aprendizaje significativo, ya que no importa en qué nivel se lleve a cabo (si es físico o virtual); lo más importante sigue siendo el proceso y el resultado de la enseñanza.

**2.2.15 Desarrollo cognitivo por medio del juego.** Las prácticas escolares, la formación de los maestros, y los lineamientos ministeriales señalan al juego como tema específico del jardín de infantes. La coincidencia en el tema no implica coherencia en los conceptos y pautas de comprensión del juego y de los juegos en el ámbito de las escuelas. La persistencia de contradicciones y superposiciones de significados acerca del juego, repercute directamente sobre las experiencias en el

---

<sup>24</sup> ibídem

jardín. Ideas y creencias personales se mezclan con definiciones teóricas, constituyendo una amalgama que obstaculiza la reflexión sobre el tema.

En el jardín de infantes se habla del juego como contenido cultural, eje metodológico, ordenador institucional, instrumento de enseñanza, técnica grupal, recreo, descarga, opción cuando la actividad de clase ya se terminó; y a veces también como la posibilidad de que los chicos puedan expresar temáticas familiares conflictivas. Sabemos también de las tensiones que aparecen entre juego y contenido disciplinar, polos de una cinchada que parece insuperable.<sup>25</sup>

Tomando a estas múltiples e intensas discusiones internas del jardín como fuente inspiradora, se ha ido construyendo el sentido de este texto. Se trata de proponer una organización y jerarquización de conceptos, para que oficien de ordenadores que orienten las propuestas y experiencias de juego en el jardín. Una organización pensada como referente que permita a los maestros fundamentar sus propuestas de juego y sentir más libertad para jugar en cada sala.

#### ✓ **Juego en el proceso de socialización:**

El juego como contenido cultural formará parte del proceso de socialización primaria como tantos otros saberes de una comunidad. Jugar es una manera de establecer una relación con los chicos y de hacer juntos en familia que tomará distintas formas a partir del valor que se le otorgue a esta actividad. En líneas generales, podemos decir que casi siempre es un adulto significativo el que enseña a jugar. Primeros juegos adornados de sonrisas, sonidos, juguetes, ritmos, canciones, movimientos corporales, que irán transformándose a través de la participación de otras personas con distintas propuestas de juego: jugar con cartas, piedritas, fichas, masa, telas, disfraces, pelotas, carreras.

---

<sup>25</sup> Sobre el juego podemos pensar: ordenando criterios para seguir jugando en el jardín de infantes, Valiño Gabriela, psicopedagoga universidad del museo social Argentino, Febrero 24, 2007, Buenos Aires-Argentina

Mientras vamos jugando se construye un nuevo rol social: nos vamos haciendo jugadores. Y a partir de ese momento comenzaremos a conocer a las personas a través de nuevos criterios: si sabe o no sabe jugar, a qué sabe jugar, en qué es bueno jugando, qué juguetes tiene, si sabe juegos interesantes, si puede aprender nuevos juegos, si me gusta jugar con ese compañero o no. Aprender a jugar y ponerse a jugar requiere de la organización de cuatro elementos básicos: compañeros de juego, tiempo, espacio y materiales de juego. La relación entre estos cuatro elementos constituye el juego como trama interna de cada niño que va delineando la propia historia de juego.

Ubicarnos en una perspectiva social e histórica para comprender el origen de esta actividad en la vida de las personas, nos permite reconocerla como una zona compartida, construida con otros. En otras palabras, no describimos al juego como una actividad natural, siempre presente y despojada de problemas. Pensamos que el juego implica negociación, exposición de diferencias, conflictos. Jugar requiere poder sostener la tarea de encontrar semejanzas, de seleccionar ideas, de planificar secuencias, de construir diálogos y escenarios. Podemos afirmar entonces que el juego es posible cuando esta red de acciones y habilidades se ordenan para ponerse a jugar. Cuando observamos jugar a los niños sabemos que el juego como propósito se ha impuesto: ha sido mucho más importante jugar juntos que imponer la propia idea.

✓ **Presencias, limitaciones y ausencias del juego:**

En la actualidad, la escuela inicial vuelve a poner la mirada y la atención sobre el juego, como ordenador del desarrollo en la infancia, al constatar que muchos alumnos no pueden variar sus juegos y sus maneras de jugar porque no cuentan con oportunidades de juego. En algunas regiones del país el juego es una actividad presente que el maestro ampliará con su disposición y saberes. En otros lugares, en otras escuelas asisten niños que no saben jugar, que no han jugado,

realidad que convoca al docente como presentador de esta actividad cultural y social. En estos casos el maestro tiene que enseñarle a jugar. Un nuevo aspecto del rol que convoca la disponibilidad del maestro con relación al juego y que requiere saberes para comprender qué hacer cuando los chicos no saben jugar o cuando juegan siempre a lo mismo.<sup>26</sup>

Reconocer al juego como clave para el desarrollo integral es para la escuela inicial no sólo marco que orienta la acción educativa sino que es al mismo tiempo una responsabilidad. La responsabilidad de garantizar el juego en la vida educativa de los niños. Hacer que los niños jueguen, que sigan jugando, que jueguen de distintas maneras a distintos juegos pasa a ser responsabilidad de la escuela. Diseñar entonces propuestas escolares que inviten y convoquen a los chicos a jugar, que les enseñen a jugar diferentes juegos que impliquen acciones y procesos variados. Rescatar, enriquecer y muchas veces instalar la capacidad para jugar es un objetivo básico, general y obligatorio de la escuela inicial. Este marco le permite al maestro reconocer y evaluar la capacidad de juego de los chicos integrando esta temática a otros indicadores de desarrollo y aprendizaje que valora en el seguimiento de sus alumnos.

Ponerse a pensar acerca de las experiencias y oportunidades de juego de los chicos en la familia y en la escuela, es una tarea reveladora de dudas, preguntas, limitaciones, zonas confusas. Por eso es importante construir una zona compartida de conceptos y criterios para que los maestros puedan jugar en ese marco conceptual sin perderse, habilitando más tiempos para jugar y mayor variedad de juegos.

---

<sup>26</sup> ibídem

## ✓ El valor del juego en el desarrollo cognitivo: aspectos teóricos

Proponerse desde el nivel inicial el desarrollo integral de los chicos, requiere aclarar algunas cuestiones acerca del desarrollo cognitivo. En otras palabras, qué quiere decir desarrollo y cómo entender este proceso evolutivo desde referentes teóricos flexibles a las variaciones de las distintas regiones del país.

En la actualidad, se reconoce que las pautas evolutivas establecidas por los modelos teóricos se cumplen, cuando las prácticas de crianza y educativas se diseñan tomando estos aportes como base y parámetro de las propias acciones. Los niños alcanzarán el despliegue y complejización de su potencialidad, sólo si los contextos educativos (familia y escuela) en los que participan se organizan para hacer posible la progresión de las habilidades y competencias.

Las teorías psicológicas establecen conceptos y relaciones que significan al juego como una actividad clave en el proceso de construcción y desarrollo de la inteligencia. El marco científico nos permite aprender que el juego promueve la construcción de procesos cognitivos que son la base del pensar propiamente dicho. Jugar requiere comenzar a transformar las acciones en significados habilitando de manera efectiva la adquisición de la capacidad representativa. Proponer jugar un juego es proponer un significado compartido a través de un guion interactivo. Jugar a la familia, jugar al doctor, jugar a ir de paseo son ideas (significados en mente) organizadas y ordenadas en secuencias a través de la acción y del lenguaje (esquema narrativo).<sup>27</sup>

Para jugar un juego con otros, hay que comparar acciones para diseñar estrategias, es necesario mantener “en mente” las reglas y objetivos del juego que ofician de parámetro de las acciones, y es indispensable ponerse de acuerdo con respecto a las reglas antes de empezar a jugar. Para lograrlo hay que explicar –de

---

<sup>27</sup> ibídem

tal modo que los otros entiendan- el propio punto de vista, comprender los puntos de vista de los otros y construir conjuntamente una posición común. Jugar implica y demanda procesos de análisis, de combinación, de comparación de acciones, de selección de materiales a partir de criterios y de producción de argumentos. Estos procesos constituyen el capital cognitivo necesario para todos los aprendizajes específicos que integran las áreas curriculares. Esta manera de analizar el juego permite comprender que jugar es en sí mismo, un indicador de desarrollo cognitivo, social y afectivo.

Los juegos son contextos de producción de conocimientos (contenidos) y de procesos cognitivos. Desde esta concepción observamos e indagamos a qué juega cada niño, significando esta información como saberes previos relativos al juego y a los juegos.

Cuando hablamos de procesos cognitivos nos referimos a:

- Comparar acciones.
- Intercambiar y negociar ideas para ponerse de acuerdo con respecto a distintos contenidos del juego.

Conceptualizar al desarrollo en términos sociales significa comprender que las habilidades y aprendizajes específicos son contenidos subjetivos que han sido valorados y estimulados en el marco socio-cultural de pertenencia. Son logros de los chicos que revelan las expectativas y la intencionalidad educativa de los adultos significativos (padres y maestros). Desde esta posición reconocemos que las oportunidades para jugar dependen del permiso y propuestas de los adultos.

Este marco hace viable el análisis de los juegos que los chicos organizan autónomamente para evaluar si estas elecciones promueven complejización de

procesos cognitivos o ratifican y consolidan pobreza cognitiva y simbólica, ya que sabemos que los juegos son promotores de desarrollo intelectual en tanto cumplan con ciertos atributos y se signifiquen en ese sentido.<sup>28</sup>

Las dificultades que pueden presentar los chicos para comenzar o sostener un juego son consecuencia de la ausencia de experiencias de juego grupal, condición básica para el aprendizaje del jugar y de los juegos. Si en la actualidad los niños no juegan o juegan juegos pobres en términos de desafío intelectual o juegan juegos solitarios, la tarea de la escuela es promover experiencias de juego variadas, interesantes y tendientes a la complejización tanto en términos sociales como cognitivos. La lectura social del desarrollo nos guía en el diseño de entornos educativos que faciliten y enriquezcan la capacidad de juegos de los chicos. Se trata de tomar a los aportes teóricos como puntos de referencia para delinear un recorrido evolutivo para el juego en el contexto escolar.

✓ **El juego como instrumento de enseñanza:**

Se trata de seleccionar juegos con intencionalidad pedagógica. Es decir juegos pensados como estrategias didácticas. Esta decisión requiere pensar en dos dimensiones. Por un lado en términos de la enseñanza: cómo enseñar, cómo guiar el proceso de aprendizaje. Por otro lado sobre la especificidad del contenido a enseñar. Los juegos son mediadores del contenido en tanto son estructuras que implican determinados saberes y por lo tanto le permiten a los jugadores construir y apropiarse significativamente de un contenido. El maestro requiere de específicos criterios para organizar y fundamentar el sentido de la selección de este tipo de juegos.<sup>29</sup>

---

<sup>28</sup> ibídem

<sup>29</sup> ibídem

**2.2.16 Valores formativos del juego.** El juego por si solo es enriquecedor; porque es expresión de libertad y creación, de alegría y goce; el juego con intencionalidad pedagógica trae implícitos unos valores formativos que lo hacen aún más productivo en los siguientes aspectos:

- ✓ **Intelectual y/o Cognitivo.** El valor está determinado por la obligación que tiene el ser humano en el juego de percibir, sentir, observar, pensar, realizar variaciones, vencer dificultades y resolver problemas, lo que conlleva a la estimulación de la psiquis, de los esquemas del pensamiento y a un trabajo del sistema nervioso central.
- ✓ **Afectivo.** Por lo que tiene que ver con las relaciones sentimentales de apego, aprecio, valoración y empatía, que se viven con los otros en el desarrollo del juego, que es básicamente una experiencia colectiva.
- ✓ **Físico.** Éste se mide por la influencia del juego en el desarrollo de las cualidades físicas que repercuten en el organismo desde el punto de vista biológico, anatómico, fisiológico y cinético.
- ✓ **Social.** Se da en la integración que el niño realiza con otros, que lo lleva a comprender la necesidad de compartir su vida y sus ideas como una forma indispensable de vivir en sociedad; lo prepara a vivir en comunidad, permitiéndole ser más tolerante y pacífico, se rescata el sentido de pertenencia y de la creatividad colectiva.
- ✓ **Estético.** Mediante el juego se estimula el aceleramiento del desarrollo armónico, del orden, de la limpieza y el equilibrio, lo que lleva a un mejoramiento de su salud y presentación personal; igualmente el desarrollo de la sensibilidad, del sentido rítmico, de la apreciación del color, tono y textura.

- ✓ **Moral.** Está determinado en el juego por la necesidad de respetar a los contrarios, de ayudar a los compañeros, de mostrarse sinceros consigo mismos, y con los demás, evitando el engaño y la mentira; se busca la honestidad y la lealtad; se pretende comprender la ganancia y la pérdida, al igual que la tensión y distensionamiento, el fracaso y el éxito.
- ✓ **Espiritual.** A través del juego, el niño con su compromiso y proyección, logra trascender su cotidianidad.

Estos valores permiten el crecimiento personal y aportan a la formación integral, de esta manera el educador conocedor de estas ventajas que ofrece el juego, lo utilizará como excelente herramienta pedagógica.<sup>30</sup>

Los valores anteriores, tienen implicaciones en las diferentes áreas del currículo, tales como: Matemáticas, Humanidades y Español, Ciencias Sociales, Historia, Geografía, Constitución Política y Democracia, Ciencias Naturales y Educación Ambiental, Educación Física, Recreación y Deporte, Educación Ética y en valores Humanos, Educación Artística y Educación Religiosa. Permiten conocer, descubrir y reforzar nuevos conocimientos y crear nuevas teorías a partir de la vivencia y la participación en dichos juegos; porque *“El que aprende jugando, aprende dos veces, una para la satisfacción personal, y otra para su vida”*

**2.2.17 Fundamentos del juego infantil.** Dentro de los fundamentos encontramos:

- ✓ **Fundamento Pedagógico:**

El juego como actividad abierta y multifacética mantiene relaciones de todo tipo con una amplia gama de posibilidades dentro del ámbito educativo, lo que facilita

---

<sup>30</sup> Valores formativo del juego, fundación integral, Julio 26, 2009

que al intentar desarrollar determinados aspectos de tipo motor, psicológico y social se está incidiendo a la vez en otros aspectos; cabe notar que el principal problema de aprovechar el potencial educativo del juego reside en el reto de incorporar el juego a la educación sin despojarlo de sus características fundamentales, por el contrario convertir la educación en una experiencia lúdica, en donde el profesor lejos de asumir un papel impositivo, posibilite espacios de libre acceso al conocimiento.<sup>31</sup>

#### ✓ **Fundamento Biológico Del Juego:**

El hombre es de una estructura compleja. Así mismo la diferencia constitucional que separa a un sexo del otro sería la causa de la diferencia de los juegos de niños y niñas.

El juego es considerado un ejercicio preparatorio para la vida y sirven como autoformación natural del niño.

El individuo necesita un desahogo, un escape, eso podemos notar por ejemplo: en una persona enojada que en un momento de cólera puede arrojar una silla o cualquier objeto. Con esto se produce la descarga y luego siente una especie de alivio, igualmente sucede con esa tendencia ofensiva de cada individuo en la que se desahoga de manera práctica.

#### ✓ **Fundamento Epistemológico:**

El encuentro epistemológico de los niños y los adultos, no será posible si los educadores no confiamos en que son ellos quienes nos muestran de manera fresca, transparente e ingenua, cómo aprenden y cómo construyen colectivamente

---

<sup>31</sup> Fundamentos del juego infantil, Añanca Mesa Walter, Enero 20 de 2015, buenas tareas.com

el conocimiento; ellos dan espacio a lo emergente, a las propuestas, a la multiplicidad de verdades que surgen de una misma realidad en un armónico caos. Si pudiésemos colorear estas interacciones e interrelaciones, obtendríamos una visión caleidoscópica, como una artística manifestación de la incertidumbre. Lo paradójico es que esta imagen dinámica, llena de color y emoción, es la que en la escuela se asocia a desorden, descontrol, a lo feo y anormal. Por ello debe fortalecerse una estructura funcional cuyo objetivo sea mantener el “status quo” sobre la base de normas y “verdades” incuestionables, que persiguen alcanzar y mantener el poder todo bajo control.

Cuando los niños están jugando en exposición directa a estímulos que exigen como respuesta funciones mentales superiores, como la abstracción, la representación, las anticipaciones, las combinaciones, las operatorias, etc. están sumergidos y gozando creativamente de las oportunidades que le ofrece la no certeza, la no determinación, lo no establecido; están aprovechando al máximo la incertidumbre y la disfrutan como una instancia de la aprendizaje por propia motivación, donde surgen mediadores y líderes que haciendo uso de sus experiencias van generando aprendizajes de manera sinérgica e iterativa, con quienes comparten este espacio relacional.

Desde esta perspectiva, el juego trasciende lo puramente biológico y psicológico, posee un carácter “supra lógico” que encuentra su sentido más profundo en la cultura, en su función social; es una forma de vida, que se siente, que se valora y significa íntimamente. El juego, en tanto instancia de aprendizaje y, por tanto, de socialización, desempeña un papel insustituible en los procesos educativos informales que aceptan el “caos” como factor esencial e imprescindible.

### ✓ **Fundamento Antropológico, Cultural y Social:**

En este caso lo más importante es la función socializadora y cultural del juego. Vygotsky considera que el juego no nace del placer, sino de las necesidades y frustraciones del niño, las cuales en gran parte vienen dadas por su situación social. El niño siente una necesidad de acción siempre que hay una necesidad no cubierta. Por el contrario en una sociedad en la que lograrse satisfacer todos sus deseos de forma inmediata, nunca tendría lugar la aparición del juego.<sup>32</sup>

**2.2.18 Juegos para niños con necesidades educativas especiales.** El juego es la actividad natural de los niños. A través del juego se pueden proponer a los alumnos diferentes tareas que les ayuden a desarrollar sus capacidades.

Para poder hacer una propuesta de tareas que se adecue a las demandas del alumno, no basta tan sólo con conocer las necesidades de éste. Será necesario profundizar en el análisis de características y naturaleza de las que se deseen proponer, para adecuarlas a las demandas del alumno. Después de haber analizado la naturaleza de la tarea estaremos en condiciones de modificarla y adecuarla a las capacidades del alumno con necesidades educativas especiales.

A pesar de que antes de la intervención se hayan establecido determinadas adaptaciones, durante la propia sesión de educación física, habrá la oportunidad de comprobar cómo ciertas tareas no se acaban de ajustar específicamente a la previsión inicial, por lo que será necesario introducir de nuevo pequeñas modificaciones que se adecuen a la realidad.

Si en la educación ordinaria la evaluación continua desempeña un papel relevante, cuando se trata de alumnos con necesidades educativas especiales, se debe

---

<sup>32</sup> ibídem

prestar continuamente atención a sus evoluciones, para ir corrigiendo posibles desajustes y poder así reconducir la práctica.

### **2.3 MARCO CONTEXTUAL**

La Normal fue fundada en la ciudad de Ocaña y dirigida por señoritas, según Ordenanza de la Asamblea Departamental, siendo secretario de Educación Hernando Urquijo. La primera directora fue Belarmina González, su filosofía es:

La Escuela Normal Superior de Ocaña, es una Institución basada en la tradición, en la responsabilidad y el compromiso con la región Ocañera y la nación, está basado en una orientación humanista, de esa que forma para la vida y encamina al encuentro del ser humano consigo mismo, a través del desarrollo de sus competencias, con las cuales, soluciona los problemas propios de la esfera de trabajo real en sus disciplinas. El camino a la construcción de un país mejor en su desarrollo social y humano, la inspiración desde una relación entre la academia, la sociedad y el sector productivo, son los motores de la puesta en escena para las mentes que procuran cifrar sus vidas en el ejercicio de la labor docente.

Los valores para la convivencia, la tolerancia y el crecimiento en conjunto, son los pilares axiológicos que soportan el enfoque y el bienestar en la Normal de Ocaña desde sus programas, hasta las diversas actividades curriculares y extracurriculares que se desarrollan a lo largo del año lectivo, como los valores necesarios para el desarrollo del ser humano, cuya vocación es el desarrollarse como profesional en la docencia, en este sentido la posición epistemológica de la escuela contempla y trabaja una gnoseología, al tiempo que investiga sobre la producción y esencia de la educación como ciencia y técnica del que hacer pedagógico.

La investigación se desarrollara en la ciudad de Ocaña Norte de Santander en la Institución Educativa ya citada, está ubicada en el barrio el Llano Echávez, limita

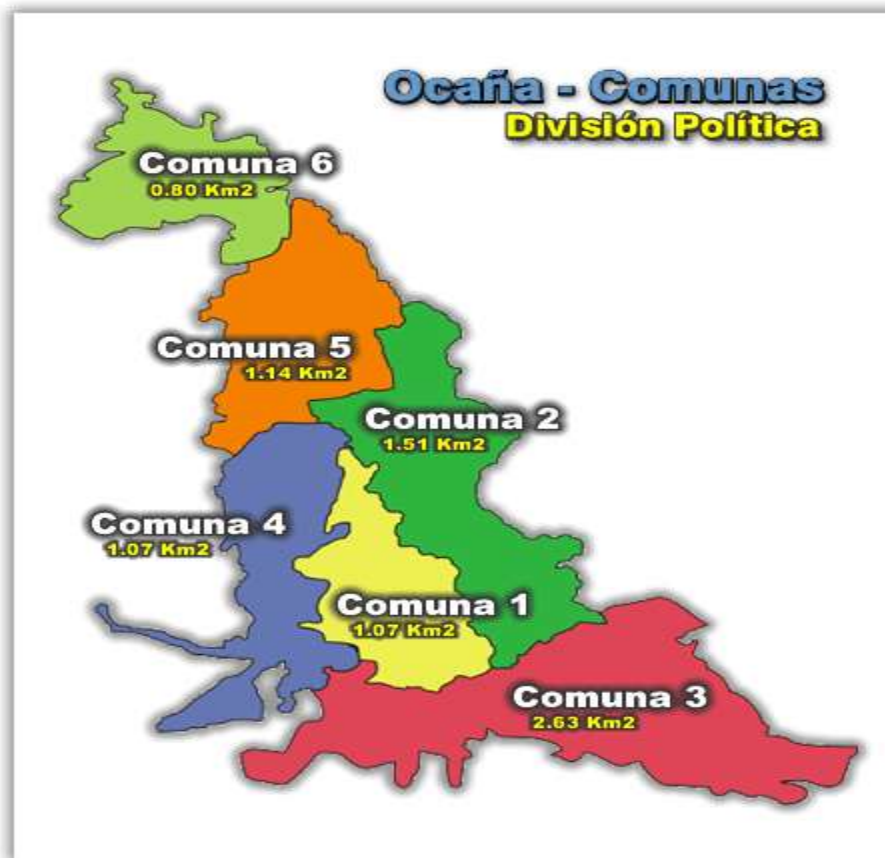
al sur con el mercado, al norte con el 20 de julio al oriente con la avenida las Llanadas y al occidente con el Marabel y pertenece a la comuna uno.

De igual forma cuenta con una sede de básica secundaria y media vocacional en el barrio llano los alcaldes vía a la Universidad Francisco de Paula Santander Seccional Ocaña.

### 2.3.1 Ubicación geográfica



Mapa de Norte de Santander, señalando al municipio de Ocaña



Mapa de Ocaña señalado la comuna Uno, Comuna ala que pertenece la Escuela Normal Superior

### 2.3.2 Características físicas, sociales, económicas y culturales.

La Escuela Normal Superior de Ocaña fue fundada en el mes de marzo en el año de 1944, su fundadora Belarmina Gonzales Olmos, educadora insigne. La Escuela Normal se inició con una matrícula de 45 alumnas y con un currículo para tres años, contaba con la anexa reglamentaria para las prácticas pedagógicas.

Esta investigación se llevó a cabo en la Institución Educativa Escuela Normal Superior de Ocaña sede el llano, está ubicada en la zona urbana con cinco vías de acceso todas estas se encuentran en buen estado.

Los baños (de hombres y mujeres) la coordinación, la cooperativa, el salón de profesores, la cocina, el restaurante escolar, la cancha, también está la biblioteca y el aula múltiple.

En esta Institución se realizan festivales como el 8 de marzo día de la mujer, 23 de abril día del idioma, 16 de agosto celebración del día de la virgen de Torcoroma, 31 de octubre día de los niños, 11 de noviembre día del estudiante.

✓ **MISIÓN:**

La Escuela Normal Superior de Ocaña, es una Institución de carácter pedagógico y oficial, dedicada a formar maestros y maestras como personas integrales, autónomas, libres para desempeñarse en preescolar y básica primaria, centrada en una pedagogía fundamentalmente dirigida a la transformación significativa de las prácticas educativas; fomentando y desarrollando la competencia investigativa en educación y pedagogía a través de los saberes disciplinares, la diversidad, la ética, el respeto a la diferencia y la atención a educandos con o sin necesidades educativas especiales; comprometidos con su quehacer, el saber ser de lo bello, lo emocional, lo sentimental y el reflejo en lo imaginario y lo fantástico que resulta del diario vivir de la docencia.

✓ **VISIÓN:**

La Normal será una Institución Superior, abierta y flexible, con capacidad de articular su entorno en el proceso educativo que necesita la región y el país, a través de la práctica y la investigación pedagógica. Promotora de acciones que desde la escuela se proyecten a la comunidad.

## 2.4 BASE LEGAL

- **CONSTITUCIÓN POLÍTICA DE COLOMBIA DE 1991:**

- ✓ Artículo 10. Definición de educación formal. Se entiende por educación formal aquella que se imparte en establecimientos educativos aprobados, en una secuencia regular de ciclos lectivos, con sujeción a pautas curriculares progresivas, y conducente a grados y títulos.

- ✓ Artículo 11. Niveles de la educación formal. La educación formal a que se refiere la presente Ley, se organizará en tres (3) niveles:

- a) El preescolar que comprenderá mínimo un grado obligatorio;

- b) La educación básica con una duración de nueve (9) grados que se desarrollará en dos ciclos: La educación Básica primaria de cinco (5) grados y la educación básica secundaria de cuatro (4) grados, y

- c) La educación media con una duración de dos (2) grados.

La educación formal en sus distintos niveles, tiene por objeto desarrollar en el educando conocimientos, habilidades, aptitudes y valores mediante los cuales las personas puedan fundamentar su desarrollo en forma permanente.

- ✓ Artículo 14. Enseñanza obligatoria. En todos los establecimientos oficiales o privados que ofrezcan educación formal es obligatorio en los niveles de la educación preescolar, básica y media, cumplir con:

- a) El estudio, la comprensión y la práctica de la Constitución y la instrucción cívica, de conformidad con el artículo 41 de la Constitución Política;

b) El aprovechamiento del tiempo libre, el fomento de las diversas culturas, la práctica de la educación física, la Recreación y el deporte formativo, para lo cual el Gobierno promoverá y estimulará su difusión y desarrollo;

c) La enseñanza de la protección del ambiente, la ecología y la preservación de los recursos naturales, de Conformidad con lo establecido en el artículo 67 de la Constitución Política;

d) La educación para la justicia, la paz, la democracia, la solidaridad, la confraternidad, el cooperativismo y, en general, la formación en los valores humanos, y

e) La educación sexual, impartida en cada caso de acuerdo con las necesidades psíquicas, físicas y afectivas de los educandos según su edad.

✓ Artículo 44 dice:” Son derechos fundamentales de los niños; la vida, la integridad física, la salud, la integridad social, la educación, la cultura y la recreación.” Se reconoce el derecho de todas las personas a la recreación, a la práctica del deporte y al aprovechamiento del tiempo libre: El estado fomentara estas actividades e inspeccionara las organizaciones deportivas cuyas estructuras y propiedad deberán ser democráticas.

✓ Artículo 52: “Se reconoce el derecho de todas las personas a la recreación, la práctica del aprovechamiento del tiempo libre “.

✓ Artículo 67: La educación es un derecho de la persona y un servicio público que tiene una función social, con ella se busca el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica y a los demás bienes y valores de la cultura.

- **LA LEY 115 DE 1994:**

✓ ARTICULO 5o. Fines de la educación. De conformidad con el artículo 67 de la Constitución Política, la educación se desarrollará atendiendo a los siguientes fines:

1. El pleno desarrollo de la personalidad sin más limitaciones que las que le imponen los derechos de los demás y el orden jurídico, dentro de un proceso de formación integral, física, psíquica, intelectual, moral, espiritual, social, afectiva, ética, cívica y demás valores humanos.

2. La formación en el respeto a la vida y a los demás derechos humanos, a la paz, a los principios democráticos, de convivencia, pluralismo, justicia, solidaridad y equidad, así como en el ejercicio de la tolerancia y de la libertad.

3. La formación para facilitar la participación de todos en las decisiones que los afectan en la vida económica, política, administrativa y cultural de la Nación.

4. La formación en el respeto a la autoridad legítima y a la ley, a la cultura nacional, a la historia colombiana y a los símbolos patrios.

5. La adquisición y generación de los conocimientos científicos y técnicos más avanzados, humanísticos, históricos, sociales, geográficos y estéticos, mediante la apropiación de hábitos intelectuales adecuados para el desarrollo del saber.

6. El estudio y la comprensión crítica de la cultura nacional y de la diversidad étnica y cultural del país, como fundamento de la unidad nacional y de su identidad.

7. El acceso al conocimiento, la ciencia, la técnica y demás bienes y valores de la cultura, el fomento de la investigación y el estímulo a la creación artística en sus diferentes manifestaciones.

8. La creación y fomento de una conciencia de la soberanía nacional y para la práctica de la solidaridad y la integración con el mundo, en especial con Latinoamérica y el Caribe.

9. El desarrollo de la capacidad crítica, reflexiva y analítica que fortalezca el avance científico y tecnológico nacional, orientado con prioridad al mejoramiento cultural y de la calidad de la vida de la población, a la participación en la búsqueda de alternativas de solución a los problemas y al progreso social y económico del País.

10. La adquisición de una conciencia para la conservación, protección y mejoramiento del medio ambiente, de la calidad de la vida, del uso racional de los recursos naturales, de la prevención de desastres, dentro de una cultura ecológica y del riesgo y la defensa del patrimonio cultural de la Nación.

11. La formación en la práctica del trabajo, mediante los conocimientos técnicos y habilidades, así como en la valoración del mismo como fundamento del desarrollo individual y social.

12. La formación para la promoción y preservación de la salud y la higiene, la prevención integral de problemas socialmente relevantes, la educación física, la recreación, el deporte y la utilización adecuada del tiempo libre, y

13. La promoción en la persona y en la sociedad de la capacidad para crear, investigar, adoptar la tecnología que se requiere en los procesos de desarrollo del

país y le permita al educando ingresar al sector productivo.

- ✓ Artículo 14 “El aprovechamiento del tiempo libre, el fomento de las diversas culturas, la práctica de la educación física, la recreación y el deporte formativo, para lo cual el gobierno promoverá y estimulará su difusión y desarrollo”.
- ✓ Artículo 141: “Los establecimientos educativos que ofrezcan el servicio por niveles y grados, contarán con una biblioteca, infraestructura para el desarrollo de actividades artísticas y deportivas”.

- **LEY 1098:**

- ✓ Artículo 28. Derecho a la educación. Los niños, las niñas y los adolescentes tienen derecho a una educación de calidad. Esta será obligatoria por parte del Estado en un año de preescolar y nueve de educación básica. La educación será gratuita en las instituciones estatales de acuerdo con los términos establecidos en la Constitución Política. Incurrirá en multa hasta de 20 salarios mínimos quienes se abstengan de recibir a un niño en los establecimientos públicos de educación.
- ✓ Artículo 30. Derecho a la recreación, participación en la vida cultural y en las artes. Los niños, las niñas y los adolescentes tienen derecho al descanso, esparcimiento, al juego y demás actividades recreativas propias de su ciclo vital y a participar en la vida cultural y las artes. Igualmente, tienen derecho a que se les reconozca, respete, y fomente el conocimiento y la vivencia de la cultura a la que pertenezcan.

- **DECRETO 1290:**

✓ Artículo 3: Son propósitos de la evaluación de los estudiantes en el ámbito institucional:

1. Identificar las características personales, intereses, ritmos de desarrollo y estilos de aprendizaje del estudiante para valorar sus avances.

2. Proporcionar información básica para consolidar o reorientar los procesos educativos relacionados con el desarrollo integral del estudiante.

3. Suministrar información que permita implementar estrategias pedagógicas para apoyar a los estudiantes que presenten debilidades y desempeños superiores en su proceso formativo.

4. Determinar la promoción de estudiantes.

5. Aportar información para el ajuste e implementación del plan de mejoramiento institucional.

La evaluación es uno de los procesos más importantes que se debe seguir en la cuestión académica pues el docente se da cuenta de muchas características que posee el niño ya sean dificultades o fortalezas y es ahí donde se observa el cambio que el niño realiza durante todo el proceso, si fue fructífero o si hizo falta.

- **DECRETO 1278:**

✓ ARTÍCULO 4. Función docente. La función docente es aquella de carácter profesional que implica la realización directa de los procesos sistemáticos de enseñanza - aprendizaje, lo cual incluye el diagnóstico, la planificación, la

ejecución y la evaluación de los mismos procesos y sus resultados, y de otras actividades educativas dentro del marco del proyecto educativo institucional de los establecimientos educativos.

La función docente, además de la asignación académica, comprende también las actividades curriculares no lectivas, el servicio de orientación estudiantil, la atención a la comunidad, en especial de los padres de familia de los educandos; las actividades de actualización y perfeccionamiento pedagógico; las actividades de planeación y evaluación institucional; otras actividades formativas, culturales y deportivas, contempladas en el proyecto educativo institucional; y las actividades de dirección, planeación, coordinación, evaluación, administración y programación relacionadas directamente con el proceso educativo.

Las personas que ejercen la función docente se denominan genéricamente educadores, y son docentes y directivos docentes.

✓ ARTÍCULO 41. Deberes. Además de los deberes establecidos en la Constitución y la ley, y en especial en el Código Disciplinario Único, para los servidores públicos, son deberes de los docentes y directivos docentes, los siguientes:

a. Buscar de manera permanente el incremento de la calidad del proceso de enseñanza - aprendizaje y sus resultados, mediante la investigación, la innovación y el mejoramiento continuo, de acuerdo con el plan de desarrollo educativo de la correspondiente entidad territorial y el Proyecto Educativo Institucional del establecimiento donde labora.

b. Cumplir con el calendario, la jornada escolar y la jornada laboral, de acuerdo con la reglamentación que expida el Gobierno Nacional.

c. Educar a los alumnos en los principios democráticos y en el respeto a la ley y a las instituciones, e inculcar el amor a los valores históricos y culturales de la Nación.

d. Observar una conducta acorde con la función educativa y con los fines, objetivos, derechos, principios y criterios establecidos en la ley general de educación y en los planes educativos.

e. Mantener relaciones cordiales con los padres, acudientes, alumnos y compañeros de trabajo, promoviendo una firme vinculación y una cooperación vital entre la escuela y la comunidad y respetar a las autoridades educativas.

- **LEY 1620:**

- ✓ Artículo 25: Del Ministerio de Cultura. El Ministerio de Cultura, en el marco del Sistema Nacional de Convivencia Escolar, promoverá estrategias que mediante el arte, la recreación, la cultura y el deporte, aporten a la prevención y mitigación de situaciones de violencia escolar y a la cualificación del uso de tiempo libre de los niños, niñas y adolescentes y a la formulación de iniciativas de convivencia y cultura ciudadana.

- **LEY PRIMERA INFANCIA (1295 6 de Abril de 2009):**

- ✓ Artículo 2°. Derechos de los niños. Los derechos de los niños comienzan desde la gestación, precisamente para que al nacer se garantice su integridad física y mental. Los niños de Colombia de la primera infancia, de los niveles 1, 2 Y 3 del SISBEN, requieren la atención prioritaria del Estado para que vivan y se formen en condiciones dignas de protección.

El Estado les garantizará a los menores, de los cero a los seis años, en forma prioritaria, los derechos consagrados en la constitución nacional y en las leyes que desarrollan sus derechos.

Los menores recibirán la alimentación materna, de ser posible, durante los primeros años y accederán a una educación inicial, la cual podrá tener metodologías flexibles.

- ✓ Artículo 7°. Apoyo de otras Instituciones. El Ministerio de Educación Nacional, con el acompañamiento del Instituto Colombiano de Bienestar Familiar, promoverá el diseño y la discusión de lineamientos curriculares, que puedan ser incorporados por las normales superiores con miras a promover la formación de profesionales capacitados para atender a los niños y las niñas de la primera infancia, de los niveles 1, 2 Y 3 del SISBEN, en labores de atención en nutrición, logro de competencias específicas por medio de metodologías flexibles y especiales y formación en valores.
  
- ✓ Artículo 8. Infraestructura. La infraestructura para la prestación de estos servicios (guarderías de atención integral, centros de bienestar, hogares juveniles, jardines, ludotecas y escuelas infantiles) será inicialmente la que exista en cada lugar del país, tanto en zonas urbanas como rurales, incorporando espacios públicos como parques y zonas de recreación, pero deberá elaborarse un plan de desarrollo paulatino de las construcciones, adaptaciones, dotación en los equipos e instrumentos que sean necesarios, con el objeto de proveerlos de espacios, materiales y ambientes adecuados según la edad, con comedores, sitios de juego y diversión y espacios adecuados para la formación. En ello deberán contribuir las entidades estatales de nivel departamental, municipal y distrital, de acuerdo con el plan que previamente se debe haber establecido.

- ✓ Artículo 14, Responsabilidad: El Gobierno Nacional, a través del Ministerio de Hacienda y por intermedio de los Ministerios de Educación y Protección Social, con el apoyo y la participación del Instituto Colombiano de Bienestar Familiar, las Universidades e Instituciones de Educación Superior de carácter Público y las Normales Superiores, serán responsables de buscar los mecanismos para implementar esta ley y para velar por los recursos que sean indispensables, previo estudio y planificación que deberá entregarse seis (6) meses después de aprobada la ley para ser ejecutada en un término de diez (10) años.

### **3. DISEÑO METODOLÓGICO**

#### **3.1 TIPO Y ENFOQUE DE INVESTIGACIÓN**

La presente investigación es de tipo cualitativo la cual consiste en realizar registros descriptivos de los fenómenos que son estudiados mediante técnicas como lo son la observación, participación y las entrevistas no estructuradas, así mismo se hace uso de herramientas pedagógicas y tradiciones para conocer más a la población y así dar con exactitud la información.

Teniendo en cuenta lo anterior se tomó un enfoque descriptivo, sobre los hábitos, costumbres, situaciones y actitudes que predominan en los niños en su proceso de aprendizaje.

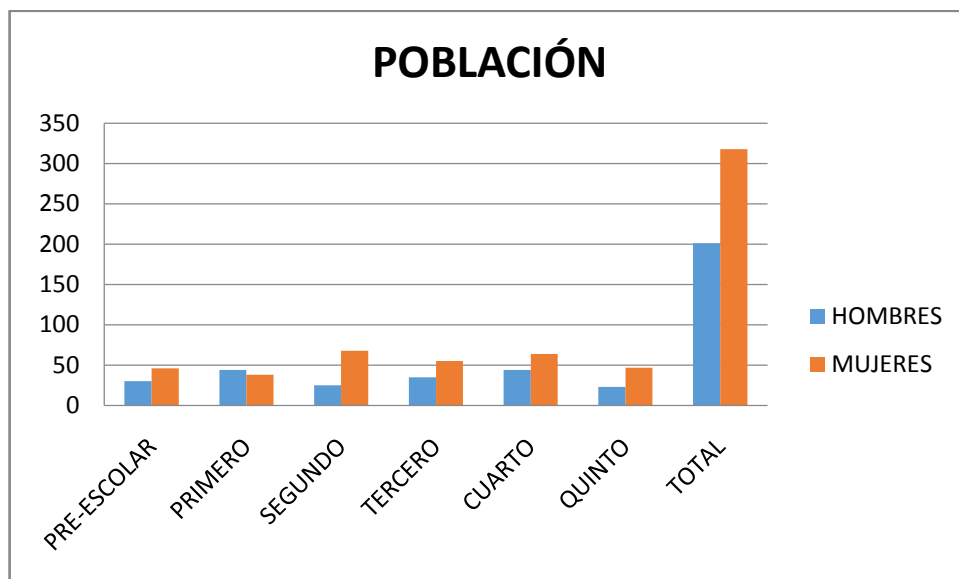
El tipo de investigación se debe enfocar, a la Acción-participación, la cual hace referencia a una amplia gama de estrategias realizadas para ayudar a mejorar el sistema en la comunidad educativa, con actividades que realiza el profesorado en las aulas de clase con fines tales como: el desarrollo curricular, su auto desarrollo profesional, la mejora en los programas educativos, los sistemas de planificación o la política de desarrollo que complementamos con este proyecto.

Teniendo en cuenta las líneas de investigación de la Escuela Normal Superior de Ocaña, este proyecto se puede encuadrar dentro de la línea de Currículo probélico como construcción intersubjetiva. Donde se pretende mediante la propuesta educativa puesta en marcha superar las condiciones y características ligadas al conocimiento en sentido transmisioncita, reproductivita o meramente cognoscitivo; en cambio, se sitúa en la perspectiva de ver el proceso educativo como la configuración de elementos cognoscitivos que están estrechamente relacionados con lo político, lo social, lo cultural, lo económico el cual en esa medida produce practicas específicas que es necesario de velar y por lo tanto transformar, en la perspectiva de construir una sociedad más justa y equitativa.

## 3.2 POBLACIÓN Y MUESTRA

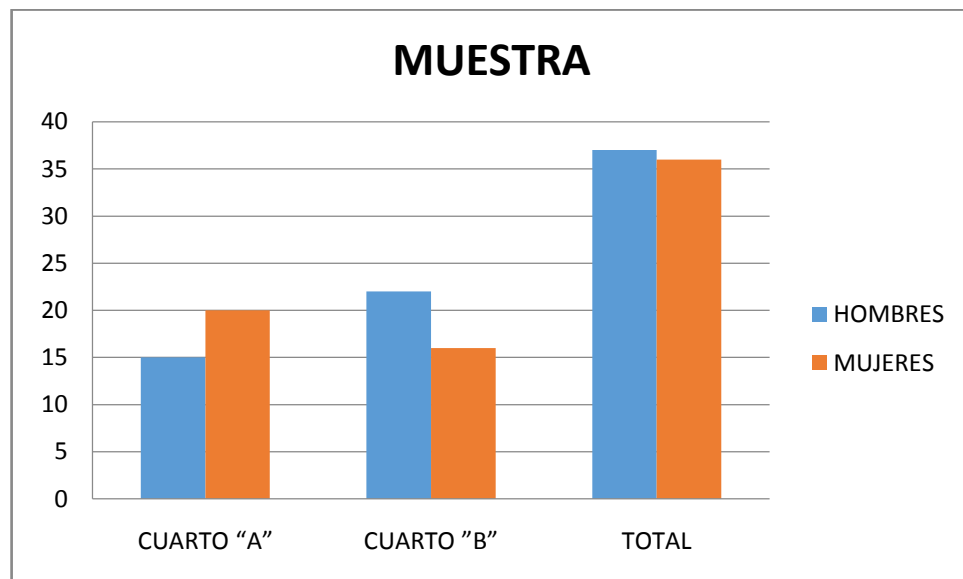
### 3.2.1 Población

GRADO	SEXO		EDAD
	HOMBRES	MUJERES	
PRE-ESCOLAR	30	46	5-6
PRIMERO	44	38	6-7
SEGUNDO	25	68	7-8
TERCERO	35	55	8-9
CUARTO	44	64	9-10
QUINTO	23	47	10-11
TOTAL	201	318	
<b>TOTAL:519</b>			



### 3.2.2 Muestra

GRADO	SEXO		EDAD
	HOMBRES	MUJERES	
CUARTO "A"	15	20	9-10 años
CUARTO "B"	22	16	9-10 años
TOTAL:73			



Se ha escogido como población a los estudiantes de la sede de Básica primaria de la institución educativa Escuela Normal Superior de Ocaña, sede el llano el cual en la actualidad cuenta con 519 educandos, ubicada en el barrio el llano Echávez, como muestra de este trabajo de investigación se escogió al 14% de la población perteneciente a los grados cuartos de la jornada de la mañana y sus edades oscilan entre 9 a 10 años de edad.

### 3.3 ETAPAS DE LA INVESTIGACIÓN

**3.3.1 Etapa 1: Contextualizar.** Esta etapa busca determinar los temas que se llevaran a cabo para realizar esta investigación.

Actividad 1. Determinar y consultar textos sobre los temas: Esta actividad busca detectar los temas que se van a tratar en esta investigación como autores, artículos, tesis y proyectos.

Actividad 2. Consultar textos sobre los temas: Para recolectar los temas son varias las fuentes que se utiliza como internet, proyectos de grado realizadas en distintas instituciones relacionadas con las alternativas de solución que se pueden implementar para lograr una notable disminución de las conductas agresivas en los niños.

Actividad 3. Resumir en términos propios y condensar el marco teórico: Leer y conocer los artículos encontrados para así resumirlos en los términos propios y luego realizar el marco teórico correspondiente.

**3.3.2 Etapa 2: Establecer las características de los niños que presentan conductas agresivas.** Esta etapa busca diseñar los instrumentos que se aplicarán para lograr mejorar los procesos de aprendizaje en el área de Ciencias Naturales mediante la lúdica, recreación y el juego.

Actividad 1. Realizar una observación para conocer las estrategias pedagógicas que utiliza el docente en el aula de clase especialmente en el área de Ciencias Naturales.

Actividad 2. Diseñar el instrumento de recolección de información: Los instrumentos que se van a utilizar son:

- La observación como instrumento de recogida de datos.
- Encuestas a los estudiantes para analizar si las clases de Ciencias Naturales son lúdicas y divertidas.
- Encuesta a docentes para identificar que estrategias pedagógicas utilizan los docentes y que material didáctico utilizan para mejorar las clases de Ciencias Naturales.
- Encuestas a los padres de familia para identificar si los padres de familia están de acuerdo con las estrategias pedagógicas y el material didáctico que utilizan los docentes en las clases de Ciencias Naturales.

Actividad 3: Aplicación de instrumentos (Maestros, estudiantes y padres de familia): Se aplicara desde 18 de marzo de 2015 hasta agosto del mismo año se realizara el día conveniente en la semana.

**3.3.3 Etapa 3: Categorizar los procesos de aprendizaje en el área de Ciencias Naturales mediante la lúdica, recreación y el juego.** En esta etapa se quiere determinar los procesos de aprendizaje en el área de Ciencias Naturales mediante la lúdica, la recreación y el juego de la Escuela Normal Superior sede el Llano Echávez, se analizarán los instrumentos ya aplicados en la etapa anterior.

Actividad 1. Recolección de la información: Consiste en reunir la información y hacer una lectura en forma detallada, precisa y concisa para lograr sistematizar la información y el contenido que reposa en ella, organizando una serie de categorías que desprenden de las lecturas de los documentos.

Actividad 2. Tabulación de la información: Consiste en ordenar la información recopilada y contar el número de aspectos que se ubican dentro de las

características establecidas, este proceso de tabulación de la información es un método para organizar y resumir datos en una tabla estadística para una mejor comprensión del tema.

Actividad 3. Análisis: Hace referencia en obtener las ideas más relevantes de las distintas fuentes de observación, identificando la información “útil”, es decir, aquella que interesa al docente y estudiante, a partir de una gran cantidad de datos.

Actividad 4. Resultados: A partir de los elementos identificados desde el análisis de las diferentes informaciones se quiere encausar los datos obtenidos durante el proceso.

**3.3.4 Etapa 4: Mostrar resultados.** En esta etapa se quiere mostrar los instrumentos que se utilizaron para recolectar la información y a su vez los resultados que se obtuvieron en todas las actividades y en el proyecto en general.

Actividad 1. Organización de los resultados: En esta actividad se explicara la forma de ordenar los resultados obtenidos en cada una de las actividades o acciones propias de la ejecución de la investigación.

Una vez analizado, interpretado o evaluado, será necesario organizarlos en un cuerpo de conocimientos con un marco lógico o secuencial, donde cada uno de ellos apunte a explicar lo mejor posible los temas que aborda cada una de las variables y categorías respectivamente.

Actividad 2. Escritura de las conclusiones: Consiste en escribir los principales puntos que se discutieron con anterioridad; de alguna forma finalizando con el aporte que se hace al proyecto e indicando que los puntos a cubrir se han

acotado. Por tal razón, realizando un resumen del proyecto haciendo referencia en la idea central.

Actividad 3. Relectura de todo el proyecto: consiste en hacer un nuevo recuento o lectura del proyecto, para identificar los que ha pasado por alto y a su vez lo que es necesario volver a recordar.

Actividad 4. Presentación del proyecto: Hace referencia a la presentación del proyecto en forma física y socialización ante la comunidad educativa.

### **3.4 INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN**

**3.4.1 Ficha de observación de clase.** En la investigación, las fichas de observación son un instrumento fundamental para registrar aquellos datos que nos proporcionan las fuentes de primera mano o los sujetos que viven la problemática presentada.

**3.4.2 Encuesta.** La encuesta es una búsqueda sistemática de información en la que el investigador pregunta a los investigados sobre los datos que desea obtener, y posteriormente reúne estos datos individuales para obtener durante la evaluación datos agregados. Con la encuesta se trata de obtener, de manera sistemática y ordenada, información sobre las variables que intervienen en una investigación, y esto sobre una población o muestra determinada. Esta información hace referencia a lo que las personas son, hacen, piensan, opinan, sienten, esperan, desean, quieren u odian, aprueban o desaprueban, o los motivos de sus actos, opiniones y actitudes.

Es así, que dentro de la labor investigativa se aplica una encuesta para identificar en la muestra los diferentes aspectos relacionados con la metodología en las clases de Ciencias Naturales.

### 3.5 TABULACIÓN DE LA INFORMACIÓN RECOLECTADA

Para la aplicación de los diversos instrumentos se aplicó la siguiente metodología:

- Se reunieron los grupos focales, estudiantes, docentes y padres de familia en diferentes momentos.
- Se les explicó en qué consistía el tema de la encuesta.
- Los grupos focales diligenciaron respectivamente la encuesta.
- Se tabularon los datos de la encuesta.
- Se analizaron los datos y se obtuvieron los resultados.
- Se sacaron las conclusiones y recomendaciones de la investigación.

#### 3.5.1 Ficha de observación

Institución Educativa: \_\_\_\_\_ Sede: \_\_\_\_\_  
Clase: \_\_\_\_\_ Grado: \_\_\_\_ N° de Estudiantes: \_\_\_\_ Jornada: M \_\_ T \_\_  
Fecha: \_\_\_\_\_ Hora de Inicio: \_\_\_\_ Hora de Terminación: \_\_\_\_  
Observador: \_\_\_\_\_

El día miércoles 18 de marzo en la jornada de la mañana se va a realizar una observación con los grados 4º A Y 4º B el sitio de ubicación será en una esquina del aula de clase y se observara como se desarrolla la clase de la cual se hará un diagnostico donde se irá analizar los siguientes aspectos:

INDICADOR	SI	NO	OBSERVACIONES
<p><b>Objetivo</b></p> <p>El docente conoce el objetivo de la clase y lo da a conocer de una forma lúdica.</p>			
<p><b>Pasos</b></p> <p>Explico los pasos y fueron bien definidos y claros.</p>			
<p><b>Ambiente escolar</b></p> <p>El docente ambienta la clase de una forma lúdica y mantiene el entusiasmo durante la misma.</p>			
<p><b>Diferencias</b></p> <p>Utiliza adecuadamente los métodos y técnicas que determinan el aprendizaje del estudiante.</p>			
<p><b>Pre-saberes</b></p> <p>Identifica por medio de un juego los conocimientos que tienen los alumnos acerca del tema</p>			
<p><b>Recursos didácticos</b></p> <p>El docente manejo adecuadamente los recursos preparados para la clase</p>			
<p><b>El entorno del aprendizaje</b></p> <p>El docente se aseguró de crear un entorno propicio y acorde para la enseñanza del tema.</p>			

<p><b>Dominio teórico</b></p> <p>Maneja el dominio teórico y práctico de lo que se enseña en la vida escolar del estudiante.</p>			
<p><b>Como se enseña la asignatura</b></p> <p>Utiliza las debidas estrategias metodológicas utilizando juegos creativos que permitan enseñar las distintas áreas del conocimiento.</p>			
<p><b>Significado</b></p> <p>El significado de las palabras fue explicado claramente.</p> <p>El maestro se aseguró que los niños lo asimilaran correctamente.</p>			
<p><b>Correcciones</b></p> <p>Realiza correcciones de una manera clara y precisa y lo hace amablemente para que el aprendizaje del estudiante sea constructivo significativo.</p>			
<p><b>Expresión verbal</b></p> <p>Utilizo un vocabulario adecuado para la edad de los estudiantes permitiendo que el proceso de enseñanza aprendizaje se realizara satisfactoriamente.</p>			
<p><b>Actividades</b></p> <p>Incluye actividades lúdicas acorde al tema que permitan la participación activa de todos los estudiantes.</p>			

<p><b>Dinámica</b></p> <p>La actitud del docente fue la apropiada para realizar una dinámica lúdica que permitiera conocer el tema.</p>			
<p><b>Interés</b></p> <p>El docente mantuvo el interés de los estudiantes a lo largo de la clase para que el tema no se tornara aburrido.</p>			
<p><b>Ambiente socio-cultural de la escuela</b></p> <p>Analiza cual es el estudio del medio ambiental y socio cultural en el que está situada la escuela.</p> <p>El maestro considera las dificultades socioeconómicas en su clase.</p>			
<p><b>Observaciones Finales:</b></p>			

Observó: \_\_\_\_\_

Fecha: \_\_\_\_\_

El presente informe se realiza con el fin de consignar la información analizada en la anterior ficha de observación.

- ✓ Las docentes saben el objetivo de la clase pero no lo dan a conocer de forma lúdica.
- ✓ Las docentes explicaron los pasos y fueron bien definidos y claros.
- ✓ Las docentes no ambientan las clases de una forma lúdica y no mantienen el entusiasmo durante la misma.
- ✓ Las docentes si utilizan adecuadamente los métodos y técnicas que determinan el aprendizaje de los estudiantes.
- ✓ Las docentes no utilizan juegos para identificar los conocimientos que tienen los estudiantes acerca del tema.
- ✓ Las docentes si manejaron adecuadamente los recursos preparados para la clase.
- ✓ Las docentes si se aseguraron de crear un entorno propio y acorde para la enseñanza del tema.
- ✓ Las docentes si manejan el dominio teórico y práctico de lo que se enseña en la vida escolar de los estudiantes.
- ✓ Las docentes no utilizaron las debidas estrategias metodológicas ni tampoco utilizaron juegos creativos que permitieran enseñar las distintas áreas del conocimiento.

- ✓ El significado de las palabras si fue explicado claramente por las docentes. Las maestras si se aseguraron de que los niños lo asimilaran correctamente.
- ✓ Las maestras si realizan correcciones de una manera clara y precisa y lo hacen amablemente para que el aprendizaje de los estudiantes sea constructivo significativo.
- ✓ Las maestras si utilizan un vocabulario adecuado para la edad de los estudiantes permitiendo que el proceso de enseñanza aprendizaje se realizara satisfactoriamente.
- ✓ Las docentes no incluyen actividades lúdicas acorde al tema que permitan la participación activa de todos los estudiantes.
- ✓ La actitud de las docentes no fue la más apropiada para realizar una dinámica lúdica que permitiera conocer el tema.
- ✓ Las docentes no mantuvieron el interés de los estudiantes a lo largo de la clase para que el tema no se tornara aburrido.
- ✓ Las docentes si analizan cual es el estudio del medio ambiente y socio-cultural en el que está situada la escuela. Las maestras si consideran las dificultades socio-económicas en su clase.

### **3.5.2 Encuesta aplicada a Estudiantes**

**INSTITUCIÓN EDUCATIVA ESCUELA NORMAL SUPERIOR DE OCAÑA  
PROGRAMA DE FORMACIÓN COMPLEMENTARIA  
AREA INVESTIGACIÓN EDUCATIVA  
SEMESTRE IV**

**GRUPO FOCAL**

El grupo focal es una reunión con modalidad de entrevista grupal abierta y estructurada, en donde se procura que un grupo de individuos seleccionados por los investigadores discutan y elaboren, desde la experiencia personal, una temática o hecho social que es objeto de investigación. El secreto consiste que los participantes puedan expresar libremente su opinión sobre diferentes aspectos de interés en un ambiente abierto para el libre intercambio de ideas.

**Hora:** 4ªA 7:30-8:00 am

4ªB 10:00-10:30 am

**Fecha:** 26 de Agosto de 2015

**Lugar:** Institución Educativa Escuela Normal Superior

**Ubicación:**Salón 201,202

**Participantes:** 4ªA 35 Estudiantes

4ªB 38 Estudiantes

**Responsable:** Fabian Perez Salazar

**Preguntas:**

- 1) Cuando inicia la clase de Ciencias Naturales la profesora empieza con:
  - a) Juegos
  - b) Cantos
  - c) Dictados
  - d) Otros \_\_\_\_\_
  
- 2) A usted le gustan más las clases cuando la profesora le enseña:
  - a) Jugando
  - b) Cantando
  - c) Escribiendo
  - d) Memorizando
  
- 3) La profesora cuando dicta la clase de Ciencias Naturales utiliza:
  - a) Ayudas Audiovisuales (Televisor, Video Beam, Grabadora, DVD.)
  - b) Cuestionarios
  - c) Ayudas Didácticas (Dibujos, Fichas, instrumentos de laboratorio)
  - d) Juegos, Cantos, Cuentos, Bailes, Chistes, Etc.
  
- 4) Para usted las Clases de Ciencias Naturales de la profesora son:
  - a) Aburridas
  - b) Divertidas
  - c) Entretenidas
  - d) Cansadas
  
- 5) Que le gustaría que la profesora de Ciencias Naturales utilizara:
  - a) Juegos, Cantos, Cuentos, Bailes, Chistes, etc.
  - b) Ayudas Didácticas (Dibujos, Láminas, Instrumentos de laboratorio).
  - c) Cuestionarios

- d) Ayudas Audiovisuales (Televisor, Video Beam, Grabadora, DVD.)
- 6) Le gustaría que algunas clases de Ciencias Naturales se realizaran en:
- a) Laboratorio
  - b) El Patio de la escuela
  - c) Salón de clase
  - d) La Biblioteca
- 7) La profesora cuando son las clases de Ciencias Naturales lo lleva a observar el medio ambiente, y los seres que viven alrededor de la escuela:
- a) Siempre
  - b) Casi siempre
  - c) Algunas veces
  - d) Nunca
- 8) Le gustan las clases de Ciencias Naturales:
- a) Si
  - b) No
- 9) La profesora cuando le enseña la clase de Ciencias Naturales utiliza juegos:
- a) Si
  - b) No
- 10) Cuando la Profesora le realiza las evaluaciones las hace tipo:
- a) Escritas
  - b) Juegos

**Objetivo:** Analizar si las clases de Ciencias Naturales son lúdicas y divertidas para los estudiantes del grado cuarto de primaria de la Institución Educativa Escuela Normal Superior.

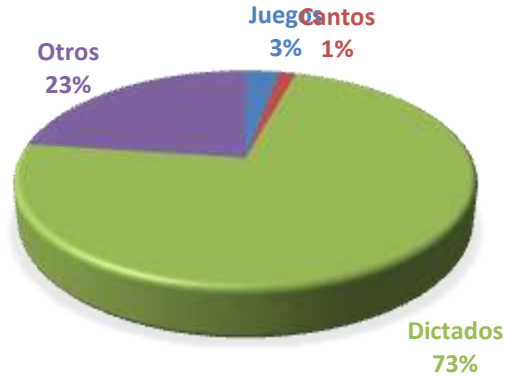
**Estrategias metodológicas:**

- Citación de los estudiantes a trabajar en los grupos focales.
- Familiarizarse con el tema a tratarse.
- Coordinar el espacio, tiempo y lugar a trabajar con los participantes.
- Sentirse cómodo con las preguntas.
- Llegar temprano
- Dar la bienvenida al inicio del grupo focal con una ambientación mostrando unas imágenes.
- Discusión sobre el tema a trabajar.
- Comenzar y terminar en el tiempo previsto (30 minutos).
- Lograr que no sean interrumpidas la actividad y utilizar preguntas abiertas.
- Sacar conclusiones sobre la actividad realizada.

**Materiales:**

- Salón de clase
- Cámara, Lapiceros

### 1.¿CUÁNDO INICIA LA CLASE DE CIENCIAS NATURALES LA PROFESORA EMPIEZA CON?



#### LECTURA DE LA GRÁFICA:

Se observa que el 73% de los encuestados dice que la profesora inicia con dictados, 23% con otras actividades, el 1% de los encuestados respondió otras actividades.

#### ANÁLISIS DE LA GRÁFICA:

Se analiza que la profesora en el área de Ciencias naturales utiliza diversas actividades en el proceso de enseñanza, siendo más marcado el dictado.

## 2. ¿A usted le gusta más las clases cuando la profesora le enseña?



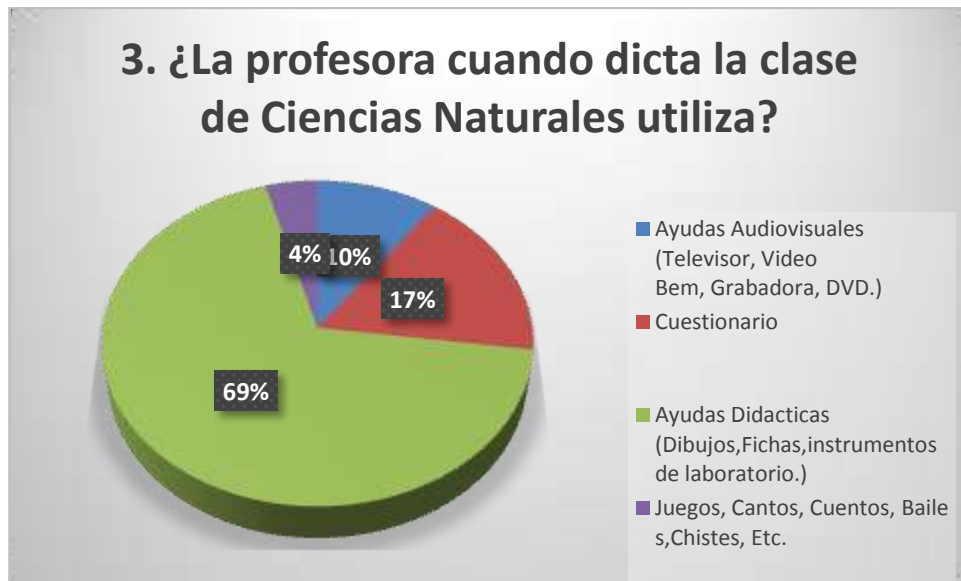
### LECTURA DE LA GRÁFICA:

Se observa que el 43% de los encuestados le gusta más las clases cuando la profesora le enseña memorizando, 40% escribiendo, 11% jugando y el 1% de los encuestados respondió cantando.

### ANÁLISIS DE LA GRÁFICA:

Se analiza que los estudiantes les gustan más las clases cuando la profesora en el área de Ciencias naturales utiliza más el método memorístico en el proceso de enseñanza.

### 3. ¿La profesora cuando dicta la clase de Ciencias Naturales utiliza?



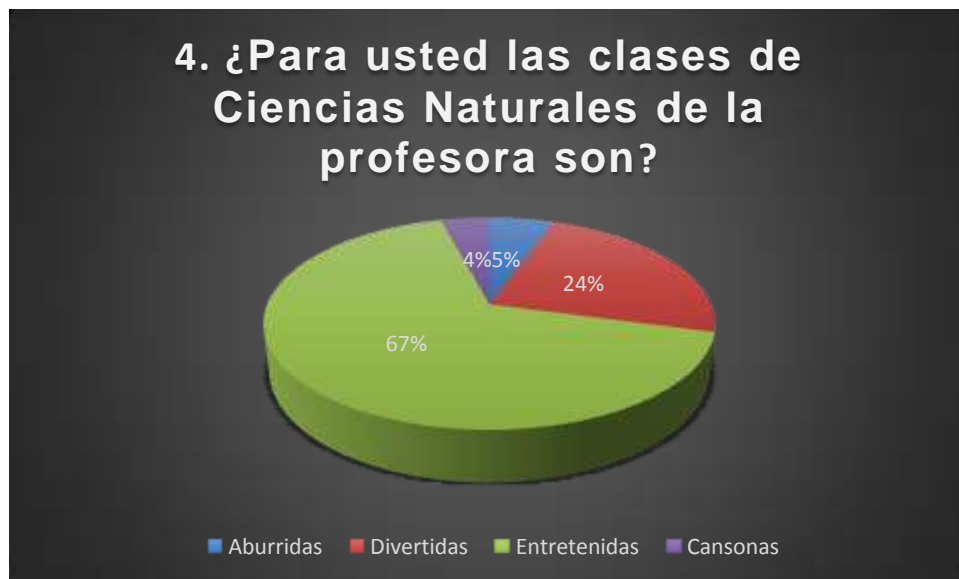
#### LECTURA DE LA GRÁFICA:

Se observa que el 69% de los encuestados dijo que la profesora en el área de Ciencias Naturales utiliza Ayudas Didácticas, 17% cuestionario, 10% Ayudas Audiovisuales y el 4% juegos, cantos, cuentos, bailes, chistes, etc.

#### ANÁLISIS DE LA GRÁFICA:

Se analiza que la profesora en el área de Ciencias Naturales utiliza más las Ayudas Didácticas para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje.

#### 4. ¿Para usted las clases de Ciencias Naturales de la profesora son?



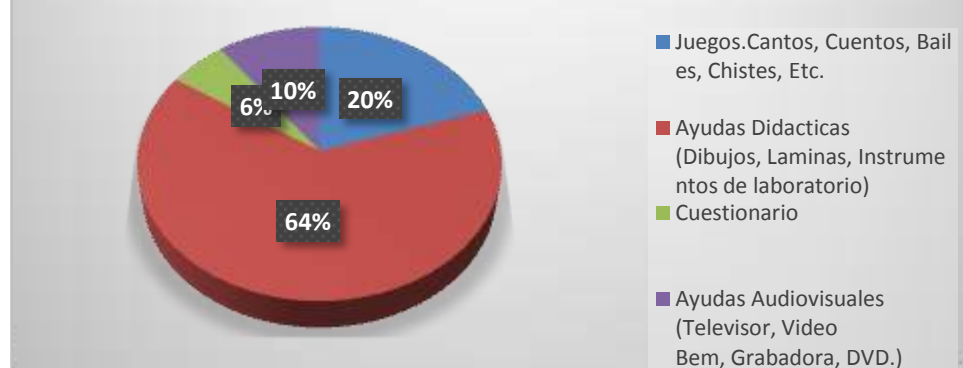
#### LECTURA DE LA GRÁFICA:

Se observa que el 67% de los encuestados dijo que las clases de la profesora en el área de Ciencias Naturales eran Entretenidas, 24% Divertidas, 5% Aburridas y el 4% Cansonas.

#### ANÁLISIS DE LA GRÁFICA:

Se analiza que las clases de la profesora en el área de Ciencias Naturales son entretenidas.

## 5. ¿Que le gustaría que la profesora de Ciencias Naturales en sus clases utilizara para enseñarle?



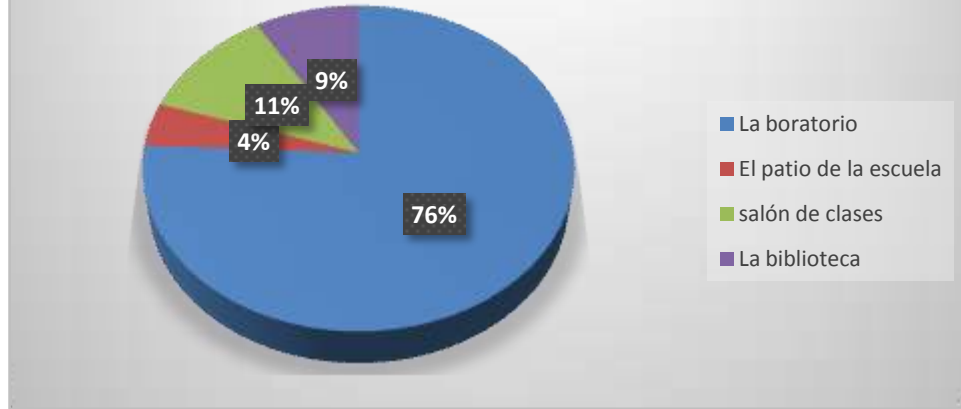
### LECTURA DE LA GRÁFICA:

Se observa que el 64% de los encuestados dijo que le gustaría que la profesora enseñara a través de Ayudas didácticas en el área de Ciencias Naturales, 20% Juegos, Cantos, Cuentos, Bailes, Chistes, etc. 10% Ayudas Audiovisuales y el 6% Cuestionarios.

### ANÁLISIS DE LA GRÁFICA:

Se analiza que los estudiantes prefieren que la profesora en las clases de Ciencias Naturales utilice Ayudas didácticas.

## 6. Le gustaría que algunas clases de Ciencias Naturales se realizara en?



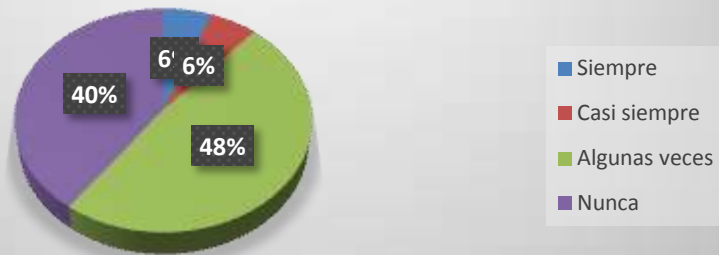
### LECTURA DE LA GRÁFICA:

Se observa que el 76% de los encuestados dijo que le gustaría que la profesora enseñara las clases de Ciencias Naturales en el laboratorio, 11% en el salón de clases, 9% la biblioteca y el 4% el patio de la escuela.

### ANÁLISIS DE LA GRÁFICA:

Se analiza que los estudiantes prefieren que la profesora realizara las clases de Ciencias Naturales en el laboratorio.

## 7. La profesora cuando son las clases de Ciencias Naturales lo lleva a observar el medio ambiente, y los seres que viven al rededor de la...



### LECTURA DE LA GRÁFICA:

Se observa que el 48% de los encuestados dijo que la profesora cuando son las clases de Ciencias Naturales algunas veces los lleva a observar el medio ambiente y los seres vivos que viven alrededor de la escuela, 40% nunca, 6% casi siempre y el 6% siempre.

### ANÁLISIS DE LA GRÁFICA:

Se analiza que los estudiantes prefieren que cuando sean las clases de Ciencias Naturales la profesora a observar el medio ambiente y los seres que viven alrededor de la escuela.

## 8. Le gustan las clases de Ciencias Naturales:



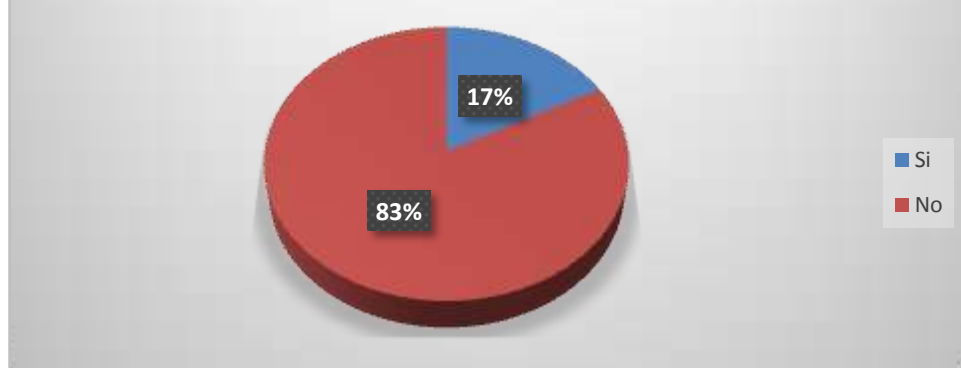
### LECTURA DE LA GRÁFICA:

Se observa que el 93% de los encuestados dijo que le gustaban las clases de Ciencias Naturales, 7% dijo que no.

### ANÁLISIS DE LA GRÁFICA:

Se analiza que los estudiantes si les gustan las clases de Ciencias Naturales.

### 9. La profesora cuando le enseña la clase de Ciencias Naturales utiliza juegos:



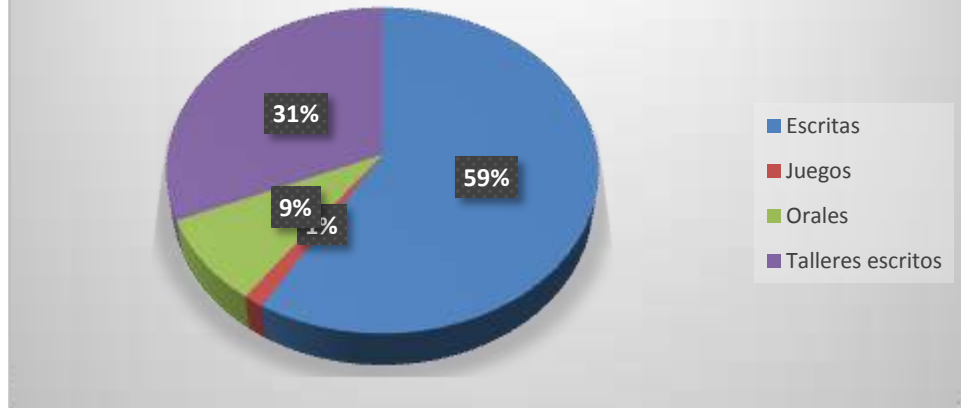
#### LECTURA DE LA GRÁFICA:

Se observa que el 83% de los encuestados dijo que la profesora no le enseña juegos en las clases de Ciencias Naturales, 17% dijo que sí.

#### ANÁLISIS DE LA GRÁFICA:

Se analiza que la profesora no utiliza juegos en las en las clases de Ciencias Naturales.

## 10. Cuando la profesora le realiza las evaluaciones las hace tipo:



### LECTURA DE LA GRÁFICA:

Se observa que el 59% de los encuestados dijo que la profesora realiza evaluaciones de tipo escritas, el 31% talleres, 9% orales y el 1% juegos.

### ANÁLISIS DE LA GRÁFICA:

Se analiza que la profesora utiliza más las evaluaciones de tipo escritas.

### **3.5.3 Encuesta aplicada a Docentes**

**INSTITUCION EDUCATIVA ESCUELA NORMAL SUPERIOR DE OCAÑA  
PROGRAMA DE FORMACION COMPLEMENTARIA  
AREA INVESTIGACION EDUCATIVA  
SEMESTRE IV**

**GRUPO FOCAL**

El grupo focal es una reunión con modalidad de entrevista grupal abierta y estructurada, en donde se procura que un grupo de individuos seleccionados por los investigadores discutan y elaboren, desde la experiencia personal, una temática o hecho social que es objeto de investigación. El secreto consiste que los participantes puedan expresar libremente su opinión sobre diferentes aspectos de interés en un ambiente abierto para el libre intercambio de ideas.

**Hora:** 4ªA 7:00-7:30 am

4ªB 7:30-8:00 am

**Fecha:** 2 de Septiembre de 2015

**Lugar:** Institución Educativa Escuela Normal Superior

**Ubicación:** Salón 201,202

**Participantes:** 4ªA 35 Estudiantes

4ªB 38 Estudiantes

**Responsable:** Fabian Perez Salazar

## Preguntas:

Instrucciones coloca una X en el espacio que considere correcto.

1. ¿Qué problema considera que se presenta más en su grupo?
  - a)  Déficit de atención
  - b)  Problemas de aprendizaje
  - c)  Discapacidad
  - d)  Otros. Cuál? \_\_\_\_\_
  
2. ¿Cuál es la mayor motivación de sus alumnos en el proceso de enseñanza – aprendizaje?
  - a)  Materiales Concretos (Semillas, cartillas, elementos de laboratorio, frutas, etc.).
  - b)  Juegos
  - c)  Método Tradicional
  - d)  Modelo de estímulo - respuesta (Pavlov).
  
3. Considera que el uso de los juegos, la lúdica y la recreación dentro del aula de clase promueve la motivación y el logro de un aprendizaje de calidad?
  - a)  Si
  - b)  No
  - c)  Quizás
  
4. Usted considera que las clases más significativas y agradables para sus estudiantes son aquellas donde se aplican:
  - a)  Estrategias de cuestionarios
  - b)  Estrategias de ilustración
  - c)  Estrategias lúdicas
  - d)  Otras. Cuáles? \_\_\_\_\_

5. Los estudiantes muestran interés por el área de Ciencias Naturales
- a)  Si
  - b)  No
6. ¿crees que a través del juego podrían ser más divertidas las clases de Ciencias Naturales y dejar una enseñanza significativa?
- a)  Si
  - b)  No
  - c)  Quizás

**Objetivo:** Identificar que estrategias pedagógicas utilizan los docentes y que material didáctico usan para la enseñanza de las ciencias naturales del grado cuarto de primaria de la Institución Educativa escuela Normal Superior de Ocaña.

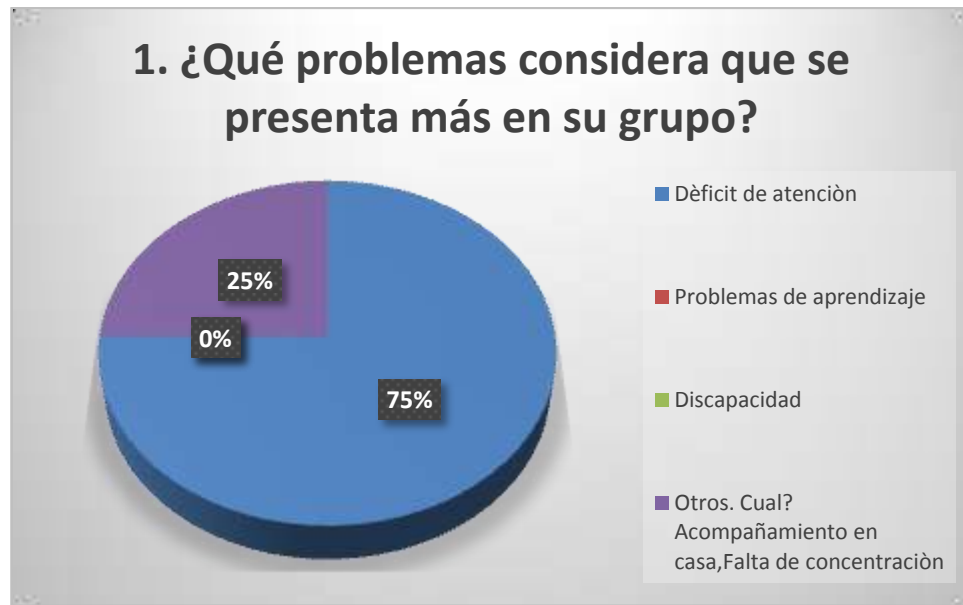
**Estrategias metodológicas:**

- Citación de los estudiantes a trabajar en los grupos focales.
- Familiarizarse con el tema a tratarse.
- Coordinar el espacio, tiempo y lugar a trabajar con los participantes.
- Sentirse cómodo con las preguntas.
- Llegar temprano
- Dar la bienvenida al inicio del grupo focal con una ambientación mostrando unas imágenes.
- Discusión sobre el tema a trabajar.

- Comenzar y terminar en el tiempo previsto (30 minutos).
- Lograr que no sean interrumpidas la actividad y utilizar preguntas abiertas.
- Sacar conclusiones sobre la actividad realizada.

**Materiales:**

- Salón de clase
- Cámara
- Lapiceros



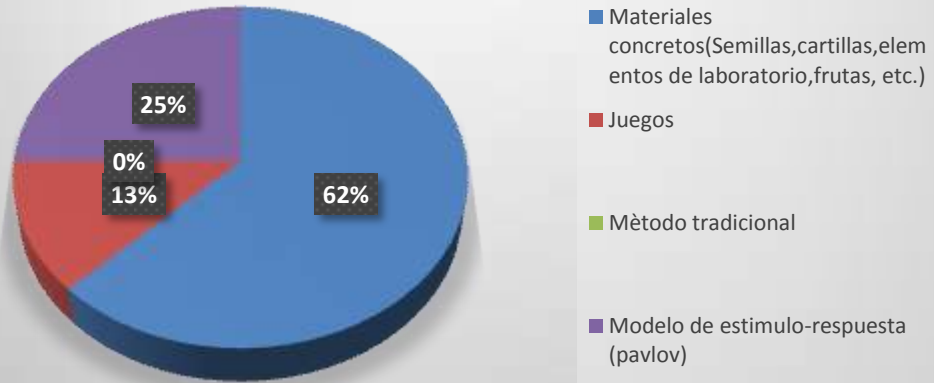
#### LECTURA DE LA GRÁFICA:

Se observa que el 75% de los profesores encuestados dijo que déficit de atención, el 25% dijo otros. Cuál ? Acompañamiento en casa y la falta de concentración.

#### ANÁLISIS DE LA GRÁFICA:

Se analiza que las profesoras consideran que se presentan más déficit de atención en sus grupos.

## 2. ¿Cuál es la mayor motivación de sus alumnos en el proceso de enseñanza-aprendizaje?



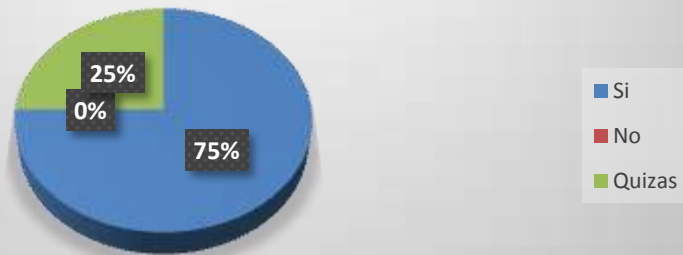
### LECTURA DE LA GRÁFICA:

Se observa que el 62% de los profesores encuestados dijo materiales concretos (semillas, cartillas, elementos de laboratorio, frutas, etc.), el 25% modelo de estímulo de respuesta (Pavlov) y el 13% dijo juegos.

### ANÁLISIS DE LA GRÁFICA:

Se analiza que las profesoras consideran que la mayor motivación en el proceso de enseñanza-aprendizaje de sus alumnos son los materiales concretos.

### 3. Considera que el uso de los juegos, la lúdica y la recreación dentro del aula de clase promueve la motivación y el logro de un...



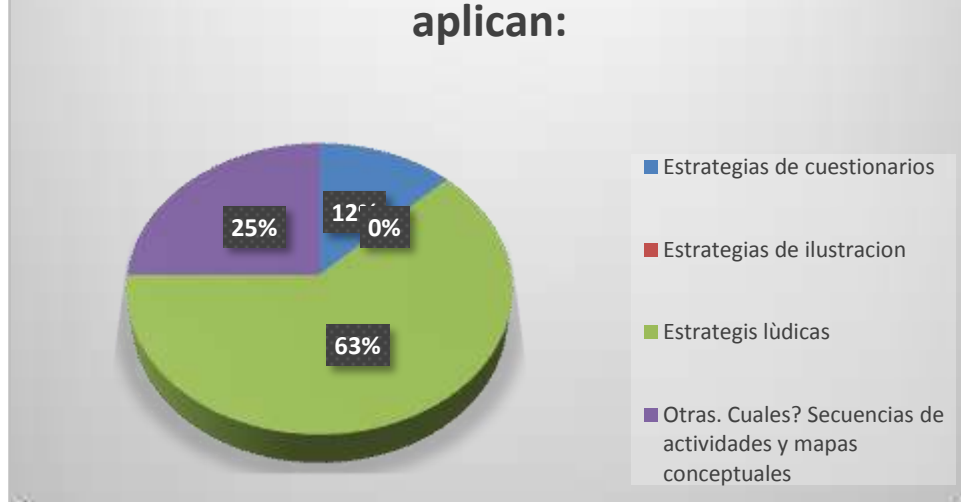
#### LECTURA DE LA GRÁFICA:

Se observa que el 75% de los profesores considera que el uso de juegos, la lúdica y la recreación promueve un aprendizaje de calidad, el 25% dijo que quizás.

#### ANÁLISIS DE LA GRÁFICA:

Se analiza que las profesoras consideran que el uso de juegos, la lúdica y la recreación promueven un aprendizaje de calidad.

**4. Usted considera que las clases más significativas y agradables para sus estudiantes son aquellas donde se aplican:**



**LECTURA DE LA GRÁFICA:**

Se observa que el 63% de los profesores considera que las clases más agradables para sus estudiantes es donde se aplican estrategias lúdicas el 25% dijo Otras. Cuáles? Secuencias de actividades y mapas conceptuales y el 12% dijo estrategias de cuestionario.

**ANÁLISIS DE LA GRÁFICA:**

Se analiza que las profesoras consideran que las clases más agradables para los estudiantes es donde se aplican estrategias lúdicas.

## 5. ¿Los estudiantes muestran interés por el área de Ciencias Naturales?



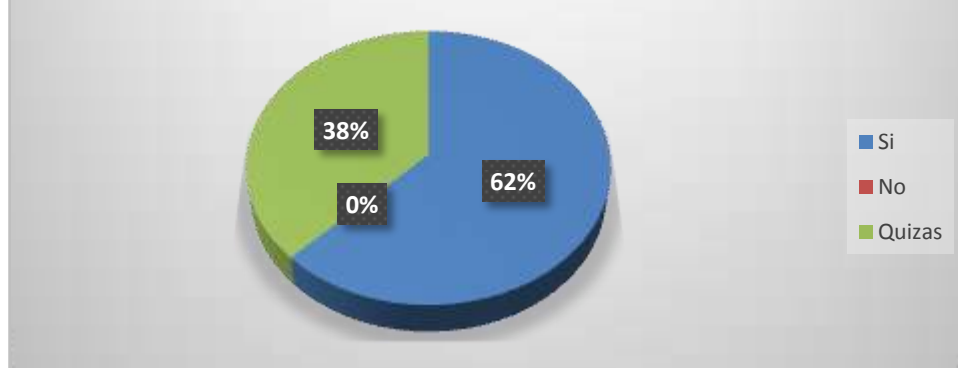
### LECTURA DE LA GRÁFICA:

Se observa que el 100% los es estudiantes prefieren el área de Ciencias Naturales.

### ANÁLISIS DE LA GRÁFICA:

Se analiza que los estudiantes muestran interés por el área de Ciencias Naturales.

## 6. ¿ Crees que através del juego podrían ser más divertidas las clases de Ciencias Naturales?



### LECTURA DE LA GRÁFICA:

Se observa que el 62% los es estudiantes creen que atreves del juego son más divertidas las clases de Ciencias Naturales, el 38% dijo que quizás y el 0% dijo que no.

### ANÁLISIS DE LA GRÁFICA:

Se analiza que los estudiantes les parece más divertidas las clases de Ciencias Naturales a través del juego.

### **3.5.4 Encuesta aplicada a Padres de Familia**

**INSTITUCION EDUCATIVA ESCUELA NORMAL SUPERIOR DE OCAÑA  
PROGRAMA DE FORMACION COMPLEMENTARIA  
AREA INVESTIGACION EDUCATIVA  
SEMESTRE IV**

**GRUPO FOCAL**

El grupo focal es una reunión con modalidad de entrevista grupal abierta y estructurada, en donde se procura que un grupo de individuos seleccionados por los investigadores discutan y elaboren, desde la experiencia personal, una temática o hecho social que es objeto de investigación. El secreto consiste que los participantes puedan expresar libremente su opinión sobre diferentes aspectos de interés en un ambiente abierto para el libre intercambio de ideas.

**Hora:** 4ªA 8:30-9:00 am

4ªB 11:00-11:30 am

**Fecha:** 9 de Septiembre de 2015

**Lugar:** Institución Educativa Escuela Normal Superior

**Ubicación:** Salón 201,202

**Participantes:** 4ªA 35 Estudiantes

4ªB 38 Estudiantes

**Responsable:** Fabian Perez Salazar

**Preguntas:**

Instrucciones coloca una X en el espacio que considere correcto.

1. ¿Qué opinan ustedes sobre las actividades formativas que deja el docente para resolver en casa?
  - A  Fáciles
  - B  Difíciles
  - C  Aburridas
  - D  Falta de creatividad
  
2. Le gustaría que las clases de sus hijos fueran:
  - A  Lúdicas
  - B  Formativas
  - C  Tradicionales
  - D  Conceptuales
  
3. El padre de familia está pendiente de los compromisos escolares dejados a sus hijos.
  - A  Siempre
  - B  Casi siempre
  - C  Algunas veces
  - D  Nunca
  
4. Les gustaría que en las clases de Ciencias Naturales los docentes utilizaran materiales como:
  - A  Laminas
  - B  Rompecabezas
  - C  Videos
  - D  Juegos lúdicos

5. Considera que las tareas dejadas por los docentes en Ciencias Naturales son las más adecuadas
- A  Siempre
  - B  Casi siempre
  - C  Algunas veces
  - D  Nunca
6. ¿Qué le comentan sus hijos de las clases de Ciencias Naturales:
- A  Buenas
  - B  Malas
  - C  Aburridas
  - D  No entienden

**Objetivo:** Identificar si los padres de familia están de acuerdo con las estrategias pedagógicas y el material didáctico que utilizan los docentes para la enseñanza de las ciencias naturales del grado cuarto de primaria de la Institución Educativa escuela Normal Superior de Ocaña.

**Estrategias metodológicas:**

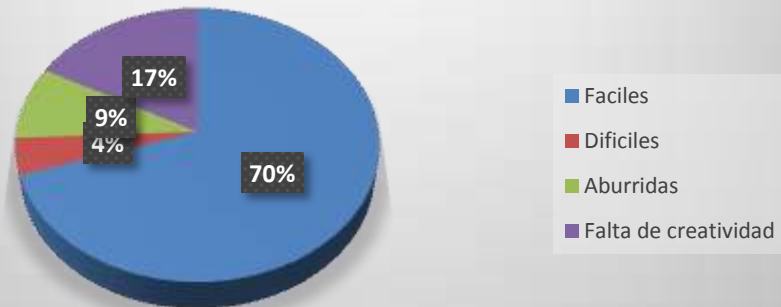
- Citación de los estudiantes a trabajar en los grupos focales.
- Familiarizarse con el tema a tratarse.
- Coordinar el espacio, tiempo y lugar a trabajar con los participantes.
- Sentirse cómodo con las preguntas.
- Llegar temprano

- Dar la bienvenida al inicio del grupo focal con una ambientación mostrando unas imágenes.
- Discusión sobre el tema a trabajar.
- Comenzar y terminar en el tiempo previsto (30 minutos).
- Lograr que no sean interrumpidas la actividad y utilizar preguntas abiertas.
- Sacar conclusiones sobre la actividad realizada.

**Materiales:**

- Salón de clase
- Cámara
- Lapiceros

## 1. ¿ Qué opinan ustedes sobre las actividades formativas que deja el docente para resolver en casa?



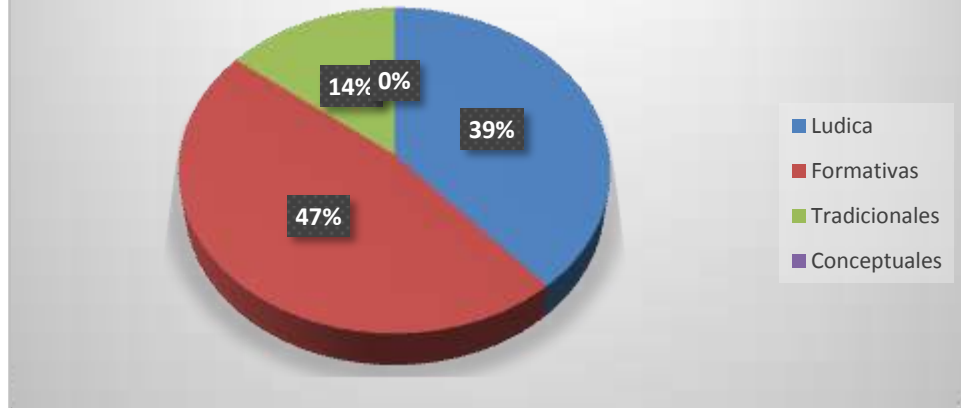
### LECTURA DE LA GRÁFICA:

Se observa que el 70% de los padres de familia opinan que son fáciles las actividades formativas que dejan los docentes, 17% dijo que difíciles, el 9% dijo aburridas y el 4% dijo falta de creatividad.

### ANÁLISIS DE LA GRÁFICA:

Se analiza que los padres de familia les parece que las tareas asignadas por el docente para que el alumno desarrolle en casa son fáciles.

## 2. ¿Le gustaría que las clases de sus hijos fueran?



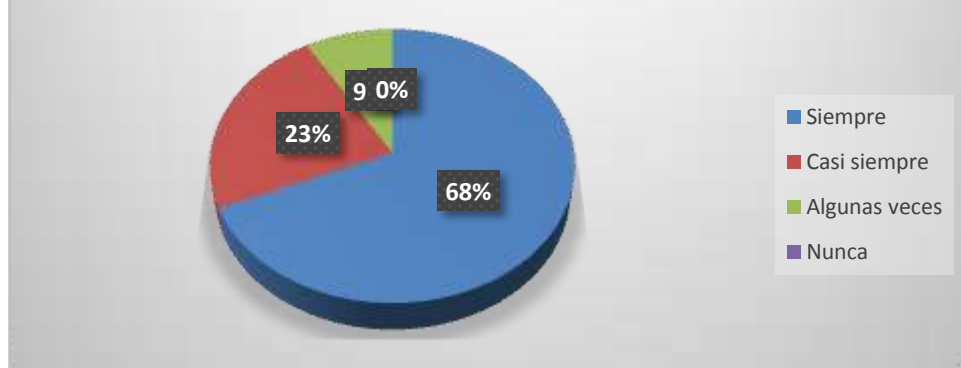
### LECTURA DE LA GRÁFICA:

Se observa que el 47% de los padres de familia opinan que las clases sean más formativas, docentes, 39% dijo lúdicas, el 14% dijo aburridas y el 0% dijo falta de creatividad.

### ANÁLISIS DE LA GRÁFICA:

Se analiza que los padres de familia prefieren que las clases de sus hijos sean más formativas.

### 3. ¿El padre de familia esta pendiente de los compromisos escolares dejados a sus hijos?



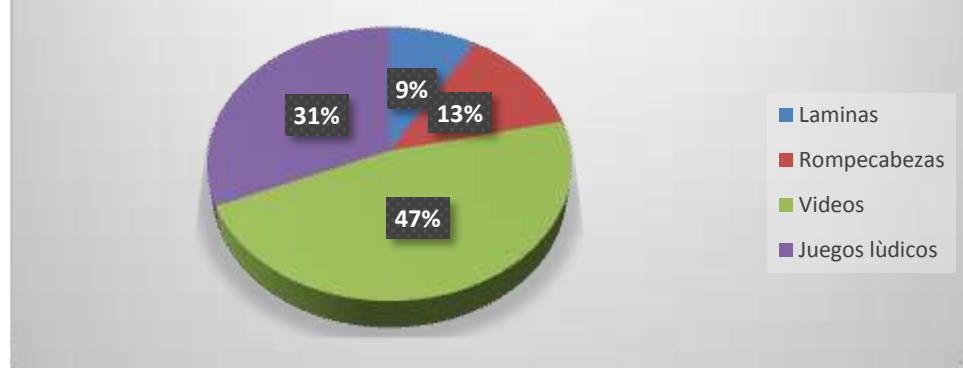
#### LECTURA DE LA GRÁFICA:

Se observa que el 68% de los padres de familia opinan que siempre están pendientes de los compromisos escolares dejados a sus hijos, 23% dijo casi siempre, el 9% dijo algunas veces y el 0% dijo nunca.

#### ANÁLISIS DE LA GRÁFICA:

Se analiza que los padres de familia siempre están pendientes de las tareas que le dejan a sus hijos.

#### 4. ¿Le gustaría que en las clases de Ciencias Naturales los docentes utilizaran materiales como?



#### LECTURA DE LA GRÁFICA:

Se observa que el 47% de los padres de familia opinan que en las clases de Ciencias Naturales los profesores utilicen videos, el 31% dijo juegos lúdicos, el 13% dijo rompecabezas y el 9% dijo láminas.

#### ANÁLISIS DE LA GRÁFICA:

Se analiza que los padres de familia prefieren que los profesores utilizaran videos en las clases de Ciencias Naturales.

### 5. ¿Considera que las tareas dejadas por los docentes en Ciencias Naturales son las más adecuadas?



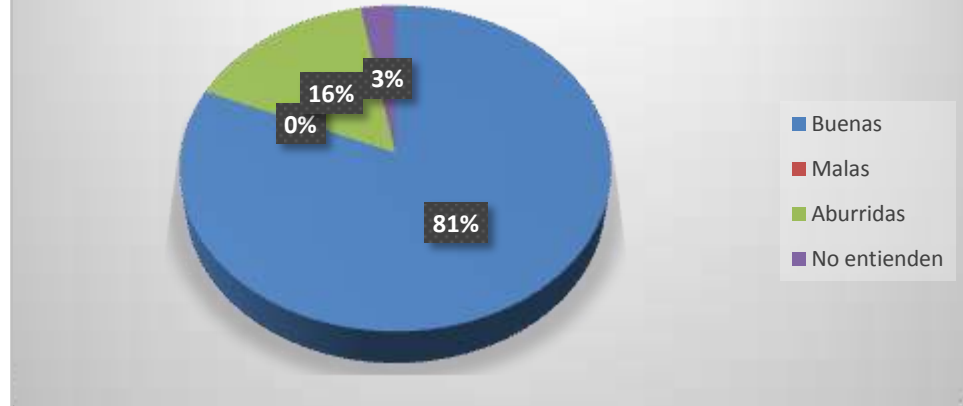
#### LECTURA DE LA GRÁFICA:

Se observa que el 46% de los padres de familia opinan que siempre son las más adecuadas, el 28% dijo algunas veces, el 26% dijo casi siempre y el 0% dijo nunca.

#### ANÁLISIS DE LA GRÁFICA:

Se analiza que los padres de familia están de acuerdo con las tareas dejadas por los docentes en el área de Ciencias Naturales.

## 6. ¿Qué le comentan sus hijos de las clases de Ciencias Naturales?



### LECTURA DE LA GRÁFICA:

Se observa que el 81% le comentan a sus padres que son buenas las clases de Ciencias Naturales, el 16% aburridas, el 3% dijo no entienden y el 0% dijo malas.

### ANÁLISIS DE LA GRÁFICA:

Se analiza que los estudiantes les dicen a los padres de familia que las clases de Ciencias Naturales son buenas.

#### 4. RESULTADOS

Las docentes en el área de Ciencias Naturales utilizan diversas actividades en el proceso de enseñanza, siendo más marcado el dictado y las evaluaciones que son de tipo escritas.

A los estudiantes les gustan más las clases cuando la profesora utiliza más las ayudas didácticas para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje, realizando actividades en el laboratorio, observando el medio ambiente y los seres que viven alrededor de la escuela.

Los estudiantes opinan que si les gustan las clases de Ciencias Naturales pero que las profesoras no utilizan juegos y que esto sería muy divertido para su aprendizaje.

Las docentes consideran que la mayor motivación en el proceso de enseñanza-aprendizaje de sus alumnos son los materiales concretos, además que el uso de juegos, la lúdica y la recreación promueven un aprendizaje de calidad.

Los padres de familia prefieren que las clases de sus hijos sean más formativas y que los profesores utilicen videos en las clases de Ciencias Naturales. Están de acuerdo con las tareas dejadas por las docentes.

## **5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

### **5.1 CONCLUSIONES**

Al realizar cada una de las encuestas observe que los estudiantes prefieren que se les de la clase de Ciencias Naturales de una forma más recreativa, didáctica o sea a través del juego el niño aprende de una forma más rápida, divertida, representativa y para él va hacer significativo, para toda la vida. Ya que el juego con una intencionalidad pedagógica, se constituye en una fase indispensable en el desarrollo psíquico, físico, afectivo, social, y espiritual del niño, lo relaciona con el ámbito cultural, político, social, emocional, estético y espiritual; porque le permite experiencias diversas aplicadas al pensamiento simbólico y concreto, o sea que el juego pedagógico permite asimilar la realidad del mundo que le rodea y ubicarse dentro del contexto real.

El juego como estrategia pedagógica radica en que no se debe enfatizar en el aprendizaje memorístico de hechos o conceptos, sino en la creación de un entorno que estimule a los estudiantes a construir su propio conocimiento y elaborar su propio sentido dentro del cual el profesorado puede conducir al alumno progresivamente hacia niveles superiores de independencia, autonomía y capacidad para aprender.

El juego debe motivar a los niños y despertar el interés en las clases de Ciencias Naturales para que sientan la necesidad de aprender.

Se pudo concluir, que la lúdica que significa acción que produce diversión, placer y Alegría, es una excelente metodología para atraer la atención de los estudiantes en el área de Ciencias Naturales, de tal manera que interioricen los conceptos y aprendan significativamente.

Se observó que hubo un mejoramiento en el comportamiento y disciplina en las clases de Ciencias Naturales y en la disposición de los estudiantes para enfrentar la temática, porque este tipo de actividades le da una variedad a la dinámica de la clase, haciéndola divertida y facilitando el aprendizaje. La duración de la clase se hace corta, gracias al placer que experimentan los estudiantes.

## **5.2 RECOMENDACIONES**

Se recomienda que los profesores en las clases de Ciencias Naturales utilicen más los juegos como herramientas pedagógicas y no sean tan tradicionales.

Se observó un excelente comportamiento disciplinario por parte de los estudiantes, por lo tanto se recomienda este tipo de propuestas para solucionar casos de indisciplina en el aula de clase.

Probar esta propuesta didáctica en otras instituciones educativas.

Dado el contenido lúdico se abre un panorama para aplicar la transversalidad del área; para su aplicación se propone trabajar con los docentes del área de Artística y Educación Física en la elaboración de materiales, dando lugar a la creatividad de los estudiantes y el uso del material elaborado en los tiempos destinados a juegos. Finalmente, se recomienda tener presente el juego, la lúdica y la recreación a la hora de enseñar en el área de Ciencias Naturales, para que los estudiantes pierdan los temores hacia esta ciencia y obtengan verdaderos aprendizajes significativos.

## BIBLIOGRAFÍA

**DECROLY, O.** y E. Moncham. (1998). El juego educativo. Iniciación a la actividad intelectual y motriz. Madrid, Morata.

**ERIKSON, E.** (1972). "Juego y actualidad." En Piaget, J., Lorenz, k. Juego y desarrollo. Barcelona, Grijalbo.

**KLEIN, M.** (1929). La personificación en el juego de los niños. Buenos Aires, Home s.a.

**PIAGET, J.** (1996). "La formación del símbolo en el niño" Editorial: Fondo de Cultura Económica.

**PIAGET, J.** (1945). ."Juego, sueños e imitación en la niñez".

**VYGOTSKI, L. S.** (1966). "El papel del juego en el desarrollo del niño". En el desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Barcelona, Grijalbo.

**WALLON, H.** (1942). El juego en la evolución psicológica en el niño. Buenos Aires, Psique.

**WINNICOTT, D. W.** (1971). Realidad y juego. Barcelona, Gedisa.

## WEBGRAFÍA

<http://www.monografias.com/trabajos40/gestion-del-docente/gestion-del-docente2.shtml#ixzz3MmHQaHpy>

[http://www.convivenciaescolar.cl/index2.php?id\\_seccion=3375&id\\_portal=50&id\\_contenido=13803](http://www.convivenciaescolar.cl/index2.php?id_seccion=3375&id_portal=50&id_contenido=13803)

[www.mineduc.gob.gt/...del.../EDF\\_Que\\_es\\_Aprendizaje\\_Activo.doc](http://www.mineduc.gob.gt/...del.../EDF_Que_es_Aprendizaje_Activo.doc)

<http://www.monografias.com/trabajos6/apsi/apsi.shtml>

<http://psicomotricidadinfantil.blogspot.com/2008/05/desarrollo-psicomotor-segn-piaget.html>

<http://juegoydesarrollocognitivo.blogspot.com/>

<http://www.fundacioncadah.org/web/articulo/-juegos-adaptados-para-ninos-con-nee-.html>

[http://www.mineduacion.gov.co/1621/articles187668\\_archivo\\_pdf\\_ley\\_1295\\_2009.pdf](http://www.mineduacion.gov.co/1621/articles187668_archivo_pdf_ley_1295_2009.pdf)

<http://www.normalsuperiorocana.edu.co/generalidad.php?codGeneralidad=TkE9PQ==>

<http://redcreacion.org/documentos/congreso5/RPerez.htm>

## ANEXOS

### ANEXO A. FICHA DE OBSERVACIÓN

#### FICHA DE OBSERVACION DE CLASE\*

Institución Educativa: Escuela Agrícola Serrano Sede: El Horno Eschus Clase: Ciencias Naturales  
 Grado: 5º N° de Estudiantes: 32 Jornada: M y T  
 Fecha: 10 de junio de 2015 Hora de Inicio:        Hora de Terminación:         
 Observador:       

El día miércoles 10 de junio en la jornada de la mañana se va a realizar una observación con los grados 4º A Y 4º B, el sitio de ubicación será en una esquina del aula de clase y se observará como se desarrolla la clase de la cual se hará un diagnóstico donde se irá analizar los siguientes aspectos:

INDICADOR	SI	NO	OBSERVACIONES
<b>Objetivo</b> El docente conoce el objetivo de la clase y lo da a conocer de una forma lúdica.	X		
<b>Pases</b> Explico los pases y fueron bien definidos y claros.	X		
<b>Ambiente escolar</b> El docente ambienta la clase de una forma lúdica y mantiene al entusiasmo durante la misma.		X	
<b>Diferencias</b> Utiliza adecuadamente los métodos y técnicas que determinan el aprendizaje del estudiante.	X		
<b>Pre-saberes</b> Identifica por medio de un juego los conocimientos que tienen los alumnos acerca del tema.		X	
<b>Recursos didácticos</b> El docente maneja adecuadamente los recursos preparados para la clase.	X		
<b>El entorno del aprendizaje</b> El docente se aseguró de crear un entorno propicio y acorde para la enseñanza del tema.	X		
<b>Dominio teórico</b> Maneja el dominio teórico y práctico de lo que se enseña en la vida escolar del estudiante.	X		
<b>Como se enseña la asignatura</b> Utiliza las debidas estrategias metodológicas utilizando juegos creativos que permitan enseñar las distintas áreas del conocimiento.		X	
<b>Significado</b> El significado de las palabras fue explicado claramente. El maestro se aseguró que los niños lo asimilaran correctamente.	X		
<b>Correcciones</b> Realiza correcciones de una manera clara y precisa y lo hace amablemente para que el aprendizaje del estudiante sea constructivo significativo.	X		
<b>INDICADOR</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>OBSERVACIONES</b>
Expresión verbal			

## ANEXO B. ENCUESTA A ESTUDIANTES

### INSTITUCION EDUCATIVA ESCUELA NORMAL SUPERIOR OCAÑA ENCUESTA ESTUDIANTES

*Objetivo: Analizar si las clases de ciencias Naturales son lúdicas y divertidas para los estudiantes del grado cuarto de primaria de la Institución educativa escuela Normal Superior.*

- 1) Cuando inicia la clase de Ciencias Naturales la profesora empieza con:
  - a) Juegos
  - b) Cantos
  - c) Dictados
  - d) Otros explicar
- 2) A usted le gustan más las clases cuando la profesora le enseña:
  - a) Jugando
  - b) Cantando
  - c) Escribiendo
  - d) Memorizando
- 3) La profesora cuando dicta la clase de Ciencias Naturales utiliza:
  - a) Ayudas Audiovisuales (Televisor, Video Bem, Grabadora, DVD.)
  - b) Cuestionarios
  - c) Ayudas Didácticas (Dibujos, Fichas, instrumentos de laboratorio)
  - d) Juegos, Cantos, Cuentos, Bailes, Chistes, Etc.
- 4) Para usted las Clases de Ciencias Naturales de la profesora son:
  - a) Aburridas
  - b) Divertidas
  - c) Entretenidas
  - d) Cansadas
- 5) Que le gustaría que la profesora de Ciencias Naturales en sus clases utilizara para enseñarle:
  - a) Juegos, Cantos, Cuentos, Bailes, Chistes, etc.
  - b) Ayudas Didácticas (Dibujos, Láminas, Instrumentos de laboratorio)
  - c) Cuestionarios
  - d) Ayudas Audiovisuales (Televisor, Video Bem, Grabadora, DVD.)
- 6) Le gustaría que algunas clases de Ciencias Naturales se realizaran en:
  - a) Laboratorio
  - b) El Patio de la escuela
  - c) Salón de clase
  - d) La Biblioteca
- 7) La profesora cuando son las clases de Ciencias Naturales lo lleva a observar el medio ambiente, y los seres que viven alrededor de la escuela:
  - a) Siempre
  - b) Casi siempre
  - c) Algunas veces
  - d) Nunca
- 8) Le gustan las clases de Ciencias Naturales:
  - a) Si
  - b) No
- 9) La profesora cuando le enseña la clase de Ciencias Naturales utiliza juegos:
  - a) Si
  - b) No
- 10) Cuando la Profesora le realiza las evaluaciones las hace tipo:
  - a) Escritas
  - b) Juegos
  - c) Orales
  - d) Talleres escritos

## ANEXO C. ENCUESTA A DOCENTES

### INSTITUCION EDUCATIVA ESCUELA NORMAL SUPERIOR DE OCAÑA ENCUESTAS A DOCENTES

**OBJETIVO:** *Identificar que estrategias pedagógicas utilizan los docentes y que material didáctico usan para la enseñanza de las ciencias naturales del grado cuarto de primaria de la Institución Educativa escuela Normal Superior de Ocaña.*

Instrucciones coloca una x en el espacio que considere correcto.

1. ¿Qué problema considera que se presenta más en su grupo?  
a)  Déficit de atención  
b)  Problemas de aprendizaje  
c)  Discapacidad  
d)  Otros. Cual?  
\_\_\_\_\_
2. ¿Cuál es la mayor motivación de sus alumnos en el proceso de enseñanza – aprendizaje?  
a)  Materiales Concretos (Semillas, cartillas, elementos de laboratorio, frutas, etc.).  
b)  Juegos  
c)  Método Tradicional  
d)  Modelo de estímulo - respuesta (Pavlov).
3. Considera que el uso de los juegos, la lúdica y la recreación dentro del aula de clase promueve la motivación y el logro de un aprendizaje de calidad?  
a)  Si  
b)  No  
c)  Quizás
4. Usted considera que las clases más significativas y agradables para sus estudiantes son aquellas donde se aplican:  
a)  Estrategias de cuestionarios  
b)  Estrategias de ilustración  
c)  Estrategias lúdicas  
d)  Otras. Cuales?  
\_\_\_\_\_
5. Los estudiantes muestran interés por el área de Ciencias Naturales  
a)  Si  
b)  No
6. ¿crees que a través del juego podrían ser más divertidas las clases de Ciencias Naturales y dejar una enseñanza significativa?  
a)  Si  
b)  No  
c)  Quizás

## ANEXO D. ENCUESTA A PADRES DE FAMILIA

### INSTITUCION EDUCATIVA ESCUELA NORMAL SUPERIOR DE OCAÑA ENCUESTAS A PADRES DE FAMILIA

**OBJETIVO:** Identificar si los padres de familia están de acuerdo con las estrategias pedagógicas y el material didáctico que utilizan los docentes para la enseñanza de las ciencias naturales del grado cuarto de primaria de la Institución Educativa escuela Normal Superior de Ocaña.

Instrucciones coloca una x en el espacio que considere correcto.

1. ¿Qué opinan ustedes sobre las actividades formativas que deja el docente para resolver en casa?
  - a)  Fáciles
  - b)  Difíciles
  - c)  Aburridas
  - d)  Falta de creatividad
2. Le gustaría que las clases de sus hijos fueran:
  - a)  Lúdicas
  - b)  Formativas
  - c)  Tradicionales
  - d)  Conceptuales
3. El padre de familia está pendiente de los compromisos escolares dejados a sus hijos.
  - a)  Siempre
  - b)  Casi siempre
  - c)  Algunas veces
  - d)  Nunca
4. Les gustaría que en las clases de Ciencias Naturales los docentes utilizaran materiales como:
  - a)  Laminas
  - b)  Rompecabezas
  - c)  Videos
  - d)  Juegos lúdicos
5. Considera que las tareas dejadas por los docentes en Ciencias Naturales son las más adecuadas
  - a)  Siempre
  - b)  Casi siempre
  - c)  Algunas veces
  - d)  Nunca
6. ¿Qué le comentan sus hijos de las clases de Ciencias Naturales:
  - a)  Buenas
  - b)  Malas
  - c)  Aburridas
  - d)  No entienden

**ANEXO D. FOTOGRAFÍAS\_APLICACIÓN DE ENCUESTAS A ESTUDIANTES**





