

**ESTRATEGIA LÚDICA PARA EL MEJORAMIENTO DE LOS PROCESOS DE  
APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DEL GRADO TERCERO B Y C DE  
LAS JORNADAS MAÑANA Y TARDE DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA  
ESCUELA NORMAL SUPERIOR**

**LICETH STEFANIA PEÑARANDA PAEZ**

**ESCUELA NORMAL SUPERIOR  
PROGRAMA DE FORMACIÓN COMPLEMENTARIA  
OCAÑA - NORTE DE SANTANDER  
2015**

**ESTRATEGIA LÚDICA PARA EL MEJORAMIENTO DE LOS PROCESOS DE  
APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DEL GRADO TERCERO B Y C DE LAS  
JORNADAS MAÑANA Y TARDE DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA ESCUELA  
NORMAL SUPERIOR**

**LICETH STEFANIA PEÑARANDA PAEZ**

**Profesora**

**LUZ MARINA CASADIEGOS**

**Licenciada**

**ESCUELA NORMAL SUPERIOR  
PROGRAMA DE FORMACIÓN COMPLEMENTARIA  
OCAÑA - NORTE DE SANTANDER  
2015**

**NOTA DE ACEPTACIÓN**

---

---

---

---

---

---

---

**DIRECTORA DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN**

**Ocaña, 26 de Noviembre de 2015**

## DEDICATORIA

Este proyecto de investigación va dedicado primeramente a Dios quien me ha dado la sabiduría para poder tomar las mejores decisiones y convertirme en esa pieza clave que necesita la sociedad.

A mis padres Luis Eduardo Peñaranda Barbosa y Belly del Rosario Páez Manosalva que siempre han estado allí apoyándome a la distancia con los estudios a pesar de todo los quiero y los llevo en mi corazón.

A mi abuela Ana Barbos a que debo considerarla mi segunda madre ya que ella me ha dado lo mejor para que pueda sacar la cara por mi familia.

A mi futuro esposo Wilmer Ismael Ballesteros López por ser tan maravilloso conmigo y ser más de lo que yo pedí en mi vida quien me ha dado mucho de sí para que yo sienta que tengo una familia.

Finalmente a mi tío Edilberto Peñaranda que se ha portado también como un padre y cuida de mi gracias por todo lo paciente y colaborador que ha sido para que pudiera terminar mis estudios y toda mi familia los quiero mucho..

## **AGRADECIMIENTOS**

Le agradezco a la profesora Luz Marina Casadiegos por ser la directora de mi proyecto y alentarme para que alcanzara este logro, por ser un ejemplo a seguir en empeño y constancia a todo lo que se refiere a la investigación, por todos sus conocimientos y por los buenos momentos que la pasamos durante las clases, es una excelente profesora y amiga es un ejemplo a seguir.

A la Escuela Normal que aportó las bases académicas, pedagógicas y de convivencia para concluir este proyecto.

**TE DOY GRACIAS DIOS PORQUE SIEMPRE ME MUESTRAS EL CAMINO QUE DEBO SEGUIR.**

## TABLA DE CONTENIDOS

<b>INTRODUCCIÓN.....</b>	<b>15</b>
<b>TITULO.....</b>	<b>17</b>
<b>1. PROBLEMA.....</b>	<b>18</b>
<b>PLANTEAMIENTO .....</b>	<b>18</b>
<b>FORMULACIÓN DEL PROBLEMA .....</b>	<b>19</b>
<b>OBJETIVOS .....</b>	<b>19</b>
Objetivo general .....	19
Objetivos específicos .....	19
<b>JUSTIFICACIÓN.....</b>	<b>20</b>
<b>ALCANCES Y LIMITACIONES .....</b>	<b>22</b>
<b>DELIMITACIÓN.....</b>	<b>22</b>
1.6.1 Espacial.....	22
1.6.2 Temporal .....	22
1.6.3 Conceptual.....	23
<b>2. MARCO REFERENCIAL .....</b>	<b>24</b>
<b>2.1 ANTECEDENTES.....</b>	<b>33</b>
<b>2.2 BASE O MARCO TEÓRICO .....</b>	<b>33</b>
2.2.1 Características psicológicas y socio afectivas de los niños.....	33
2.2.2 Características de los maestros creativos.....	35
2.2.3 La escuela como centro de aprendizaje.....	37
2.2.4 Estrategias didácticas .....	39
2.2.5 Proceso de aprendizaje.....	44
2.2.6Gestión pedagógica.....	48
2.2.7 Aprendizaje significativo.....	51

2.2.8 Lúdica y recreación .....	62
2.2.9 Ambientes lúdicos de aprendizaje.....	64
2.2.10 Desarrollo cognitivo por medio del juego.....	65
2.2.11 Valores formativos del juego.....	72
2.2.12 Fundamentos teóricos del juego.....	73
2.2.13 El diseño lúdico.....	77
2.2.14 La metodología lúdico-creativa.....	77
2.2.15 Definiciones de juego.....	80
2.3 MARCO CONTEXTUAL.....	81
2.3.1 Ubicación geográfica.....	82
2.3.2 Características físicas, sociales, económicas culturales.....	83
2.4 BASE LEGAL.....	85
DISEÑO METODOLOÒGICO.....	94
3.1 TIPO Y ENFOQUE DE INVESTIGACION.....	95
3.1.1 Línea de investigación .....	96
3.2 POBLACIÓN Y MUESTRA.....	97
3.2.1 Población.....	97
3.2.2 Muestra.....	98
3.3 ETAPAS DE LA INVESTIGACIÓN .....	99
3.3.1 Etapa 1: Conceptualizar .....	99
3.3.2. Etapa 2: Establecer que estrategias metodológicas para el fortalecimiento de los procesos de aprendizaje. ....	99
3.3.3 Etapa 3: Categorizar las características. ....	100
3.3.4 Etapa 4: Mostrar resultados.....	101
3.4 INSTRUMENTOS DE RECOLECCION DE LA INFORMACIÓN.. ....	103
3.4.1 LAS OBSERVACIONES.....	103
3.4.2 CUADERNO DE BITÁCORA.....	103
3.4.3 ENCUESTA.....	103
3.4. 4 UNA ENTREVISTA .....	103

<b>UNA PRUEBA.....</b>	<b>104</b>
<b>RESULTADOS .....</b>	<b>153</b>
<b>5. CONCLUSIONES.....</b>	<b>154</b>
<b>BIBLIOGRAFÍA.....</b>	<b>157</b>
<b>ANEXOS.....</b>	<b>159</b>

## Lista de gráficas

Gráfica 1	Población	pág.
Gráfica 2	Muestra	

## Lista de cuadros

Cuadro 1 Ubicación geográfica de la ENSO	pág.
Cuadro 2 Mapa de Ocaña por comunas	

## **Lista de anexos**

Anexo A	La encuesta a los estudiantes	pág.
Anexo B	La entrevista a los padres	
Anexo C	Prueba escrita	
Anexo D	Prueba escrita de comprensión lectora	
Anexo E	Evidencias	

## Resumen

La finalidad de la educación debe orientarse hacia la transformación de la vida de todo ser humano por lo que ha de ser orientada de una manera activa- formativa, generando sentimientos fuertes por aprender y creando un ambiente dinámico para que esta no se torne aburrida , sin sabor y apatía en el sujeto de aprendizaje.

Los docentes deben vivir en constante actualización para renovar los diferentes contextos que se viven en el aula de clases, es por esto que es necesario que este indague y sobre todo se motive para que su papel como orientador lleve al futuro de la sociedad que es el niño a un aprendizaje dinámico y placentero.

La idea de este proyecto nació de todo lo mencionado anteriormente ya que se quiere implementar y buscar qué actividades originaban mayor índice de actividad creativa para no dejar al niño en un papel secundario ya que muchas veces solo nos dedicamos a llenar los tableros y no dejar que él mismo sea participe de su propia formación .

En general este trabajo de investigación me ayudo a concluir que los estudiantes involucrados prefieren realizar actividades como: La creación literaria y artística ya que en éstas, ellos se involucran , son sujetos activos de su aprendizaje. Generando un mayor acercamiento de conocimientos ya que el niño en su propio mundo se convierte en explorador, se dirige a las aventuras cuando participa y se le dá el lugar que muchas veces por el afán de cumplir con la programación, se le niega.

Las maestras directoras de los grupos con los que se trabajó el proyecto fueron conscientes de la necesidad de mejorar el material de clases , entre otras esas lecturas con mayor contenido de imágenes para reforzar la fluidez en cuanto a la lectura oral y producción escrita debido a la falta de coherencia y hacer un mayor

énfasis en el uso de un buen diccionario debido a que son pocos los estudiantes que los usan y privan de ampliar su lenguaje.

Se les hizo muchas recomendaciones a los padres de familia para que sean ellos quienes se apersonen de la educación de sus hijos se preocupen más y les den mayor apoyo y exploten todas esas capacidades que tienen en bruto los mismos para que estos lleguen a un desarrollo satisfactorio al final de sus estudios.

Finalmente con este proyecto se quiere contribuir a servir de base a otros futuros maestros que quieren ver desde otra perspectiva la manera de educar en cualquier área de formación y estos tengan mayor eficacia aplicándola con sus estudiantes



## INTRODUCCIÓN

La necesidad de mejorar la educación en Colombia y en el resto del mundo ha sido una de las mayores preocupaciones que muchos que trabajan en la formación de los niños y niñas se han hecho en el campo de la pedagogía; es por esto que nace la idea de este proyecto de buscar que estrategia lúdica para mejorar los procesos de aprendizaje con los estudiantes de tercero de la institución educativa escuela normal superior de Ocaña.

Al abordar este tipo de enfoque educativo hay diferentes formas de acercarse a este tema importante, en este caso se tomará como punto de partida las estrategias lúdicas, recreativas y del juego para realizar esta investigación ya que con este medio se ayudará de una manera enriquecedora a fortalecer los procesos de enseñanza-aprendizaje en las aulas de clase puesto que estas estrategias generaran mayor curiosidad en los estudiantes a la hora de involucrarlos en la participación de las actividades que realizamos a diario para su formación integral.

Por otro lado la actividad lúdica nos lleva al mundo del niño conociendo sus necesidades tanto emocionales como cognitivas debido a que la educación debe tener un toque de color y alegría y no tornarse fría y distante para que sea más satisfactoria y obtengamos un acabado de ser humano excelente con una personalidad bien definida, analítica y capaz de desempeñarse en la sociedad.,

Finalmente con este proyecto se busca explorar las maneras en las que los estudiantes de dicho grado pueden aprender jugando por medio de actividades lúdicas que generen mayor interés, integración e interacción en el entorno educativo en la relación de maestro - alumno que es fundamental en el apropiamiento de conocimientos, actitudes y aptitudes lo que ayuda a un mejor desarrollo para el mejoramiento en los procesos de aprendizaje.

## **TITULO**

**ESTRATEGIA LÚDICA PARA EL MEJORAMIENTO DE LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DEL GRADO TERCERO B Y C DE LAS JORNADAS MAÑANA Y TARDE DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA ESCUELA NORMAL SUPERIOR**

## **1. PROBLEMA**

### **1.1 PLANTEAMIENTO**

Con base en mi experiencia durante el programa de formación complementaria en la cual se interactúa directa o indirectamente con los estudiantes a través de las prácticas pedagógicas realizadas en la básica primaria de la escuela Normal Superior, dichos encuentros me generaron el interrogante de qué estrategias lúdicas diseñar para mejorar los procesos de aprendizaje de los estudiantes, porque se observó que estos muchas veces pierden el interés en aprender debido a que las clases se hacen monótonas y falta crear un ambiente más apropiado que despierte en su mundo la capacidad de asombro y las ganas de aprender durante los momentos pedagógicos en la clase, lo que dificulta un mayor enriquecimiento intelectual y formativo en el educando.

En el transcurso de las horas de clase también podemos reconocer a simple vista que la gran mayoría de los estudiantes no tienen la confianza para dar a conocer sus pensamientos reflexivos y experiencias en concordancia con un tema específico o del asunto tratado, por lo que se quiere contribuir a que se afiance la seguridad individual y colectiva por medio de la lúdica, siendo creativos y abiertos durante el progreso de la clase.

Éste motivo me llevó a cuestionarme qué estrategia lúdica diseñar para mejorar los procesos de aprendizaje con los estudiantes de tercero “B y C” de las jornadas mañana y tarde de la Institución Educativa Escuela Normal superior de Ocaña

## **1.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA**

¿Qué estrategia lúdica diseñar para mejorar los procesos de aprendizaje en el área de lengua castellana con los estudiantes de los grados tercero “B y C” de las jornadas mañana y tarde de la Institución Educativa Escuela Normal superior de Ocaña?

## **1.3 OBJETIVOS**

### **1.3.1 Objetivo General**

- Implementar una estrategia lúdica que se pueda aplicar en el grado tercero en el área de Lengua Castellana con el fin de mejorar el aprendizaje de los estudiantes.

### **1.3.2 Objetivos Específicos**

- Identificar si en el aula de clase se utilizan estrategias lúdicas en el área de lengua castellana
- Evaluar el contexto de clase de los estudiantes del grado tercero de la institución educativa normal superior de Ocaña.
- Mejorar la lectoescritura de los niños a partir de estrategias lúdicas en el área de lengua Castellana
- Dar a conocer los resultados obtenidos a la comunidad educativa de la ENSO.

## 1.4 JUSTIFICACIÓN

Dentro de la diversidad de métodos para la asimilación y apropiación de aprendizajes, la Lúdica es un aspecto primordial en la vida del ser humano y más en el niño y la niña; el juego es un elemento importante en el desarrollo corporal por medio del cual el hombre tiene la posibilidad de expresarse libremente y adquirir aprendizajes.

La Pedagogía se ha valido del juego, para propiciar 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 generan nuevos conocimientos.

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 y estético; 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 **ESTRATEGIA LÚDICA PARA EL MEJORAMIENTO DE LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DEL GRADO TERCERO B Y C DE LAS JORNADAS MAÑANA Y TARDE DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA ESCUELA NORMAL SUPERIOR**, el cual trae consigo una intencionalidad educativa y formativa porque su práctica permite el desarrollo de actitudes, aptitudes intelectuales, espirituales, sociales, estéticas, morales y psicofísicas que ayudan a la formación del estudiante como sujeto de derechos y deberes e igualmente tienen la intencionalidad de ser juegos colectivos y participativos; es decir, con una

función social, donde el niño aprende a convivir con sus semejantes y a respetar la diferencia.

## **1.5 ALCANCES Y LIMITACIONES**

Con este proyecto se pretende contribuir a que el proceso educativo del grado Tercero “B y C” de la Institución Educativa Normal Superior de Ocaña de las jornadas mañana y tarde mejore sus procesos de aprendizaje en el área de lengua castellana a través de la aplicación de estrategias lúdicas dentro del aula para que de esta manera desarrolle sus dispositivos básicos de aprendizaje (atención, percepción, memoria, motivación) de manera eficaz.

Como posibles limitaciones de este proyecto se encuentra la carencia de tiempo para aplicar la propuesta (implementar estrategias lúdicas en el área de lengua castellana para la realización de las actividades dentro del aula), además la dificultad para adquirir los recursos financieros para la ejecución del proyecto y finalmente que los estudiantes no se presenten para realizar esta estrategia lúdica.

## **1.6 DELIMITACIÓN**

### **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 E Chávez, 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 barrio Marabel. 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**

- Características psicológicas y socio afectivas de los niños.
- Características de un maestro creativo.
- La escuela como centro de aprendizaje.
- Estrategias didácticas.
- Procesos de aprendizaje.
- Aprendizaje significativo.
- Lúdica y recreación.
- Ambientes lúdicos de aprendizaje.
- Desarrollo cognitivo por medio del juego.
- Valores formativos del juego.
- Fundamentos teóricos del juego.
- El diseño lúdico
- la metodología lúdico-creativa
- Definiciones de juego

## 2. MARCO REFERENCIAL

### 2.1 ANTECEDENTES

#### Institucional

Se consultó en la biblioteca de la Escuela Normal Superior de Ocaña y se encontraron los siguientes proyectos visibles:

**a. Nombre del proyecto:** Importancia de los juegos tradicionales en la integración y socialización de los niños.

✓ **Autores:** Ingris Yohana Bayona  
Yajaira Karina Vergel Vanegas

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

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

✓ **Año de realización:** 2002

**b. Nombre del proyecto:** Relación entre juego y aprendizaje en los niños de segundo grado de la básica primaria de la Normal Superior de Ocaña.

✓ **Autor :** Geidy Paola López López  
Lennis Carina Pérez Sánchez

✓ **Objetivo General:** Indagar en el grado segundo B de la básica primaria de la Normal Superior la relación existente entre el juego y el aprendizaje.

- ✓ **Conclusiones:** A veces los niños juegan pero no asocian esto con los métodos de conocimientos, ya que para ellos una cosa es el juego y otra bien distinta el aprendizaje.
  
- ✓ **Año de realización :** 2004

### **Regional**

Una vez consultadas las bibliotecas de las universidades de la ciudad, no se encontraron trabajos de investigación en Ocaña y sus alrededores.

### **Nacional**

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

- a. **NOMBRE DEL PROYECTO:** Juegos estacionarios de piso y de pared una acción libre, pedagógica, una alternativa para una mejor convivencia social.

- ✓ **Autores:** Rosa Elena Pérez “Rossy“

Tirado Martha Inés

Gómez Humberto

Astrid Elena Galeano B

- ✓ **Objetivo General:** Cualificar el acto educativo y comunitario por medio del juego y la recreación.

✓ **Conclusiones:** Los juegos estacionarios tienen una intencionalidad pedagógica y recreativa, 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, es decir, que el juego pedagógico permite asimilar la realidad del mundo que le rodea y ubicarse dentro del contexto real.

✓ **Año de realización:** Manizales, Caldas, Colombia 1991-1995

**b. NOMBRE DEL PROYECTO:** Proyecto pedagógico lúdico recreativo.

✓ **Autores:** Erasmo Lagares Jiménez

✓ **Objetivo General:** Mejorar la lúdica y la recreación en el aula de clase y los espacios reducidos de las instituciones.

✓ **Conclusiones:** Este proyecto buscó mejorar el proceso de aprendizaje mediante la lúdica, adecuando las dependencias de la institución para llevarlo a cabo.

✓ **Año de realización:** 2011

**c. NOMBRE DEL PROYECTO:** Transformación creativa de los conflictos escolares, fomentando diálogo, respeto y tolerancia como instrumentos de construcción de ciudadanía.

✓ **Autores:** Diana Patricia Foronda Macías

✓ **Objetivo General:** Fomentar hábitos de juego que conduzcan al uso racional del tiempo de recreo, y a la disminución de los juegos bruscos, a través de la presentación de diferentes alternativas lúdicas y recreativas que permitan a los niños y niñas disfrutar, reír, jugar, gozar, y compartir pacíficamente este momento tan importante para su desarrollo integral y su salud mental.

✓ **Conclusiones:** La finalidad del uso del tiempo libre permite entonces el desarrollo integral de los seres humanos con todas sus facultades, dándoles la posibilidad de desenvolverse y proyectarse en su medio.

✓ **Año de realización:** 2010

**d. NOMBRE DEL PROYECTO:** La dimensión lúdica en la vida del ser humano.

✓ **Autores:** Rosa Elena Pérez Atehortúa "Rossey"

✓ **Objetivo General:** Construir y participar en momentos de trascendencia humana con gratuidad a través de las diferentes manifestaciones lúdicas como: el juego, el baile, el trabajo, la contemplación y la recreación de la naturaleza.

✓ **Conclusiones:** La lúdica es un proceso interior que existe en cada ser humano, es una actitud positiva y trascendente que está implícita en todos los momentos de la existencia humana, actitud que busca la libertad, la creación y la felicidad, cierto es, que pretende desinhibir al ser humano de encontrarse consigo mismo, busca la plenitud, el gozo y la trascendencia en su medio natural y social; así mismo, vivir los actos cotidianos alegremente.

✓ **Año de realización:** 2012

e. **NOMBRE DEL PROYECTO:** El aprovechamiento del tiempo libre y la construcción de ciudadanía.

✓ **Autores:** Escuela Normal Superior de Medellín

✓ **Objetivo General:** fomentar el desarrollo del pensamiento lógico, crítico y reflexivo, al desarrollo de la autonomía, habilidades psicomotrices y lingüísticas a partir de estrategias lúdicas y recreativas que aportan a la apropiación de competencias ciudadanas básicas para actuar en el medio social cotidiano.

✓ **Conclusiones:** El proyecto orienta acciones evaluativas de carácter cualitativo, toda vez que relaciona los compromisos, responsabilidades, derechos y deberes que aportan al desarrollo integral de los niños y niñas, en concordancia con los objetivos previstos en cada sub-proyecto. En este sentido, se plantean instrumentos que padres, madres, familia y los mismos niños y niñas reflexionan mediante el diálogo.

✓ **Año de realización:** 2014

f. **NOMBRE DEL PROYECTO:** La lúdica como estrategia didáctica para el desarrollo de competencias científicas.

✓ **Autor:** Olga Patricia Ballesteros.

✓ **Objetivo General:** Diseñar una propuesta didáctica-lúdica para estudiantes de grado 6 que fomente el desarrollo de competencias científicas y permita un primer acercamiento a la química a través de la comprensión de la naturaleza corpuscular de la materia.

- ✓ **Conclusiones:** En este trabajo se propone una estrategia metodológica basada en la lúdica que fomente competencias científicas a través de la comprensión de la naturaleza de la materia por parte de estudiantes del grado 601 del Colegio Las Américas I.E.D. de Bogotá. La propuesta tiene como premisa que el aprendizaje no sólo es un proceso cognitivo, también es un proceso afectivo que se puede apoyar en la lúdica como generadora de “motivación intelectual”.

- ✓ **año de realización:** 2011

**g. NOMBRE DEL PROYECTO:** Las estrategias lúdico- didácticas como fuente para el mejoramiento de la Lecto -escritura en los alumnos del grado tercero de la Institución Educativa Luis María Preciado Echavarría de Santa Rita

- ✓ **Autor:** Olga Liliana Restrepo  
Aneris Patricia Guizao  
Dora Álica Berrio

- ✓ **Objetivo General:** Implementar estrategias lúdico-didácticas que propicien un desarrollo de competencias y habilidades comunicativas a través del juego y dinámica, que a la vez conlleven al alumno o un aprendizaje significativo.

- ✓ **Conclusiones:** Con la formulación y ejecución de este proyecto, se detectó que los niños se interesan más por la lectura, cuando se involucran de manera directa y activa en la realización de las actividades propuestas

- ✓ **Año de realización :** Iutango Antioquia 2008

**h. NOMBRE DEL PROYECTO:** Implementación de la lúdica como estrategia metodológica para un aprendizaje significativo de las matemáticas en los niños

de primero del Centro Educativo Nueva Jerusalén del municipio de Florencia Caquetá.

- ✓ **Autor:** Luis Alfredo Valderrama Rios
  
- ✓ **Objetivo General:** Diseñar, implementar y aplicar una metodología activa que ayude a construir un proceso dinámico para enseñanza de las matemáticas encaminadas a propiciar en el aula un espacio lúdico y creativo en los cuales los niños y niñas del grado primero de primaria del Centro Educativo Nueva Jerusalén construyan conocimientos con su entorno a partir de experiencias adquiridas con sus juegos.
  
- ✓ **Conclusiones:** se debe diseñar estrategias metodológicas a través del juego que le facilite al docente el proceso de enseñanza y aprendizaje de las operaciones básicas iniciales.

✓ **Año de realización :** 2010

i. **NOMBRE DEL PROYECTO:** La Lúdica como estrategia innovadora en la enseñanza-aprendizaje de las matemáticas en niños de 4º de La Escuela Normal Superior del Distrito de Barranquilla

✓ **Autor:** Luis Muñoz Angulo

Luisa Saavedra

- ✓ **Objetivo general :** Desarrollar el proceso de aprendizaje de las matemáticas a través de la Implementación de La Lúdica en niños de 4º de La ENSDB
  
- ✓ **Conclusiones:** En el razonamiento matemático es imprescindible tener en cuenta de una parte, la edad de los alumnos y su nivel de desarrollo y de

otra que cada logro alcanzado en un conjunto de grados se retoma y amplía en los conjuntos de grados siguientes. Además se debe partir de los niveles informales del razonamiento en los conjuntos de grados inferiores, hasta llegar a niveles más elaborados del razonamiento, en los conjuntos de grados superiores.

- ✓ **Año de realización** : 2012

### **Internacional**

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

**j. NOMBRE DEL PROYECTO:** El Proyecto Sobre Las Formas Cotidianas De Juego Infantil

- ✓ **Autor** : Prof. Víctor Pavía (Neuquén – Argentina)
- ✓ **Objetivo General:** lograr establecer que los Nuevos modos de observación de los juegos infantiles en los patios escolares, medien un cambio de actitud en el docente que implique la incorporación comprensiva del 'sujeto que juega' y sus prácticas sociales.
- ✓ **Conclusiones:** Este proyecto fue pensado para trabajar junto con los maestros un marco teórico y una metodología que sirva al estudio de las formas prácticas del juego -tal y como ocurren cotidianamente en los patios escolares- como un aporte a la mejor formación docente, tratando de superar el déficit de conocimiento local sobre el juego y las distorsiones producidas por un discurso dominante a cerca de lo lúdico en la escuela con sesgos exageradamente tecnicistas.

✓ **Año de realización:** 1986

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

✓ **Autor:** Mariana Campos Rocha

Ingrid Chacc Espinoza

Patricia Gálvez González

✓ **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:** Al finalizar la presente investigación es posible concluir una serie de temas que han sido fundamentales en el desarrollo de ésta. Al respecto, podemos rescatar la importancia que posee el juego para el desarrollo integral del individuo, por cuanto es una actividad lúdica intrínsecamente motivadora que junto con rescatar las inquietudes y motivaciones de los sujetos, los acompañarlos a lo largo de su evolución. Es así como, a partir del estudio realizado, podemos señalar que el juego puede ser utilizado como una estrategia de enseñanza-aprendizaje efectiva para ser aplicada en nuestros espacios educativos. En este sentido, a través de nuestra investigación, se ha pretendido incorporar el juego como una estrategia pedagógica fundamentándolo desde el punto de vista de la educación, apreciando sus virtudes y diseñando, implementando, aplicando y validando una propuesta pedagógica en un contexto educativo formal.

✓ **Año de realización** : Santiago, Chile 2006

## **2.2 BASE O MARCO TEÓRICO**

Para acercarme más a mi proyecto sobre estrategia lúdica para el mejoramiento de los procesos de aprendizaje de los estudiantes del grado tercero de la institución educativa escuela normal superior jornada mañana retomare los siguientes autores para conceptualizarlo y hacerlo más claro:

### **2.2.1 CARACTERÍSTICAS PSICOLÓGICAS Y SOCIO AFECTIVAS DE LOS NIÑOS**

Es necesario tomar como punto de partida lo que nos dice el pedagogo Jean Piaget <sup>1</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

---

<sup>11</sup> Jean Piaget DESARROLLO COGNITIVO DEL NIÑO

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:

- **Etapa 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 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.

## 2.2.2 CARACTERÍSTICAS DE LOS MAESTROS CREATIVOS

Según Mauro Rodríguez Estrada<sup>2</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>2</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.

### 2.2.3 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, sonríe 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).

O. Decroly<sup>3</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.

---

<sup>3</sup> O. Decroly CENTROS DE APRENDIZAJE

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

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.

Actividades:

1. Fomentar actividades extraescolares: campamentos, colonias, excursiones, visitas domiciliarias, festivales, actividades deportivas y gimnásticas, charlas educativas, reforestaciones, limpieza de plazas y cursos hídricos, programas radiales, televisivos, otras.
2. Mantener buen relacionamiento con los miembros de la comunidad.
3. Ofrecer un ambiente escolar confortable en infraestructura y equipamiento.

## 2.2.4 ESTRATEGIAS DIDACTICAS

Para el Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey <sup>4</sup> 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:

---

<sup>4</sup> INSTITUTO TECNOLÓGICO Y DE ESTUDIOS SUPERIORES DE MONTERREY, MEXICO 2010

- 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 profesionalista.
- 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.

### **Organización de las actividades:**

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.

### **Especificación de las condiciones para llevar a cabo cada actividad:**

Estas especificaciones puede plantearlas el profesor con la aprobación de los alumnos, o los alumnos con la guía del profesor. En este apartado hay que considerar:

- Lugar donde se llevarán a cabo: una organización o empresa, en la comunidad, en el aula, en la biblioteca, en Internet, etc.
- La forma en que el participante va a llevar a cabo la actividad: individualmente, en pequeño grupo o en gran grupo, de forma presencial o virtual, entre sus compañeros o con un grupo intercultural, etc.
- Los recursos que se utilizarán: documentos o textos en la biblioteca digital, laboratorio, computadora, CD, revistas científicas, otros.
- Tiempo estimado para su realización, teniendo como referencia el número de unidades previstas como carga académica del curso. Hay que evitar excederse en este punto.
- Normas que van a regir la conducta de los alumnos, así como las condiciones y requisitos para llevarla a cabo.
- Forma en la cual los alumnos van a comunicar los resultados: ensayo, gráfica, descripción, debate, examen, presentación, juntamente con los criterios, características que éstos deben reunir y requisitos que deben cumplir.

El dar estas especificaciones ofrece ciertas ventajas al alumno, tales como:

- Conocer las pautas de cómo hacer la tarea de forma exitosa.
- Aprender una cultura de trabajo de calidad al tener que esforzarse para conseguir los criterios.
- Adquirir autonomía en el proceso de autoaprendizaje. Se va desprendiendo del juicio del profesor y desarrolla el suyo propio.

- Facilitar la autoevaluación y co-evaluación. por parte de los compañeros.
- Permitir que se le hagan comentarios pertinentes a la tarea, enfatizando aquellos que son necesarios mejorar.

### **El plan de enseñanza:**

En principio, 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.

El plan deberá 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.

### **2.2.5 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>5</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>6</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

---

<sup>5</sup> Feldman, 2005.

<sup>6</sup> De Zubiría, M. (1989). Fundamentos de Pedagogía Conceptual. Bogotá.: Plaza & Janes

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.

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<sup>7</sup> (Feldman, 2005). El cerebro también recibe eventos eléctricos y químicos donde 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

---

<sup>7</sup> Feldman, 2005

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.

## 2.2.6 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,

En el caso de la Educación en Venezuela, y con ello de la Gestión Pedagógica, surge el llamado Proyecto Educativo Nacional (PEN), donde se parte de la concepción, que desde un punto de vista teórico muchos compartirían y es que, según sus principios "la gestión educativa debe ser permanente que trascienda las paredes de la escuela y la vincule a la vida comunitaria y a los medios de comunicación"(Aspectos, p. 8), pues se concibe "como una sociedad en miniatura actuando dentro de los postulados de la nueva República Bolivariana" (Aspectos, pp. 10-11), donde exista la participación no sólo las que se refieran a raspate académica sino también a todas aquellas actividades extraescolares y rodeadas siempre de una buena comunicación.

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 estadales 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)<sup>8</sup>. 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.

---

<sup>8</sup> (SANDER BENNO, 2002)

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>9</sup>.

### **2.2.7 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.

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

---

<sup>9</sup> ALBORNOZ, María Victoria. Monografías, gestión del docente.

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 psico-educativo, 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)<sup>10</sup>.

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>10</sup> (AUSUBEL: 1983)

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".

#### ✓ **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).

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 ("subsunsores") 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 subsunsores 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 subsunsores (trabajo, conservación de energía, etc.), esto implica que los subsunsores 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 modificarían los subsunsores iniciales; es decir los conceptos de conservación de la energía y trabajo mecánico, evolucionarían para servir de subsunsores 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).

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 "subsunoers" 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).

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; 1988).

### ✓ 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.

#### **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).

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.

### **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), 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.

### **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.

### **2.2.8 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>11</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 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

---

<sup>11</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.

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 re significación 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.

### 2.2.9 AMBIENTES LÚDICOS DE APRENDIZAJE

Los ambientes lúdicos de aprendizaje tienen incidencia en los procesos de enseñanza-aprendizaje y se conciben como espacios de interacción lúdicos y de aprendizaje “motivados por la imaginación y la fantasía en donde los sujetos participantes encuentran condiciones para la identidad con la escuela y los saberes”. Como la “motivación intelectual” está determinada por las características propias de la tarea, el contenido de la misma y la estrategia metodológica diseñada por el profesor, sugiere los siguientes pasos metodológicos: Velásquez

- **Activación afectiva:** En relación con las variables cognitivas, la dimensión afectiva condiciona la asimilación del conocimiento en el proceso de enseñanza –aprendizaje. Un clima afectivo y cálido donde el estudiante se libere de tensiones, genera al interior del aula situaciones asertivas de relaciones interpersonales favoreciendo el desarrollo de competencias sociales y creando contextos más favorables y motivadores para el aprendizaje. La lúdica como experiencia de clase puede ser aprovechada para crear mecanismos para estimular valores y fomentar situaciones emotivas. Se puede encontrar juegos de presentación, afirmación, conocimiento, comunicación, cooperación que según el criterio del docente contribuyen a activar el proceso de aprendizaje.
- **Indagar conocimientos previos:** numerosas investigaciones en didáctica de las ciencias considera que una de las principales dificultades para su aprendizaje son las ideas previas que los alumnos poseen sobre un saber específico; pues son estos marcos teóricos desde los cuales leen y explican la realidad por lo cual le son útiles y coherentes.

Para que un estudiante esté motivado a aprender significativamente requiere que el nuevo contenido sea significativo; es decir, que le pueda atribuir sentido. Si el contenido está en un lenguaje poco comprensible se desmotivará al creer que no tiene posibilidad de asimilarlo, lo cual generará ansiedad. Por otro lado, si ya conoce el material, se aburrirá. El hecho de que los alumnos expongan sus ideas previas les permitirá ser conscientes de sus propias ideas y de su poder explicativo y al docente ofrecerle experiencias que le permitan comentar, comparar y decidir la utilidad, plausibilidad y consistencia de las nuevas ideas con las ya establecidas; es decir, confrontar lo que sabe y lo que necesita saber para solucionar un problema escolar o cotidiano. Como el conocer las expectativas, las necesidades, posibilidades y limitaciones de los estudiantes permite generar estrategias motivadoras en el aula, que mejor que realizarla con actividades lúdicas, donde los estudiantes puedan expresar sus ideas en un ambiente libre de tensiones y sin temor a ser censurado.

- **Organizar las actividades de clase:** Las actividades que el docente propone deben ir encaminadas a favorecer el aprender a aprender; deben ofrecer retos y desafíos razonables por su novedad, variedad y diversidad, además contribuir a fomentar actitudes de responsabilidad, autonomía y autocontrol.

El programar las actividades de apropiación de contenidos, de retroalimentación, evaluación y de transferencia garantiza las probabilidades de éxito en el proceso de enseñanza-aprendizaje y deben contemplar por lo menos las características de los contenidos objeto de enseñanza y los objetivos correspondientes, el nivel evolutivo y los conocimientos previos y la presentación de forma atractiva de la situación de aprendizaje con el fin de facilitar la atribución de sentido y significado a las tareas y contenidos de aprendizaje.

Y la lúdica nos ofrece diversas alternativas que contribuyen tanto al desarrollo del aprendizaje individual como colaborativo a través de momentos de interactividad grupal. No debemos olvidar que la interacción entre pares además de favorecer el

aprendizaje de destrezas sociales como la autonomía e independencia respecto al adulto; también ofrece un contexto rico en información que le servirá de referencia para mantener o modificar sus esquemas conceptuales.

### **2.2.10 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 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.

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.

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 constituyen al 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.

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.

### **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).

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 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.

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.

### 2.2.11 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.

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”*

## 2.2.12 FUNDAMENTOS TEÓRICOS DEL JUEGO

### Perspectiva antropológica

El juego está presente en el ser humano durante toda su vida adoptando diferentes formas.

Cuando se es niño o adolescente, los juegos se caracterizan por ser impulsivos y de gran movimiento; mientras que en la edad adulta se relaciona más con actividades lúdicas como juegos de mesa, deportes o actividades artísticas; pero el fin del juego sigue siendo el mismo: la superación de obstáculos sin la responsabilidad que esto conlleva en la vida real, lo cual genera placer y satisfacción que contribuyen a la realización personal y social.

Johan Huizinga <sup>12</sup> es un historiador que le ha dado gran relevancia a este tema al exponer su tesis de que del juego surge la civilización y con ella la cultura; tesis central de su libro *Homo Ludens*. Para este autor, durante la actividad lúdica, los individuos crean su propio mundo, con un orden propio y alejado de las preocupaciones cotidianas por lo tanto sus fines no son materiales sino espirituales o “sagrados”. El juego es una lucha por algo o una representación de algo y al estudiar el origen de la cultura, encontró que diferentes manifestaciones culturales arcaicas eran representaciones sagradas que estaban íntimamente ligadas al juego. Este trabajo fue ampliado por Roger Caillois quién define el juego como una actividad delimitada por el terreno mismo en el que se juega, con un tiempo definido y ante todo, como una actividad libre, donde el jugador puede irse cuando quiera lo que le imprime espontaneidad y gozo propio. Durante la actividad, los participantes deben seguir unas reglas pactadas lo cual permite a los individuos encontrar las aptitudes que le permitan ganar el juego y poner a prueba su valor ético en un “juego limpio”.

---

<sup>12</sup> Johan Huizinga

Una de las preguntas que nos podemos plantear es la siguiente:

¿Qué mueve al ser humano a jugar? En primer lugar el deseo de **competir** con el único objetivo de triunfar, en un mundo donde puede **simular** ser una persona diferente valiéndose de disfraces o máscaras, dejando al **azar** el resultado pues en cada jugada se está arriesgando a ganar o perder lo cual le genera **vértigo** y emoción Caillois además propone dos principios que dirigen la actividad lúdica en el ser humano:

**La paidia:** Que representa las manifestaciones espontáneas del instinto del juego

**El ludus** que pone en manifiesto el espíritu combativo del jugador, es decir, el placer de superar obstáculos.

Para Buytendijk<sup>13</sup>, las características antropológicas que adquiere el juego en el ser humano son

- **La aptitud que tiene el ser humano para diferenciar entre la realidad y la fantasía:** Cabe recordar que el juego es una actividad paralela a la vida cotidiana y el ser humano desde temprana edad adquiere la capacidad para fluctuar entre la realidad y la imaginación.
- **El hecho de que en el juego se pacten unas reglas:** las cuales se deben respetar durante su desarrollo hace que entre los participantes se establezcan vínculos de compromiso consigo mismo y con los otros jugadores.

---

<sup>13</sup> Buytendijk

- **Todo juego tiene una finalidad y para lograrlo:** el jugador debe pensar y planear su estrategia, lo que implica realizar una elección. La toma de decisiones implica una relación con el mundo.
- **El aceptar las reglas del juego y someterse a ellas:** genera un compromiso ético, pues el desconocerlas durante el juego se considera un acto tramposo e inmoral.
- **El juego le imprime un carácter juvenil y renovador a los participantes:** al permitirles realizar sus sueños, saltar fronteras, correr riesgos y depender de la suerte, en pocas palabras, atreverse a la aventura.

En conclusión, el juego moviliza todo un conjunto de ideales para transformar la realidad integrando a los jugadores para que se enfrenten al riesgo y a la experiencia social; lo que lo hace significativo para el ser humano a lo largo de toda su existencia, acciones que se pueden relacionar con el trabajo de los científicos.

### **Perspectiva psicogenética**

Desde temprana edad, el ser humano a través del juego estimula su pensamiento, pues es a través de éste que entra en contacto con el mundo físico incitando su imaginación; y si se tiene en cuenta que muchas acciones humanas tienen como fin alcanzar la máxima satisfacción, las acciones lúdicas estarán presentes a lo largo de toda su vida. El sicólogo Jean Piaget, principal exponente **del enfoque del desarrollo cognitivo y uno de los primeros teóricos del constructivismo** al explicar cómo el niño interpreta el mundo a diversas edades y cómo funciona la inteligencia; le da un papel relevante al juego en ese desarrollo al considerarlo como la expresión afectiva para la asimilación que ayuda a consolidar estructuras

intelectuales, además de contribuir a la adquisición del lenguaje y al desarrollo de la creatividad

Para este autor, el desarrollo de la inteligencia consta de dos procesos:

**La organización y la adaptación de conocimientos:** que se realiza gracias a un conjunto de acciones físicas, operaciones mentales, conceptos o teorías que denomina esquemas. Estos últimos son aplicados directamente sobre el objeto o sobre su representación después de ser interiorizado y es innato en el ser humano; tiene que ver con la capacidad para organizar y adaptar sus estructuras mentales a las condiciones del entorno, gracias a la asimilación y la acomodación. Ante una situación problemática, el niño utiliza el esquema que posee para incorporar la nueva información (asimilación) y encontrar la solución; de no lograrlo, debe modificar y ampliar su esquema (acomodación), es decir, realizar una adaptación entre las ideas previas y el nuevo conocimiento haciendo que su asimilación de la realidad y la acomodación de la misma; por su parte, la organización da estructura a la información en unidades que van a configurar los esquemas de conocimiento.

A medida que el niño pasa por diferentes estadios evolutivos mejora su capacidad para utilizar dichos esquemas con el fin de organizar y adaptar los aprendizajes nuevos, modificando así continuamente su estructura cognitiva. De esta manera, el proceso de aprendizaje estará condicionado por las estructuras previas y a su vez tendrá como objetivo modificar y transformar dichas estructuras para prepararlas para nuevos y más complejos aprendizajes, es así, que durante la etapa sensorio-motora, el niño adquiere estructuras simples que permiten acceder a una etapa preoperatoria de inteligencia intuitiva, hasta llegar a la etapa de las operaciones formales, en la que el sujeto llega a manejar el pensamiento científico. Como se mencionó anteriormente, la lúdica es la expresión afectiva que ayuda a consolidar este proceso.

Piaget estableció tres tipos de juegos que se van adquiriendo y transformando según los estadios y son: los juegos de ejercicios, símbolos y reglas.

**El juego de ejercicios** comienza desde los primeros meses de existencia y son aquellos que el niño realiza por el simple placer de dominarlos.

**El juego simbólico** aparece alrededor del primer año y se caracteriza por el símbolo lúdico “hacer como sí”, es decir, el niño le coloca atributos diferentes a los objetos; estos juegos subsisten en los jóvenes y adultos cuando cuentan historias ideadas por ellos. Hacia los cuatro años, aparecen los juegos de reglas cuya práctica se prolonga hasta la edad adulta y se caracterizan por ser sociales, pues obligan a los participantes como iguales que son, a respetar normas.

### **2.2.13 EL DISEÑO LÚDICO**

Se basa en la búsqueda de diversión frente a una necesidad de distracción del mundo externo y una necesidad del individuo para experimentar una sensación de bienestar y satisfacción emocional que se alcanza por medio de la interacción directa con los objetos industriales. El concepto de lúdico se asocia a juego ya que el mismo evoca indefectiblemente a la participación de uno o más individuos. Por otra parte este concepto no solamente hace referencia al juego, sino también al aprendizaje que se puede llegar a obtener por medio del mismo. Entonces diseño lúdico refiere a juego y aprendizaje.

### **2.2.14 LA METODOLOGÍA LÚDICO-CREATIVA**

La metodología lúdico-creativa ha sido difundida desde la década de los 80 por el Dr. Raymundo Dinello<sup>14</sup>. En ella lo primordiales el desarrollo integral de la persona mediante el juego y la creatividad, lo cual contribuirá a la formación de seres humanos autónomos, creadores y felices.

El juego, esta sencilla palabra representa un sinnúmero de experiencias, descubrimientos, relaciones y sentimientos. Su valor es incalculable. Para quienes

---

<sup>14</sup> riesgo social

lo practican, la vida se hace más placentera; aquellos que lo menosprecian se deshumanizan; para quienes lo conocen y se les limita el derecho a jugar, la existencia resulta dolorosa. (Umaña, 1995).<sup>15</sup>

La actividad lúdica o juego es un importante medio de expresión de los pensamientos más profundos y emociones del ser; lo que le permite exteriorizar conflictos internos de la persona y minimizar los efectos de experiencias negativas. Propicia el desarrollo integral del individuo equilibradamente, tanto en los aspectos físicos, emocionales, sociales e intelectuales, favoreciendo la observación, la reflexión y el espíritu crítico, enriqueciendo el vocabulario, fortaleciendo la autoestima y desarrollando su creatividad.

De acuerdo con Willi Vogt<sup>16</sup> (1979):" El niño puede expresar en el juego todas sus necesidades fundamentales; su afán de actividad, su curiosidad, su deseo de crear, su necesidad de ser aceptado y protegido, de unión, de comunidad y convivencia".

Se puede considerar el juego como sinónimo de recreación, que brinda a la persona la oportunidad de transformar la realidad en una forma placentera, produciendo en él alegría y bienestar.

El juego, desde el punto de vista individual o grupal, representa un excelente medio terapéutico, que permite al ser humano manifestar sentimientos acumulados de frustración, agresión, inseguridad, tensión, entre otros, en lugar de reprimirlos, contribuyendo así al fortalecimiento de su personalidad.

Por otra parte los juegos y juguetes creados por los mismos pueblos benefician las características étnicas y sociales del lugar, lo cual refleja y fortalece su propia identidad cultural.

Seda (1973) y Céspedes (1987) <sup>17</sup>coinciden en la idea de que la recreación reúne tres características primordiales:

- **Voluntariedad:** Implica que la recreación debe ser voluntaria y sin imposición alguna, surgiendo ésta por iniciativa propia.
- **Satisfacción inmediata y directa:** Sugiere la idea de bienestar y gozo presentes en la actividad lúdica.

---

<sup>15</sup> Umaña, 1995.<sup>15</sup>

<sup>16</sup> Willi Vogt

<sup>17</sup> Seda (1973) y Céspedes (1987)

- **Autoexpresión:** Corresponde a la idea de expresarse ante otras personas y frente a sí mismo, experimentando gozo al librarse de la rutina y el trabajo diario.

Con respecto a los tipos de recreación, Zully Vega (1991)<sup>18</sup> considera que ésta puede ser:

- **Activa:** Introduce a la persona como participante activo; así expresa directamente sus características mentales, emocionales y físicas. Ejemplos de estos tipos de recreación son: Culturales como la pintura y la música, y los físicos como los juegos y los deportes.

**Pasiva:** La persona es un observador de la actividad recreativa de otros.

Entre éstos se encuentran: Culturales como escultura y teatro, físicos como los espectáculos deportivos.

Cabe rescatar que tales tipos de recreación se ven afectados tanto en forma positiva como negativa por algunos factores; según Céspedes (1987) algunos de éstos son: el cambio demográfico, el crecimiento urbano, la automatización de la industria y el cambio tecnológico, el ambiente sociocultural y los factores económicos.

Sin embargo, el contexto socio histórico de la sociedad actual -cuyo desarrollo se basa principalmente en avances científicos, tecnológicos y expansión económica- brinda cada vez menos oportunidades para la recreación por no fundarse, como señala Llanos (1988)<sup>19</sup> "en los principios de lucro y producción"

En este sentido, se limitan los espacios destinados al juego, se masifican las actividades recreativas, se populariza la idea equivocada de que el juego implica una pérdida de tiempo.

Para cierta parte de la población infantil estos obstáculos no son suficientes; las circunstancias en las que viven les permiten responder a su naturaleza creadora y hacer una realidad el derecho al juego.

Otros infantes no poseen tanta suerte; para los niños trabajadores de la calle, las limitantes que establecen la sociedad capitalista y las pobres condiciones en las que viven, les exigen renunciar a tal derecho. Este panorama aniquila su posibilidad de lograr un sano desarrollo, perpetuando así la desigualdad social y

---

<sup>18</sup> Zully Vega (1991)

<sup>19</sup> Llanos (1988)

propiciando la criminalidad. La misma sociedad es responsable de los males que la aquejan, por eso el hecho de buscar la solución a esta problemática resulta beneficioso para todos. En este sentido, urge crear espacios destinados para el juego que favorezcan tanto a los niños con mayores oportunidades de desarrollo, como también a aquellos que viven en condiciones de riesgo social.

### **2.2.15 DEFINICIONES DE JUEGO**

El juego es una actividad tan antigua como el hombre y en todas las épocas y culturas se han practicado diversos tipos de juego, razón por la cual escribir una sola definición de juego sería perder la riqueza que se ha forjado a través de la historia. Corriendo el riesgo que para algunos sea una redundancia se ha querido dejar una buena cantidad de definiciones para la consulta de docentes y estudiantes:

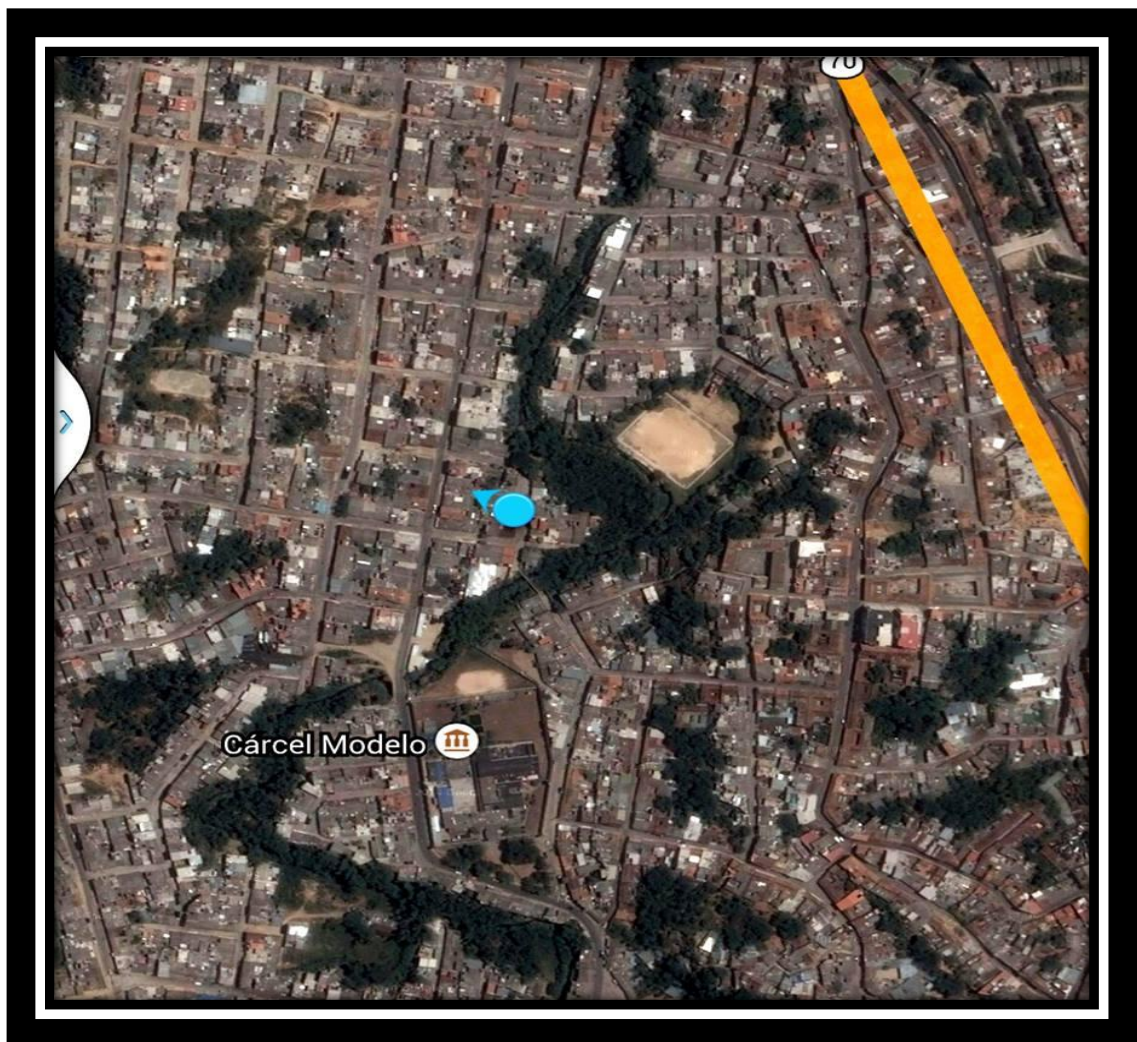
- ✓ Es una actividad con el fin de la misma, por el hecho de ser agradable y de contraponerse a la actividad laboral.
- ✓ Actividad biológica, el cual se entiende bajo dos finalidades, la de restablecer un equilibrio neurodinámico por medio de la liberación de energía no consumida en las actividades prácticas o utilitarias; y además con función autoplástica en el organismo, al colaborar en el crecimiento somático y de duración nerviosa.
- ✓ Actividad fantástica, donde se tiene en cuenta el modo en que se desarrolla el juego. La plasticidad y libertad hacen que su fin sea la manifestación y desarrollo de la personalidad, por medio de formas agradables de superación y anticipación de lo real.

- ✓ Actividad agradable, de una forma transitiva libera al hombre de las obligaciones y derechos que produce la vida, rutinaria, independientemente de lo que sea visto como una relación juego –futuro, juego-presente; que son los marcos generales en los que se desarrollan las diferentes tendencias.
- ✓ Una actividad compleja. La idea del juego como un simple medio de recreación, pasa a ser un fundamento al que convergen numerosas exigencias y que se estructura en varios tipos de juegos , acordes a la edad , sexo, rol, educación, cultura, grupo social, y otros.
- ✓ Es un modo de vivir, es una auténtica expresión de vitalidad, sus raíces alcanzan los estratos más profundos de la existencia, el juego no puede ser visto como una actividad secundaria, sino como una acción compleja del hombre y que incide en los campos biopsicosocial en que este se desenvuelve.
- ✓ Es una actividad espontánea y desinteresada , que exige unas reglas que cumplir , es un obstáculo deliberadamente puesto que hay que vencer el juego tiene por función esencial procurar al niño el placer moral del triunfo que al aumentar su personalidad le sitúa a sus propios ojos y a los demás.
- ✓ Es un verdadero trabajo, es el medio de hacer, y es sobre todo su forma de expresarse y crear todas las maravillosas y fascinantes cosas que el adulto le niega normalmente por necesidad.
- ✓ Es una actividad esencialmente motriz y emocional, que desde el punto de vista administrativo puede ser espontanea u organizada, con reglas previamente establecidas y cuyos fines pueden ser recreativos, deportivos y de adaptación a la realidad social.

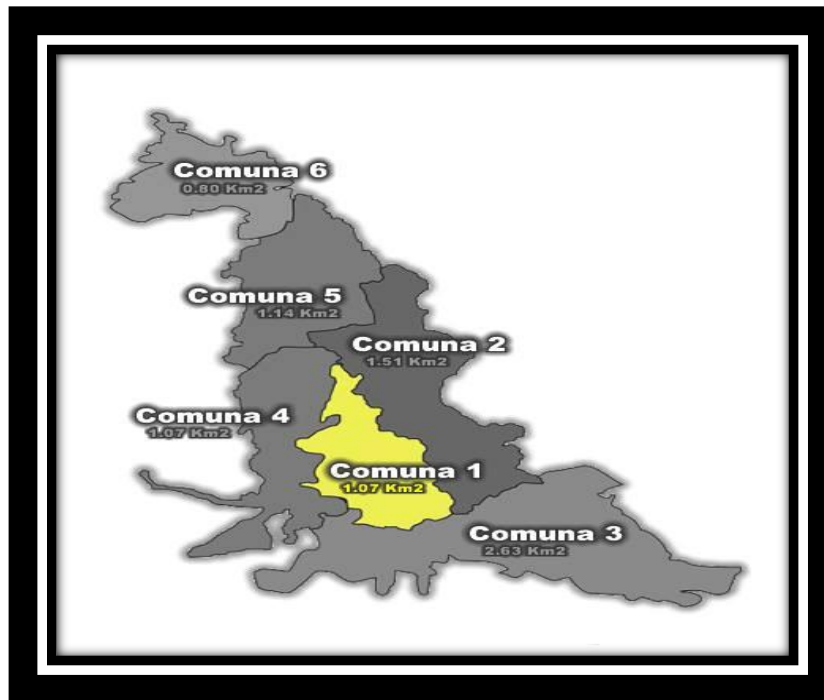
## 2.3 MARCO CONTEXTUAL

### 2.3.1 UBICACIÓN GEOGRÁFICA DE COMUNA UNO

#### CUADRO 1 INSTITUCION EDUCATIVA ESCUELA NORMAL SUPERIOR OCAÑA



## CUADRO 2 MAPA DE OCAÑA SEÑALADO COMUNA UNO, COMUNA A LA QUE PERTENECE LA ESCUELA NORMAL SUPERIOR



### 2.3.2 Características físicas, sociales, económicas 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 investigativa en educación y pedagogía ,a través de los saberes disciplinarios, 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**

Este proyecto se justifica, en:

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

- ✓ 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 “.

- **LA LEY 115 DE 1994:**

Teniendo en cuenta la ley 115 de 1994 por la cual se expide la ley general de la educación se citan los siguientes artículos:

- ✓ 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”.

- **LOS FINES DE LA EDUCACIÓN:**

- ✓ Artículo 5, literal 12: resaltan la importancia de: “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 adecuada utilización del tiempo libre.”

- **LEY 1298 PRIMERA INFANCIA**

**Artículo 1°.** Objeto. Contribuir a mejorar la calidad de vida de las madres gestantes, y las niñas y niños menores de seis años, clasificados en los niveles 1, 2 Y 3 del SISBEN, de manera progresiva, a través de una articulación interinstitucional que obliga al Estado a garantizarles sus derechos a la alimentación, la nutrición adecuada, la educación inicial y la atención integral en salud.

**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 3°**, Propuesta de Coordinación Interinstitucional para la Atención Integral de la Población Objetivo. En un término máximo de seis (6) meses, después de promulgada la presente ley, los Ministerios de Hacienda, Educación, Protección Social y el Instituto Colombiano de Bienestar Familiar -ICBF, bajo la coordinación del Departamento Nacional de Planeación, presentarán una propuesta de atención integral que se proyecte más allá de los programas que ya vienen ejecutando, para garantizar a la mujer en embarazo y a los menores de seis (6) años, de los niveles 1, 2 Y 3 del SISBEN, el acceso progresivo e integral a la salud, a la alimentación y a la educación, que además tenga el respaldo financiero, para que su ejecución sea efectiva. Artículo 4°. Actores del modelo. Los responsables del desarrollo del proceso y del modelo de atención integral serán el Ministerio de la Protección Social, el Instituto Colombiano de Bienestar Familiar -ICBF- y el Ministerio de Educación Nacional, así como los gobiernos departamentales, municipales y distritales. En el nivel nacional el Ministerio de la Protección Social, el Ministerio de Educación Nacional y el Instituto Colombiano de Bienestar Familiar deberán actuar de manera coordinada, con miras a garantizar el carácter integral del modelo de atención, de acuerdo con sus responsabilidades y competencias.

En el nivel territorial se promoverá así mismo la acción coordinada de las secretarías de salud y educación, así como de las seccionales del Instituto Colombiano de Bienestar Familiar.

**El Ministerio de la Protección Social** garantizará por su parte que las mujeres en gestación y todos los niños de la primera infancia de los niveles 1, 2 Y 3 del SISBEN estén cubiertos en salud y por los programas de promoción de la salud y prevención de la enfermedad, de acuerdo con lo establecido en los artículos 29 y 46 de la Ley 1098 de 2006.

- **LEY 1098:**

**ARTÍCULO 1o. FINALIDAD.** Este código tiene por finalidad garantizar a los niños, a las niñas y a los adolescentes su pleno y armonioso desarrollo para que crezcan en el seno de la familia y de la comunidad, en un ambiente de felicidad, amor y comprensión. Prevalecerá el reconocimiento a la igualdad y la dignidad humana, sin discriminación alguna.

**ARTÍCULO 8o. INTERÉS SUPERIOR DE LOS NIÑOS, LAS NIÑAS Y LOS ADOLESCENTES.** Se entiende por interés superior del niño, niña y adolescente, el imperativo que obliga a todas las personas a garantizar la satisfacción integral y simultánea de todos sus Derechos Humanos, que son universales, prevalentes e interdependientes.

- **DECRETO 1290:** Por el cual se reglamenta la evaluación del aprendizaje y promoción de los estudiantes de los niveles de educación básica y media.

## **D E C R E T A:**

**ARTÍCULO 1.** Evaluación de los estudiantes. La evaluación de los aprendizajes de los estudiantes se realiza en los siguientes ámbitos:

**1. Internacional.** El Estado promoverá la participación de los estudiantes del país en pruebas que den cuenta de la calidad de la educación frente a estándares internacionales.

**2. Nacional.** El Ministerio de Educación Nacional y el Instituto Colombiano para el Fomento de la Educación Superior ICFES, realizarán pruebas censales con el fin de monitorear la calidad de la educación de los establecimientos educativos con fundamento en los estándares básicos. Las pruebas nacionales que se aplican al finalizar el grado undécimo permiten, además, el acceso de los estudiantes a la educación superior.

**3. Institucional.** La evaluación del aprendizaje de los estudiantes realizada en los establecimientos de educación básica y media, es el proceso permanente y objetivo para valorar el nivel de desempeño de los estudiantes.

**ARTÍCULO 2.** Objeto del decreto. El presente decreto reglamenta la evaluación del aprendizaje y promoción de los estudiantes de los niveles de educación básica y media que deben realizar los establecimientos educativos.

**ARTÍCULO 3.** Propósitos de la evaluación institucional de los estudiantes.

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.

- **DECRETO 1278**

**ARTÍCULO 38. Formación y capacitación docente.**

La formación, capacitación, actualización y perfeccionamiento de los educadores en servicio debe contribuir de manera sustancial al mejoramiento de la calidad de la educación y a su desarrollo y crecimiento profesional, y estará dirigida especialmente a su profesionalización y especialización para lograr un mejor desempeño, mediante la actualización de conocimientos relacionados con su formación profesional, así como la adquisición de nuevas técnicas y medios que signifiquen un mejor cumplimiento de sus funciones. El Gobierno Nacional reglamentará los mecanismos, formas y alcances de la capacitación y actualización.

**ARTICULO 39. Principios y valores que fundamentan la profesión docente y el quehacer del educador.**

La profesión docente tiene su fundamento en el reconocimiento de la dignidad de todo ser humano y sus derechos fundamentales, en el autodesarrollo, en la autonomía, en la comunicación y la solidaridad. Y su regulación debe explicitar y facilitar la práctica de sus valores propios, destacando por lo menos la responsabilidad, la honestidad, el conocimiento, la justicia, el respeto y la transparencia.

**ARTÍCULO 40. Marco ético de la profesión docente.**

El ejercicio de la docencia tiene como fundamento la comprensión de la educación como bien público, como actividad centrada en los estudiantes y al servicio de la nación y de la sociedad. La profesión docente implica una práctica que requiere idoneidad académica y moral, posibilita el desarrollo y crecimiento personal y social del educador y del educando y requiere compromiso con los diversos contextos socio - culturales en los cuales se realiza.

- **LEY 1620**

**Artículo 26. Acciones o decisiones.**

El Comité Escolar de Convivencia, en el ámbito de sus competencias, desarrollará acciones para la promoción y fortalecimiento de la formación para la ciudadanía y el ejercicio de los Derechos Humanos, sexuales y reproductivos; para la prevención y mitigación de la violencia escolar y el embarazo en la adolescencia; y para la atención de las situaciones que afectan la convivencia escolar y el ejercicio de los Derechos Humanos, sexuales y reproductivos a partir de la implementación, desarrollo y aplicación de las estrategias y programas trazados por el Comité Nacional de Convivencia Escolar y por el respectivo Comité municipal, distrital o departamental de Convivencia Escolar, dentro del respeto absoluto de la Constitución y la ley.

### **Artículo 36. Acciones del Componente de Promoción.**

Se consideran acciones de promoción las políticas institucionales que se concentran en el fomento de la convivencia y en el mejoramiento del clima escolar, con el fin de generar un entorno favorable para el ejercicio real y efectivo de los Derechos Humanos, sexuales y reproductivos en el ámbito escolar. En virtud del componente de promoción las entidades que integran el Sistema Nacional de Convivencia Escolar deberán adelantar las siguientes acciones:

#### **1. Por parte del Comité Nacional de Convivencia Escolar.**

**a.** Promover la puesta en marcha y el cumplimiento de la Ruta de Atención Integral por parte de cada una de las instancias del Sistema Nacional de Convivencia Escolar.

**b.** Diseñar y divulgar las estrategias que permitan a los Comités municipales, distritales y departamentales de Convivencia Escolar la implementación de los lineamientos consignados en este Decreto, en relación con el ajuste de los manuales de convivencia y el desarrollo de proyectos pedagógicos en competencias ciudadanas y formación para el ejercicio de los Derechos Humanos, sexuales y reproductivos.

c. Coordinar la armonización y articulación de políticas e implementación de planes, programas y acciones relacionadas con la promoción, ejercicio y garantía de los derechos sexuales y reproductivos, con la Comisión Nacional Intersectorial para la Promoción de los Derechos Sexuales y Reproductivos.

d. Promover y liderar estrategias y acciones de comunicación, vinculando a los medios nacionales, que fomenten la convivencia escolar, contribuyan a la prevención y mitigación de la violencia en el ámbito escolar y promuevan el desarrollo progresivo de las competencias frente al ejercicio de la sexualidad y la realización de proyectos de vida

**Artículo 38. Acciones del componente de atención.**

Se consideran acciones de atención aquellas que permitan asistir a los miembros de la comunidad educativa frente a las situaciones que afectan la convivencia escolar y el ejercicio de los Derechos Humanos, sexuales y reproductivos, mediante la implementación y aplicación de los protocolos internos de los establecimientos educativos y la activación cuando fuere necesario, de los protocolos de atención que para el efecto se tengan implementados por parte de los demás actores que integran el Sistema Nacional de Convivencia Escolar en el ámbito de su competencia.

**Artículo 39. Definiciones. Para efectos del presente Decreto se entiende por:**

1. Conflictos. Son situaciones que se caracterizan porque hay una incompatibilidad real o percibida entre una o varias personas frente a sus intereses.

2. Conflictos manejados inadecuadamente. Son situaciones en las que los conflictos no son resueltos de manera constructiva y dan lugar a hechos que afectan la convivencia escolar, como altercados, enfrentamientos o riñas entre dos o más miembros de la comunidad educativa de los cuales por lo menos uno es estudiante y siempre y cuando no exista una afectación al cuerpo o a la salud de cualquiera de los involucrados.

**3. Agresión escolar.** Es toda acción realizada por uno o varios integrantes de la comunidad educativa que busca afectar negativamente a otros miembros de la comunidad educativa, de los cuales por lo menos uno es estudiante. La agresión escolar puede ser física, verbal, gestual, relacional y electrónica.

**a. Agresión física.** Es toda acción que tenga como finalidad causar daño al cuerpo o a la salud de otra persona. Incluye puñetazos, patadas, empujones, cachetadas, mordiscos, rasguños, pellizcos, jalón de pelo, entre otras.

**b. Agresión verbal.** Es toda acción que busque con las palabras degradar, humillar, atemorizar, descalificar a otros. Incluye insultos, apodosos ofensivos, burlas y amenazas.

**c. Agresión gestual.** Es toda acción que busque con los gestos degradar, humillar, atemorizar o descalificar a otros.

**d. Agresión relacional.** Es toda acción que busque afectar negativamente las relaciones que otros tienen. Incluye excluir de grupos, aislar deliberadamente y difundir rumores o secretos buscando afectar negativamente el estatus o imagen que tiene la persona frente a otros.

**e. Agresión electrónica.** Es toda acción que busque afectar negativamente a otros a través de medios electrónicos. Incluye la divulgación de fotos o videos íntimos o humillantes en Internet, realizar comentarios insultantes u ofensivos sobre otros a través de redes sociales y enviar correos electrónicos o mensajes de texto insultantes u ofensivos, tanto de manera anónima como cuando se revela la identidad de quien los envía.

**4. Acoso escolar (bullying).** De acuerdo con el artículo 2 de la Ley 1620 de 2013, es toda conducta negativa, intencional metódica y sistemática de agresión, intimidación, humillación, ridiculización, difamación, coacción, aislamiento deliberado, amenaza o incitación a la violencia o cualquier forma de maltrato psicológico, verbal, físico o por medios electrónicos contra un niño, niña o

adolescente, por parte de un estudiante o varios de sus pares con quienes mantiene una relación de poder asimétrica, que se presenta de forma reiterada o a lo largo de un tiempo determinado. También puede ocurrir por parte de docentes contra estudiantes, o por parte de estudiantes contra docentes, ante la indiferencia o complicidad de su entorno.

**5. Ciberacoso escolar (ciberbullying).** De acuerdo con el artículo 2 de la Ley 1620 de 2013, es toda forma de intimidación con uso deliberado de tecnologías de información (Internet, redes sociales virtuales, telefonía móvil y video juegos online) para ejercer maltrato psicológico y continuado. 6. Violencia sexual. De acuerdo con lo establecido en el artículo 2 de la Ley 1146 de 2007, “se entiende por violencia sexual contra niños, niñas y adolescentes todo acto o comportamiento de tipo sexual ejercido sobre un niño, niña o adolescente, utilizando la fuerza o cualquier forma de coerción física, psicológica o emocional, aprovechando las condiciones de indefensión, de desigualdad y las relaciones de poder existentes entre víctima y agresor”.

### 3. DISEÑO METODOLÓGICO

#### 3.1 TIPO Y ENFOQUE DE INVESTIGACION

El tipo de investigación en la realización de este proyecto es **cualitativa** porque en la aplicación de los métodos se manifiesta una estrategia para tratar de conocer los hechos, procesos, estructuras y personas en su totalidad, y no a través de la medición de algunos elementos, se evidencia el empleo de procedimientos que dan un carácter único a las observaciones, ponemos en uso procedimientos que hacen menos comparables las observaciones en el tiempo y en diferentes circunstancias culturales, es decir, este método busca menos la generalización y se acerca más a la fenomenología y al interaccionismo simbólico.

Por otro lado el trato del investigador es intensivo con las personas involucradas en el proceso de investigación, para entenderlas con el que puedo desarrollar o afirmar las pautas y problemas centrales en mi trabajo durante el mismo proceso de la investigación.

Posee un enfoque **Descriptivo**, porque apunta a reunir conocimiento sobre el objeto del estudio de su interés. Este conocimiento consiste principalmente en describir los objetos. Puede también haber explicaciones por qué los objetos son como ellos. Además, el investigador puede desear a veces recoger opiniones de la gente sobre los aspectos agradables o desagradables de los objetos, pero un estudio descriptivo nunca planea o propone mejoras a los objetos.

**Las etapas que posee este tipo de investigación son:**

##### 1. Características que se desean describir:

En mi investigación sobre las estrategias para el mejoramiento de los procesos de aprendizaje del grado tercero B y C de la institución educativa Escuela Normal superior Ocaña lo que deseo describir es como ayudan las estrategias lúdicas en el área de lengua castellana con el fin mejorar los procesos de lectura y escritura.

## **2. Como van a ser las observaciones:**

Estas observaciones serán durante las clases de lengua castellana y los avances que se realizan en este proceso se irán consignando en un diario de campo o bitácora durante los encuentros con los estudiantes de tercero B y C jornadas mañana y tarde.

Los estudiantes se encuentran en el grado tercero B y C estudian en la institución Educativa Normal superior vía al llano E Chávez, los niños entrevistados tienen unas edades de 7 a 8 años de edad , los salones cuentan con 33 y 23 estudiantes.

Las técnicas seleccionadas para la observación serán entrevistas inicialmente para poder diseñar los instrumentos y cuestionarios direccionados con el área de lengua castellana

## **3. Recoger datos:**

Esta recolección se hará por medio de las entrevistas y cuestionarios tabulando todos los resultados obtenidos durante las horas de clase.

## **4. Informar apropiadamente los resultados:**

La información obtenida se dará a conocer en la comunidad ENSO por medio de una citación que harán los directivos de la misma.

## **LINEA DE INVESTIGACIÓN**

Evaluación por competencia de la lectoescritura

### **Objetivo:**

Identificar la problemática existente en el salón de clases y plantear soluciones alrededor del desarrollo de la lecto-escritura en los alumnos.

La lecto- escritura ha sido considerada la base del aprendizaje escolar, en primera medida porque de la habilidad para leer y escribir va a depender la calidad de los aprendizajes en las diferentes áreas del conocimiento y segundo porque las experiencias del niño en este campo determinaran su nivel de éxito o fracaso dentro del sistema escolar.

## 3.2 POBLACIÓN Y MUESTRA

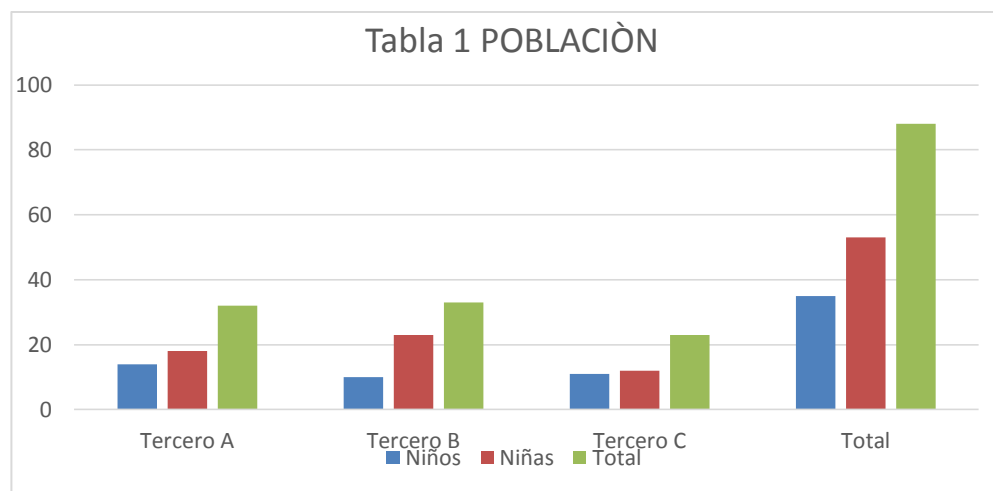
### 3.2.1 POBLACION

La población corresponde a los estudiantes de tercero grado de la Escuela Normal Superior de Ocaña.

**Tabla 1.** Población

GRADO	NIÑOS	NIÑAS	TOTAL
Tercero A	14	18	32
Tercero B	10	23	33
Tercero c	11	12	23
Total	35	53	88

**Grafica 1** Población



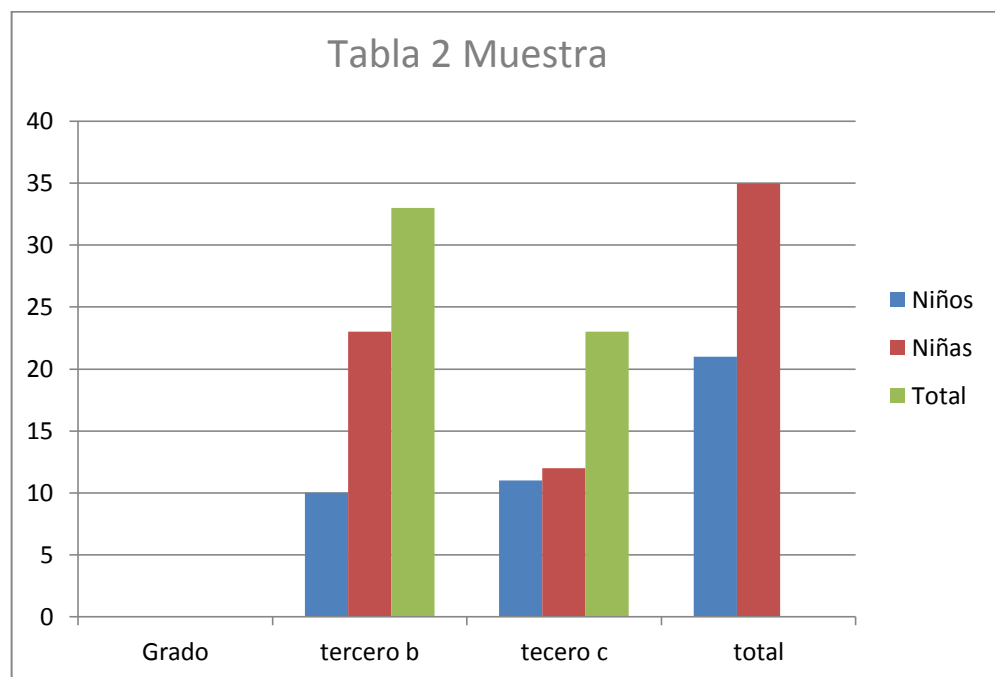
### 3.2.2 Muestra

Esta muestra corresponde a los estudiantes de Tercero “B y C” de las jornadas mañana y tarde de la Institución Educativa Escuela Normal Superior.

**Tabla 2. Muestra**

**Grafica 2. Muestra**

<b>GRADO</b>	<b>NIÑOS</b>	<b>NIÑAS</b>	<b>TOTAL</b>
Tercero b	<b>10</b>	<b>23</b>	<b>33</b>
Tercero c	11	12	23
Total	21	35	56



### **3.3 ETAPAS DE LA INVESTIGACION**

#### **3.3.1 Etapa 1: Conceptualizar**

Esta etapa busca determinar los temas que se llevaran a cabo para realizar esta investigación.

Actividad 1: Determinar los temas que se van a tratar en esta investigación como autores, artículos, tesis y proyectos que se acerquen para desarrollar un buen léxico que de cuenta que estamos hablando

Actividad 2: consultar textos sobre los temas

Para recolectar los temas son varias las fuentes que se utiliza como internet, tesis realizadas en la Escuela Normal Superior relacionada con estrategias lúdica para mejorar los procesos de aprendizaje de los estudiantes de Tercero de la Institución Educativa Escuela Normal Superior de Ocaña jornada de la tarde O proyectos en otras universidades, libros.

Actividad 3: Resumir en términos propios conceptos de los temas

Leer todos los artículos encontrados sobre el tema, proyectos o autores y resumir con nuestras palabras los términos que nos dan como contenido para trabajar en mi investigación y así determinar los conceptos básicos que debemos tener con los autores de nuestro trabajo.

Actividad 4: condesar el marco teórico

Teniendo los temas y conceptos propios se realizara nuestro marco teorico para el proyecto que se está llevando acabo.

3.3.2. Etapa 2: Establecer que estrategias metodológicas para el fortalecimiento de los procesos de aprendizaje.

Esta etapa busca diseñar los instrumentos que se aplicaran a los estudiantes para mejorar el aprendizaje a través de estrategias lúdicas en su salón de clases.

Actividad 1: Hacer una conversación informal con los estudiantes sobre que estrategias lúdicas les gustaría más para realizar durante las horas de clase

Actividad 2: Diseñar el instrumento de recolección de información

Los instrumentos que se va utilizar son:

- ✓ La observación. Está conformada por unos indicadores
- ✓ La encuesta. Está conformada por preguntas para los estudiantes sobre el tema

### Actividad 3: Aplicación de instrumentos (Maestro, Estudiantes)

Se aplicara desde el 18 de marzo de 2015 hasta noviembre del mismo año, se realizara los días \_\_\_\_ y \_\_\_\_.

#### 3.3.3 Etapa 3: Categorizar las características.

En esta etapa se deben clasificar que materiales se adaptan mejor como estrategia lúdica para realizar los procesos de aprendizaje en el área de lengua castellana con las maestras acompañantes en el grado tercero primaria de la ENSO. Se analizaran 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 documentos.

Actividad 2: Tabulación de información: consiste en ordenar la información recopilada y contar el número de aspectos que se ubican dentro de las características establecidas, también contar con el número de observaciones (casos) que se clasifican en ciertas categorías; este proceso de tabulación de la información es un método para organizar 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 formas de información, lo cual permite expresar el contenido sin ambigüedades, con el propósito de almacenar y recuperar la información contenida 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 procesar los datos recabados u obtenidos durante el proceso de experimentación, es decir, lo que se observó, las cantidades que se obtuvieron, lo que se descubrió, lo que se averiguo, etc.

Los resultados obtenidos al aplicar el método descriptivo, respondiendo a la pregunta de investigación, misma teniendo coherencia con los objetivos.

#### 3.3.4 Etapa 4: Mostrar resultados

En esta etapa se quiere mostrar ante la comunidad educativa los instrumentos que se utilizaron para recolectar la información y a su vez los resultados que se obtuvieron en todas las actividades y el proyecto en general.

Actividad 1: organización de resultados: en esta etapa se explicara la forma de ordenar los resultados obtenidos en cada una de las actividades o acciones propias de la ejecución de la investigación. Por tal razón se hace necesario estructurarlos según los objetivos trazados dando respuesta así a la necesidad detectada.

Una vez analizados, interpretados, o evaluados, serán necesarios organizarlos en un cuerpo de conocimientos con un marco lógico y secuencial, donde cada uno de ellos apunte a explicar lo mejor posible los temas que aborda cada una de las variables y categorías respectivamente. Organizándola ubicación de cada dato. (Cuadro, registro etnográfico, entrevista, guía de observación) para que el lector vea con claridad y entendimiento el aporte de la investigación.

Actividad 2: Escritura de las conclusiones: consiste en escribir los principales puntos que se discutieron con la anterioridad, de alguna forma finalización 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 lo que se ha pasado por alto y a su vez lo que es necesario volver a recordar, aportando, mostrando o desvelando datos, no nuevos ni escondidos, pero si inadvertidos en una primera lectura.

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

### **3.4 INSTRUMENTOS DE RECOLECCION DE LA INFORMACIÓN**

#### **PRUEBA DE LECTURA:**

**3.4.1 LAS OBSERVACIONES** : son registros tomados que no requieren participación. Estos registros se hacen mientras los participantes están involucrados en conductas rutinarias y se utilizan como un indicador de lo que los participantes de hecho hacen, en lugar de apoyarse completamente en los relatos que los participantes hacen de su propia conducta. Un ejemplo sería un investigador observando los planes educativos usados en un aula por un maestro de escuela pública.

La revisión de registros tiene lugar cuando un investigador examina y extrae información de documentos que contienen datos sobre el participante. Los registros revisados en una investigación pueden ser públicos o privados. Ejemplo de ello es un investigador recolectando información acerca de un padecimiento a partir de los historiales médicos de los pacientes. ( VER ANEXO 1)

**3.4.2 CUADERNO DE BITÁCORA:** Se toma un cuaderno diferente del cuaderno de español para realizar escritos. El tema es guiado partiendo de las experiencias propias de las alumnas: tu personaje favorito, la comida que más te gusta, tus pasatiempos, etc. Estos escritos no serán calificados por la profesora; se trabajarán con autocorrección y coevaluación, pues es la forma de tomarse confianza en estos procesos y de afianzar la redacción en el ejercicio cotidiano. Además, sirven de entrenamiento para realizar los escritos de la carpeta.

**3.4.3 ENCUESTA:** Son cuestionarios elaborados con la rigurosidad de las exigencias de una investigación, en términos de fiabilidad, validez y confiabilidad, alrededor de un tema que se quiere indagar en una comunidad o conglomerado social de cualquier índole.

Las encuestas deben responder a unos objetivos precisos.

Ninguna pregunta podrá mostrarse como inducida: Es decir que insinue la respuesta que el encuestado desea escuchar (VER ANEXO 3)

**3.4. 4 UNA ENTREVISTA** : es una interacción que involucra al investigador y a un(os) participante(s) en que las preguntas se formulan en persona, por teléfono o incluso de manera electrónica (correo electrónico o Internet). Durante una entrevista, se hacen preguntas para obtener información detallada sobre el

participante acerca del tema en estudio. Las preguntas pueden ser similares a las formuladas en una encuesta.

**3.4.5 UNA PRUEBA:** es una forma o una tarea física o mental para la cual se ha determinado un estándar normal, o para la cual se conocen las respuestas correctas. El desempeño de un participante en una prueba es comparado contra estos estándares y/o respuestas correctas. Las pruebas son usadas en la investigación para determinar la aptitud, habilidad, conocimiento, estado de salud físico o mental del participante en comparación a la población en general. Las pruebas pueden ser administradas en persona, por escrito o un medio electrónico. Un ejemplo de esto serían los estudiantes haciendo pruebas estandarizadas de desempeño académico (VER ANEXO 4 Y 5)

### **TECNICAS DE RECOLECCION DE LA INFORMACION**

Se hará el diseño y elaboración de los instrumento para luego ser aplicados a los estudiantes de la muestra. Se inicia con las encuestas a los estudiantes de tercero C en los días planificados y programados con la titular del grupo y en segundo lugar con la entrevista a los padres de familia.

En total se diseñaron 2 lecturas que orientarán a los estudiantes a desarrollar su comprensión en lecto -escritura.

Cada día se lleva la lectura en fotocopia; antes de entregarla se hará una motivación a la importancia de leer, luego se les dará un tiempo determinado para que lean y respondan a la lectura para conocer como es su nivel de interpretación en la misma.

Una vez aplicados se elaborara tablas de registro y gráficas estadísticas donde se recopile los resultados de las pruebas.

Una vez registrada la información se procederá a realizar los análisis frente a como ayuda la **estrategia lúdica para el mejoramiento de los procesos de aprendizaje en el área de lengua castellana**, utilizando para ello descripciones de las situaciones presentadas, explicaciones que contribuyan a la comprensión



**ESCUELA NORMAL SUPERIOR OCAÑA**  
**PROGRAMA DE FORMACION COMPLEMENTARIA**

**ESTRATEGIA LÚDICA PARA EL MEJORAMIENTO DE LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DEL GRADO TERCERO B Y C DE LAS JORNADAS MAÑANA Y TARDE DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA ESCUELA NORMAL SUPERIOR**

**LA OBSERVACION**

Maestra Acompañan: Carmen Helena Villamizar

Maestro en formación: Liceth Stefania Peñaranda

Semestre: III

Área: Lengua Castellana

Fecha: 18 de Marzo de 2015

Grado: 3 C

Objetivo: Identificar el ambiente de clase de tercero c en el área de lengua castellana

**OBSERVACION**

¿Qué voy a hacer?

Lo que voy hacer durante el periodo de observación es conocer que maneras el profesor utiliza para realizar su clase y acercarse a los estudiantes.

Sí los estudiantes les gusta más un método en específico para así poder reconocer qué instrumento puede hacer que cambie su interés durante las clases.

¿Cuáles son las preguntas?

Mis preguntas serian:

- ✓ ¿Qué edades tienen los niños?  
De 7 años hay 1 niño  
De 8 años es el resto
- ✓ ¿Cómo realizan las actividades en el aula?  
Se comienza con la participación y a partir de ella la maestra llega al tema
- ✓ ¿Cómo prefieren trabajar en grupo o individual?  
De las dos maneras los niños obtienen buenos resultados
- ✓ ¿Qué ayuda educativa le genera mayor interés para acercarse al objeto de conocimiento?  
A los niños les gustan mucho las imágenes especialmente aquellas que tengan un buen color y sean grandes.
- ✓ ¿Cómo se tratan los estudiantes?  
Los niños se tratan muy bien debido a que estos se ayudaban entre sí para hacer los trabajos en la clase de manera respetuosa.
- ✓ ¿Hay niños aislados en el salón?  
No los niños son muy sociables
- ✓ ¿Cómo se tratan los estudiantes?  
Bien ya que durante las dos horas que estuve observando no se presentó palabras obscenas que afectaran la integridad de algunos de los niños pero a pesar de ello si se notó la indisciplina ya que hablan demasiado durante la explicación que les ofrece la maestra.
- ✓ Observar qué elementos utiliza y cómo los utiliza la maestra al realizar la actividad

La maestra utilizó los siguientes elementos durante la observación:

- El tablero para realizar un dibujo relacionado con la descripción que era el tema que estaban viendo ese día
- fotocopias
- Imágenes

- ✓ ¿Qué adaptaciones curriculares tiene la maestra para los niños?  
La maestra manda actividades de refuerzo para la casa como transcribir de libros de textos para mejorar la ortografía y de paso practicar la lectura oral ya que estos niños tienen problemas al leer las sílabas de las palabras ya que las repiten al leer recorrido.
- ✓ ¿Qué niños presentan dificultades en el aprendizaje?  
Hasta el momento se encontró solo a dos niños con problemas en el aprendizaje en la comprensión de textos y lectura oral.
- ✓ ¿Cómo es el rendimiento de los niños en clase?  
Bueno debido a que los niños entre ellos participan aclarando sus propias dudas y además realizan en su mayoría las actividades que la maestra les manda.
- ✓ ¿Qué dinámicas utiliza la maestra al iniciar las clases?  
La maestra comienza haciendo una oración, después comienza con la explicación del tema haciendo que los niños participen pasando al tablero realizando lecturas y mostrando imágenes.
- ✓ ¿Cómo es el trato o relación maestro-alumno durante el desarrollo de la clase?  
La maestra tiene un trato amable, cordial con los niños pues genera confianza para que participen de las actividades.
- ✓ ¿Cómo aprenden mejor los estudiantes?  
Leyendo textos y viendo imágenes para ilustrar la explicación.
- ✓ ¿Qué comen los niños durante la hora del recreo?  
Papas fritas, empanadas, sándwiches, frutas como manzana y toman gaseosas.
- ✓ ¿Qué juegos practican durante el recreo?  
Correr
- ✓ ¿Cuáles son los juegos favoritos de los estudiantes?

Les encanta correr

✓ Caracterización del grupo

El grado tercero cuenta con 23 estudiantes de los cuales hay 12 niñas y 11 niños estos presentan las siguientes características: participan, son muy habladores, se paran del puesto, se meten los lapiceros en la boca, hay momentos en que pierden interés durante la explicación y por ultimo son mu compañeritas ya que comparten sus cosas.

Grado: Tercero

Jornada: Tarde

Grupos: C

Titular: Carmen Helena Villamizar

**(ANEXO 1)**



**ESCUELA NORMAL SUPERIOR OCAÑA**

**PROGRAMA DE FORMACION COMPLEMENTARIA**

**ESTRATEGIA LÚDICA PARA EL MEJORAMIENTO DE LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DEL GRADO TERCERO B Y C DE LAS JORNADAS MAÑANA Y TARDE DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA ESCUELA NORMAL SUPERIOR**

### **LA OBSERVACION**

Maestra Acompañan: Alba Yurima Pérez Mogollón

Maestro en formación: Liceth Stefania Peñaranda

Semestre: III

Área: Lengua Castellana

Fecha: 2 de junio de 2015

Grado: 3 B

Objetivo: Identificar el ambiente de clase de tercero c en el área de lengua castellana

#### **OBSERVACION**

¿Qué voy a hacer?

Lo que voy hacer durante el periodo de observación es conocer que maneras el profesor utiliza para realizar su clase y acercarse a los estudiantes.

Si los estudiantes les gusta más un método en específico para así poder reconocer que instrumento puede hacer que cambie su interés durante las clases.

¿Cuáles son las preguntas?

Mis preguntas serian:

- ✓ ¿Qué edades tienen los niños?  
De 7,8 y 9 años
- ✓ ¿Cómo realizan las actividades en el aula?  
Por fichas, en el cuaderno y obras de teatro.
- ✓ ¿Cómo prefieren trabajar en grupo o individual?  
Trabajan individual y otras veces en grupo.
- ✓ ¿Qué ayuda educativa le genera mayor interés para acercarse al objeto de conocimiento?  
Todas las que tengan actividades de participación
- ✓ ¿Cómo se tratan los estudiantes?  
Se tratan bien y a veces molestan..
- ✓ ¿Hay niños aislados en el salón?  
Solo una niña
- ✓ ¿Cómo se tratan los estudiantes?  
Bien ya que durante los momentos que estuve observando no se presentó palabras obscenas que afectaran la integridad de algunos de los niños pero a pesar de ello si se notó la indisciplina ya que hablan demasiado durante la explicación que les ofrece la maestra.
- ✓ Observar que elementos utiliza y como los utiliza la maestra al realizar la actividad  
La maestra utilizo los siguientes elementos durante la observación:
  - El tablero para realizar un dibujo relacionado con la descripción que era el tema que estaban viendo ese día
  - fotocopias
  - Imágenes
- ✓ ¿Qué adaptaciones curriculares tiene la maestra para los niños?  
La profesora no utiliza ninguna adaptación curricular debido a que todos van al mismo ritmo y quienes tenían problemas en el aprendizaje ya los superaron.
- ✓ ¿Qué niños presentan dificultades en el aprendizaje?

Ninguno presenta dificultades en el aprendizaje ya que quienes los tenían los lograron superar

✓ ¿Cómo es el rendimiento de los niños en clase?

✓

Bueno debido a que los niños entre ellos participan aclarando sus propias dudas y además realizan en su mayoría las actividades que la maestra les manda.

✓ ¿Qué dinámicas utiliza la maestra al iniciar las clases?

La maestra comienza haciendo una oración, después comienza con la explicación del tema haciendo que los niños participen pasando al tablero realizando lecturas y mostrando imágenes.

✓ ¿Cómo es el trato o relación maestro-alumno durante el desarrollo de la clase?

La maestra tiene un trato amable, cordial con los niños pues genera confianza para que participen de las actividades.

✓ ¿Cómo aprenden mejor los estudiantes?

Leer con libros ilustrados

✓ ¿Qué comen los niños durante la hora del recreo?

Papas fritas, empanadas, sándwiches, frutas como manzana y toman gaseosas.

✓ ¿Qué juegos practican durante el recreo?

A las muñecas

Correr

Tirarse

Halarse

✓ ¿Cuáles son los juegos favoritos de los estudiantes?

Jugar al cacho

✓ Caracterización del grupo

El grado tercero cuenta con 33 estudiantes de los cuales hay 23 niñas y 10 niños estos presentan las siguientes características: participan, son muy habladores, se paran del puesto, se meten los lapiceros en la boca, hay momentos en que

pierden interés durante la explicación y por ultimo son mu compañeritas ya que comparten sus cosas.

Grado: Tercero

Jornada: Mañana

Grupos: B

Titular: Alba Yurima Pérez Mogollón

**(ANEXO 1)**



**ESCUELA NORMAL SUPERIOR OCAÑA**

**PROGRAMA DE FORMACION COMPLEMENTARIA**

**ESTRATEGIA LÚDICA PARA EL MEJORAMIENTO DE LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DEL GRADO TERCERO B Y C DE LAS JORNADAS MAÑANA Y TARDE DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA ESCUELA NORMAL SUPERIOR**

Maestra Acompañan: Carmen Helena Villamizar

Maestro en formación: Liceth Stefania Peñaranda

Semestre: III

Nombre:

Área: Lengua Castellana

Fecha: 3 de junio de 2015

Grado: 3 C y 3B

### **PRIMER INSTRUMENTO ENTREVISTA**

**OBJETIVO:** Recoger información acerca de la responsabilidad que tienen los padres de familia con sus hijos, en el proceso de enseñanza aprendizaje en las diferentes áreas del saber

**RESPONSABLE:** LICETH STEFANIA PEÑARANDA.

Estudiante del tercer semestre del PFC.

**RECURSOS HUMANOS:** Padres de familia de los estudiantes de 3°C de la básica primaria

**RECURSOS INSTITUCIONALES:** salón de clase.

**MATERIALES:** Fotocopias de entrevistas.

**TIEMPO:** 40 MINUTOS

## **ENTREVISTA A LOS PADRES DE FAMILIA**

1. ¿Se preocupa por que el niño lleve sus tareas bien hechas?      ¿Por qué?
2. ¿De qué forma ayuda a su hijo a utilizar el tiempo libre?
3. De qué forma le explica al niño porque es necesario leer y escribir bien?
4. ¿De qué forma estimula a su hijo cuando ha tenido un buen logro, por ejemplo ha leído o escrito bien?
5. ¿Cómo le ayuda a su hijo para que el ambiente familiar sea adecuado en la realización de sus tareas?

### **(ANEXO 2)**

## Tabulación 1

### Entrevista a los padres de familia

**Nota:** las entrevistas muestran algunas preferencias que tienen los padres entrevistados.

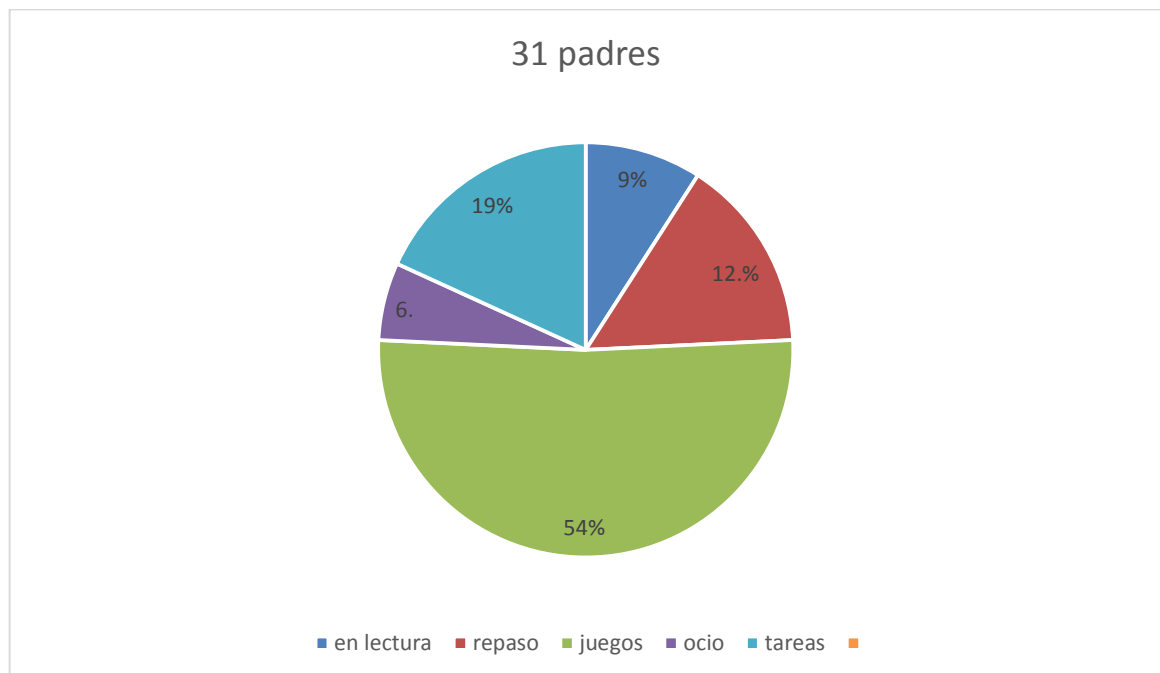
Las preguntas tuvieron varias respuestas por lo que se hizo un consenso unánime para tabular la información obtenida.

¿Se preocupa por que el niño lleve sus tareas bien hechas?	Nº de padres
Por responsabilidad	13
Calificaciones	8
Aprendizaje	10
Total	31



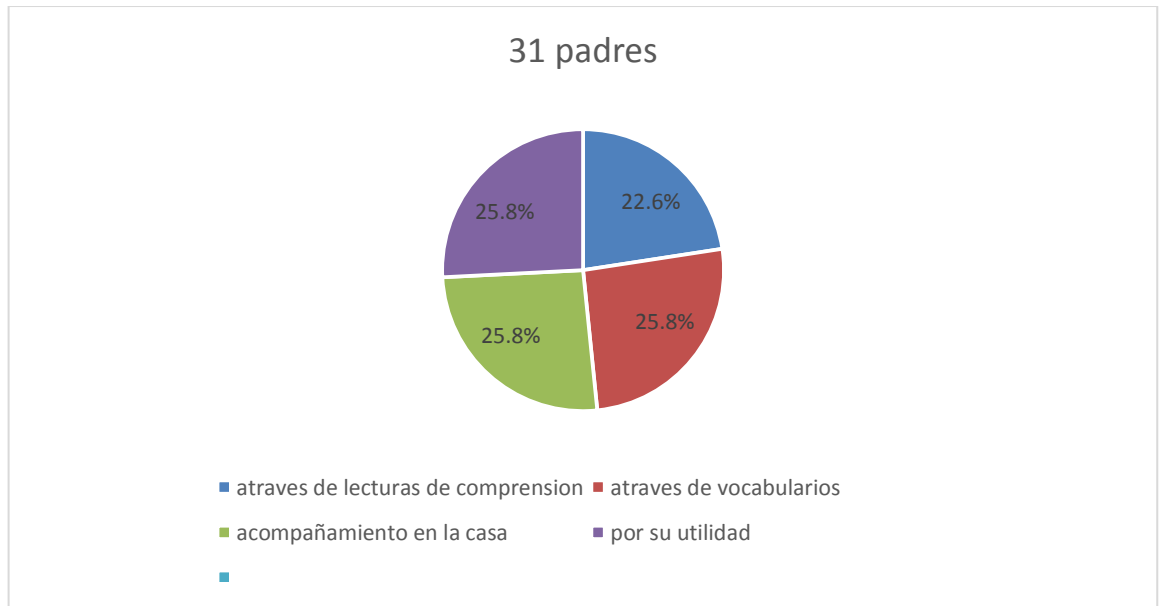
La mayoría de padres de los estudiantes de tercero B y C de la ENSO se preocupa porque sus hijos lleven las tareas bien hechas por responsabilidad con un total de 13.

2. ¿De qué forma ayuda a su hijo a utilizar el tiempo libre?	Nº de padres
En lectura	3
Repaso	5
juegos	17
Ocio	2
tareas	4
<b>Total</b>	<b>31</b>



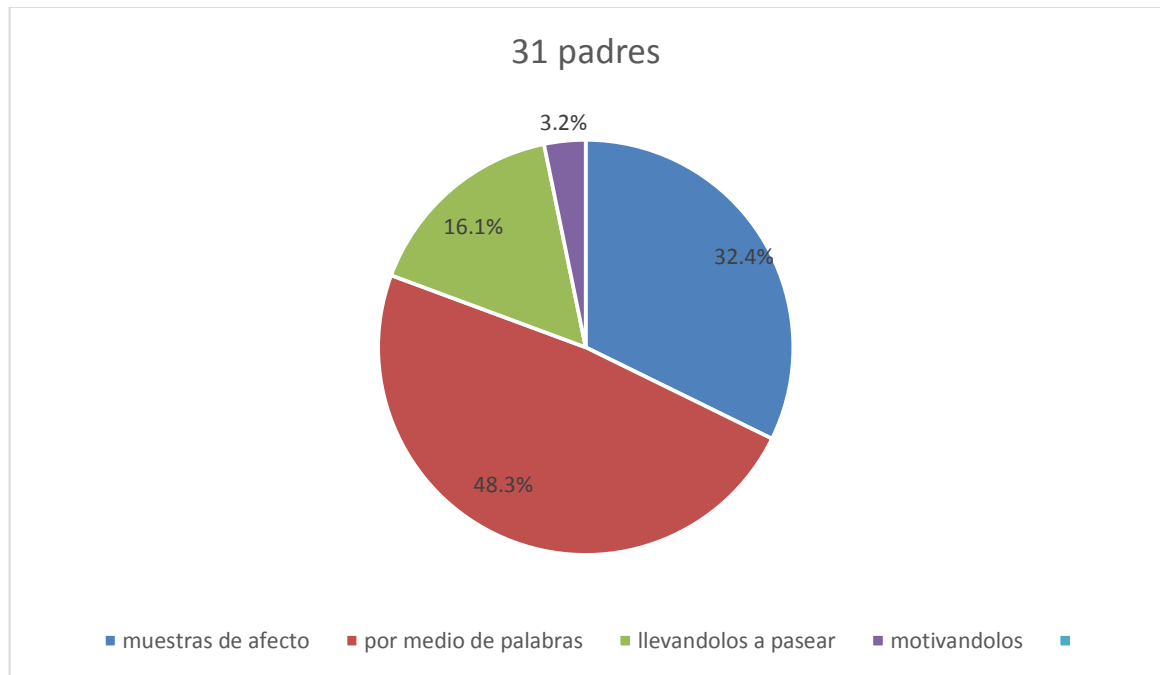
La mayoría de padres de familia de los estudiantes de tercero B y C de la ENSO ayuda a sus hijos a utilizar el tiempo libre con juegos con un total de 17.

3. De qué forma le explica al niño porque es necesario leer y escribir bien?	Nº de padres
A través de lecturas de comprensión	7
A través de vocabularios	8
Acompañamiento en la casa	8
Por su utilidad	8
<b>Total</b>	<b>31</b>



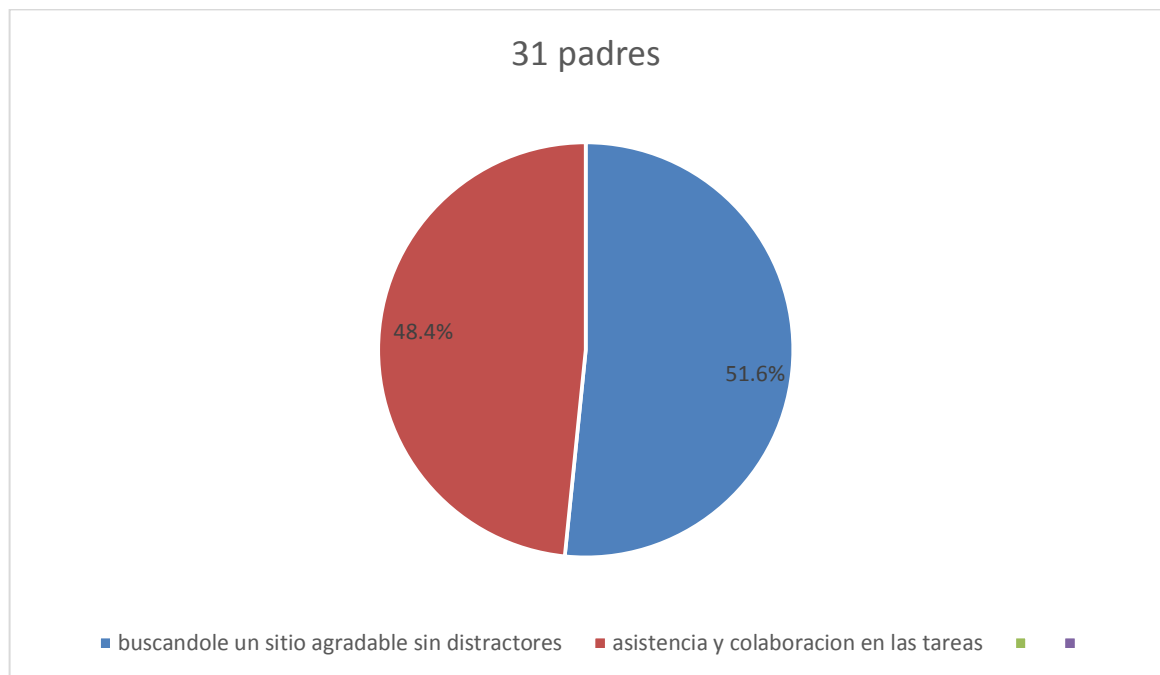
Los padres de los estudiantes de los estudiantes de tercero B y C les explican que es importante leer y escribir bien a través de vocabularios, acompañándolos en sus tareas y por su utilidad

4. ¿De qué forma estimula a su hijo cuando ha tenido un buen logro, por ejemplo ha leído o escrito bien?	Nº de padres
Muestras de afecto	10
Por medio de palabras	15
Llevándolos a pasear	5
Motivándolos	1
Total	31



La mayoría de padres de los estudiantes de tercero B y C de la ENSO estimula a sus hijos con palabras con un total de 15.

5. ¿Cómo le ayuda a su hijo para que el ambiente familiar sea adecuado en la realización de sus tareas?	<b>Nº de padres</b>
<b>Buscándole un sitio agradable sin distractores</b>	<b>16</b>
<b>Asistencia y colaboración en las tareas</b>	<b>15</b>
<b>Total</b>	<b>31</b>



La mayoría de padres de los estudiantes de tercero B y C de la ENSO le colabora en su ambiente familiar en la realización de las tareas buscándole un sitio agradable y sin distractores con un total de 16.



**ESCUELA NORMAL SUPERIOR OCAÑA**

**PROGRAMA DE FORMACION COMPLEMENTARIA**

**ESTRATEGIA LÚDICA PARA EL MEJORAMIENTO DE LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DEL GRADO TERCERO B Y C DE LAS JORNADAS MAÑANA Y TARDE DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA ESCUELA NORMAL SUPERIOR**

Maestra Acompañan: Carmen Helena Villamizar

Maestro en formación: Liceth Stefania Peñaranda

Semestre: III

Nombre: 27 de mayo de 2015

Área: Lengua Castellana

Fecha:

Grado: 3 C y 3B

### **SEGUNDO INSTRUMENTO LA ENCUESTA**

**OBJETIVO:** Identificar dificultades presentes en los estudiantes de 3ºc al momento de realizar la lectura.

**RESPONSABLE:** LICETH STEFANIA PEÑARANDA.

Estudiantes del tercer semestre del PFC.

**RECURSOS HUMANOS:** Estudiantes de 3ºC de la básica primaria

**RECURSOS INSTITUCIONALES:** salón de clase.

**MATERIALES:** Fotocopias de encuestas.

**TIEMPO:** 40 MINUTOS

Responde las preguntas de acuerdo a tus criterios:

a) ¿se practica la lectura y escritura en tu casa?

Si \_\_\_

No \_\_\_

b) ¿piensas que leer es?

Bueno \_\_\_

Aburrido \_\_\_

Muy bueno \_\_\_

c) ¿Cuándo lees que horario prefieres?

En la mañana \_\_\_

Al medio día \_\_\_

En la tarde \_\_\_

A ninguna hora \_\_\_

d) ¿comprendes lo que lees?

Mucho \_\_\_

Poco \_\_\_

Nada \_\_\_

e) ¿Te gustaría que en tu institución se implementaran actividades que promuevan la lectura y la escritura?

Si \_\_\_

No \_\_\_

No se \_\_\_

f) ¿Te gustaría algún día adquirir el hábito de la lectura?

Si \_\_\_

No\_\_\_

g) ¿Te gusta escribir?

Cuentos\_\_\_

Anécdotas \_\_\_

Reflexiones \_\_\_

h) ¿Qué te gusta leer?

Cuentos fabulas \_\_\_

Reflexiones \_\_\_

Anécdotas\_\_\_

Otras \_\_\_

i) ¿Tienes libros para leer en tu casa?

Si \_\_\_

No \_\_\_

Pocos \_\_\_

j) ¿Tus padres te acompañan en las horas de lectura?

Si \_\_\_

No \_\_\_

k) ¿piensas que es necesario incrementar el nivel de lectura en tu institución?

Si \_\_\_

No \_\_\_

l) ¿Qué opinas sobre la biblioteca de la institución?

No tiene buenos libros\_\_\_

Está en mal estado \_\_\_

No es interesante\_\_\_

Es un sitio agradable\_\_\_

m) ¿Qué actividades o acciones propones para mejorar tu nivel de lectura y escritura?:

Más motivación por parte de los profesores\_\_\_

concurso\_\_\_

Idas a la biblioteca\_\_\_

Más acompañamiento en la casa \_\_\_

Actividades creativas \_\_\_\_

**(ANEXO 3)**

## Tabulaciones 1

### Tercer instrumento

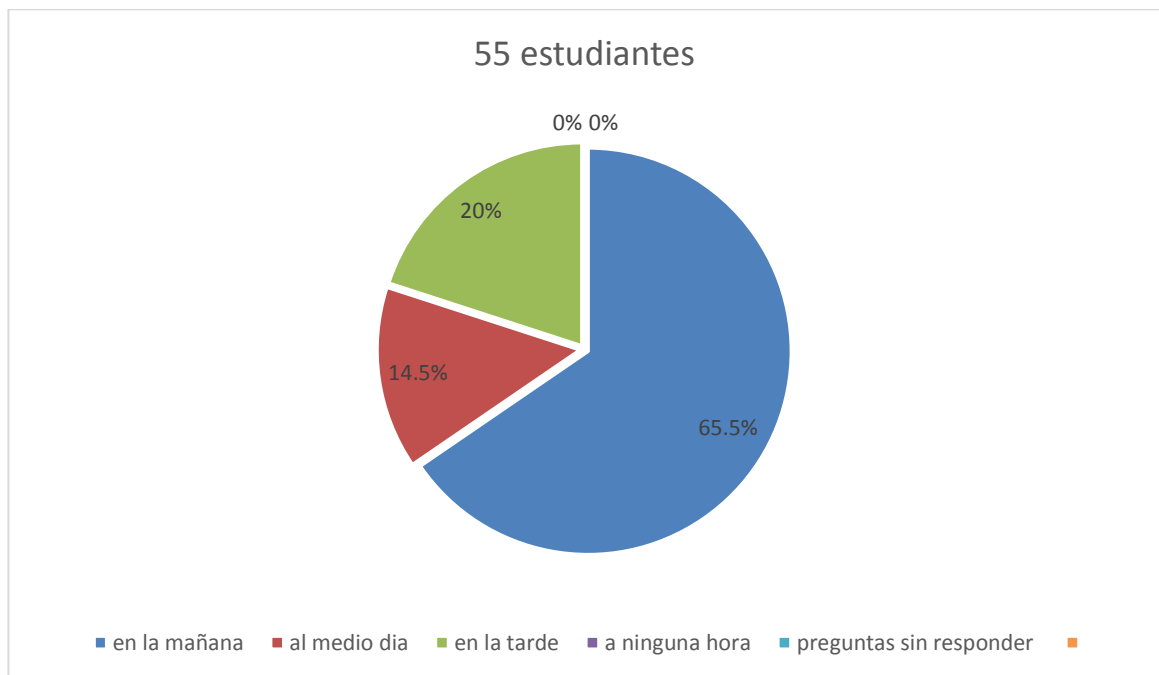
#### Encuesta para los estudiantes de tercero jornadas mañana y tarde

Piensas que leer es ?	Nº de estudiantes
Bueno	21
Aburrido	3
Muy bueno	30
Preguntas sin responder	1
<b>Total</b>	<b>55</b>



La mayoría de los estudiantes de tercero B y C de la ENSO piensa que leer es muy bueno para su formación con un total de 30 votos.

¿Cuándo lees que horario prefieres?	Nº de estudiantes
En la mañana	36
Al medio día	8
En la tarde	11
A ninguna hora	0
Preguntas sin responder	0
total	55



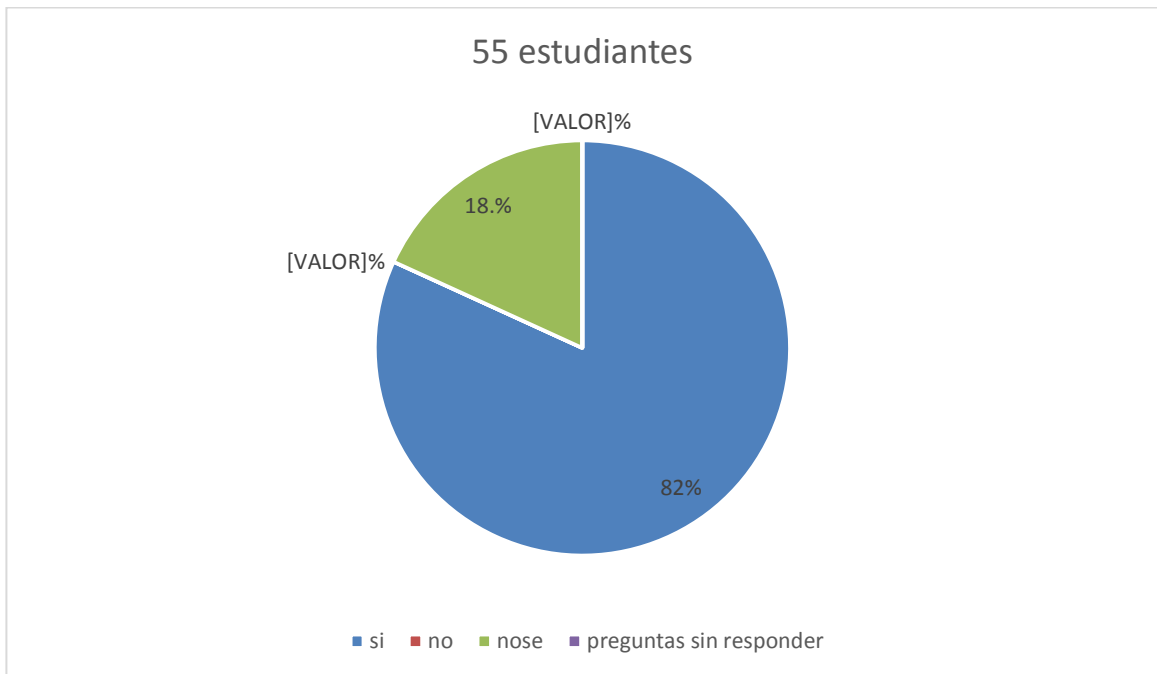
La mayoría de los estudiantes de tercero B y C les gusta leer en la jornada de la mañana con 36 votos.

¿Comprendes lo que lees?	Nº de estudiantes
<b>Mucho</b>	<b>41</b>
<b>Poco</b>	<b>13</b>
<b>Nada</b>	<b>1</b>
<b>Preguntas sin responder</b>	<b>0</b>
<b>total</b>	<b>55</b>



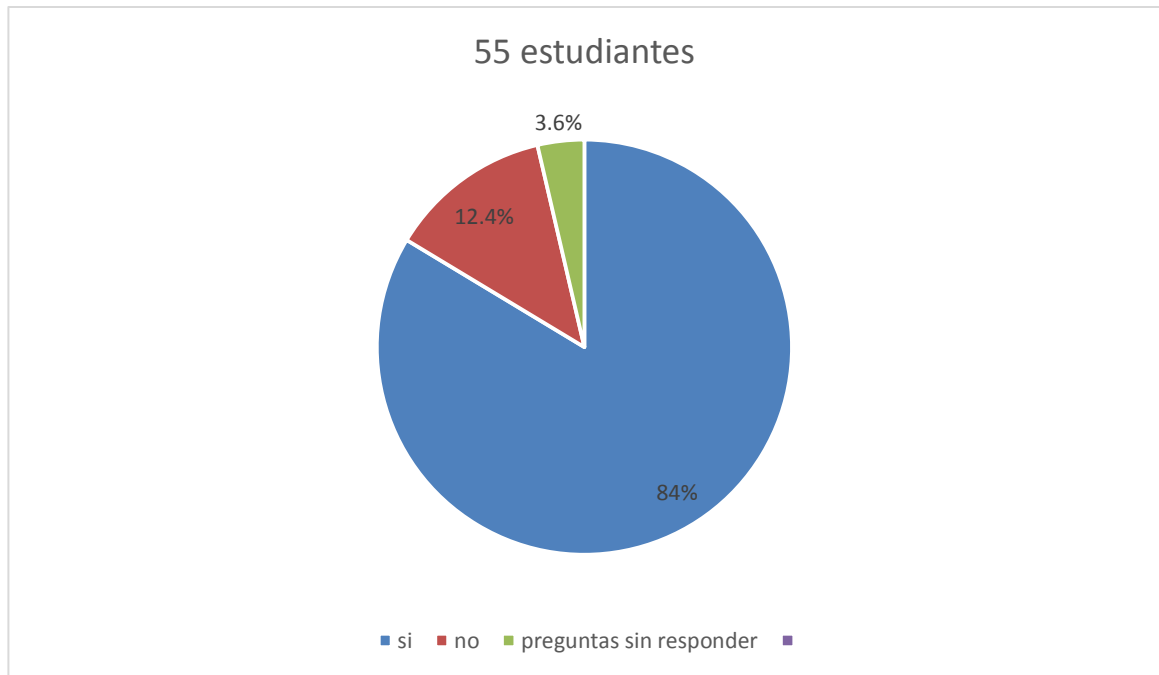
La mayoría de estudiantes de tercero B y C comprende lo que lee mucho con 41 votos.

¿Te gustaría que en tu institución se implementaran actividades que promuevan la lectura y la escritura?	Nº de estudiantes
<b>Si</b>	<b>45</b>
<b>No</b>	<b>0</b>
<b>No se</b>	<b>10</b>
<b>Preguntas sin responder</b>	<b>0</b>
<b>total</b>	<b>55</b>



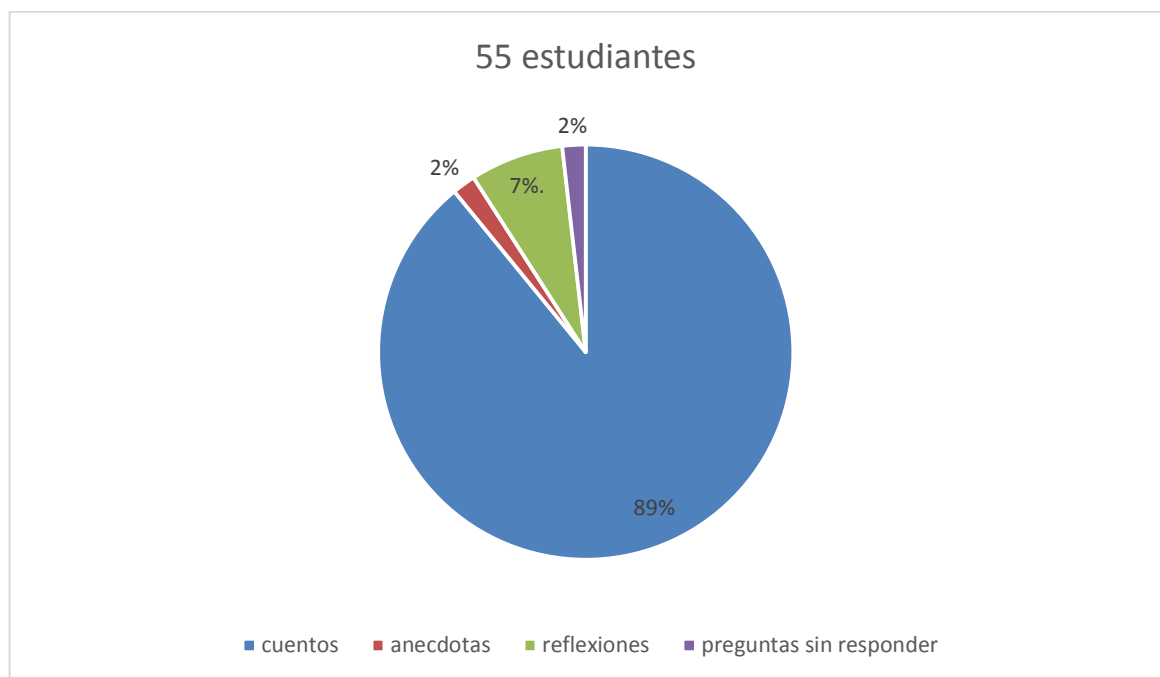
La mayoría de estudiantes de tercero B y C con 45 votos les gustaría que implementaran actividades que promuevan la lectura y escritura en la ENSO.

¿Te gustaría algún día adquirir el habito de la lectura?	Nº de estudiantes
<b>Si</b>	<b>46</b>
<b>No</b>	<b>7</b>
<b>Preguntas sin responder</b>	<b>2</b>
<b>Total</b>	<b>55</b>



La mayoría de estudiantes de tercero B y C con 46 votos desea adquirir el hábito de lectura en la ENSO.

¿Te gusta escribir?	Nº de estudiantes
	49
<b>Cuentos</b>	
<b>Anécdotas</b>	1
<b>Reflexiones</b>	4
<b>Preguntas sin responder</b>	1
<b>Total</b>	<b>55</b>



La mayoría de estudiantes de tercero B y C con 49 votos les gustaría escribir cuentos en la ENSO.

¿Qué te gusta leer?	Nº de estudiantes
<b>Cuentos fabulas</b>	<b>49</b>
<b>Reflexiones</b>	<b>1</b>
<b>Anécdotas</b>	<b>1</b>
<b>Otras</b>	<b>2</b>
<b>Preguntas sin responder</b>	<b>2</b>
<b>total</b>	<b>55</b>



La mayoría de estudiantes de la tercero B y C les gustaría leer cuentos y fabulas con 49 votos.

¿Tienes libros para leer en tu casa?	Nº de estudiantes
<b>Si</b>	<b>37</b>
<b>No</b>	<b>8</b>
<b>Pocos</b>	<b>10</b>
<b>Preguntas sin responder</b>	<b>0</b>
<b>Total</b>	<b>55</b>



La mayoría de estudiantes de tercero B y C de la ENSO tiene libros para leer en sus casas con un total de 37 votos.

¿Tus padres te acompañan en las horas de lectura?	Nº de estudiantes
Si	32
No	22
Preguntas sin responder	1
total	55



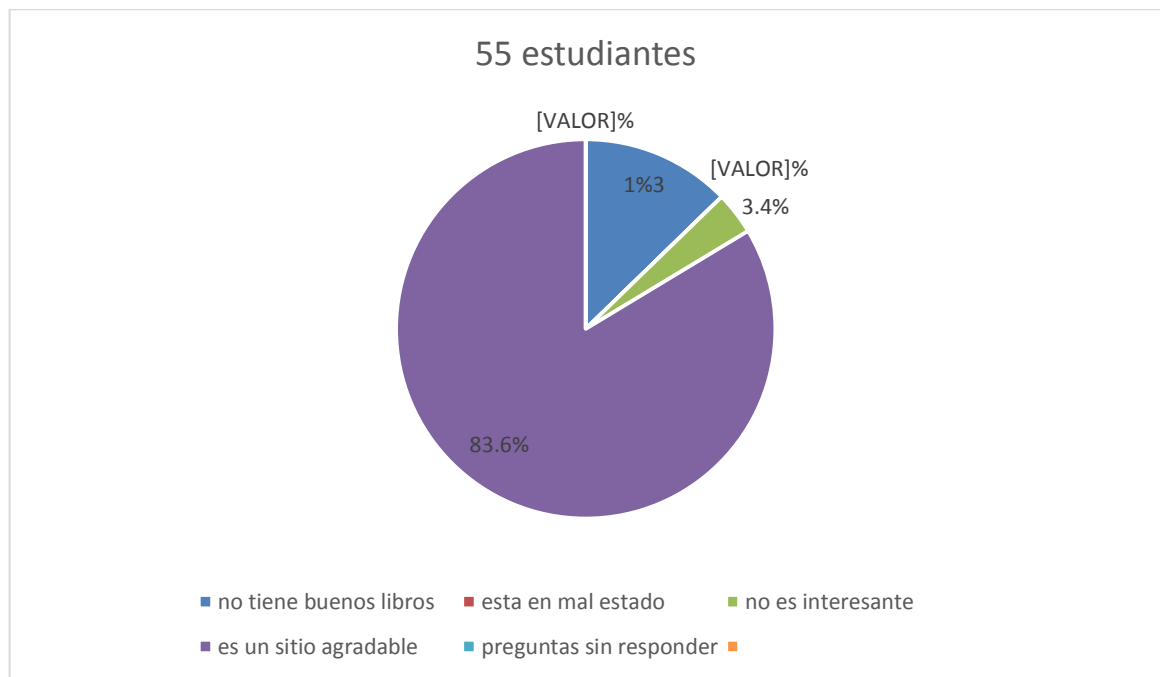
La mayoría de estudiantes de tercero B y C de la ENSO cuenta con la compañía de sus padres en la realización de sus lecturas con un total de 32 votos.

¿piensas que es necesario incrementar el nivel de lectura en tu institución?	Nº de estudiantes
<b>Si</b>	<b>53</b>
<b>No</b>	<b>2</b>
<b>Preguntas sin responder</b>	<b>0</b>
<b>Total</b>	<b>55</b>



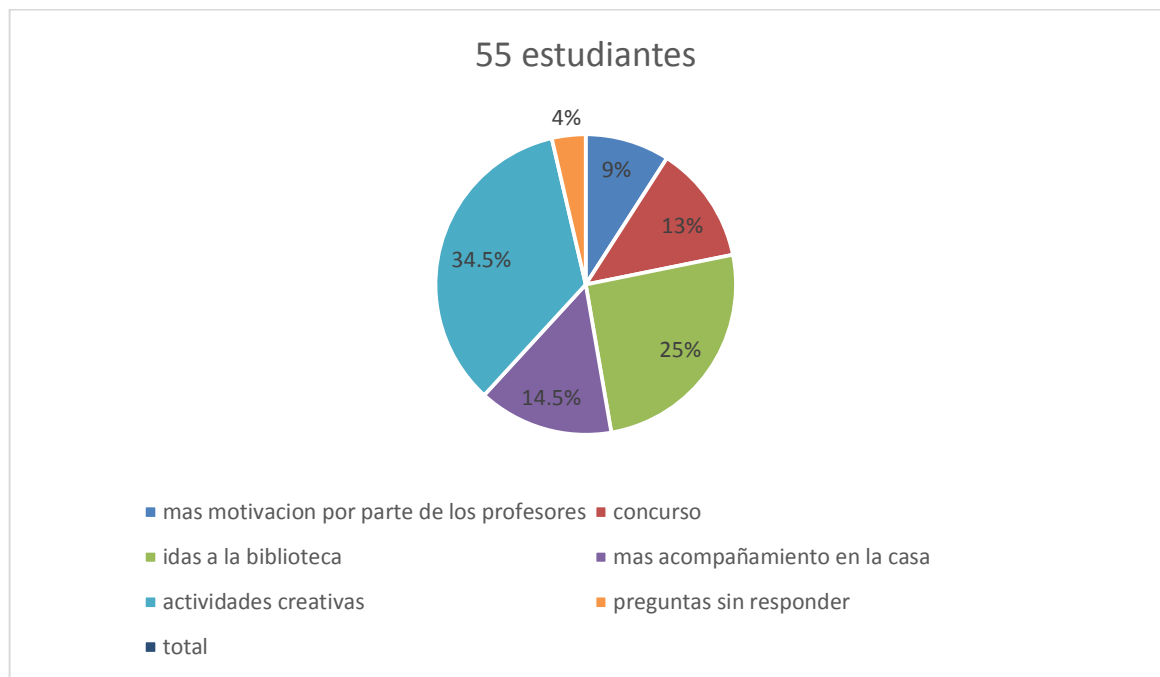
La mayoría de tercero B y C de la ENSO piensa que es necesario incrementar el nivel de lectura en la institución con 53 votos.

¿Qué opinas sobre la biblioteca de la institución ?	Nº de estudiantes
No tiene buenos libros	7
Esta en mal estado	0
No es interesante	2
Es un sitio agradable	46
Preguntas sin responder	0
<b>Total</b>	<b>55</b>



La mayoría de los estudiantes de tercero B y C de la ENSO con 46 votos considera que la biblioteca de la institución es un sitio agradable.

¿Qué actividades o acciones propones para mejorar tu nivel de lectura y escritura?:	Nº de estudiantes
Más motivación por parte de los profesores	5
concurso	7
Idas a la biblioteca	14
Más acompañamiento en la casa	8
Actividades creativas	19
Preguntas sin responder	2
<b>Total</b>	<b>55</b>



La mayoría de estudiantes de tercero B y C de la ENSO propone para motivar su nivel de lectura y escritura las actividades creativas con 19 votos.



**ESCUELA NORMAL SUPERIOR OCAÑA**

**PROGRAMA DE FORMACION COMPLEMENTARIA**

**PROYECTO DE INVESTIGACION ESTRATEGIA LÚDICA PARA EL MEJORAMIENTO DE LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DEL GRADO TERCERO C DE LA JORNADA DE LA TARDE DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA ESCUELA NORMAL SUPERIOR**

Maestra Acompañante:

Maestro en formación: Liceth Stefania Peñaranda

Semestre: IV

Nombre:

Área: Lengua Castellana

Fecha: 15 de julio de 2015

Grado: 3C y 3B

## **CUARTO INSTRUMENTO PRUEBAS ESCRITAS DE COMPRENSION**

### **LECTORA**

**OBJETIVO:** Identificar como es la comprensión de lectura en los estudiantes de 3°c al momento de realizar la lectura.

**RESPONSABLE:** LICETH STEFANIA PEÑARANDA.

Estudiante del cuarto semestre del PFC.

**RECURSOS HUMANOS:** Estudiantes de 3° de la básica primaria

**RECURSOS INSTITUCIONALES:** salón de clase.

**MATERIALES:** Fotocopias.

**TIEMPO:** 30 MINUTOS

# Comprensión de lectura

**Capacidad:** Interpreta, sintetiza y procesa conjuntos articulados de proposiciones.

## TEXTO 1

Todo perro ofrece a su amo comprensión y aprecio; sin embargo, el animal puede también memorizar algunos comportamientos específicos. Porque el perro desea quedar bien con su amo, aprenderá todo lo que este quiera enseñarle.

El aprendizaje canino se da por acumulación de experiencias, con sus consiguientes premios o castigos. Por ejemplo, cuando se le coloca una correa por primera vez, el perro queda sorprendido porque no sabe de qué se trata. Habrá que convencerlo de que la idea es caminar juntos. Cuando entienda este propósito, él mismo buscará la correa para que el amo lo saque a pasear.

Entre más pronto el amo eduque a su cachorro, mejores resultados logrará y se ganará el respeto del animalito.



### 1. Señale lo incorrecto respecto al texto:

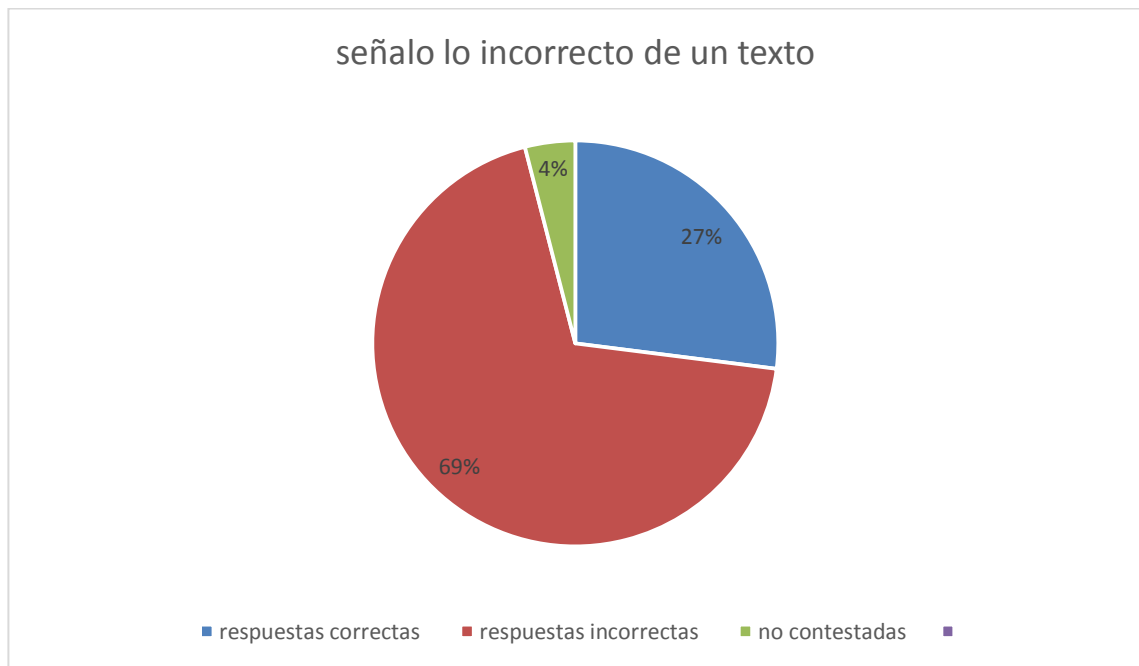
- I. El perro puede aprender todo conocimiento que su amo le ofrezca.
  - II. El aprendizaje de un can se da básicamente por castigos y premios.
  - III. Sin duda, el perro es el más leal de todos los animales.
- a) I y II
  - b) II y III
  - c) solo I
  - d) solo III
  - e) todas

### 2. Es correcto según el texto:

- I. El perro desea el premio que le da su amo.
  - II. El perro solo ofrece comprensión y aprecio a su amo.
  - III. Mientras más pronto se adiestre al perro, los beneficios serán mejores.
- a) II y III
  - b) solo III
  - c) solo II
  - d) solo I
  - e) todas

### Tabulación cuarto instrumento

1. señale lo incorrecto respecto al texto	Total
Respuestas correctas	13
Respuestas incorrectas	33
No contestadas	2
<b>Total</b>	<b>48</b>

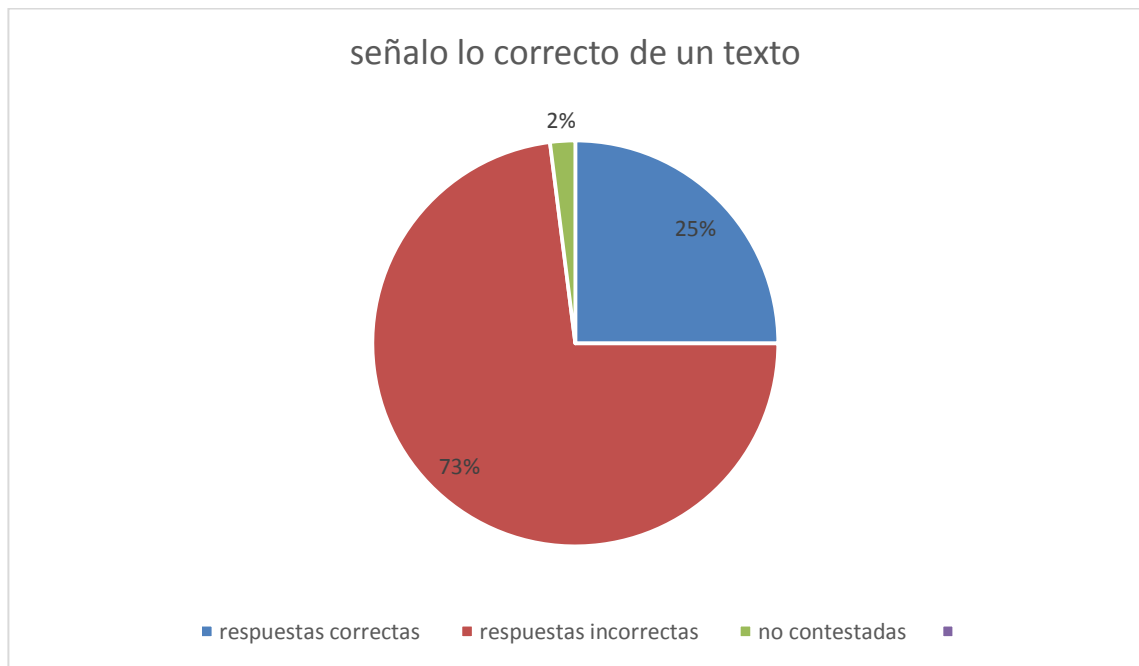


Solo el 27% de los estudiantes de tercero B y C saben señalar la idea incorrecta de un texto.

El 69% de los estudiantes de tercero B y C no saben señalar la idea incorrecta de un texto.

El 4% de los estudiantes no contestaron ya sea por no entender la pregunta o por pereza.

<b>2. señalo lo correcto respecto a un texto</b>	<b>Total</b>
<b>Respuestas correctas</b>	<b>12</b>
<b>Respuestas incorrectas</b>	<b>35</b>
<b>No contestaron</b>	<b>1</b>
<b>Total</b>	<b>48</b>



Solo el 25% de los estudiantes de tercero B y C saben señalar las ideas correctas de un texto.

El 73% de los estudiantes de tercero B y C no saben señalar las ideas correctas de un texto.

Solo el 2% de los estudiantes de tercero B y C no señalo ya sea por no entender la pregunta o por pereza.



**ESCUELA NORMAL SUPERIOR OCAÑA**

**PROGRAMA DE FORMACION COMPLEMENTARIA**

**ESTRATEGIA LÚDICA PARA EL MEJORAMIENTO DE LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DEL GRADO TERCERO B Y C DE LAS JORNADAS MAÑANA Y TARDE DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA ESCUELA NORMAL SUPERIOR**

Maestra Acompañan: Carmen Helena Villamizar

Maestro en formación: Liceth Stefania Peñaranda

Semestre: III

Nombre:

Área: Lengua Castellana

Fecha: 8 de julio de 2015

Grado: 3 C y 3B

#### **CUARTO INSTRUMENTO PRUEBA ESCRITA**

**OBJETIVO:** Identificar dificultades presentes en los estudiantes de 3ºc al momento de realizar la lectura.

**RESPONSABLE:** LICETH STEFANIA PEÑARANDA.

Estudiantes del tercer semestre del PFC.

**RECURSOS HUMANOS:** Estudiantes de 3ºC de la básica primaria

**RECURSOS INSTITUCIONALES:** salón de clase.

**MATERIALES:** Fotocopias.

**TIEMPO:** El requerido

**TALLER 1**  
**YO PUEDO CREAR**

**PROPÓSITO** Incentivar la observación, creatividad, la imaginación y análisis a través de juegos de palabras.

**ACTIVIDADES**

1. Compartamos ¿Qué es una adivinanza?

2. Contemos adivinanzas

Apareamiento de adivinanzas con su respuesta correcta

Me gusta saltar, me gusta nadar,  
Pero yo prefiero ponerme a cantar.



Pasea de noche y duerme de día,  
Le gusta la leche y la carne fría.



**Adivina, adivinador.** Hazle una dibujo a cada adivinanza

*Una está a la izquierda, otra a la derecha; Cinco dedos tienen cada una de ellas.	
*Subo llena y subo vacía, Si no me apuro la sopa se enfría.	
*En el campo me crié, Atada con verdes lazos, Y aquel que llora por mí, Me está partiendo en pedazos	
*Dos torres altas, dos miradores Un quita moscas y cuatro andadores.*	

3. ¿TE GUSTAN LOS TRABA LENGUAS? APRENDE Y RECITA EL SIGUIENTE HASTA QUE NO TE EQUIVOQUES.

“Don Pedro Pito Pita Pizarro, procurador de pintas pobres, Parientes y pesimistas ,Por la provincia de providencia, Pinta paisajes por poco precio ,Con pinceles de pelo de punta de pinta De perro pachón o perdiguero”

\*Busca en el diccionario:

Discurre

Perdiguero

4. “LOS REFRANES SE UTILIZAN PARA ACONSEJAR O DAR ADVERTENCIAS”

OPINO

\* ¿Que es un refrán?

INTERPRETO

\* ¿Que significa el refrán, nunca es tarde para aprender?

\* Camarón que se duerme se lo lleva la corriente.

\* Agua que no has de beber déjala correr.

5. LAS COPLAS

“ Son pequeñas composiciones que expresan las costumbres, creencias humor y forma de pensar de un pueblo”

Interpreta las coplas y realiza el dibujo correspondiente.

Un diablo se cayó al agua Y otro diablo lo sacó, Y otro diablo le decía: ¿Cómo diablos se cayó?

En una montaña alta, Está una cabra comiendo Alza la cabeza y dice:¡Que gorda me estoy poniendo¡

VALORO

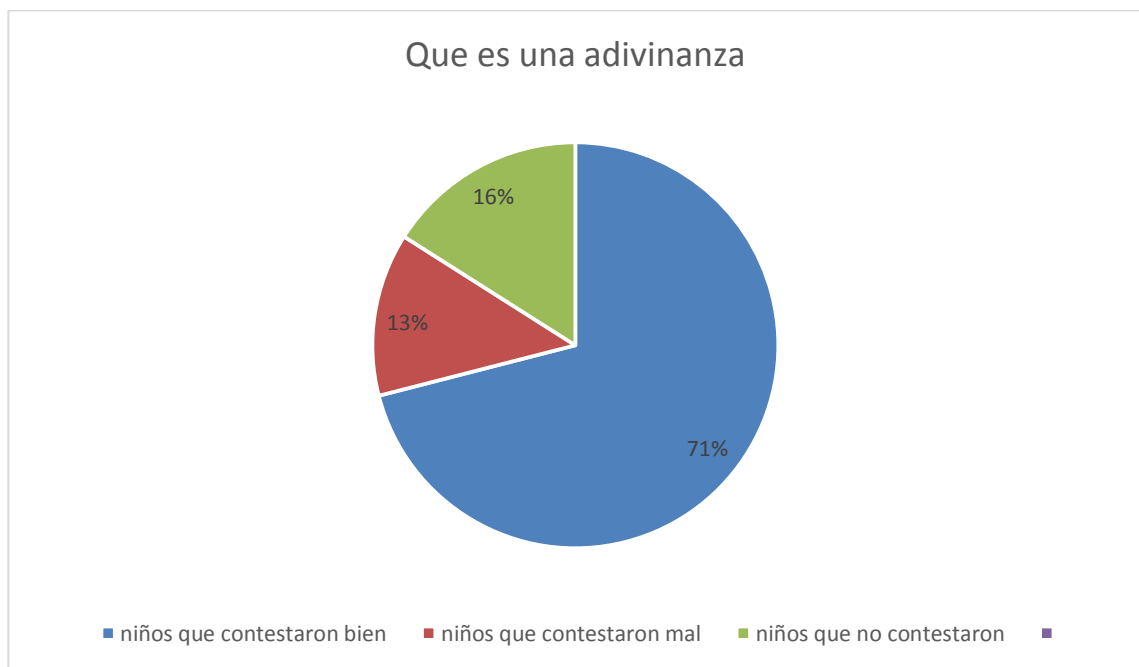
\*¿Me gustaron las coplas? ¿Porque?

CREO

\*Con la ayuda de mi profesor invento una copla.

### Tabulaciones tercer instrumento

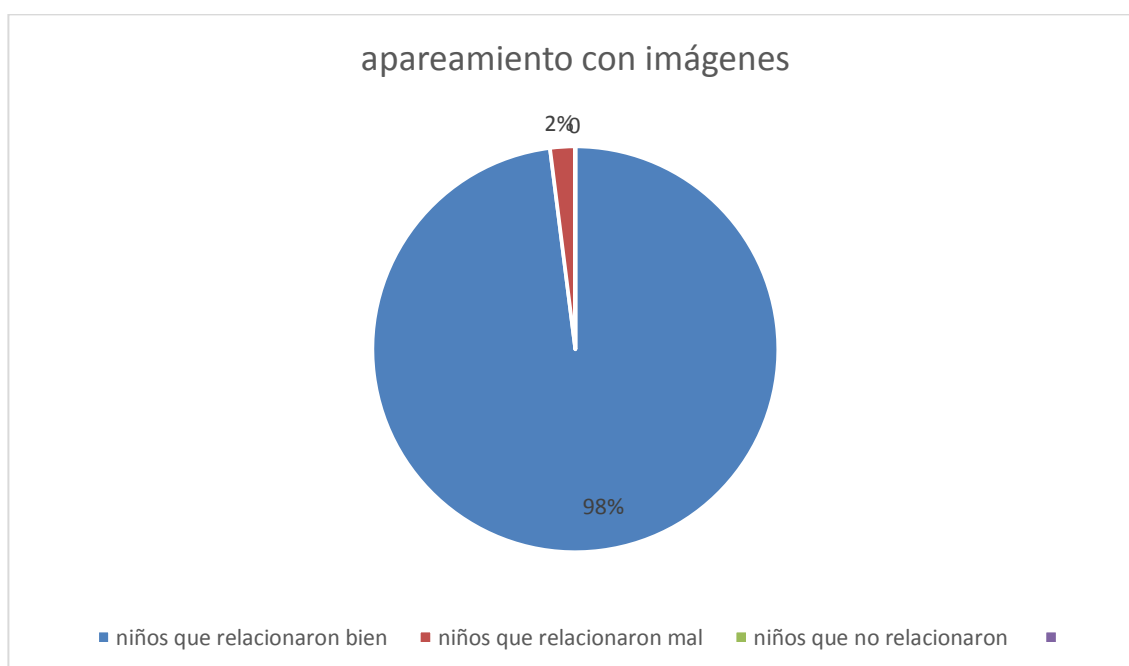
<b>1. ¿Qué es una adivinanza?</b>	
<b>Nº de niños que contestaron bien</b>	<b>39</b>
<b>Nº de niños que contestaron mal</b>	<b>7</b>
<b>Nº de niños que no contestaron</b>	<b>9</b>
<b>Total</b>	<b>55</b>



El 71% de los estudiantes de tercero B y C conocen o tienen idea que es una adivinanza para distinguirla.

El 16% de los estudiantes de tercero B y C contestaron mal la pregunta ¿de qué es una adivinanza?

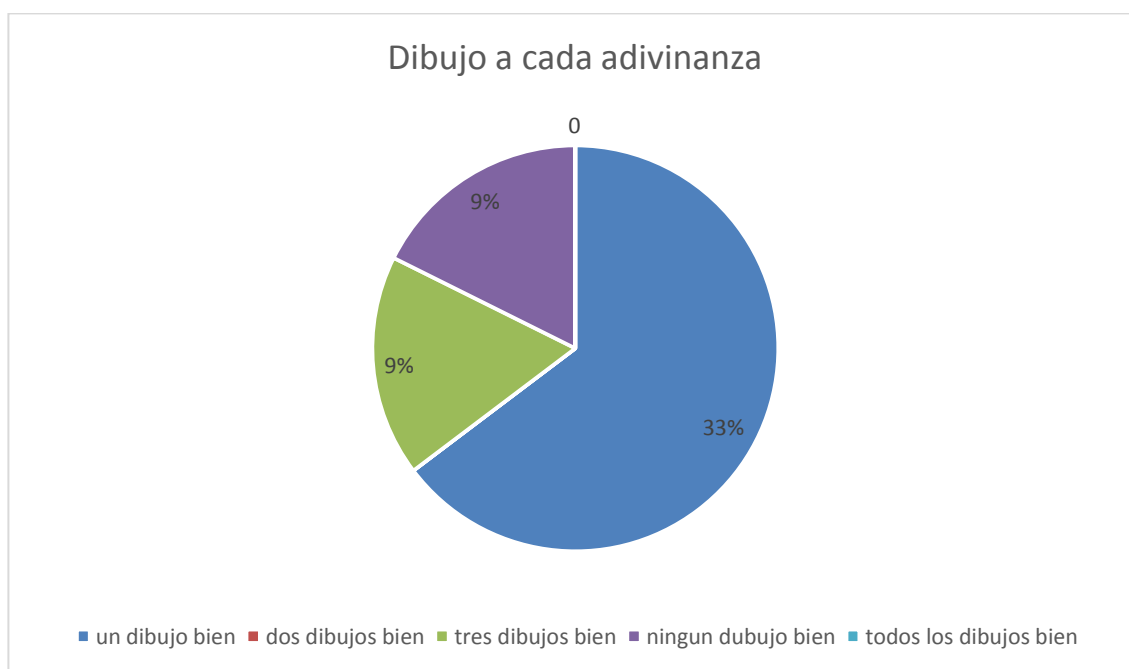
<b>2. Apareamiento con imágenes</b>	
<b>Nº de niños que relacionaron bien</b>	<b>54</b>
<b>Nº de niños que relacionaron mal</b>	<b>1</b>
<b>Nº de niños que no relacionaron</b>	<b>0</b>
<b>Total</b>	<b>55</b>



El 98% de los estudiantes de tercero analizan claramente los textos y son capaces de identificar los personajes por medio de imágenes

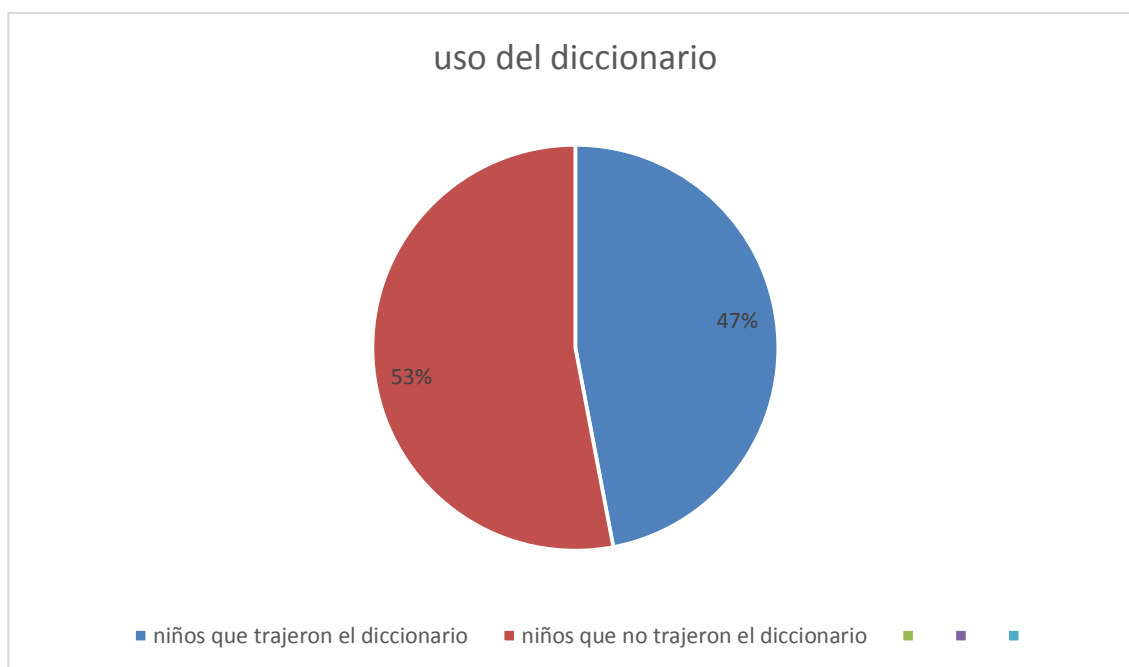
Solo el 2% de los estudiantes de tercero B y C tuvo problemas para identificar y analizar los textos para representarlos con imágenes

Adivina adivinador	Dibujo a cada adivinanza
Un dibujo bien	18
Dos dibujos bien	8
Tres dibujos bien	5
Ningún dibujo bien	5
Todos los dibujos bien	19
<b>Total</b>	<b>55</b>



El 33% de los estudiantes de tercero B y C interpretan correctamente y realizan un dibujo sobre una adivinanza.

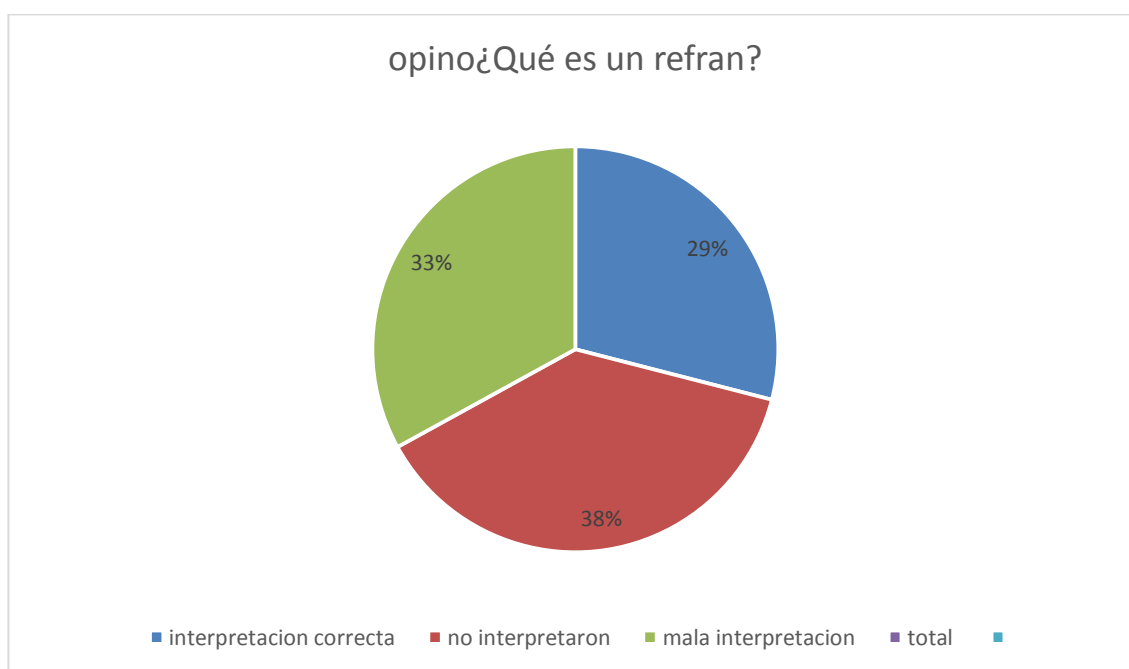
<b>3. Uso del diccionario</b>	
<b>Nº de niños que lo trajeron</b>	<b>26</b>
<b>Nº de niños que no lo trajeron</b>	<b>29</b>
<b>Total</b>	<b>55</b>



El 53% de los estudiantes de tercero B y C no portan o traen el diccionario a clases

El 47% de los estudiantes de tercero B y C hacen buen uso del diccionario en el salón de clases

<b>4. opino que es un refrán</b>	
<b>Interpretación correcta</b>	<b>16</b>
<b>No interpretaron</b>	<b>21</b>
<b>Mala interpretación</b>	<b>18</b>
<b>Total</b>	<b>55</b>

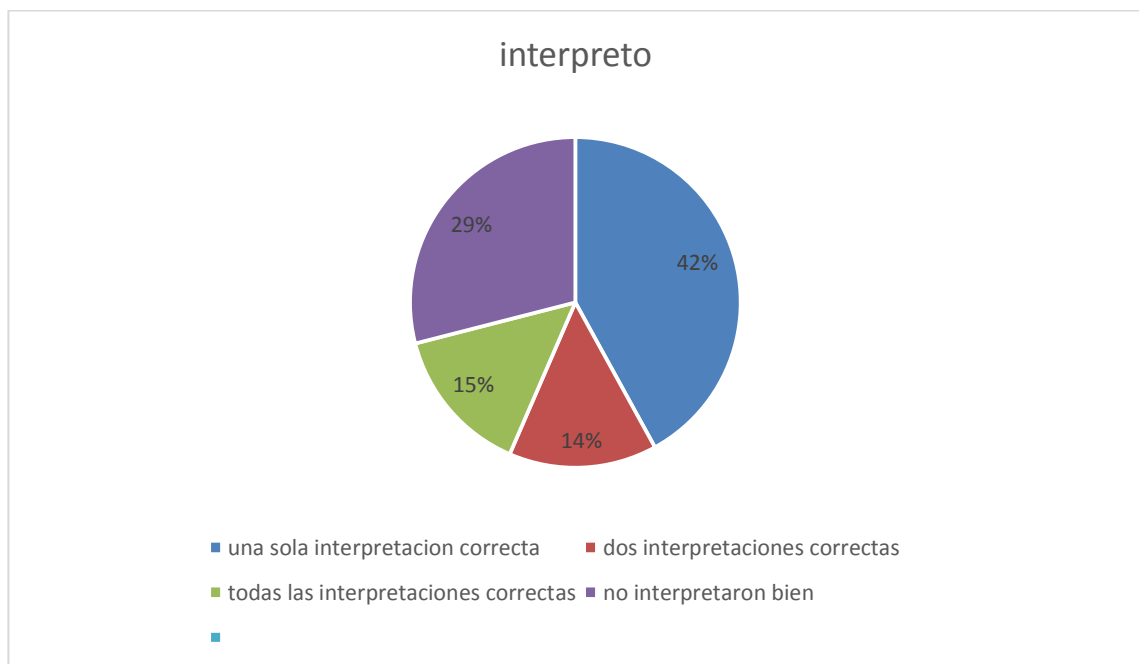


El 33% de los estudiantes de tercero B y C no saben interpretar a partir de un texto que es un refrán.

El 38% de los estudiantes de tercero B y C no interpretaron a partir de un texto lo que es un refrán.

Solo el 29% de los estudiantes de tercero B y C realizaron una correcta interpretación a partir de un texto de lo que es un refrán.

<b>Interpreto</b>	
<b>Una sola interpretación correcta</b>	<b>23</b>
<b>Dos interpretaciones correctas</b>	<b>8</b>
<b>Todas las interpretaciones correctas</b>	<b>8</b>
<b>No interpretaron bien</b>	<b>16</b>
<b>total</b>	<b>55</b>

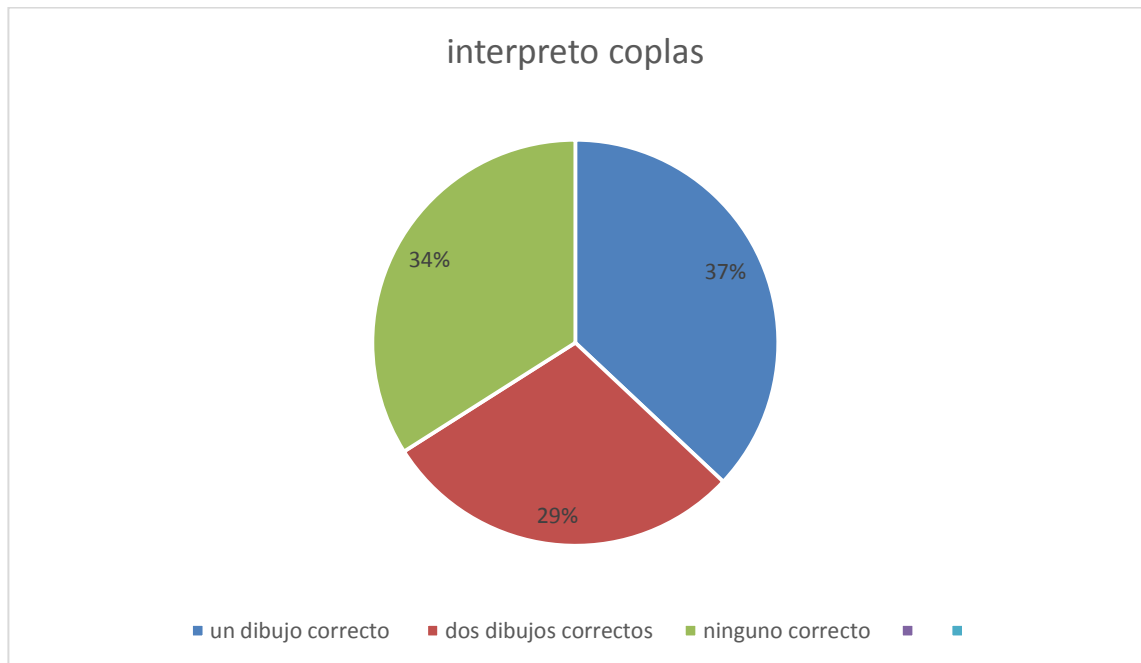


El 42% de los estudiantes de tercero B y C realizaron una correcta interpretación de tres refranes para analizar.

El 14% y 15% de los estudiantes de tercero B y C realizaron dos y todas las tres interpretaciones correctas de refranes.

Solo el 29 % de los estudiantes de tercero B y C no interpreto los refranes.

<b>5. coplas</b>	<b>Interpreta las coplas y realiza el dibujo correspondiente</b>	
<b>Un solo dibujo correcto</b>	<b>20</b>	
<b>Dos dibujos correctos</b>	<b>16</b>	
<b>Ninguno correcto</b>	<b>19</b>	
<b>Total</b>	<b>55</b>	

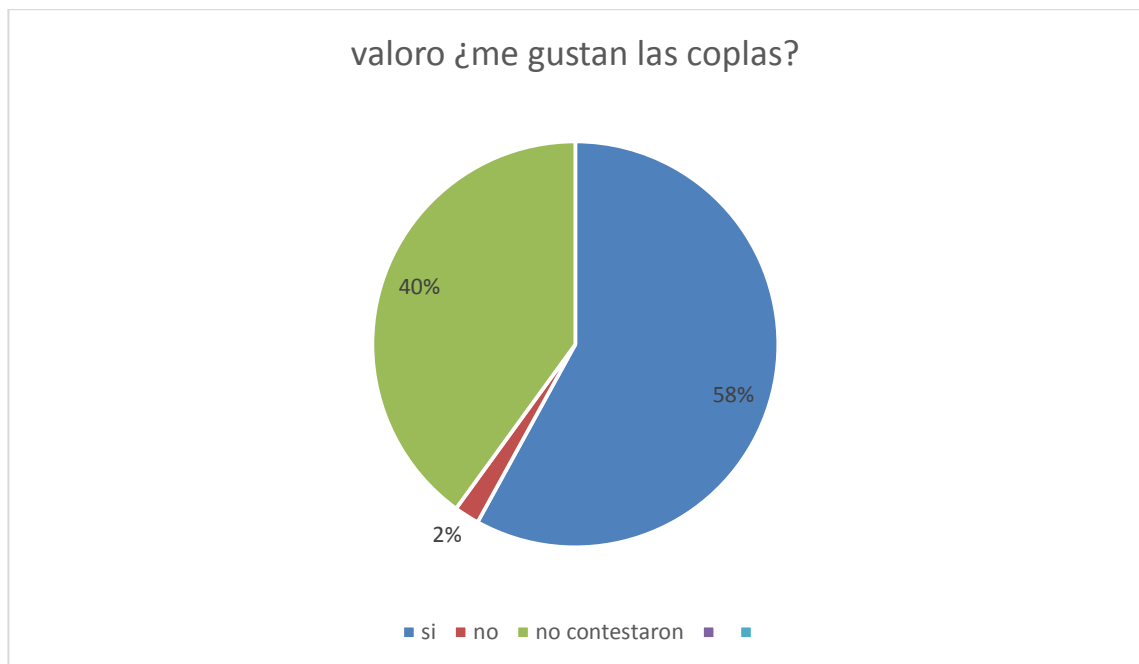


El 37% de los estudiantes son capaces de realizar un dibujo a partir de un texto donde se le plantean dos situaciones.

El 34% de los estudiantes de tercero B y C no son capaces de hacer dibujos a partir de la comprensión de un texto.

El 29% de los estudiantes de tercero B y C son capaces de realizar un dibujo de lo que leen.

Valoro ¿me gustan las coplas?	
<b>Si</b>	<b>32</b>
<b>No</b>	<b>1</b>
<b>No contestaron</b>	<b>22</b>
<b>Total</b>	<b>55</b>

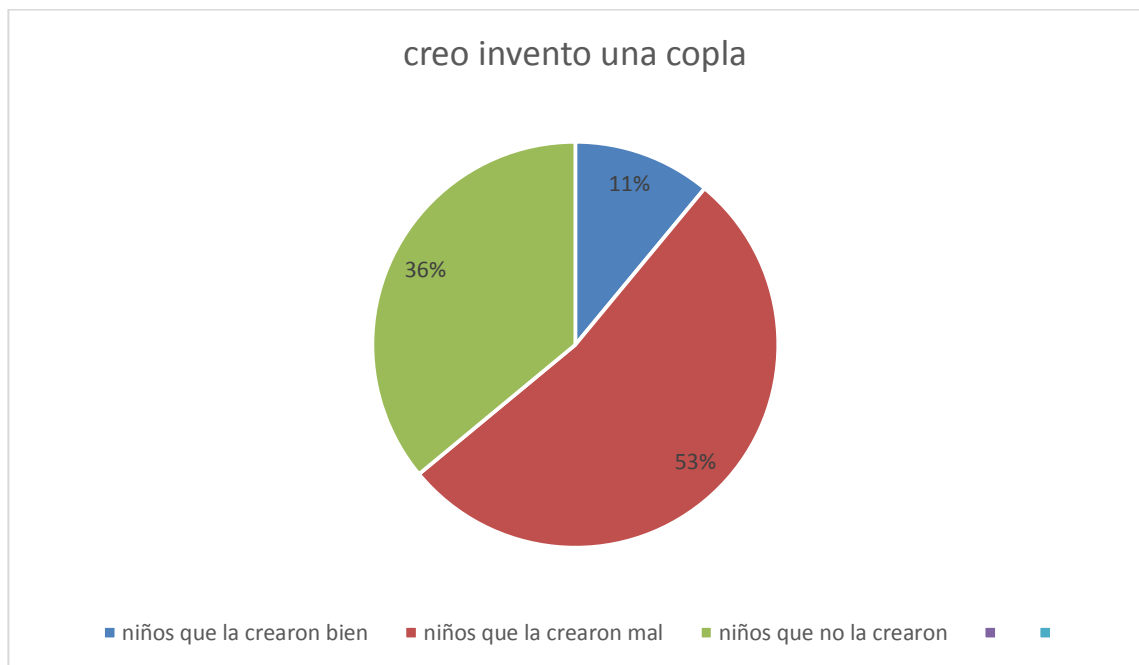


El 58% de los estudiantes de tercero B y C les gustan las coplas ya que consideran que son divertidas.

El 2% de los estudiantes de tercero B y C no les gustan las coplas ya que consideran que son aburridas.

El 40% de los estudiantes de tercero B y C no contestaron a la pregunta.

<b>Creo Invento una copla</b>	
<b>Nº de niños que crearon la copla bien</b>	<b>6</b>
<b>Nº de niños que no crearon la copla</b>	<b>29</b>
<b>Nº de niños que hicieron otra cosa y les quedo mal</b>	<b>20</b>
<b>Total</b>	<b>55</b>



El 53% de los estudiantes de tercero B y C confunden las coplas con otra clase de texto por tal razón no realizaron bien la misma.

El 36% de los estudiantes de tercero B y C no crearon la copla ya sea por desconocimiento o por pereza.

Solo el 11% de los estudiantes de tercero B y C fueron capaces de realizar una copla.

## 4 RESULTADOS

Una vez realizadas y obtenidas las tabulaciones de los cuatro instrumentos que se aplicaron más la información del diario de campo durante la aplicación de las actividades en la realización de este proyecto se organizó de tal manera que hubiera concordancia y estos fueron los datos obtenidos:

Los estudiantes de 3 B Y 3 C de las jornadas mañana y tarde de la ENSO presentan dificultades en la interpretación de cortos textos donde se utilizan imágenes para mostrar lo comprendido en las lecturas.

Los estudiantes de 3 B Y 3 C de las jornadas mañana y tarde de la ENSO necesitan reforzar en su casa la lectura por medio de pruebas escritas de comprensión donde se enlacen ideas con una única respuesta debido a que es Baja su comprensión y no saben cómo responder ese tipo de pruebas

Los estudiantes de 3 B Y 3 C de las jornadas mañana y tarde de la ENSO necesitan que se les instruya de manera que entiendan de cuantas maneras se puede realizar la actividad literaria.

Los padres de familia consideran que han ayudado a sus hijos en la realización de sus tareas de manera significativa y esto lo demuestran recompensando a sus hijos con salidas donde su actividad preferida es el juego.

## 5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

En la realización de las encuestas con los estudiantes pude darme cuenta que: Teniendo en cuenta que el aprendizaje que se realiza por representaciones simbólicas donde se combinan los conceptos para una mejor interpretación que nos explica AUSUBEL, en los estudiantes de tercero B y C presentan algunas falencias debido a que se les dificulta enlazar ideas para responder las preguntas de comprensión ya que no saben identificar los criterios que no hacen parte de un texto, además les es difícil demostrar lo que leen utilizando una imagen o dibujo.

Los estudiantes de tercero B y C prefieren una actividad de lectura y escritura durante las horas de la mañana.

Los niños de tercero B y C realmente quieren que se les motive para leer y escribir correctamente y consideran que es más importante que hagan actividades creativas donde puedan expresar lo que ellos realmente quieren y estas sean de forma libre. Por esta razón el maestro en su papel orientador debe saber manejar y organizar como parte de una estrategia la técnica didáctica, dependiendo del aprendizaje que se espera desarrollar en el alumno como nos dice el Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey ya que esta no tiene valor por si misma sino a partir de un buen desempeño en el aula por parte de los educadores.

Los estudiantes de tercero B y C consideran la biblioteca de la institución un sitio agradable pero a ellos no les llama la atención ir debido a que durante las horas del descanso solo se dedican a jugar y no la visitan con frecuencia.

La mayoría de los estudiantes de tercero B y C no tienen un acompañamiento de padres de familia en las lecturas de comprensión.

Los padres de familia ayudan en su mayoría a los estudiantes de tercero B y C a realizar sus tareas del colegio por responsabilidad.

Teniendo en cuenta lo que nos dice Feldman los padres de familia de los estudiantes de tercero B y C si contribuyen en los tiempos libres por medio del juego a un mejor desarrollo cognitivo del cerebro de sus hijos ya que a través de estas actividades se obtiene mayor aprendizaje porque el niño almacena la información y/o datos en los diferentes escenarios y 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 deseado en su formación integral .

Es importante que a los niños de tercero B y C como nos dice Héctor Ángel Díaz Mejía, se les dé más motivación y espacios para poner en acción el fenómeno lúdico de múltiples formas, a través de las expresiones culturales, artísticas y folclóricas, las competencias, el juego infantil, etc porque ellos reiteraban en muchas ocasiones que querían hacer actividades creativas entre esas dibujos y cuentos además de esta manera se ayuda a superar las dificultades en la creación literaria .

En general puedo deducir que la estrategia lúdica para el mejoramiento de los procesos de aprendizaje en el área de lengua castellana con los estudiantes de tercero B y C de las jornadas mañana y tarde de la Institución Educativa Escuela Normal Superior debe partir de la práctica de lecturas en los niveles literal e inferencial donde se dé un espacio para la creación propia de cada individuo y se cumplan los estándares de forma creativa y el niño no se sienta aburrido y más bien se interese en participar en su proceso de formación .

## **Recomendaciones**

Los padres de familia necesitan estar más comprometidos con sus hijos especialmente en la asistencia a las reuniones y actividades para el crecimiento intelectual de los mismos en la Institución ya que estos no se presentaron para las entrevistas del proyecto y debí hacérselas llegar a sus casas con los estudiantes.

Los niños de tercero B y C necesitan un buen diccionario de español ya que el que poseen tiene poco léxico por lo que en caso de buscar una palabra desconocida no la encuentran por esto es necesario que los padres de familia y los profesores les exijan uno más a la altura de la educación de sus hijos .

Se deben practicar más las pruebas escritas sobre todo las que sean de agrupamiento de ideas en lecturas ya que los estudiantes de tercero no saben enlazar las mismas para seleccionar la respuesta.

Es importante darles a los estudiantes de tercero B y C un espacio de creación literaria de cuentos, coplas, trabalenguas y toda clase de texto especialmente del gusto de los mismos sobre todo donde puedan hablar bien en público y aumente su confianza.

## BIBLIOGRAFÍA

Ley general de la educación.

Constitución política de Colombia.

Díaz Mejía. LA FUNCIÓN LÚDICA DEL SUJETO. UNA INTERPRETACIÓN TEÓRICA DE LA LÚDICA PARA TRANSFORMAR LAS PRÁCTICAS PEDAGÓGICAS. BOGOTÁ: COLECCIONES CREATIVAS. 2001.

Johan Huizinga *HOMO LUDENS*

De Zubiría, M. (1989). FUNDAMENTOS DE PEDAGOGÍA CONCEPTUAL.

Bogotá.: Plaza & Janes

Rodríguez Estrada, Mauro. (2000). CREATIVIDAD EN LA EDUCACIÓN ESCOLAR. MÉXICO. EDITORIAL TRILLAS.

Jean Piaget DESARROLLO COGNITIVO DEL NIÑO

## 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.academia.edu/726338/\\_ESTRATEGIAS\\_L%C3%9ADICODID%C3%81CTICAS\\_COMO\\_FUENTE\\_PARA\\_EL\\_MEJORAMIENTO\\_DE\\_LA\\_LECTO-ESCRITURA\\_EN\\_LOS\\_ALUMNOS\\_DEL\\_GRADO\\_TERCERO\\_](http://www.academia.edu/726338/_ESTRATEGIAS_L%C3%9ADICODID%C3%81CTICAS_COMO_FUENTE_PARA_EL_MEJORAMIENTO_DE_LA_LECTO-ESCRITURA_EN_LOS_ALUMNOS_DEL_GRADO_TERCERO_)

## Anexo A



ESCUELA NORMAL SUPERIOR OCAÑA  
PROGRAMA DE FORMACION COMPLEMENTARIA

PROYECTO DE INVESTIGACION ESTRATEGIA LÚDICA PARA EL MEJORAMIENTO DE LOS  
PROCESOS DE APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DEL GRADO TERCERO C DE LA JORNADA  
DE LA TARDE DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA ESCUELA NORMAL SUPERIOR

Maestra Acompañan: Carmen Helena Villamizar

Maestro en formación: Liceth Stefania Peñaranda

Semestre: III

Nombre:

Área: Lengua Castellana

Fecha: *Miércoles 27 Mayo 2015*

Grado: 3 C

### PRIMER INSTRUMENTO LA ENCUESTA

**OBJETIVO:** Identificar dificultades presentes en los estudiantes de 3°c al momento de realizar la lectura.

**RESPONSABLE:** LICETH STEFANIA PEÑARANDA.

Estudiantes del tercer semestre del PFC.

**RECURSOS HUMANOS:** Estudiantes de 3°C de la básica primaria

**RECURSOS INSTITUCIONALES:** salón de clase.

**MATERIALES:** Fotocopias de encuestas.

**TIEMPO:** 40 MINUTOS

Responde las preguntas de acuerdo a tus criterios:

a) ¿se practica la lectura y escritura en tu casa?

Si

No

b) ¿piensas que leer es?

Bueno

Aburrido

Muy bueno

c) ¿Cuándo lees que horario prefieres?

En la mañana

Al medio día

En la tarde \_\_\_

A ninguna hora \_\_\_

d) ¿comprendes lo que lees?

Mucho \_\_\_

Poco

Nada \_\_\_

e) ¿Te gustaría que en tu institución se implementaran actividades que promuevan la lectura y la escritura?

Si

No \_\_\_

No se \_\_\_

f) ¿Te gustaría algún día adquirir el hábito de la lectura?

Si

No \_\_\_

g) ¿Te gusta escribir ?

Cuentos \_\_\_

Anécdotas \_\_\_

Reflexiones

h) ¿Qué te gusta leer?

Cuentos fabulas

Reflexiones \_\_\_

Anécdotas \_\_\_

Otras \_\_\_

i) ¿Tienes libros para leer en tu casa?

Si

No \_\_\_

Pocos \_\_\_

j) ¿Tus padres te acompañan en las horas de lectura?

Si

No

k) ¿piensas que es necesario incrementar el nivel de lectura en tu institución?

Si

No

l) ¿Qué opinas sobre la biblioteca de la institución?

No tiene buenos libros

Está en mal estado

No es interesante

Es un sitio agradable

m) ¿Qué actividades o acciones propones para mejorar tu nivel de lectura y escritura?:

Más motivación por parte de los profesores

concurso

Idas a la biblioteca

Más acompañamiento en la casa

Actividades creativas

## Anexo B



ESCUELA NORMAL SUPERIOR OCAÑA

PROGRAMA DE FORMACION COMPLEMENTARIA

PROYECTO DE INVESTIGACION ESTRATEGIA LÚDICA PARA EL MEJORAMIENTO DE LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DEL GRADO TERCERO C DE LA JORNADA DE LA TARDE DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA ESCUELA NORMAL SUPERIOR

Maestra Acompañan: Alba Yurima Pérez

Maestro en formación: Liceth Stefania Peñaranda

Semestre: III

Nombre:

Área: Lengua Castellana

Fecha:

Grado: 3 B

### SEGUNDO INSTRUMENTO LA ENTREVISTA

**OBJETIVO:** Recoger información acerca de la responsabilidad que tienen los padres de familia con sus hijos, en el proceso de enseñanza aprendizaje en las diferentes áreas del saber

**RESPONSABLE:** LICETH STEFANIA PEÑARANDA.

Estudiante del tercer semestre del PFC.

**RECURSOS HUMANOS:** Padres de familia de los estudiantes de 3°B de la básica primaria

**RECURSOS INSTITUCIONALES:** salón de clase.

**MATERIALES:** Fotocopias de entrevistas.

**TIEMPO:** 40 MINUTOS

#### ENTREVISTA A LOS PADRES DE FAMILIA

1. ¿Se preocupa por que el niño lleve sus tareas bien hechas? ¿por qué?  
Si  
porque con ellas, ellos aprenden más sobre el tema visto en clase
2. ¿De qué forma ayuda a su hijo a utilizar el tiempo libre?  
a reforsarlo en cosas que se le dificulte
3. De qué forma le explica al niño porque es necesario leer y escribir bien?  
para que tengan mas conocimiento sobre las palabras que va adquiriendo con el lengua y de allí aprende ortografía
4. ¿De qué forma estimula a su hijo cuando ha tenido un buen logro, por ejemplo ha leído o escrito bien?  
dandole lo que a ella mas le gusta con salido o comida
5. ¿Cómo le ayuda a su hijo para que el ambiente familiar sea adecuado en la realización de sus tareas?  
a que nos tenga confianza en lo que a ella se le dificulte y nos pregunte para poderla orientar en sus actividades

## Anexo C



ESCUELA NORMAL SUPERIOR OCAÑA

PROGRAMA DE FORMACION COMPLEMENTARIA

PROYECTO DE INVESTIGACION ESTRATEGIA LÚDICA PARA EL MEJORAMIENTO DE LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DEL GRADO TERCERO DE LA JORNADAS MAÑANA Y TARDE DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA ESCUELA NORMAL SUPERIOR

Maestra Acompañante:

Maestro en formación: Liceth Stefania Peñaranda

Semestre: III

Nombre:

Área: Lengua Castellana

Fecha: 8 Julio 2015

Grado: 3º B

### TERCER INSTRUMENTO PRUEBA ESCRITA

**OBJETIVO:** Identificar dificultades presentes en los estudiantes de 3º al momento de realizar la lectura.

**RESPONSABLE:** LICETH STEFANIA PEÑARANDA.

Estudiantes del tercer semestre del PFC.

**RECURSOS HUMANOS:** Estudiantes de 3º de la básica primaria

**RECURSOS INSTITUCIONALES:** salón de clase.

**MATERIALES:** Fotocopias.

#### TALLER 1

#### YO PUEDO CREAR

**PROPÓSITO** Incentivar la observación, creatividad, la imaginación y análisis a través de juegos de palabras.

#### ACTIVIDADES

1. Compartamos ¿Qué es una adivinanza?

Una adivinanza es algo que lo descubrimos para entender.

2. Contemos adivinanzas

Apareamiento de adivinanzas con su respuesta correcta

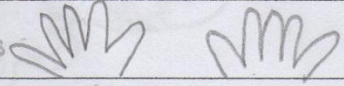
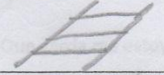


Me gusta saltar, me gusta nadar,  
Pero yo prefiero ponerme a cantar.



Pasea de noche y duerme de día,  
Le gusta la leche y la carne fría.



Adivina, adivinador. Hazle una dibujo a cada adivinanza

*Una está a la izquierda, otra a la derecha; Cinco dedos tienen cada una de ellas.	manos 
*Subo llena y subo vacía, Si no me apuro la sopa se enfría.	escaleta 
*En el campo me crié, Atada con verdes lazos, Y aquel que llora por mí, Me está partiendo en pedazos	sandi 
*Dos torres altas, dos miradores Un quita moscas y cuatro andadores.*	puerta 

3. ¿TE GUSTAN LOS TRABALENGUAS? APRENDE Y RECITA EL SIGUIENTE HASTA QUE NO TE EQUIVOQUES.

"Don Pedro Pito Pita Pizarro, procurador de pintas pobres, Parientes y pesimistas, Por la provincia de providencia, Pinta paisajes por poco precio, Con pinceles de pelo de punta de pinta De perro pachón o perdiguero"

\*Busca en el diccionario:

Discurre

perdiguero

4. "LOS REFRANES SE UTILIZAN PARA ACONSEJAR O DAR ADVERTENCIAS"

OPINO

\*¿Que es un refrán?

INTERPRETO

\*¿Que significa el refrán, nunca es tarde para aprender?

ACTIVIDAD EVALUATIVA

\*Escribe que juego de palabras te gustó mas, luego pregúntale a tus compañeros

Reflexionar acerca de algo  
Se dice del perro del color blanco con muchas negras ojeas grandes y caidas

es algo que nos enseña lo que significa

\* Agua que no has de beber déjala correr.

### 5. LAS COPLAS

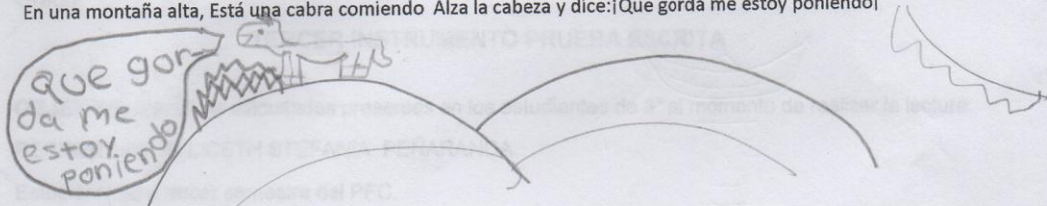
" Son pequeñas composiciones que expresan las costumbres, creencias humor y forma de pensar de un pueblo"

Interpreta las coplas y realiza el dibujo correspondiente.

Un diablo se cayó al agua Y otro diablo lo sacó, Y otro diablo le decía: ¿Cómo diablos se cayó?



En una montaña alta, Está una cabra comiendo Alza la cabeza y dice: ¡Que gorda me estoy poniendo!



VALORO

\*¿Me gustaron las coplas? ¿Porque?

porque son divertidas  
Y aprendemos mucho.  
no la podía sacar

CREO

\*Con la ayuda de mi profesor invento una copla.

una niña se fue al jardín con un leñero  
decía si pasa se vuelve a ir

ACTIVIDAD EVALUATIVA

\*Escribe que juego de palabras te gustó mas, luego pregúntale a tus compañeros

## Anexo D



ESCUELA NORMAL SUPERIOR OCAÑA

PROGRAMA DE FORMACION COMPLEMENTARIA

PROYECTO DE INVESTIGACION ESTRATEGIA LÚDICA PARA EL MEJORAMIENTO DE LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DEL GRADO TERCERO C DE LA JORNADA DE LA TARDE DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA ESCUELA NORMAL SUPERIOR

Maestra Acompañante:

Maestro en formación: Liceth Stefania Peñaranda

Semestre: IV

Nombre: NADIA ESTEFANIA JIMES AMOR

Área: Lengua Castellana

Fecha:

Grado:

### CUARTO INSTRUMENTO PRUEBAS ESCRITAS DE COMPRENSION LECTORA

**OBJETIVO:** Identificar como es la comprensión de lectura en los estudiantes de 3°c al momento de realizar la lectura.

**RESPONSABLE:** LICETH STEFANIA PEÑARANDA.

Estudiante del cuarto semestre del PFC.

**RECURSOS HUMANOS:** Estudiantes de 3° de la básica primaria

**RECURSOS INSTITUCIONALES:** salón de clase.

**MATERIALES:** Fotocopias.

**TIEMPO:** 30 MINUTOS

# Comprensión de lectura

Capacidad: Interpreta, sintetiza y procesa conjuntos articulados de proposiciones.

## TEXTO I

Todo perro ofrece a su amo comprensión y aprecio; sin embargo, el animal puede también memorizar algunos comportamientos específicos. Porque el perro desea quedar bien con su amo, aprenderá todo lo que este quiera enseñarle.

El aprendizaje canino se da por acumulación de experiencias, con sus consiguientes premios o castigos. Por ejemplo, cuando se le coloca una correa por primera vez, el perro queda sorprendido porque no sabe de qué se trata. Habrá que convencerlo de que la idea es caminar juntos. Cuando entienda este propósito, él mismo buscará la correa para que el amo lo saque a pasear.

Entre más pronto el amo eduque a su cachorro, mejores resultados logrará y se ganará el respeto del animalito.



### 1. Señale lo incorrecto respecto al texto:

- I. El perro puede aprender todo conocimiento que su amo le ofrezca.
- II. El aprendizaje de un can se da básicamente por castigos y premios.
- III. Sin duda, el perro es el más leal de todos los animales.

a) I y II

b) II y III

c) solo I

d) solo III

e) todas

### 2. Es correcto según el texto:

- I. El perro desea el premio que le da su amo.
- II. El perro solo ofrece comprensión y aprecio a su amo.
- III. Mientras más pronto se adiestre al perro, los beneficios serán mejores.

a) II y III

b) solo III

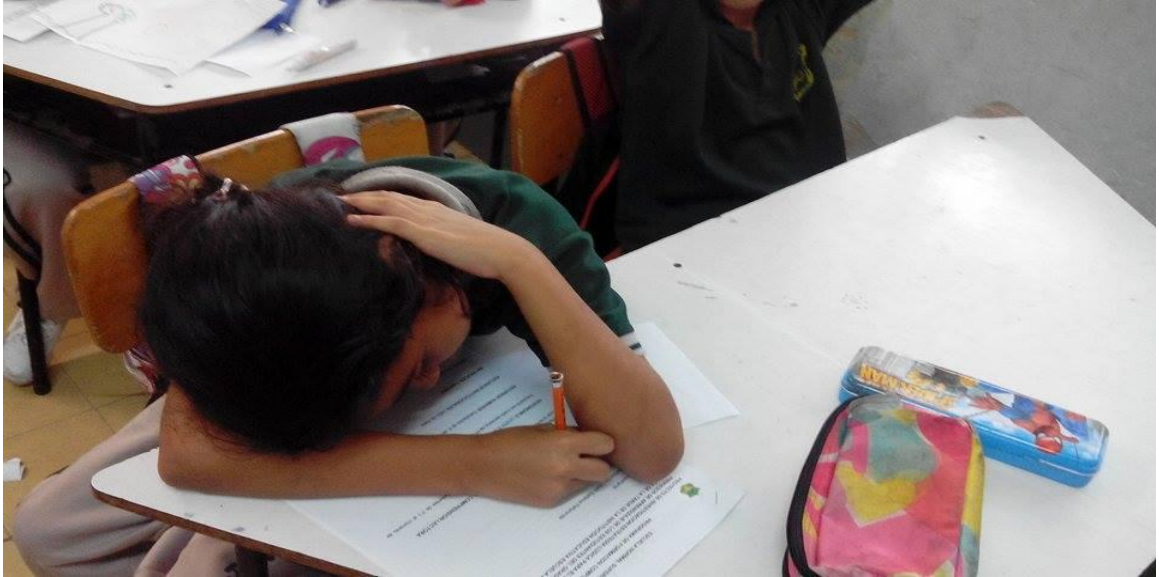
c) solo II

d) solo I

e) todas

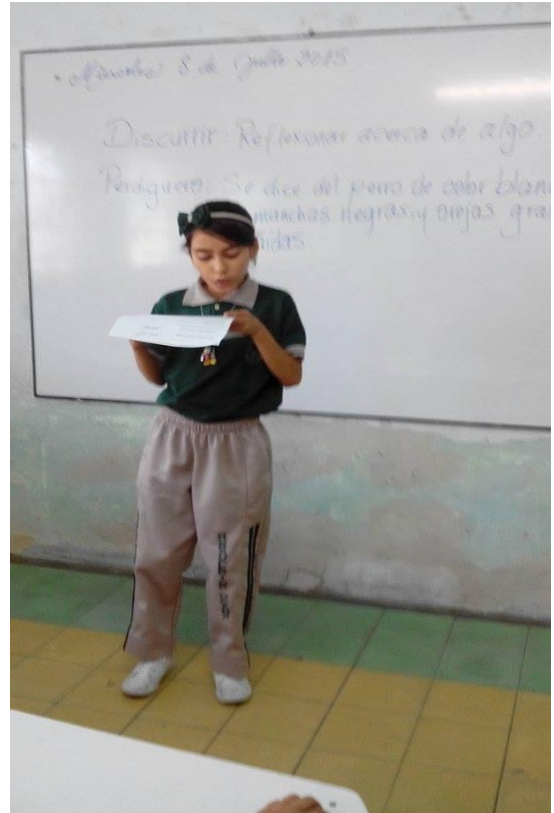
## ANEXO E EVIDENCIAS

### GRUPOS FOCALES

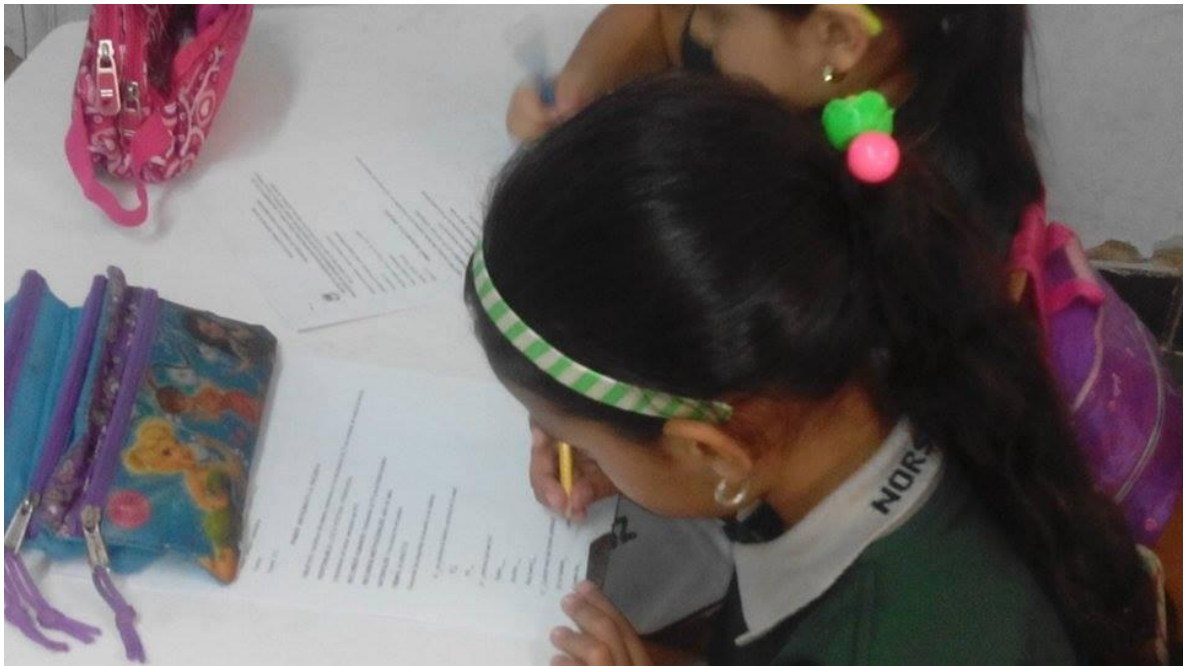














## DIARIO DE CAMPO

Diario de Campo			
Clase Lengua Castellana		Salón: 3B	Fecha: 15/07/2015 Hora: 10 am
Instrumento	Situación	Descripción	Interpretación
Prueba escrita 2	Los niños de 3B tuvieron muchas dificultades para poder realizar esta actividad y que casi no interpretaban, me acerqué para orientar los algunos dejaron algunas preguntas sin responder, muchos se mostraron muy creativos a la hora de hacer el dibujo de interpretación.	Se les entregó a los niños una prueba o Taller en el que debían responder lo que sabían sobre coplas, refranes y adivinanzas, habían preguntas de comprensión donde se debían hacer dibujos de lo que entendían, algunas preguntas eran de relación, debían buscar en el diccionario algunas palabras, crear una copla, entre otras actividades.	Los niños de 3B tienen la idea que es una adivinanza, muy pocos fueron los que no contestaron. Los niños analizan claramente textos e identifican los personajes, muy pocos tuvieron problemas para hacerlo. Algunos niños se les dificultó mostrar su interpretación por medio de dibujos. Muy pocos niños tienen buen uso del diccionario. No conocen que es un refrán. A los niños les encanta las coplas les parecen divertidas. Hay confusión en la creación literaria de clase de textos.

Diario de Campo

Clase: Lengua Castellana Salón: 30 Fecha: 15/07/2015 Hora: 2 pm

Instrumento	Situación	Descripción	Interpretación
<p>Prueba escrita</p> <p>2</p>	<p>A los estudiantes de tercero se les facilitó realizar esta actividad, les hice no hacerla, hicieron muy bonitos dibujos, salieron a leer al frente sus creaciones, hubieron muy pocas que cometieron errores al responder.</p>	<p>Se les entregó a los niños una prueba Taller en el que debían responder lo que sabían sobre coplas, refranes y adivinanzas habían preguntado de comprensión en donde se debían hacer dibujos de lo que entendían, algunas preguntas eran de relación, debían buscar en el diccionario algunas palabras, crear una copla, entre otras actividades.</p>	<p>Los niños de 30 tienen la idea que es una adivinanza, muy pocos fueron los que no contestaron. Los niños analizan claramente textos e identifican los personajes, muy pocos tuvieron problemas para hacerlo. Los niños saben mostrar su interpretación por medio de dibujos. Muy pocos niños tienen buen uso del diccionario. No conocen que es un refrán. A los niños les encantaron las coplas les parecieron divertidas. Hay confusión en la creación literaria de clase de textos.</p>

## Diano de Campo

Clase: Lengua Castellana      Salón: 3B      Fecha: 8/10/2018 Hora: 10 am

Instrumento	Situación	Descripción	Interpretación
<p>Prueba escrita 1</p>	<p>La mayoría de estudiantes de 3B demostraron tener menos dificultades para responder preguntas donde debían enlazar ideas y señalar una respuesta que involucrara las correctas muy pocas veces me pidieron que me acercara a explicarles la actividad</p>	<p>Se les dio a los niños una lectura corta de comprensión se pretendía analizar la capacidad: Interpretar, sintetizar y procesar conjuntos articulados de proposiciones, los niños debían señalar de acuerdo a lo que entendían en el texto</p>	<p>Los estudiantes de 3B en su mayoría no saben señalar la idea incorrecta de un texto. Algunos no respondieron las preguntas por no entenderlo por pereza. Muy pocas señalan la idea correcta de un texto.</p>

## Diario de Campo

Clase: Lengua Castellana      Salón: 3C      Fecha: 8/07/2015      Hora: 2 Pm

Instrumento	Situación	Descripción	Interpretación
<p>Prueba escrita</p> <p>1</p>	<p>Los niños de 3C leyeron un texto en el que debían entrelazar ideas y señalar una respuesta que involucrara las correctas pero me pidieron muchas veces que me acercara al puzo para hacerles entender a pesar de haber explicado esto antes y ellos haber echo tantas pruebas en el colegio.</p>	<p>Se les dio a los niños una lectura corta de comprensión. Se pretendió analizar la capacidad de interpretar, sintetizar y procesar conjuntos articulados de proposiciones, los niños debían señalar de acuerdo a lo que habían entendido en el texto.</p>	<p>Los estudiantes de 3C en su mayoría no saben señalar la idea incorrecta de un texto. Algunos no respondieron las preguntas por no entender o por pereza. Muy pocos señalan la idea correcta de un texto.</p>

## Diario de Campo

Clase: Lengua Castellana    Salón: 3B    Fecha: 3/06/2015    Hora: 3 Pm

Instrumento	Situación	Descripción	Interpretación
la entrevista	Se habla a los padres con anterioridad para que vinieran al colegio para realizar una entrevista.	Se les entrego a los padres de familia una entrevista que constaba de 5 preguntas donde se les preguntaba a los padres de familia si se preocupaban por los padres para que se hicieran las tareas, las formas de ayudar al niño en sus tareas, de que forma le explica al niño la importancia de leer y escribir bien, la forma de estimular al niño en sus tareas, el ambiente que debe utilizar el niño para hacer sus tareas.	La mayoría de los padres de los estudiantes de 3B se preocupan que lleven las tareas por responsabilidad. Los padres llevan a los niños a realizar juegos en sus tiempos libres. Los padres explican la importancia de la lectura y escritura a sus hijos, a través de vocabularios y dándoles el ejemplo. La forma que tienen los padres de familia de estimular a los estudiantes a hacer las actividades del colegio es por medio de palabras. Los padres buscan un ambiente propio para que los niños tengan comodidad para hacer las tareas.

## Diario de Campo

Clase: Lengua Castellana      Salón: 3e      Fecha: 3/06/2015 Hora: 7PM

Instrumento	Situación	Descripción	Interpretación
La entrevista	Se habla a los padres con antelación para que vieran al colegio para realizar una entrevista.	Se les entrego a los padres de familia una entrevista que constaba de 5 preguntas donde se les preguntaba a los padres sobre: si se preocupan los padres para que se hicieran las tareas, la forma de ayudar al niño en sus tareas, de que forma le explica al niño la importancia de leer y escribir bien, la forma de estimular al niño en sus tareas, el ambiente que debe utilizar el niño para hacer sus tareas.	La mayoría de los padres de los estudiantes de 3e se preocupa que lleven las tareas por responsabilidad. Los padres llevan a los niños a realizar juegos en sus tiempos libres. Los padres explican la importancia de la lectura y escritura a sus hijos a través de vocabularios y dándoles el ejemplo de la forma que tienen los padres de familia de estimular a los estudiantes a hacer las actividades del colegio es por medio de palabras. Los padres buscan un ambiente propio para que los niños tengan comodidad para hacer las tareas.

## Diario de Campo

Clase: Lengua Castellana Salón: B15 Fecha: 27/05/2013 Hora: 12:00

Instrumento	Situación	Descripción	Interpretación
La encuesta	Los niños de acuerdo a sus propios conceptos y vivencias en la escuela darán a conocer lo que ellos entienden por la ludica y responderán de la forma más sincera la encuesta	Se les dio a los niños una encuesta donde se mostraban varias opciones relacionadas con la ludica y de que manera seían esto, los estudiantes en sus clases de lengua castellana, su lectura a manera de auto-evaluación para mirar en que nivel está su comprensión	Al hacer el análisis general de los datos obtenidos en las encuestas a los niños de tercero B, los niños respondieron en su mayoría la forma de escritura que más les gustaban eran las cuentos, que su comprensión eran muy buenos, que la biblioteca era un sitio agradable, que la mejor forma de aprender era por medio de actividades creativas, se debe incrementar el nivel de lectura de la institución, a la mayoría de niños no se les ayuda a hacer las tareas por parte de la padres, los niños tienen en su mayoría libros en sus casas para leer, la jornada que más les gusta la lectura es la mañana.

## Diario de campo

Clase: Lengua Castellana    Salón: 3E    Fecha: 27/05/2015    Hora: 2 Pm

Instrumento	Situación	Descripción	Interpretación
<p>La encuesta</p>	<p>Los niños de acuerdo a sus propios conceptos y vivencias en la escuela darán a conocer lo que ellos entienden por la lúdica y responderán de la forma más sincera la encuesta</p>	<p>Se les dio a los niños una encuesta donde se mostraban varias opciones relacionadas con la lúdica y de que manera veían esto, los estudiantes en sus clases de lengua castellana, su lectura a manera de auto-evaluación para mirar en que nivel está su comprensión.</p>	<p>Al hacer el análisis general de los datos obtenidos en las encuestas a los niños de tercero E, los niños respondieron que en su mayoría la forma de escritura que más le gustaba eran los cuentos, que su comprensión era muy buena, que la biblioteca era un sitio agradable, que la mejor forma para aprender eran actividades creativas, se debe incrementar el nivel de lectura de la institución, a la mayoría de niños no se les ayuda a hacer las tareas por parte de los padres, los niños tienen en su mayoría libros en sus casas para leer, la jornada que más les gusta la lectura es la mañana.</p>