

**ESTRATEGIAS LÚDICO – PEDAGÓGICAS PARA EL FORTALECIMIENTO DEL
DESARROLLO COGNITIVO, PSICOMOTOR Y PSICOSOCIAL DE LOS NIÑOS Y
NIÑAS DEL GRUPO 4° C DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA ESCUELA NORMAL
SUPERIOR SEDE DEL LLANO ECHAVEZ, OCAÑA NORTE DE SANTANDER,
ACORDES A LOS ESTILOS DE APRENDIZAJE**

INVESTIGADORAS

MARLY LOREINE PACHECO ARENAS

SHARY DANIELA YARURO ROBLES

INSTITUCION EDUCATIVA ESCUELA NORMAL SUPERIOR

PROGRAMA DE FORMACIÓN COMPLEMENTARIA

IV SEMESTRE

OCAÑA

2020

**ESTRATEGIAS LÚDICO – PEDAGÓGICAS PARA EL FORTALECIMIENTO DEL
DESARROLLO COGNITIVO, PSICOMOTOR Y PSICOSOCIAL DE LOS NIÑOS Y
NIÑAS DEL GRUPO 4° C DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA ESCUELA NORMAL
SUPERIOR SEDE DEL LLANO ECHAVEZ, OCAÑA NORTE DE SANTANDER,
ACORDES A LOS ESTILOS DE APRENDIZAJE**

INVESTIGADORAS

MARLY LOREINE PACHECO ARENAS

SHARY DANIELA YARURO ROBLES

Proyecto presentado como requisito para obtener el título de Normalista Superior

Directora

Esp. NANCY CASTRO AREVALO

INSTITUCION EDUCATIVA ESCUELA NORMAL SUPERIOR

PROGRAMA DE FORMACIÓN COMPLEMENTARIA

IV SEMESTRE

OCAÑA

2020

NOTA DE ACEPTACIÓN

JURADO 1

JURADO 2

JURADO 3

DEDICATORIA

El presente trabajo investigativo lo dedico principalmente a Dios, por ser el inspirador y darnos fuerza para continuar en este proceso de obtener uno de los anhelos más deseados.

A mis padres Omaira Arenas y José Pacheco, por su amor, trabajo y sacrificio en todos estos años, gracias a ustedes he logrado llegar hasta aquí y convertirme en lo que soy. Ha sido el orgullo y el privilegio de ser su hija, son los mejores padres.

A mis hermanas (os) por estar siempre presentes, acompañándonos y por el apoyo moral, que nos brindaron a lo largo de esta etapa de nuestras vidas.

A todas las personas que nos han apoyado y han hecho que el trabajo se realice con éxito en especial a aquellos que nos abrieron las puertas y compartieron sus conocimientos.

MARLY LOREINE PACHECO ARENAS

DEDICATORIA

A mi tía Reina Yaruro que ha sido un gran apoyo para el desarrollo de mi proceso como profesional desde el inicio de mi estudio, por ser constante e incondicional para concluir este logro, por su acompañamiento, por su comprensión y su completa ayuda.

A mi madre Olga Robles que ha sido parte fundamental, porque me enseñó que antes de ser un buen profesional se debe ser buena persona, por sus constantes consejos en los momentos difíciles.

SHARY DANIELA YARURO ROBLES

AGRADECIMIENTOS

Agradezco a Dios por bendecirme la vida, por guiarme a lo largo de nuestra existencia, por ser el apoyo y fortaleza en aquellos momentos de dificultad y de debilidad.

Gracias a mis padres: Omaira y José; por ser los principales promotores de nuestros sueños, por confiar y creer en nuestras expectativas, por los consejos, valores y principios que nos han inculcado.

Agradezco a nuestros docentes de la Escuela Normal Superior Ocaña, por haber compartido sus conocimientos a lo largo de la preparación de nuestra profesión, de manera especial, a la tutora de nuestro proyecto de investigación Nancy Castro quien ha guiado con su paciencia, y su rectitud como docente, y a los habitantes de la comunidad por su valioso aporte para nuestra investigación.

MARLY LOREINE PACHECO ARENAS

AGRADECIMIENTOS

Agradezco a mis compañeras que tuvieron paciencia, que fueron ánimo y alegría en momentos difíciles en el desarrollo de esta investigación. A amigas que estuvieron constantemente conmigo, siendo mi apoyo, fortaleza, que me ofrecieron su desinteresada ayuda, este nuevo logro es en gran parte por su cariño, gracias por estar en este camino que decidí emprender.

Agradezco a los maestros por compartir sus conocimientos, que me conducen a emprender nuevos aprendizajes y a otros por su calidad humana.

SHARY DANIELA YARURO ROBLES

RESUMEN

Los niños tiene diferencias individuales que los hacen únicos dentro del proceso de aprendizaje, es por ello que se les debe brindar la oportunidad y accesibilidad en el mismo, a través de estrategias lúdico - pedagógicas como motivación para el fortalecimiento del desarrollo cognitivo, psicomotor y psicosocial que son el fundamento de los estilos de aprendizaje, donde los docentes tienen un papel importante en la implementación del Diseño Universal de Aprendizaje y poder brindar una escuela para todos.

La investigación se inició en el año 2.019 con el grupo de 3C con 30 estudiantes, un lic. Geovanny Guerrero y se culminó en el año 2.020 con el grupo de 4C con 31 estudiantes y con la Especialista Ana Leonor Tamayo Contreras. Los objetivos de la investigación partieron en buscar e identificar estrategias lúdico-pedagógicas que motiven el fortalecimiento del desarrollo cognitivo, psicomotor y psicosocial que son fundamento de los estilos de aprendizaje de los niños y niñas del grupo 4C de la IE Escuela Normal Superior Sede El Llano Echavez, Ocaña Norte de Santander, para ello se marcaron unas metas específicas como consultar las características y comportamientos ; identificar los diferentes fortalecimientos del desarrollo y estilos de aprendizaje; diseñar e implementar estrategias lúdico-pedagógicas que motiven el fortalecimiento del desarrollo cognitivo, psicomotor y psicosocial en los diferentes estilos de aprendizaje y luego socializar con la comunidad educativa.

Esta investigación fue de tipo cualitativa, porque se basó en la observación de comportamientos naturales, los cuales permitió identificar el fortalecimiento del desarrollo y estilos de aprendizaje dentro del grupo de 4C, con el propósito que sea implementada la propuesta pedagógica que busca llevar a cabo una educación para todos, a través del Diseño Universal de Aprendizaje para que los niños y niñas cumplan con objetivos y metas, a partir de las habilidades que eliminen barreras en el aprendizaje y la participación.

ABSTRACT

Children have individual differences that make them unique within the learning process, which is why they should be given the opportunity and accessibility in it, through playful-pedagogical strategies as motivation to strengthen the levels of cognitive development, psychomotor and psychosocial that are the foundation of learning styles, where teachers have an important role in the implementation of the Universal Design of Learning and being able to provide a school for all.

The research began in the year 2,019 with the 3C group with 30 students and culminated in the year 2,020 with the 4C group with 30 students. The objectives of the research started by looking for and identifying playful-pedagogical strategies that motivate the strengthening of the levels of cognitive, psychomotor and psychosocial development that are the foundation of the learning styles of the children of the 4C group of the IE Escuela Normal Superior Sede El Llano Echavez, Ocaña Norte de Santander, for this they set specific goals such as checking the characteristics, behaviors and levels; identify the different levels of development and learning styles; design and implement playful-pedagogical strategies that motivate the strengthening of the levels of cognitive, psychomotor and psychosocial development in the different learning styles and then socialize with the educational community.

This research was qualitative, because it was based on the observation of natural behaviors, which allowed to identify the levels of development and learning styles within the 4C group, with the purpose that the pedagogical proposal that seeks to carry out a education for all, through Universal Learning Design so that children meet objectives and goals, based on skills that eliminate barriers to learning and participation.

INTRODUCCIÓN

“Si un niño no puede aprender de la manera que enseñamos, quizá debemos enseñarles de la manera en la que ellos aprenden”

Ignacio “Nacho” Estrada

Al entender que dentro de las aulas de clases existe gran diversidad y cada estudiante es único, es decir, esto se ve reflejado de la manera que cada uno aprende, es por ello que hoy en día existen varios lineamientos que determinan ciertas pautas para respetar los estilos que cada niño posee para adquirir el aprendizaje y uno de ellos es el Diseño Universal del Aprendizaje (DUA)

Es necesario que la escuela plantee estrategias lúdico - pedagógicas para el fortalecimiento del desarrollo cognitivo, psicomotor y psicosocial que son el fundamento de los estilos de aprendizaje, que a partir del juego se pueda motivar al cerebro para adquisición de aprendizaje, dado que existe diversidad dentro de las aulas de clase y por tanto se debe garantizar la equidad educativa, es decir, asegurar que cada estudiante aprenda lo que necesita aprender.

Con la implementación de estrategias lúdico - pedagógicas como fortalecimiento del desarrollo cognitivo, psicomotor y psicosocial, se pretende realizar un cambio en el quehacer pedagógico, porque es importante ayudar a los estudiantes a afrontar las diferentes tareas y a cumplir sus retos, para lograr una formación de calidad. Por consiguiente, se debe conocer cómo aprende y para esto es necesario conocer el estilo de aprendizaje en cada uno de ellos, los cuales son tres: visual, auditivo y kinestésico.

Este trabajo surge de las observaciones que realizan las maestras investigadoras, con el propósito de implementar estrategias para fortalecer el aprendizaje partiendo de los diferentes estilos de aprendizajes que se puedan fortalecer a través de un Diseño Universal de Aprendizaje donde cada niño aprenda de manera individual el cual parte de su estilo y del desarrollo cognitivo, psicomotor y psicosocial de los niños y niñas del grupo 4C de la Escuela Normal Superior Ocaña. Esta investigación es de tipo cualitativa con enfoque descriptivo el cual permite que se recojan los datos a través de observaciones directas y participativas para que las investigadoras puedan registrar los datos obtenidos dentro del transcurso de la misma.

Se espera que los docentes se interesen por aplicar el Diseño Universal de Aprendizaje dentro de su planificación, al igual que en su quehacer pedagógico tanto en la Escuela Normal Superior como también en el resto de Instituciones y Centros Educativos, para lograr un buen desempeño en cada nivel del desarrollo de los estudiantes.

Contenido

1. TÍTULO: ESTRATEGIAS LÚDICO – PEDAGÓGICAS PARA EL FORTALECIMIENTO DEL DESARROLLO COGNITIVO, PSICOMOTOR Y PSICOSOCIAL DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL GRUPO 4° C DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA ESCUELA NORMAL SUPERIOR SEDE DEL LLANO ECHAVEZ, OCAÑA NORTE DE SANTANDER, ACORDES A LOS ESTILOS DE APRENDIZAJE	1
1. 1 El problema.	1
1.1.1 Planteamiento del problema.	1
1.1.2 Formulación de la pregunta.	2
1.2 Justificación.	2
1.3 Objetivos.	3
1.3.1 Objetivo general.	3
1.4 Delimitaciones	4
1.4.1 Delimitación espacial	4
1.4.2 Delimitación temporal	4
1.4.3 Delimitación temática	4
2. MARCO REFERENCIAL	5
2.1 Antecedentes.	5
2.1.1 Internacionales.	5
2.1.2 Nacionales.	10
2.2 Marco teórico	18

2.2.1 Características de los niños de 9 y 10 años	18
2.2.2 Ámbitos del desarrollo	19
2.2.3 Estilos de aprendizaje	22
2.2.4 Tipos de estilo de aprendizaje	23
2.2.5 Los estilos por características personales	24
2.2.6 Los estilos por rasgos	25
2.2.7 La motivación	26
2.2.8 Tipos de motivación	27
2.2.9 Diseño Universal de Aprendizaje	28
2.3 Marco legal	31
2.3.1 Declaración universal de los derechos humanos de diciembre 10 de 1948.	31
2.3.2 Constitución política de Colombia.	32
2.3.3 Ley general de Educación 115 de febrero 8 DE 1994.	32
2.3.4 Decreto 1290 se reglamenta la evaluación del aprendizaje y promoción de los estudiantes de los niveles de educación básica y media 2009.	34
2.3.5 Decreto 1421 de 2017. Por el cual se reglamenta en el marco de la educación inclusiva la atención educativa a la población con discapacidad.	35
2.4 Marco conceptual.	38
2.4.1 Estrategias lúdico-pedagógicas.	38
2.4.2 Motivación escolar.	39

2.4.3 Ámbitos del desarrollo.	39
2.4.4 Desarrollo Cognitivo.	39
2.4.5 Desarrollo psicomotor.	39
2.4.6 Desarrollo psicosocial.	39
2.2.7 Estilos de aprendizaje.	39
2.2.8 Diseño Universal de Aprendizaje (DUA)	40
3. DISEÑO METODOLÓGICO	41
3.1 Tipo de investigación.	41
3.2 Enfoque de la investigación.	41
3.3 Población y Muestra	42
3.3.1 Población.	42
3.3.2 Muestra.	42
3.4 Técnicas de recolección de la información	42
3.4.1 La observación directa.	43
3.4.2 La observación indirecta.	43
3.4.3 La observación participante.	43
3.4.4 La entrevista.	43
3.5 Técnica de análisis de los resultados	44
3.6 Línea de investigación	44
4. PRESENTACIÓN DE RESULTADOS	48

PROPUESTA PEDAGÓGICA	60
ESTRATEGIAS LÚDICO – PEDAGÓGICAS PARA EL FORTALECIMIENTO DEL DESARROLLO COGNITIVO, PSICOMOTOR Y PSICOSOCIAL DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL GRUPO 4° C DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA ESCUELA NORMAL SUPERIOR SEDE DEL LLANO ECHAVEZ, OCAÑA NORTE DE SANTANDER, ACORDES A LOS ESTILOS DE APRENDIZAJE	129
CONCLUSIONES	135
BIBLIOGRAFIA	137

Lista de tablas

Tabla 1. Características según los niveles del desarrollo observados en los estudiantes de 4C de la IE Escuela Normal Superior sede El Llano Echavez.	50
Tabla 2. Caracterización de los niños según los estilos de aprendizajes observados en los estudiantes de 4C de la IE Escuela Normal Superior sede El Llano Echavez.	58

Lista de Gráficas

Gráfico 1. Nivel cognitivo observado en los estudiantes de 4° C de la Escuela Normal Superior Ocaña en el nivel Cognitivo.	52
Gráfico 2. Nivel psicomotor observado en los estudiantes de 4° C de la Escuela Normal Superior Ocaña en el nivel Psicomotor.	53
Gráfico 3. Nivel psicosocial observado en los estudiantes de 4° C de la Escuela Normal Superior Ocaña en el nivel Psicosocial.	54

1. TÍTULO: ESTRATEGIAS LÚDICO – PEDAGÓGICAS PARA EL FORTALECIMIENTO DEL DESARROLLO COGNITIVO, PSICOMOTOR Y PSICOSOCIAL DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL GRUPO 4° C DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA ESCUELA NORMAL SUPERIOR SEDE DEL LLANO ECHAVEZ, OCAÑA NORTE DE SANTANDER, ACORDES A LOS ESTILOS DE APRENDIZAJE

1. 1 El problema.

1.1.1 Planteamiento del problema.

Los expertos en educación señalan que “la carencia de estrategias en el aprendizaje de los estudiantes influye en el fracaso escolar”¹, es por ello que es necesario implementar los diferentes fortalecimientos del desarrollo cognitivo, psicomotor y psicosocial del niño para lograr aprendizajes significativos, que fortalezcan los diferentes estilos de aprendizajes.

La Escuela Normal Superior de Ocaña sede El Llano E Chávez del municipio de Ocaña del departamento Norte de Santander, no es ajena a esta problemática porque se observó durante las prácticas pedagógicas en el grupo 3°C de la jornada de la tarde que existe poca estimulación hacia las actividades lúdicas por parte del lic. Geovany Guerreño Acosta en las áreas del conocimiento, evidenciándose que los niños y niñas de este grupo tienen poco interés por aprender, se distraen con facilidad, interrumpen por hacer pausas dentro su proceso de aprendizaje, que se reflejan en un constante dinamismo de los estudiantes dentro del aula de clase, estos comportamientos se observan cuando la docente dicta la clase; las actividades son poco motivadoras o atractivas para los niños afectando el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Se pudo detectar que es necesario emplear el juego como una herramienta lúdica de aprendizaje, para que a través de este los niños se interesen, se concentren, se motiven y aprendan de manera significativa, para ayudar al proceso de enseñanza-aprendizaje entre los niños y el docente. Cuando los niños y niñas entran en una institución educativa, la relación cuerpo-aprendizaje se da a través de la mediación corporal que desarrolla el docente, en las diferentes actividades para que los niños y las niñas reconozcan su cuerpo y lo usen como espacio afectivo de aprendizaje.

¹ https://elpais.com/diario/2002/02/25/educacion/1014591601_850215.html

En la vida escolar es necesario la motivación para alcanzar objetivos es por esto que Garrido afirma “ que la motivación es un proceso psicológico que determina la acción de una forma inmediata y reversible, y que contribuye, junto a otros procesos psicológicos y otros factores, a la regulación del patrón de actividad y a su mantenimiento, hasta la consecución de la meta”² .Es por ello que si el docente no usa la lúdica para motivar a los niños es uno de los causantes es la falta de un modelo pedagógico, desconocimiento de los ritmos de aprendizaje lo que causa la falta de interés por aprender, por interiorizar los contenidos dados por el docente lo que propicia bajo rendimiento académico, fracaso escolar, bajo autoestima y poco crecimiento escolar.

Si el docente no cambia su quehacer pedagógico seguirán las consecuencias en el proceso de enseñanza aprendizaje como por ejemplo dificultad para construir, respetar normas, solucionar problemas, compartir materiales, respetar turnos y socializar en los diferentes grupos de trabajo, debido a esta problemática se pueden implementar estrategias lúdico pedagógicas para fomentar espacios de aprendizaje a través de grupos colaborativos, donde se respeten los distintos estilos de aprendizaje, al igual para que aprenda a desenvolverse en el entorno, y respetar normas, de manera significativa.

1.1.2 Formulación de la pregunta.

Tomado lo observado en el aula de clase y con una mirada a la transformación del proceso de enseñanza y aprendizaje es indispensable implementar la lúdica como estrategia pedagógica, que fomenta aprendizajes significativos, partiendo de los diferentes ámbitos de desarrollo, cognitivo, psicomotor y psicosocial, es por lo anterior que se plantea la siguiente pregunta:

¿De qué manera las estrategias lúdico – pedagógicas contribuyen para el fortalecimiento del desarrollo cognitivo, psicomotor y psicosocial de los niños y niñas del grupo 4ºc de la Institución Educativa Escuela Normal Superior sede del Llano Echavez, Ocaña norte de Santander, acordes a los estilos de aprendizaje?

1.2 Justificación.

Para Jean Piaget, afirma “que el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo”³.

² GUTIÉRREZ, I. Garrido. Motivación biológica. Madrid. Ediciones Pirámide S.A.1995. Pág. 445

³ PIAGET. The Origin of Intelligence in the Child. 1956.

Es por ello que se ve necesario fomentar los aprendizajes en los niños y niñas a través de la lúdica para fortalecer los ámbitos de desarrollo que son el fundamento de los estilos de aprendizaje, dado que el juego es la actividad rectora de los niños y niñas en cualquier contexto. El aprendizaje significativo incorpora de forma sustantiva, no arbitraria, la nueva información a la estructura cognitiva para los estudiantes.

Al analizar la importancia de estrategias en el quehacer docente se puede citar a Zapata quien afirma que el juego es “un elemento primordial en la educación escolar”. Porque en la etapa infantil los niños y niñas aprenden más mientras juegan, ya que este les permite libertad, tranquilidad y grandes beneficios, entre los que se puede citar la contribución al desarrollo del potencial cognitivo, la percepción, la atención, activación de la memoria y el arte del lenguaje.

Teniendo en cuenta la importancia del pleno desarrollo de los niños y niñas es necesario involucrarlos en la construcción de sus aprendizajes para lograr por medio del juego, el aprende a compartir, al trabajo común y a desarrollar conceptos de cooperación; también aprende conocerse para desarrollar sus habilidades, al igual a protegerse a sí mismo y defender sus derechos.

1.3 Objetivos.

1.3.1 Objetivo general.

Buscar e identificar las estrategias lúdico – pedagógicas para el fortalecimiento del desarrollo cognitivo, psicomotor y psicosocial de los niños y niñas del grupo 4ºc de la Institución Educativa Escuela Normal Superior sede del Llano Echavez, Ocaña norte de Santander, acordes a los estilos de aprendizaje

1.3.2 Objetivos específicos.

Consultar sobre las características y comportamientos, para el fortalecimiento del desarrollo cognitivo, psicomotor y psicosocial en los diferentes estilos de aprendizajes de los niños y niñas de 9 y 10 años.

Identificar el desarrollo cognitivo, psicomotor y psicosocial de los niños y niñas del grupo 4C de la IE Escuela Normal Superior Sede El Llano Echavez, Ocaña Norte de Santander a través de una prueba diagnóstica.

Diseñar e implementar las estrategias lúdico – pedagógicas para el fortalecimiento del desarrollo cognitivo, psicomotor y psicosocial de los niños y niñas del grupo 4ºc de la Institución

Educativa Escuela Normal Superior sede del Llano Echavez, Ocaña norte de Santander, acordes a los estilos de aprendizaje.

Socializar los resultados de la investigación con la comunidad educativa de la Escuela Normal Superior de Ocaña.

1.4 Delimitaciones

1.4.1 Delimitación espacial

La investigación se desarrolla en la Institución Educativa Escuela Normal Superior en el grupo de 4C de la jornada de la tarde, ubicada en la calle 6B#20-11 en el barrio llano EL Chávez, el cual limita al Norte con la cancha del 20 de julio, al sur con el barrio Santa Martha, hacia el este con las Llanadas y hacia el Oeste con la cárcel modelo.

1.4.2 Delimitación temporal

La investigación se realizará en cuatro semestres que inicia en el primer semestre del año 2019 en la observación de los niños y niñas del grupo de 4C y termina en el segundo semestre del año 2020 con la socialización del mismo.

1.4.3 Delimitación temática

Se tendrá como referente para este proyecto el desarrollo cognitivo de los niños y niñas de 9 y 10 años, teorías de Jean Piaget, Ausubel, Gardner, Vygotsky, motivación, ámbitos de desarrollo cognitivo, psicomotor y psicosocial en los diferentes estilos de aprendizaje, estrategias lúdico – pedagógicas y Diseño Universal de Aprendizaje (DUA)

2. MARCO REFERENCIAL

2.1 Antecedentes.

2.1.1 Internacionales.

Julio Cesar Páez García (2010) institución educativa Santa María Goretti implementación de estrategias lúdico-pedagógicas que puedan aplicar los maestros para mejorar el problema de falta de atención de los estudiantes.

Las estrategias lúdico-pedagógicas son fundamentales y casi que indispensables en la labor docente en el nivel de preescolar, pues el proceso de enseñanza-aprendizaje en este nivel debe ser dinámico y llamativo para poder despertar el interés de los niños y niñas por la clase, obteniendo así un mejor desempeño académico y social.

El juego es una necesidad imprescindible en la primera infancia, jugar implica libertad de movimiento, tiempo y espacio; al facilitar la posibilidad de movimiento en el aula promoveremos facultades de observación, búsqueda y relación para aprender de los propios errores (aprendizaje significativo). Si encauzamos toda esa energía producto del movimiento en lugar de reprimirla ayudamos a los niños/as a estructurar su conducta y su mente, por tanto, su evolución psíquica, lo que se quiere es analizar la energía para captar la atención de los estudiantes.

La creación de un ambiente de aprendizaje propicio constituye un elemento activo que favorece o dificulta la propuesta de actividades que se desarrollan en el marco escolar, por lo que resulta necesario, establecer criterios de organización de los espacios, materiales y tiempos que permitan adecuarlos a las intenciones educativas; en base a esto, crear un espacio que sugiera gran cantidad y variedad de acudir al lenguaje como un instrumento de satisfacción de las propias necesidades y de intercambio social.

Al ser la etapa de la infancia en la que los niños y niñas presentan naturalmente falta de atención, los maestros debemos estar preparados con diferentes estrategias para poder centrar la atención de nuestros estudiantes, a razón de esto, las estrategias lúdico pedagógicas serian un excelente recurso para los docente, porque a través de ellas los niños y niñas, además de adquirir conocimientos de manera didáctica, practican sus futuros roles en la sociedad, cuestionan viejos modelos, se atreven a idear un futuro y aprenden a identificar su propio destino.

Un informe reciente realizado por la academia norteamericana de pediatría a través de múltiples estudios descubrió que la falta de tiempo libre para jugar puede afectar el desarrollo intelectual, social, creativo y físico de un niño. Partiendo de esto, sería mucho más enriquecedor transmitirles conocimientos a los niños y niñas mientras juegan y se divierten, que si los mantenemos desmotivados por aprender dentro del salón de clase.

Es por ello que el objetivo de nuestra investigación consiste en crear estrategias lúdico-pedagógicas que puedan ser implementadas por los maestros en el manejo de la falta de atención de los niños y niñas dentro del salón de clases, garantizando que el proceso de enseñanza-aprendizaje sea mucho más productivo y enriquecedor.

Lo que otorga importancia al libro es la opción de retomar la conceptualización de la lúdica como elemento metodológico para la educación, definir y enseñar una serie de juegos de cancha, de sala y de salón, mediante los cuales el docente pueda empezar una aventura de didáctica a través del divertimento con sus alumnos. En diversas instituciones educativas a nivel universitario y de Escuelas Normales Superiores, la propuesta estrategias lúdicas para el desarrollo de procesos pedagógicos ha sido aplicada a nivel de talleres, y utilizada incluso como tesis de grado de los estudiantes que optan a la carrera de docencia, logrando hacer parcelaciones completas de contenidos curriculares a través de juegos y experiencia recreativa con niños y niñas. Así mismo se han hecho aplicaciones metodológicas con poblaciones juveniles e infantiles, y se ha elaborado una serie de elementos creativos dentro del programa JUGADA MAESTRA, mediante el cual se han socializado experiencias pedagógicas en distintas ciudades de América Latina.

Judith Carla Guadalupe Baquix Socop (2014), estudiante de la Universidad Rafael Landívar Facultad de Humanidades Campus de Quetzaltenango, realizan un proyecto llamado Implementación de actividades lúdicas a través del baúl del juego. La recopilación tiene como objetivo Implementar actividades lúdicas como recurso didáctico pedagógico a través del Baúl del juego, cumpliéndose de manera satisfactoria ya que dicho Baúl se encuentra con diversos materiales educativos.

La situación presentada consiste en capacitar a las maestras sobre la Importancia del juego en el nivel Inicial y su aplicación a través de actividades lúdicas y tener como base el Baúl del Juego; crear espacios físicos basados en el juego a través de un baúl el cual contiene materiales educativos como: un juego de memoria de figuras geométricas, cojines interactivos, rodillos, juegos de cazando mariposas, boliches, traga bolas, la pesca, hojas mágicas, libros interactivos de cuentos,

caballos de plástico, rompecabezas jumbo, matamoscas, sellos de esponja, trastecitos, espejos, alfombras de texturas, sillas interactivas, carros de plástico, entre otros, y una guía de actividades lúdicas, con 2 cd de siesta para bebés, para ejecutar con los niños de 8 meses a 3 años, adaptados a las capacidades de los niños y niñas, dicho baúl se hizo a partir del sistema ESAR, (Juego de Ejercicio, Simbólico, Armar y Regla) el cual determina los tipos de juegos que se ejecutan de acuerdo al nivel cognitivo del niño, estos juegos se basan en la paidopsicología determinada por Piaget, por lo tanto contribuye a fortalecer el aprendizaje y desarrollo del infante, que promueve un aprendizaje integral.

En otro punto, la investigadora Judith Carla Guadalupe Baquix Socop, aclara que en cuanto al Baúl de juego en el nivel inicial algunos autores escriben sobre la importancia de este:

Maya, y Palacio (2011). En el documento Edúcame Colombia indica que el Baúl del juego es parte fundamental de un programa Edúcame Primero, que ayuda a los niños dedicados a las actividades laborales, explotación infantil, y todo lo que incide negativamente en los niños, la finalidad del programa es la prevención a largo plazo y en la sensibilización sobre la importancia de la educación para el menor, también intenta hacer compatible la experiencia educativa con las actividades laborales desarrolladas por el niño. Son espacios que se incorporan con diversas actividades incorporados en un baúl de juegos que orienta al niño a un aprendizaje significativo y es una herramienta que el docente aplica en los centros educativos como un programa de ayuda infantil.

Así mismo Chapa, Ramos y Maya, (2012). En el documento Baúl de juegos, indica que el Baúl de juegos es una intervención socio-educativa que tiene por objetivo fomentar el desarrollo psicosocial y las habilidades de pensamiento en menores víctimas de explotación laboral y violencia social, es un programa que se desarrolla en los centros escolares y promueve entre los menores la realización de actividades, que hacen posible que los niños desarrollen competencias cognitivas, actitudinales y de desarrollo personal que resulta esencial en el desarrollo madurativo. La intervención de este ha permitido desarrollar estrategias y buenas prácticas de intervención centrado en lo lúdico-pedagógico, que contribuye a eliminar los efectos del trabajo infantil generando espacios saludables donde los niños y las niñas puedan experimentar un desarrollo integral.

En tanto Mineduc, (2010). En libro Guía sobre nuestros juguetes, juegos, rondas y cantos infantiles, menciona que baúl de juegos en el nivel inicial y preprimario, son parte fundamental

como proceso de enseñanza-aprendizaje el cual lo describe como momentos de recreación y recurso para mejorar el desarrollo físico, psicológico, social y particularmente su escolaridad, por lo tanto es una implementación de espacios en los centros educativos, el cual el docente debe ser capacitado para su uso e implementación en las aulas y sugiere una guía de actividades para trabajar con los niños y niñas el cual contiene: fichas de juegos, rondas y cantos infantiles actuales y tradicional, al utilizar esta guía como una herramienta básica para la enseñanza se efectúa la frase aprende por medio del juego.

Mientras Sarlé, (2011). En libro Juego y Educación Inicial señala que desde que el juego se definió como un método de enseñanza en la educación Inicial, ha sido como la principal ocupación en este nivel, el cual se ha tomado diferentes definiciones y distintas expresiones del mismo, donde precisa lo importante que es la ejecución del juego como medio de enseñanza, así mismo surgen muchas interrogantes en los docentes sobre la aplicación del mismo en diferentes ambientes, en la escuela como en casa, puesto que lo analizan en tres dimensiones que son: El juego en la historia del nivel, análisis de los juegos en los últimos años, la dimensión pedagógica didáctica que permite situar el juego en las practicas actuales.

Así mismo Benítez, (2009). En la revista Digital Innovación y Experiencias Educativas No. 16 titulado El Juego como Herramienta de Aprendizaje, comenta que el juego es una actividad innata que practica el ser humano, el cual es valorado como un proceso de enseñanza-aprendizaje en el nivel inicial, ya que el juego es de gran importancia para el sano desarrollo de la personalidad infantil, esto sirve como un medio de lenguaje en el niño, es considerado un recurso fundamental, por tal motivo es utilizado como una base en el proceso de enseñanza, es un agente socializador y transmisor de valores, a través del juego se comunican diversos temas con los niños y niñas.

En tanto Chacón, (2008). En la revista Nueva Aula Abierta No.16 en su artículo El juego didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje, comenta que el juego posee un objetivo educativo el cual se estructura como un juego reglado que incluye diferentes momentos de acción pre reflexiva y de simbolización de lo vivido, es por ello que es importante conocer, en cada uno de los educandos como: la físicobiológica, socioemocional, cognitivo verbal influye, así como también conocer las características que debe tener un juego para que sea didáctico y manejar su clasificación y saber cuál utilizar y sería el más adecuado para un determinado grupo de niños y niñas, se aplica como una estrategia que facilita el trabajo con los pequeños, todo con el fin de generar un aprendizaje efectivo a través de la diversión.

La metodología utilizada por la investigadora es la aplicación de instrumentos donde se utilizaron entrevistas, listas de cotejo, encuestas, las cuales se encuentran en los anexos, durante las 3 etapas del proceso de práctica, se utilizó para evaluar, la herramienta de la observación, de la misma manera se les cuestionó a las docentes a través de una boleta que les cuestiona, que métodos, técnicas conocen y los temas que quieren conocer para reforzar su desempeño laboral.

Junto a la metodología utilizada se encuentran los procedimientos los cuales son 3:

a) Selección del tema Este fue seleccionado a través de la etapa de auxiliatura donde se estableció y determino las necesidades que se detectaron, esto sirvió para elaborar la propuesta pedagógica denominada: Implementación de actividades lúdicas a través del Baúl del Juego en el nivel Inicial, dicho proceso con el fin de priorizar y fortalecer la necesidad manifestada en la labor docente, con el propósito de brindar métodos, técnicas que faciliten el proceso de enseñanza-aprendizaje en dicho nivel.

b) Fundamentación teórica: Para obtener información acerca del proyecto, se utilizaron libros, revistas, módulos de trabajo, páginas web, trifoliales, para lo cual se requirió información precisa y poder trabajar en lo ya establecido.

c) Selección de la muestra: En el área del nivel inicial trabajan 3 docentes y 7 en el área de preprimaria, se optó por trabajar con las 9 docentes ya que el número es bajo, y la directora comentaba que a cada año rotan a las docentes para trabajar en las diferentes áreas, así mismo se consideró prudente involucrar a todas en el proceso de la propuesta.

El estudio realizado por la investigadora establece las siguientes conclusiones

1. Se implementó diversas actividades lúdicas a través del Baúl del Juego que tiene como fin primordial el apoyo al trabajo docente, así mismo como un recurso pedagógico que fortalece el proceso de aprendizaje.

2. Se capacitó al personal docente en la implementación de actividades lúdicas, ya que es importante la ejecución de este como parte esencial del juego y como método de trabajo en el nivel inicial.

3. Se creó un espacio físico donde se estableció el baúl del juego, en el área del nivel inicial, así mismo sienta las bases para el trabajo escolar a través del juego.

4. Se elaboró material educativo con diversos recursos para crear herramientas que propicien un aprendizaje y este sea de fácil manipulación y el niño interactúe con él, ya que este es un elemento esencial del juego.

5. Se capacitó al personal en el uso del baúl del juego, como metodología de trabajo en el nivel inicial, que fortalece, facilita la labor docente y así mismo enriquece los conocimientos del docente.

6. Para fortalecer el método de trabajo docente se elaboró una guía de actividades lúdicas para complementar el baúl de juegos a través de diversas actividades y las docentes puedan ejecutar con facilidad y este sea un recurso didáctico más.

2.1.2 Nacionales.

Sneyder Liliana Ascencio Amorocho, Cinndy Carolina Campos Yepes y Jessica Melissa Romero Lozano (2015) estudiantes de la Universidad del Tolima Instituto de Educación a Distancia Licenciatura en Pedagogía Infantil en Ibagué, realizaron un proyecto llamado la lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer los procesos motivacionales, en los niños y niñas de preescolar de la Institución Educativa José Antonio Ricaurte.

La recopilación tiene como objetivo Fortalecer procesos motivacionales en niños y niñas de edad preescolar a partir de didácticas lúdicas, comprometiendo la comunidad educativa para generar el interés en los procesos de aprendizaje en el aula.

La situación problema presentada en la Institución Educativa José Antonio Ricaurte es que desde un comienzo se pudo observar algunos factores que son causantes intrínsecos a la desmotivación de los niños en el aula como son el ruido, espacios muy pequeños y cerrados, ambientes inadecuados a esto se suma los problemas climáticos de la ciudad.

De igual manera con relación al desempeño de la maestra en la observación realizada durante todo el proceso de práctica vimos cómo trabaja un modelo pedagógico caracterizado por una metodología poco recursiva y lineal, como son actividades muy ligada a los libros y en cuanto a copia de textos, emplea comúnmente la fotocopia como un medio didáctico para conducir el aprendizaje de los niños; haciendo que su conocimiento no esté ligado a las vivencias cotidianas del menor.

Así mismo logramos percibir por medio de la observación que en el comportamiento de los niños se presenta: apatía, incomodidad, indisciplina, indiferencia ante las actividades, falta de interés, falta de motivación, distracción en su desempeño para realización de actividades en el aula.

Es por esto que el grupo investigador pretende realizar una intervención pedagógica a través del proyecto pedagógico de aula “el cohete lúdico” buscando que a través de la estrategia metodológica del taller, manejada desde el desarrollo de competencias del niño, el ser ,el saber y

el saber hacer, actividades didácticas lúdicas que permitan a cada uno de los agentes educativos fortalecer los procesos motivacionales en niños y niñas que permitan el desenvolvimiento armónico de cada una de las dimensiones del niño.

La metodología utilizada por los investigadores se divide en fases las cuales son:

Descripción Fase 1. En la caracterización de la primera fase, la observación de los discursos oficiales, cotidianos y practica pedagógica de la institución educativa José Antonio Ricaurte permite evidenciar la realidad en el aula, el discurso de la docente en su práctica pedagógica y el contexto que rodea al estudiante, estableciendo la relación directa entre el discurso y la práctica pedagógica.

Para darle una percepción objetiva a estos discursos en la recolección de información se empleó la entrevista abierta y a profundidad, diario de campo, sondeos de opinión, cuestionarios, entrevistas y la revisión documental, lo cual nos permite triangular la información para determinar las practicas favorables o negativas ante los problemas de aprendizaje de los niños y niñas. Paralelo a esto se hace el reconocimiento del contexto educativo como es su ubicación, los aspectos socio culturales, siendo el contexto familiar determinante en esta primera fase.

Descripción Fase 2: Intervención. Identificado el problema que relaciona la lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer los procesos motivacionales, en los niños y niñas de preescolar de la Institución Educativa José Antonio Ricaurte que afectan el proceso de aprendizaje de los niños de 5 y 6 años del grado preescolar; se propone un proyecto de intervención a la comunidad educativa donde las estrategias lúdico-pedagógicas permiten mejorar la calidad de vida.

Esta fase se concentra en el diseño metodológico de la elaboración del proyecto los sentidos pedagógicos de los proyectos de intervención, centrada en acciones dentro y fuera de aula, con miras a transformar una práctica pedagógica y un cambio de actitud significativo en la familia, que determine de manera contundente la formación de los niños.

La etapa de planeación; básicamente conceptual, parte de la organización que se le da desde el esquema de actividades integradoras, constituyéndose el taller como herramienta pedagógica que da coherencia a cada uno los momentos de su ejecución.

Los investigadores llegan a la conclusión de Luego de ejecutar la práctica educativa en la Institución Educativa José Antonio Ricaurte, apoyadas en herramientas como el diario de campo, el manual de convivencia, el PEI, algunos teóricos de los diferentes cursos vistos en el transcurso

de la investigación, lo decretado en la constitución política y del MEN referentes a la educación en la primera infancia de los niños, las entrevistas informales, y las observaciones participativas se logró llegar a las siguientes conclusiones desde los objetivos planteados desde cada agente, las cuales son:

Por medio de las diversas actividades planteadas en el proyecto pedagógico de aula y el acercamiento al contexto de los docentes en donde se reconoció, identifiqué y observo su quehacer como grupo investigador se logró un intercambio de experiencias pedagógicas entre docentes, directivos, por medio de estrategias lúdicas las cuales fortalecieron el enriquecimiento de su discurso pedagógico dentro y fuera del aula, acercándolo más al contexto del estudiante y adaptando así el currículo y los proyectos educativos que realizan en el aula, desde la planeación, ejecución y evaluación de clases.

Los directivos de la institución educativa como entes reguladores y máxima autoridad legal del plantel, deben permanecer en constante comunicación y acercamiento con la comunidad educativa, para así por medio de vías legales así como la normatividad escolar logren mantener armonía en el contexto educativo, por lo cual a través de sensibilizaciones y apropiación del entorno de los estudiantes se logró que los directivos se involucraran activamente en la identificación de las necesidades de los niños y niñas del grado preescolar, para organizar y optimizar espacios y ambientes donde estos se desarrollen integralmente y tengan mayor cercanía con su entorno.

El fortalecer la motivación en los niños y niñas es fundamental para el afianzamiento de saberes del niño y el generar gusto por el aprendizaje de manera autónoma y significativa, por lo cual al emplear la lúdica como estrategia, al ejecutar el proyecto de aula “el cohete lúdico” se afianzaron los procesos motivacionales de los niños y niñas de nivel preescolar, mejorando su participación e interacción generando interés y agrado hacia su proceso escolar y de formación, mostrando gusto, placer y agrado por participar en su proceso de aprendizaje.

La comunicación con los padres de familia y su acercamiento a lo que sucede y se desarrolla en la institución educativa son aspectos de gran relevancia en el proceso de educación de los sujetos, puesto que estos como primer agente educador y acompañantes de sus hijos en el proceso deben estar impregnados con lo que allí se enseña de manera que se maneje el mismo discurso ante el niño, es así como se mejoró la calidad del acompañamiento de los padres en los procesos educativos de los niños, transformando la realidad educativa y los canales de comunicación entre

estos y los demás agentes, a través de las actividades integradas desarrolladas desde la lúdica en estos.

Tatiana Gómez Rodríguez, Olga Patricia Molano y Sandra Rodríguez Calderón (2015), estudiantes de la Universidad del Tolima Instituto de Educación a Distancia Licenciatura en Pedagogía Infantil, Ibagué Tolima, realizan un proyecto llamado, La actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la Institución Educativa Niño Jesús de Praga.

La recopilación tiene como objetivo Favorecer el desarrollo de la actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el interés y habilidades en el aprendizaje de los niños y niñas de la Institución Educativa Niño Jesús de Praga.

La situación problema presentada en los niños de la Institución Educativa Niño Jesús de Praga, Se pudo evidenciar que existe poca estimulación hacia las actividades lúdicas por parte de la docente, evidenciándose una falta de interés en los niños por aprender, poca participación en las actividades diarias, distracción y apatía ante el desarrollo de las mismas. Por lo anterior se debe tener en cuenta que hay que considerar los intereses y los gustos de los niños.

Cabe reflexionar frente al papel o el rol del docente el cual no es solo transmitir conocimientos, si no ser un verdadero transformador, orientador, motivador y gestor de procesos de aprendizaje, de tal manera que el punto de partida sea el estado en el que se encuentra el niño y a partir de este diagnóstico posibilitar que el niño se motive en su aprendizaje por medio de la lúdica.

La intención de desarrollar un proyecto de intervención pedagógica es proponer de manera innovadora acciones educativas, centradas en la necesidad de ofrecer a los docentes, niños y demás agentes educativos, un escenario para la formación y exploración del saber a través de la formación en el arte, la estética, la música, la danza, el juego y la sensibilidad humana.

La metodología utilizada por los investigadores para lograr un reconocimiento más específico sobre las acciones desarrolladas en el proyecto en cada una de las fases de desarrollo fue describir de manera detallada cada una de las fases, tomando en cuenta el enfoque metodológico, las técnicas e instrumentos empleados, para el adecuado desarrollo y cumplimiento de los objetivos planteados.

Descripción de la Fase 1. Esta se basó en un proceso de observación sobre las condiciones del contexto institucional y del aula, los discursos oficiales, discursos cotidianos y prácticas pedagógicas desarrolladas en la Institución Educativa Niño Jesús de Praga. Las técnicas aplicadas

y los instrumentos que tuvieron lugar en el proceso de investigación formativa se describen a continuación:

La observación: Que se desarrolló de forma participante y directa. La observación se inicia de manera directa en el espacio general de la institución, para pasar al espacio particular del aula preescolar. Su objetivo fue reconocer, sin categorías específicas, las acciones, actividades y procesos pedagógicos desarrollados en la institución. En este proceso de observación, se tomaron en cuenta las orientaciones dadas por los tutores y los cursos de formación durante los primeros semestres, permitiendo sustentar el análisis de la realidad encontrada.

El Diario de campo: Que permitió el registro permanente de los procesos de observación desarrollados, además guía la observación y el análisis de los distintos documentos consultados como soporte de discursos y prácticas Pedagógicas en la fase de caracterización.

Revisión documental: En este caso se recurrió al PEI, Manual de Convivencia, diario observador del estudiante, planeadores de la docente del nivel preescolar, proyecto de aula, como los principales referentes. Los resultados de las revisiones documentales se concretaron en la construcción del marco legal que, apoyado por discursos más globales como la Constitución Política Nacional de 1991, la Ley General de Educación de 1994, los decretos reglamentarios, resoluciones y lineamientos curriculares sobre la educación preescolar, guía el análisis de la realidad encontrada en esta situación problema determinada.

Entrevistas: En esta primera fase de caracterización, se realizaron entrevistas no estructuradas, que permitieron recolectar información general sobre el contexto institucional y las principales situaciones que afectan a los niños del nivel preescolar, y de la institución en general. Las entrevistas informales con los padres de familia y la docente, por ejemplo, permitió reconocer algunas opiniones sobre aspectos relacionados con el desarrollo de la afectividad de los niños del nivel preescolar objeto de estudio, desde sus entornos familiar, escolar y social.

Descripción de la Fase 2. En esta fase de intervención propiamente dicha, se desarrolla el proceso de investigación – acción, a partir de la implementación de estrategias basadas en la lúdica y soportadas desde el Proyecto Pedagógico de Aula planteado, que pretende abordar la problemática relacionada con el poco empleo de la actividad lúdica en el grado preescolar de la Institución Educativa Niño Jesús de Praga. De esta forma, se construye un análisis de mayor profundidad conceptual y teórica, dado que se fortalecen los conocimientos con base en la intervención misma, y se construye teorización que parte de la misma experiencia pedagógica y se

fortalece con los soportes teóricos y conceptuales que responden al tema – problema de investigación abordado en el PPA.

Con el PPA se proyectó desarrollar una metodología práctica y actividades lúdicas para implementar la lúdica como estrategia para el desarrollo del aprendizaje en los niños del nivel preescolar de la institución. En esta fase, las técnicas e instrumentos se centralizan en el proceso de ejecución del PPA, por tanto se construyen con base en las actividades planteadas y las experiencias pedagógicas alcanzadas por las investigadoras, enriquecidas a su vez por los aportes de los demás actores participantes como las directivas, los docentes y los padres de familia, en correspondencia al propósito del proyecto que se relaciona con estrategias de implementación de la lúdica en el nivel preescolar de la institución.

El estudio establece las siguientes conclusiones, El proyecto de investigación formativa, propició el desarrollo de procesos de formación integral y a la vez fue significativa para el aprendizaje de los niños de la institución educativa, así mismo en los docentes contribuyó hacia un cuestionar del que hacer pedagógico, con miras a la innovación, en los padres y familia se re conceptualizó el conocimiento y la ventaja de utilizar la lúdica como estrategia para ayudar en los procesos educativos de sus hijos.

A partir de los objetivos planteados se presentan las siguientes conclusiones:

Siendo la lúdica un elemento importante ya que esta característica es innata en los niños y su desarrollo permite que el aprendizaje sea divertido y natural, esta a su vez brinda una serie de actividades agradables, divertidas, que relajan interesan o motivan, pero que también se han visto limitadas únicamente a ciertas circunstancias de tiempos y lugares socialmente aceptados, por ello se debe incluir dentro de los espacios de aprendizaje como impulsor de este.

Los planteles educativos deben de apostarle a la innovación educativa y romper una serie de paradigmas en cuanto al manejo que se le ha venido dando a los procesos de aprendizaje, y esto teniendo en cuenta que muchos de los contenidos no van direccionados ni son aplicados hacia las necesidades e intereses de los educandos, pero dicha innovación debe trabajarse en forma articulada tanto como directivos y docentes reconociendo que hay que emplear acciones pedagógicas para mejorar el aprendizaje del niño mediante estrategias lúdicas que proporcionen espacios contextualizados, dinámicos, atractivos, ricos en experiencias.

La combinación más poderosa para aprender es cuando la familia y la escuela trabajan juntos. Padres y maestras deben verse a sí mismos como compañeros en la educación de los hijos. Los padres deben involucrarse en el programa educativo de la escuela. Visitar las clases de sus hijos.

La lúdica es uno de los mejores medios que debe utilizar el docente como parte de su práctica pedagógica, ya que es una importante vía de comunicación social, por ello los docentes deben reflexionar cuestionarse frente a su labor educativa donde puedan elegir y escoger las mejores estrategias, para colaborar con la educación de los niños y niñas, apoyándolos al desarrollo de habilidades y destrezas, importantes para enfrentar su realidad social creando compromiso en la institución educativa en la formación de niños creativos, motivados y constructivos, mediante la instalación de ambientes de aprendizaje lúdicos, que brinden una serie de posibilidades para que el niño pueda actuar en contexto, al estudiante hay que brindarle espacios para la creación y el desarrollo de habilidades de pensamiento, y así poder mejorar significativamente en su proceso educativo.

Teniendo en cuenta las anteriores conclusiones se llega a definir que la implementación de la lúdica en los diferentes escenarios se hace efectiva cuando en realidad se enmarcan acciones pedagógicas, con aras a transformar practicas pedagógicas que promuevan la participación activa del estudiante como protagonista y se propicie el desarrollo de habilidades indispensables para mejorar los procesos de aprendizaje de los educandos.

Clara Inés Sánchez Torres (2017) estudiante de la Fundación Universitaria del Área Andina, realiza un proyecto llamado Cartilla de proyecto lúdico pedagógico.

La recopilación tiene como objetivo Adquirir competencias para el diseño de un proyecto lúdico-pedagógico a partir del reconocimiento de los fundamentos pedagógicos, sociales, psicológicos y culturales.

La situación presentada para realizar este trabajo es basada en preguntas que diariamente se hace un maestro que busca una misma finalidad, la cual consiste en dejar plantados diferentes conocimientos en el niño:

¿COMO APRENDEN LOS NIÑOS?

“Si los adultos tuvieran la suficiente valentía para preguntarle a los niños cómo quieren que se los eduque, posiblemente se llevarían una gran sorpresa, al descubrir un mundo inexplorado donde se utilice otro tipo de parámetros, diferentes al mundo de los adultos, pues el mundo de los niños

-sin idealizarlo- es el mundo de la imaginación y del contacto con esferas que los adultos han perdido toda aproximación desde que se introdujeron en el mundo de la `realidad`”.

Hay dos polos en la vida: cuando se es niño y cuando se es mayor. Siempre se dice: hay que escuchar a los viejos, pero... a los niños ¿por qué no los escuchamos?

Ahí es donde viene el desequilibrio, se está desarrollando un polo más que el otro porque no se está alimentando el polo que corresponde a los niños, que plantea concepciones diferentes del mundo, de la verdad, de la libertad.

¿Por qué, entonces, únicamente se vale la verdad y la concepción del mundo que tienen los mayores?

Si nos colocamos en el punto equidistante de esos dos polos, estaremos escuchando y aprendiendo de esos dos polos y así nos podremos aproximar a una verdad, a un valor y a la libertad.

Pero hoy como antes, casi nadie escucha a los niños. Es fácil convertir los niños en objetos, despersonalizarlos, colmarlos de elementos materiales, pero no entender todo lo que el niño puede darnos como sentido de vida, como enseñanza acerca del mundo, todo lo que su energía es capaz de hacernos sentir, que estamos vivos...

Pero escuchar al niño no solamente es oírlo, sino de pronto “irse a viajar con él” en el cuento, en la historia que él nos está contando, porque esa historia la fábrica con la visión que no sólo abarca el mundo material, que es la dimensión que normalmente manejamos, sino que él está elaborando una “carreta” sobre la concepción completamente libre de cómo enfrentar el mundo, la realidad; es libre en la medida en que al niño no le da miedo enfrentar ese mundo, esa realidad.

El adentrarse en el cuento del niño, el irse a viajar con él nos lleva a un momento en que toca opinar, hay que confrontar su cuento con el nuestro, en que sin decir que se está de acuerdo, los dos sabemos que estamos compartiendo parte del mundo de cada uno. Ahí estará el equilibrio.

Porque lo que siempre pretendemos los adultos es querer meter al niño en nuestro mundo, en nuestro “rollo”, en nuestras leyes, en nuestra normatividad. Y ¿por qué no se integra el adulto al niño, al mundo del niño, a su normatividad? ¿Simplemente, porque somos mayores? ¿O porque somos sus padres, o sus maestros, o sus hermanos mayores?

Pero el niño siempre estará tratando de armar el mundo de su concepción, mediante el juego La metodología propuesta para este módulo tiene que ver con la aplicación a la construcción enseñanza-aprendizaje:

El grupo de docentes en formación debe interactuar y construir significaciones que les permitan dominar los objetos, hechos, eventos, procedimientos y procesos del área de estudio. En esta unidad didáctica deben participar en los foros propuestos, pueden acceder a ver videos, al igual, habrá encuentros con el tutor, quiz y parciales, con el fin de hacer un proceso formativo a los docentes en formación que contribuya a la resolución de problemas, otras actividades planteadas son los mapas conceptuales, mentales, esquemas e informes con sus conceptos o explicaciones, partiendo de lecturas pertinentes con las temáticas propuestas, estas actividades que desarrollaran deben reflejar las competencias propuestas para ser adquiridas y que les soporten la construcción de productos que permitan comprobar los logros de aprendizaje.

Las lecturas seleccionadas tienen la dirección URL, y están anexas en archivos PDF, las cuales son de fácil acceso para los estudiantes, es importante realizarlas pues de allí parten todas las actividades propuestas en el módulo. Las actividades planteadas deben tener un tiempo de dedicación diario por parte del estudiante se recomienda dos horas al día. Habrá momentos para el desarrollo de este módulo, cuente con una buena comunicación y con la buena realización de actividades en línea, así como la conservación y administración de todos los documentos y materiales del curso. El tutor estará atento a realizar un seguimiento, una retroalimentación y calificación de la participación de los estudiantes., con sus gestos, con sus danzas, con sus cantos, con su actividad.

En base a lo investigado pudo llegar a las siguientes conclusiones:

Los recursos o medios didácticos se convierten en vehículos a través de los cuales las nuevas nociones o conceptos, cobran vida, se interiorizan, se aprehenden y en el caso específico de los niños se convierten en compañeros de aventura.

Su importancia es fundamental porque a través de ellos, la comunicación entre la maestra y el alumno se da en forma más fluida, facilita la transmisión de los conocimientos, la verificación de la comprensión que el alumno va logrando, acerca de ese objeto de estudio

2.2 Marco teórico

2.2.1 Características de los niños y niñas de 9 y 10 años

El niño de 9 y 10 años tiene como una de sus principales características, que ya se empiezan a desarrollar un nivel de inteligencia, ya se encuentran en la etapa preoperacional planteada por Jean Piaget en su teoría del desarrollo cognitivo y por lo cual él establece que alrededor de los 8 y 10

años, pueden identificar las tareas que implican mayor dificultad, son más precisos y eficientes cuando estudian. En resumen, los niños mayores abordan las tareas cognitivas de una manera estratégica y analítica. Todo esto es parte de una metacognición, incluido los procesos de control y las estrategias de memoria.

El niño dentro de la inteligencia hace un cambio, que le permite pasar de la inteligencia práctica a la inteligencia representativa; la primera es aquella que se realiza por medio de ejercicios de coordinación y a su vez los organiza en esquemas de acción; la segunda es la que se basa de esquemas de acción internos y simbólicos a través de los signos, símbolos, imágenes, conceptos, etc.

Piaget afirma “que puede resultar fácil, de nuevo, captar en los juegos colectivos numerosos hechos relativos a este sentimiento de la igualdad y de la justicia distributiva entre compañeros de la misma edad y nos encontramos, sin duda, en presencia de uno de los sentimientos morales más fuertes del niño”⁴. Teniendo en cuenta lo planteado por Piaget se puede afirmar que los niños y niñas durante sus juegos colectivos desarrollan sentimientos morales que le permiten aceptar el punto de vista de los demás y a su vez se enfrentan a trabajar en cooperación con el otro en búsqueda de un fin común, lo cual permite desarrollo el pensamiento rompiendo el egocentrismo y logrando en los niños una conexión de ideas.

A esta edad los niños y niñas ya tienen establecido un contexto social el cual le transmite una serie de acontecimientos y experiencias que le permiten establecer una serie de habilidades para desarrollarse como persona es por esto por lo que Vigotsky afirma: “que el aprendizaje humano presupone una naturaleza social específica y un proceso mediante el cual los niños acceden a la vida intelectual de aquellos que les rodean”⁵. Es por lo anterior que los niños y niñas entre los 9 y 10 años ya tienen una vida intelectual desarrollada que inicia desde su contexto familiar y luego el social que le permite tener vivencias, experiencias que son aprovechada para desarrollar habilidades para afianzar aprendizajes continuos.

2.2.2 Ámbitos del desarrollo

Los ámbitos del desarrollo son estudiados por la psicología del desarrollo donde establecen que la persona tiene una gran variedad de transformaciones a lo largo de la vida, para Rodríguez, Lozano

⁴ PIAGET, Jean. Seis estudios de psicología. Barcelona. Editorial labor, S.A. 1991. Pág. 78

⁵ VYGOTSKY, L.S. El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Barcelona: Crítica. 1979.

y Caballero el desarrollo psicológico “el resultado de la conjunción de muchas funciones y actividades psíquicas diversas que se integran en la unidad de la personalidad infantil”⁶ .es por lo anterior que para la PD tienen tres áreas para describir los procesos evolutivos y estos se distinguen dentro de tres ámbitos, el primero desarrollo físico y motor más conocido como psicomotor, el segundo es el desarrollo cognitivo y lingüístico conocido con el nombre de cognitivo y el tercero el desarrollo social y de la personalidad conocido con el nombre de psicosocial.

Ámbito psicomotor

Este ámbito se enfoca al desarrollo físico y motor, durante la edad infantil los niños y niñas presentan una individualización dentro de la maduración física y motora, dado que los niños y niñas no alcanzan los mismos cambios dentro de su etapa, porque estos dependen de la historia genética que cada uno posee, al igual del embarazo y parto, de la alimentación, estímulos, enfermedades y contexto en que cada uno se desenvuelve.

El desarrollo psicomotor en los niños y niñas es importante porque a través de él se evidencia el avance de las habilidades básicas de aprendizaje, como la capacidad para mantener la atención, la direccionalidad, la lateralidad, control respiratorio, control de postura, equilibrio, relajación, ritmo, manejo de espacio y orientación espacial, etc. Fundamentales para desarrollos cognitivos como son la lectura y escritura.

Fonseca define que “la psicomotricidad es hoy concebida como la integración superior de la motricidad producto de una integración inteligente entre el niño y el medio e instrumento privilegiado a través del cual la conciencia se forma y se materializa”⁷. Teniendo en cuenta esta afirmación el ámbito psicomotriz son las experiencias corporales que le permiten al niño adaptarse al medio y a través de ellas unir la mente con el cuerpo y así comprender todo lo que le rodea. Este ámbito es un conjunto de acciones y estructuras que permiten alcanzar metas y objetivos dentro del aprendizaje, dado que los niños y niñas aprenden de manera integral y activa.

⁶ RODRÍGUEZ, J. LOZANO, J.F., y CABALLERO, R. El desarrollo psicológico normal y patológico en la infancia. Los problemas psicopatológicos mayores y menores y sus causas. Madrid. Pirámide, 2002. Pág. 22.

⁷ FONSECA, V. Manual de Observación Psicomotriz. Barcelona: IND Publicaciones, 1998. Pág. 17.

Ámbito cognitivo

Este ámbito se enfoca en el desarrollo cognitivo del niño y la niña, pero este va ligado a todos los procesos del desarrollo, porque el niño construye el conocimiento a través del mundo físico, psicológico y social.

Según Peralbo, Gómez, Santórum y García “gran parte del conocimiento que construimos a lo largo de la vida y con el que desarrollamos complejos procesos de pensamiento, proceden o tienen su origen en el lenguaje. A través del lenguaje categorizamos la realidad en que vivimos. Aprendemos y enseñamos conceptos que regularizan nuestra realidad”⁸. Por lo tanto es necesario reconocer que el lenguaje y el pensamiento están relacionados, ambos son fundamentales en el proceso de aprendizaje, porque a través de este se desarrolla habilidades cognitivas complejas, como por ejemplo resolución de problemas, atención selectiva, memoria, análisis, síntesis.

Ámbito psicosocial

Este ámbito parte de la necesidad de adquirir la competencia social, es decir, aprender a mantener las relaciones exitosa con las personas que rodea el contexto de los niños, donde estos aprendan a resolver conflictos, a negociar y a comprender las emociones del otro.

Este ámbito inicia su proceso de desarrollo dentro de la familia los cuales son de gran influencia el desarrollo de estos procesos, para Viguer y Serra “durante la infancia, quizá la influencia más importante en el desarrollo del niño sea la familia en la que crece. La edad de sus padres, si estos son saludables o no, las relaciones que establezca con ellos, cuantas personas vivan en la casa, si tiene hermanos o no, la posición ordinal que ocupa en el número de hermanos, el nivel de estudios de los padres, si estos son ricos o pobres... No hay que olvidar que la influencia también se ejerce en el otro sentido, los niños y niñas afectan a los padres transformando su temperamento, sus prioridades y sus planes futuros.”⁹ es decir, la familia es la primera escuela que los niños y niñas tienen y que logran desarrollar ciertos comportamientos que son adquiridos por su cultura y formas de vida que más adelante son fundamentales dentro del contexto educativo.

⁸ PERALBO, M., GÓMEZ, B.J., SANTÓRUM, R. y GARCÍA, M. Desarrollo del lenguaje y cognición. Madrid: Pirámide, 1998. Pág. 17

⁹ VIGUER, S. P y SERRA D. E. Nivel socioeconómico y calidad del entorno familiar en la infancia. Anales de psicología, 1996. Pág. 197

2.2.3 Estilos de aprendizaje

Los estilos de aprendizaje son las diferentes formas de aprender de cada individuo, es decir, cada estudiante aprende diferente porque usa su propio método y a esto se le conoce con el nombre de diferencias individuales, al conocer los estilos de aprendizaje existentes se garantiza el derecho al acceso de la educación. Guild, P., y Garger, S. definen los estilos de aprendizaje como “las características estables de un individuo, expresadas a través de la interacción de la conducta de alguien y la personalidad cuando realiza una tarea de aprendizaje”¹⁰. Por consiguientes los estilos de aprendizaje son las formas en que los estudiantes prefieren para procesar la información, son conocidos como canales de aprendizaje.

Para Claxton, y Ralston el estilo de aprendizaje “es una forma consistente de responder y utilizar los estímulos en un contexto de aprendizaje”¹¹. por lo tanto, cada uno de los estudiantes presentan su propio proceso para la adquisición de conocimientos y aprendizajes, el cual necesita de estrategias personalizadas que le permitan a través de sus experiencias facilitar todos sus procesos cognitivos. Para Smith, los estilos de aprendizaje son “los modos característicos por los que un individuo procesa la información, siente y se comporta en las situaciones de aprendizaje”.¹² Estos estilos son importantes porque permite a cada uno conocer su forma de aprender a través de sus emociones y rasgos dentro del aprendizaje.

Natale afirma que “aprendizaje y rendimiento implican la transformación de un estado determinado en un estado nuevo, que se alcanza con la integración en una unidad diferente con elementos cognitivos y de estructuras no ligadas inicialmente entre sí”.¹³ Es importante tener en cuenta esta afirmación que hace Natale porque si se tiene en cuenta los estilos de aprendizajes dentro de las aulas educativas se puede lograr un buen rendimiento académico y es por esto que es necesario la transformación del estilo de enseñanza para fortalecer el estilo de aprendizaje de los niños y niñas, la primera se refiere así se enseña y la segunda se refiere así aprendo, lo cual permite lograr un conjunto entre la enseñanza y aprendizaje que favorezca las diferencias individuales que permite lograr aprendizajes significativos partiendo de los estilos de aprendizajes.

¹⁰ GUILD, P., y GARGER, S. *Marching to Different Drummers*, Alexandria, VA: Association for Supervision and Curriculum Development (ASCD), 1985. Pág. 6.

¹¹ CLAXTON, C. S., y RALSTON, Y. *Learning Styles: Their Impact on Teaching*, AAHE-ERICK Higher Education, Research Report, 10, 1978, Pág. 1.

¹² SMITH, R. M. *Learning how to Learn*, Milton Keynes, U.K., Open University Press, 1988. Pág. 24.

¹³ DE NATALE, M. *Rendimiento escolar*. En Flores, G.; D’Acais y Gutiérrez, I. *Diccionario de Ciencias de la Educación*. Madrid: Paulinas. 1990.

2.2.4 Tipos de estilo de aprendizaje

Dunn et Dunn definen que "el estilo de aprendizaje se podría considerar como la manera en la que un aprendiz comienza a concentrarse sobre una información nueva y difícil, la trata y la retiene"¹⁴. Cada persona aprende de manera diferente, velocidad, curiosidad e incluso interés que otras. Hay personas que utilizan como vías de aprendizaje más importantes: la audición, otros visualmente otros ambas, y otros una mezcla de múltiples factores. El aprendizaje, es un conocimiento de cada situación, de cada persona y de cada entorno que podamos encontrarnos.

Los principales estilos de aprendizaje son tres: kinestésico, auditivo, visual.

El aprendizaje kinestésico se refiere a las experiencias a través de los sentidos y movimiento, al igual a las percusiones fisiológicas de las emociones y los sentimientos, estas son las empleadas por el cuerpo para transmitir lo que siente, los kinestésicos tienen habilidades físicas, destrezas, flexibilidad y facilidad para interactuar con el medio que le rodea.

Las características principales del aprendizaje kinestésico es que aprende si se involucra en su proceso, su memoria es acertada si lo que memoriza lo hace a través de su experiencia porque lo puede recordar con facilidad, es inquieto siempre encuentra una excusa para justificar su movimiento, siempre responde a la música o al ritmo con movimientos físicos, a su vez le gusta tocar pinturas o estatuas.

Se puede detectar si un niño es kinestésico cuando se mueve demasiado, gesticula, se mueve cuando hace alguna actividad académica, no atiende a lo visual, realiza movimientos rítmicos con pies, manos o el cuerpo, es cariñoso, se aburren con facilidad cuando las clases son teóricas y no atienden a estímulos visuales.

El aprendizaje Auditivo se refiere a la facilidad para hacer las actividades de manera secuencial y ordenada, porque los niños que aprenden de manera auditiva en el desarrollo de las actividades recuerdan con facilidad las palabras escuchadas y esto permite que puedan aprender diferentes idiomas, porque su aprendizaje se basa en las explicaciones orales o cuando pueden hablar y explicar la información recibida a otra persona.

Las características principales del aprendizaje auditivo es que hablan solos, mueven sus labios al leer, se distrae, aprende lo que escucha.

¹⁴ DUNN, R. DUNN, K. Manual Learning Style Inventory. Price System, N. Y. 1985.

Se puede detectar si un niño es auditivo cuando disfrutan de debates, son buenos para presentar exámenes orales, su aprendizaje es secuencial y ordenado, es fuerte en idiomas y en la música, repiten en alto para memorizar

El aprendizaje visual hace referencia a que aprende de acuerdo con lo que ve o leen, le cuesta recordar lo que escucha, y por eso toma apuntes para poder leer y comprender lo que le explican, tiene más facilidad para absorber la información con rapidez, es organizado y observador.

Se puede detectar que un niño es visual cuando sus fuertes son las ciencias exactas o teóricas, cuando observan, organizan, analizan y crean estructuras, estudian leyendo o escribiendo, tienen aprendizaje fotográfico, prefieren los exámenes escritos y les cuesta recordar lo que oyen.

2.2.5 Los estilos por características personales

Los estilos tienen características de las personas que son predominancia, Catalina Alonso y Gallego en 1992 realizaron el cuestionario LSQ de estilos de aprendizaje y basándose en sus investigaciones determinaron cuatro características principales y las definieron de la siguiente manera.

Estilo activo

Son las personas que improvisan, son activas, participativas, protagonistas, creativas, etc. Son estudiantes que se involucran en nuevas experiencias, no tienen miedo a lo nuevo porque son desafiantes, son descubridores, animadores, se mantienen con una actitud abierta, entusiasta y muy activa. Tienden a actuar primero y pensar después, se les dificulta exponer temas con mucha teoría, trabajar individual, estar pasivos, repetir una misma actividad, estar atentos a los detalles de algo, estar sentado por tiempos largos y escuchar conferencias.

Estilo reflexivo

Se caracterizan por hacer observación reflexiva, por analizar detenidamente los datos recogidos, buscan diversas alternativas antes de actuar, ponderados, analíticos, observadores, pacientes, prudentes, etc. Para aprender prefieren observar y reflexionar, tienden a llevar su propio ritmo de trabajo, tienden a ser muy analíticos, piensan (a veces en exceso) en todo tipo de posibles soluciones, observan cada tema de diferentes ángulos y meditan cual sería la mejor opción.

Se les dificulta actuar de líder, Participar sin planificación, cambiar de una actividad a otra, sentirse presionado por el tiempo, no tener estadísticas suficientes para realizar conclusiones.

Estilo teórico

Se caracterizan por que les gusta la conceptualización, son metódicos, lógicos, críticos, disciplinados, pensadores, perfeccionistas, analizan y sintetizan etc. Los estudiantes que pertenecen a este estilo les gusta participar en actividades de preguntas y respuestas, leer y escuchar las ideas del otro, pero sustentadas de manera lógica.

Se les dificulta participar en actividades que predominen los sentimientos y emociones, en discusiones abiertas, en hacer algo obligados sin claridad.

Estilo pragmático

Se caracterizan por experimentar de forma activa, realistas, eficaces, objetivas, muy concretas, actuar rápidamente, descubren nuevas ideas y trata de experimentarlas, son impacientes cuando sus compañeros reflexionan demasiado, etc. Su aprendizaje necesita probar ideas y formas, comparando tesis y sobre todo basándose en la mayor realidad posible, dejando de lado conclusiones abstractas, necesita recibir las indicaciones precisas.

Se les dificulta trabajar sin instrucciones claras, aprender cosas que no tengan aplicabilidad inmediata.

Alonso, Gallego y Honey explican que “el primer criterio para la interpretación de la información obtenida en el CHAEA es la relatividad de las puntuaciones obtenidas en cada Estilo y exponen que no significa lo mismo obtener una misma puntuación en un estilo que en otro”.¹⁵ Partiendo de la explicación que hacen los autores para determinar las características predominantes en cada estilo de aprendizaje necesita un Test y que este sea analizado a través de una puntuación: muy baja, baja, moderada, alta y muy alta.

2.2.6 Los estilos por rasgos

"Los Estilos de Aprendizaje son los rasgos cognitivos, fisiológicos y afectivos, que son los indicadores, de cómo los alumnos perciben, interaccionan y responden a los diferentes ambientes del aprendizaje." ¹⁶ Teniendo en cuenta lo afirmado por Keefe se puede observar que es importante observar cómo aprenden los niños y niñas, y caracterizarlos para dar posibilidades de aprendizaje ya que no existe una sola manera de aprender

¹⁵ ALONSO, C. GALLEGO D. HONEY, P. Los Estilos de Aprendizaje: Procedimientos de diagnóstico y mejora. Bilbao: Ediciones Mensajero, 1994. Pág. 111.

¹⁶ KEEFE, J. K. *Profiling and utilizing learning styles*. Virginia, 1988.

Los rasgos cognitivos son aquellos estudiados por la psicología cognitiva donde explica las diferencias individuales de las personas para conocer y aprender.

Los rasgos fisiológicos son muy importantes porque a partir de este sean realizados estudios sobre los biotipos y los biorritmos que han aportado grandes avances a la teoría de los estilos de aprendizajes.

Los rasgos afectivos son aquellos que permiten a los educandos a aprender, son indispensables porque motivan al desarrollo de los procesos de aprendizajes a través del interés para aprender.

Los tres rasgos son indispensables para el aprendizaje y así diferenciar el estilo de cada uno de los educandos es a través de ellos que se puede abordar cada interés de los niños y así lograr aprendizajes significativos. Existen diferentes teorías que facilitan los estilos de aprendizaje.

2.2.7 La motivación

La motivación en la educación es uno de los aspectos esenciales que se deben tener en cuenta. Un sistema educativo que ayude a los alumnos a afrontar las tareas y a cumplir sus retos es necesario para lograr un aprendizaje de calidad.

Bisquerra afirma “La motivación es un constructo teórico-hipotético que designa un proceso complejo que causa la conducta. En la motivación intervienen múltiples variables (biológicas y adquiridas) que influyen en la activación, direccionalidad, intensidad y coordinación del comportamiento encaminado a lograr determinadas metas”¹⁷. Es decir que todo aquello que le motiva a una persona es lo que hace que alcance sus metas y por esto es que es necesario la motivación dentro de los diferentes contextos como es en la educación como pilar fundamental en el desarrollo de procesos de enseñanza aprendizaje.

Félix Afirma “Al mejorar la motivación del alumno, aumentará su interés y su disposición al esfuerzo y se centrará en las tareas de aprendizaje, con lo que, consecuentemente, aumentará su rendimiento, mejorarán sus resultados, disminuirán sus conductas disruptivas en el aula, disminuirán los conflictos con sus padres y profesores, mejorarán las relaciones con ellos, aumentarán su autoestima y, en definitiva, se sentirá más satisfecho consigo mismo”¹⁸. Es necesario implementar estrategias que motiven a los niños y niñas para aprender y con ello obtener

¹⁷ BISQUERRA, R. Educación emocional y bienestar. Barcelona: CISSPRAXIS. 2000. Pág. 165.

¹⁸ GARCIA, Félix. Motivar para el aprendizaje desde la actividad orientadora. Madrid. Cide. 2005.

procesos en los cuales permitan la construcción de saberes partiendo de los presaberes que cada niño posee y lograr aprendizajes significativos.

Para Brooks “Esta nueva visión del rol del docente nos invita a replantear nuestra práctica y a convertir nuestras aulas en espacios de interacción donde el aprender sea posible para todos. La motivación es la fuente para que el entusiasmo nazca en cada una de las cosas que hace, se vive o se tiene, por lo tanto, en la educación, el docente es el motor para comenzar a generar amor al aprendizaje, y entusiasmo de seguir aprendiendo”¹⁹. La motivación es necesaria dentro de las aulas de clase porque permite la interacción de todos los estudiantes y a partir de esta se genera interés para aprender y a su vez la construcción de la misma.

2.2.8 Tipos de motivación

Existen motivaciones altas y motivaciones bajas dentro de los educandos, es decir es la fuerza o impulso que tienen una persona esta puede ser interna a la que se le llama intrínseca o externa a la que se llama extrínseca.

La motivación intrínseca, es el impulso que sentimos para realizar una actividad proviene del interior y no de alguna recompensa externa que se pueda obtener con ello. Deci y Ryan afirman “es la inclinación innata de comprometer los intereses propios y ejercitar las capacidades personales para, de esa forma, buscar y dominar los desafíos máximos [...] La motivación intrínseca emerge de manera espontánea de las necesidades psicológicas orgánicas, la curiosidad personal y los empeños innatos por crecer”.²⁰ Este tipo de motivación personal está relacionada con el crecimiento personal y en autorrealización; en este caso, se siente placer y satisfacción en el proceso de estar realizando aquella actividad y no únicamente cuando ésta termina. Por ejemplo, cuando se empieza práctica de yoga y se sigue asistiendo a la clase se va mejorando las posturas, y a través de esto se obtiene una motivación intrínseca.

Cuando se tiene este tipo de motivación personal no se existen límites, pues se involucra por completo y se le da empeño en aquello que se está haciendo.

La motivación extrínseca es cuando se refiere al estímulo que impulsan a actuar, que son provenientes del exterior y de la actividad que se realizan. Para Baquero y Limón Luque “la motivación extrínseca se define como aquella que lleva al individuo a realizar una determinada

¹⁹ BROOKS. El rol del maestro. 2014

²⁰ RYAN, R.; DECI, E. Intrinsic and extrinsic motivations: Classic definitions and new directions. Contemporary Educational Psychology, v. 25, 2000.

conducta para satisfacer otros motivos que no son la actividad misma”²¹. En este sentido, lo que se motiva en realidad son las recompensas externas que se obtiene al lograr el objetivo, como pueden ser el dinero o el reconocimiento.

Vale la pena aclarar que cuando se tiene este tipo de motivación, no necesariamente se siente satisfacción al hacer todo aquello que se debe hacer para lograr el objetivo de lo planteado; es únicamente la recompensa que se recibe al cumplir con la meta lo que motiva. Es decir, esta motivación se basa en tres principios como son la recompensa, el castigo e incentivo, por esto que las personas con motivación extrínsecas actúan en conseguir motivaciones ya sean de dinero, de elogios o reconocimiento social.

2.2.9 Diseño Universal de Aprendizaje

Esta es una herramienta eficaz que permite una gran posibilidad de hacer accesible el proceso de enseñanza y aprendizaje, al considerar las habilidades del estudiante y motivar el éxito, así como un adecuado procesamiento de la información que provenga del entorno en donde se desenvuelve. El DUA es una nueva manera de pensar en la educación, para Hartmann “es una filosofía, que tiene el potencial para reformar el currículo y hacer que las experiencias de aprendizaje sean más accesibles y significativas”.²² lo que quiere decir que ayuda a la formación docente-estudiante con la reducción de barreras que se presentan en el aprendizaje, maximizando oportunidades para cada uno de los aprendices.

Según Alba, Sánchez y Zubillaga el DUA se define como: “un enfoque basado en la investigación para el diseño del currículo – es decir, objetivos educativos, método, materiales y evaluación-, que permite a todas las personas desarrollar conocimientos, habilidades y motivación e implicación con el aprendizaje”.²³ lo que permite entender que el docente es elemento clave para llevar a cabo esta transformación; no obstante, es necesario diseñar, implementar y evaluar un proceso de preparación que le permita a los estudiantes la accesibilidad de conocimiento de forma motivacional.

Según “CAST (Center for Applied Special Technology) “el aprendiz experto se caracteriza por ser experto en aprender a aprender y no experto en reproducir contenidos. Implica saber cómo

²¹ BAQUERO, R. LIMÓN, M. Teorías del aprendizaje. Buenos Aires: Unidad Nacional de Quilmes. 1999. Pág. 109

²² HARTMANN, E. Diseño Universal para Aprendizaje. Perspectiva de práctica, 2011. Pág. 1.

²³ ALBA, C., SÁNCHEZ, J., & ZUBILLAGA, A. Diseño Universal para el Aprendizaje. Pautas para su introducción en el currículo, 2014. Pág. 9.

aprender, qué quiere aprender y establecer metas para lograrlo. Es un aprendiz estratégico, ya que va directo a la meta, objetivo o propósito de aprendizajes, cuenta con los recursos óptimos y está informado para que utilice los conocimientos previos. Finalmente, su desempeño refleja la motivación por alcanzar las metas propuestas”.²⁴ a partir de esta afirmación de la CAST, se establece la necesidad de motivar al estudiante para que este a partir de un Diseño Universal de Aprendizaje tenga la oportunidad de eliminar cualquier barrera de aprendizaje y participación, que potencialice sus habilidades respetando la individualización en los procesos de aprendizaje y permitir el acceso a una educación inclusiva.

Dentro del DUA se plantean tres principios que permite crear diversas maneras flexibles para lograr avances de manera individual de cada uno de los estudiantes, el primer principio proporcionar múltiples formas de representación; el segundo principio proporcionar múltiples formas de expresión y el tercero proporcionar múltiples formas de implicación.

Principio 1. Proporcionar múltiples formas de representación

Dentro de este principio se trabaja “el qué del aprendizaje” dado que los estudiantes son diferentes en la forma de percibir y comprenden la información, para lograr que los niños y niñas aprendan es necesario proporcionar múltiples opciones de procesar la información, porque en la actualidad no existe un único medio de representación óptico para todos los estudiantes, que respete la diversidad e individualidad en la adquisición de conocimientos.

Para incorporar este principio en los procesos de enseñanza se hace a través de tres pautas:

La primera pauta proporcionar diferentes opciones para percibir la información, dentro de esta pauta tiene 3 puntos de verificación: opciones que permitan modificar y personalizar la presentación de la información ofrecer alternativas para la información auditiva y ofrecer alternativas para la información visual.

La segunda pauta proporcionar múltiples opciones para el lenguaje y los símbolos, dentro de esta existen 5 puntos de verificación: definir el vocabulario y los símbolos, clarificar la sintaxis y la estructura, facilitar la decodificación de textos, notaciones matemáticas y símbolos, promover la comprensión entre diferentes idiomas, ilustrar las ideas principales a través de múltiples medios.

La tercera pauta proporcionar opciones para la comprensión, dentro de esta existen 4 puntos de verificación: activar los conocimientos previos, destacar patrones, características fundamentales,

²⁴ CENTRO DE TECNOLOGÍA ESPECIAL APLICADA (CAST). Guía para el Diseño Universal del Aprendizaje (DUA). Versión 1.0. 2008.

ideas principales y relaciones entre ellas, guiar el procesamiento de la información, la visualización y la manipulación, maximizar la memoria y la transferencia de información.

Principio 2. Proporcionar múltiples formas de expresión

Dentro de este principio se trabaja “el cómo del aprendizaje”. porque las personas tienen diferentes maneras de aprender y de expresar lo que saben. Porque no existe un modo único de realizar una tarea o de expresar un aprendizaje que sea óptimo para todos los estudiantes. Por eso, en el quehacer docente es necesario proporcionar diferentes opciones para llevar a cabo las tareas de aprendizaje y la forma de expresar.

Para incorporar este principio en los procesos de enseñanza se hace a través de tres pautas:

La primera pauta proporcionar múltiples medios físicos de acción, dentro de esta pauta tiene 3 puntos de verificación: proporcionar varios métodos de respuesta, ofrecer diferentes posibilidades para interactuar con los materiales, integrar el acceso a herramientas y tecnologías de asistencia.

La segunda pauta proporcionar opciones para la expresión y hacer fluida la comunicación, dentro de esta existen 3 puntos de verificación: utilizar múltiples formas o medios de comunicación, usar múltiples herramientas para la composición y la construcción, incorporar niveles graduados de apoyo en los procesos de aprendizaje.

La tercera pauta proporcionar opciones para las funciones ejecutivas, dentro de esta existen 4 puntos de verificación: guiar el establecimiento de metas adecuadas, apoyar la planificación y el desarrollo de estrategias, facilitar la gestión de información y de recursos, mejorar la capacidad para hacer un seguimiento de los avances.

Principio 3. Proporcionar múltiples formas de implicación

Dentro de este principio se trabaja “el porqué del aprendizaje” es por ello que es importante incorporar el componente emocional en el aprendizaje, porque permite motivar en la manera en que se implica aprender. En algunos les motiva lo novedoso, otros prefieren rutinas, mientras que unos trabajan mejor cuando lo hacen solos, pero en otros les gusta trabajar en grupo. Es indispensable dar opciones o variar las dinámicas, de manera que todos los estudiantes se involucren según sus preferencias.

Para incorporar este principio en los procesos de enseñanza se hace a través de tres pautas:

La primera pauta proporcionar opciones para captar el interés, dentro de esta pauta tiene 3 puntos de verificación: optimizar la elección individual y la autonomía, optimizar la relevancia, el valor y la autenticidad, minimizar la sensación de inseguridad y las distracciones.

La segunda pauta proporcionar opciones para mantener el esfuerzo y la persistencia, dentro de esta existen 4 puntos de verificación: resaltar la relevancia de las metas y los objetivos, variar los niveles de desafío y apoyo, fomentar la colaboración y la comunidad, proporcionar una retroalimentación orientada.

La tercera pauta proporcionar opciones para la autorregulación, dentro de esta existen 3 puntos de verificación: promover expectativas y creencias que optimicen la motivación, facilitar niveles graduados de apoyo para imitar habilidades y estrategias, desarrollar la autoevaluación y la reflexión.

2.3 Marco legal

Es necesario que un proyecto de investigación tenga veracidad y fundamento, es importante respaldarlo con las leyes del país, por lo tanto, es obligatorio fundamentarlo con las normas legales:

2.3.1 Declaración universal de los derechos humanos de diciembre 10 de 1948.

La asamblea general de naciones UNIDAS proclama la presente declaración universal de derechos humanos como ideal común por el que todos los pueblos y naciones deben esforzarse, a fin de que tanto los individuos como las instituciones, inspirándose constantemente en ella, promuevan, mediante la enseñanza y la educación, el respeto a estos derechos y libertades, y aseguren, por medidas progresivas de carácter nacional e internacional, su reconocimiento y aplicación universales y efectivos, tanto entre los pueblos de los Estados Miembros como entre los de los territorios colocados bajo su jurisdicción.

Artículo 1. Todos los seres humanos nacen libres e iguales en dignidad y derechos y, dotados como están de razón y conciencia, deben comportarse fraternalmente los unos con los otros.

Artículo 2. Toda persona tiene todos los derechos y libertades proclamados en esta Declaración, sin distinción alguna de raza, color, sexo, idioma, religión, opinión política o de cualquier otra índole, origen nacional o social, posición económica, nacimiento o cualquier otra condición.

Artículo 3. Todo individuo tiene derecho a la vida, a la libertad y a la seguridad de su persona.

Artículo 5. Nadie será sometido a torturas ni a penas o tratos crueles, inhumanos o degradantes.

Artículo 12. Nadie será objeto de injerencias arbitrarias en su vida privada, su familia, su domicilio o su correspondencia, ni de ataques a su honra o a su reputación. Toda persona tiene derecho a la protección de la ley contra tales injerencias o ataques.

Artículo 22. Toda persona, como miembro de la sociedad, tiene derecho a la seguridad social, y a obtener, mediante el esfuerzo nacional y la cooperación internacional, habida cuenta de la organización y los recursos de cada Estado, la satisfacción de los derechos económicos, sociales y culturales, indispensables a su dignidad y al libre desarrollo de su personalidad.

2.3.2 Constitución política de Colombia.

Artículo 27. El Estado garantiza las libertades de enseñanza, aprendizaje, investigación y cátedra.

Artículo 44. Son derechos fundamentales de los niños: la vida, la integridad física, la salud y la seguridad social, la alimentación equilibrada, su nombre y nacionalidad, tener una familia y no ser separados de ella, el cuidado y amor, la educación y la cultura, la recreación y la libre expresión de su opinión. Serán protegidos contra toda forma de abandono, violencia física o moral, secuestro, venta, abuso sexual, explotación laboral o económica y trabajos riesgosos. Gozarán también de los demás derechos consagrados en la Constitución, en las leyes y en los tratados internacionales ratificados por Colombia.

La familia, la sociedad y el Estado tienen la obligación de asistir y proteger al niño para garantizar su desarrollo armónico e integral y el ejercicio pleno de sus derechos. Cualquier persona puede exigir de la autoridad competente su cumplimiento y la sanción de los infractores. Los derechos de los niños y niñas prevalecen sobre los derechos de los demás.

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

La educación formará al colombiano en el respeto a los derechos humanos, a la paz y a la democracia; y en la práctica del trabajo y la recreación, para el mejoramiento cultural, científico, tecnológico y para la protección del ambiente.

2.3.3 Ley general de Educación 115 de febrero 8 DE 1994.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

13. La promoción en la persona y en la sociedad de la capacidad para crear, investigar, adoptar la tecnología que se requiere en los procesos de desarrollo del país y le permita al educando ingresar al sector productivo.

Artículo 7. La familia. A la familia como núcleo fundamental de la sociedad y primer responsable de la educación de los hijos, hasta la mayoría de edad o hasta cuando ocurra cualquier otra clase o forma de emancipación, le corresponde:

a) Matricular a sus hijos en instituciones educativas que respondan a sus expectativas, para que reciban una educación conforme a los fines y objetivos establecidos en la Constitución, la ley y el proyecto educativo institucional;

b) Participar en las asociaciones de padres de familia,

c) Informarse sobre el rendimiento académico y el comportamiento de sus hijos, y sobre la marcha de la institución educativa, y en ambos casos, participar en las acciones de mejoramiento.

d) Buscar y recibir orientación sobre la educación de los hijos.

g) Educar a sus hijos y proporcionarles en el hogar el ambiente adecuado para su desarrollo integral.

Artículo 11. Niveles de la educación formal.

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

a) El preescolar que comprenderá mínimo un grado obligatorio;

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

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

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

2.3.4 Decreto 1290 se reglamenta la evaluación del aprendizaje y promoción de los estudiantes de los niveles de educación básica y media 2009.

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.

2.3.5 Decreto 1421 de 2017. Por el cual se reglamenta en el marco de la educación inclusiva la atención educativa a la población con discapacidad.

Artículo 1º. Subrogación de una sección al Decreto 1075 de 2015. Subróguese la Sección:2 del Capítulo 5, Título 3, Parte 3, Libro 2 del Decreto 1075 de 2015, la cual quedará así:

Artículo 2.3.3.5.2.1.1 Objeto. La presente sección reglamenta la ruta. El esquema y las condiciones para la atención educativa a la población con discapacidad en los niveles de preescolar, básica y media.

Artículo 2.3.3.5.2.1.2 Ámbito de aplicación. La presente sección aplica en todo el territorio nacional a las personas con discapacidad, sus familias, cuidadores, Ministerio de Educación Nacional, entidades territoriales, establecimientos educativos de preescolar, básica y media e instituciones que ofrezcan educación de adultos, ya sean de carácter público o privado. Igualmente, aplica a las entidades del sector educativo del orden nacional como: Instituto Nacional para Ciegos (INCI), Instituto Nacional para Sordos (INSOR) y el Instituto Colombiano para la Evaluación de la Educación (ICFES).

Artículo 2.3.3.5.2.1.3 Principios. La atención educativa a la población con discapacidad se enmarca en los principios de la educación inclusiva: calidad, diversidad, pertinencia, participación, equidad e interculturalidad, establecidos por la Ley 1618 de 2013 en concordancia con las normas que hacen parte del bloque de constitucionalidad, así como en los fines de la educación previstos en la Ley 115 de 1994.

Artículo 2.3.3.5.1.4. Definiciones. Para efectos de la presente sección, deberá entenderse como:

1. Accesibilidad: medidas pertinentes para asegurar el acceso de las personas con discapacidad, en igualdad de condiciones con las demás, al entorno físico, el transporte, la información y las comunicaciones, incluidos los sistemas y las tecnologías de la información y las comunicaciones, y a otros servicios e instalaciones. Estas medidas, incluirán la identificación y eliminación de obstáculos y barreras de acceso, de movilidad, de comunicación y la posibilidad de participar activamente en todas aquellas experiencias para el desarrollo del estudiante, para facilitar su autonomía y su independencia.

2. Acceso a la educación para las personas con discapacidad: proceso que comprende las diferentes estrategias que el servicio educativo debe realizar para garantizar el ingreso al sistema educativo de todas las personas con discapacidad, en condiciones de accesibilidad, adaptabilidad, flexibilidad y equidad con los demás estudiantes y sin discriminación alguna.

3. Acciones afirmativas: conforme a los artículos 13 de la Constitución Política y 2 de la Ley 1618 de 2013, se definen como: «políticas, medidas o acciones dirigidas a favorecer a personas o grupos con algún tipo de discapacidad, con el fin de eliminar o reducir las desigualdades y barreras de tipo actitudinal, social, cultural o económico que los afectan». En materia educativa, todas estas políticas, medidas y acciones están orientadas a promover el derecho a la igualdad de las personas con discapacidad mediante la superación de las barreras que tradicionalmente les han impedido beneficiarse, en igualdad de condiciones al resto de la sociedad, del servicio público educativo.

4. Ajustes razonables: son las acciones, adaptaciones, estrategias, apoyos, recursos o modificaciones necesarias y adecuadas del sistema educativo y la gestión escolar, basadas en necesidades específicas de cada estudiante, que persisten a pesar de que se incorpore el Diseño Universal de los Aprendizajes, y que se ponen en marcha tras una rigurosa evaluación de las características del estudiante con discapacidad. A través de estas se garantiza que estos estudiantes puedan desenvolverse con la máxima autonomía en los entornos en los que se encuentran, y así poder garantizar su desarrollo, aprendizaje y participación, para la equiparación de oportunidades y la garantía efectiva de los derechos.

Los ajustes razonables pueden ser materiales e inmateriales y su realización no depende de un diagnóstico médico de deficiencia, sino de las barreras visibles e invisibles que se puedan presentar

e impedir un pleno goce del derecho a la educación. Son razonables cuando resultan pertinentes, eficaces, facilitan la participación, generan satisfacción y eliminan la exclusión.

5. Currículo flexible: es aquel que mantiene los mismos objetivos generales para todos los estudiantes, pero da diferentes oportunidades de acceder a ellos, es decir, organiza su enseñanza desde la diversidad social, cultural, de estilos de aprendizaje de sus estudiantes, tratando de dar a todos la oportunidad de aprender y participar.

6. Diseño Universal del Aprendizaje (DUA): diseño de productos, entornos, programas y servicios que puedan utilizar todas las personas, en la mayor medida posible, sin necesidad de adaptación ni diseño especializado. En educación, comprende los entornos, programas, currículos y servicios educativos diseñados para hacer accesibles y significativas las experiencias de aprendizaje para todos los estudiantes a partir de reconocer y valorar la individualidad.

Se trata de una propuesta pedagógica que facilita un diseño curricular en el que tengan cabida todos los estudiantes, a través de objetivos, métodos, materiales, apoyos y evaluaciones formulados partiendo de sus capacidades y realidades. Permite al docente transformar el aula y la práctica pedagógica y facilita la evaluación y seguimiento a los aprendizajes. El diseño universal no excluirá las ayudas técnicas para grupos particulares de personas con discapacidad, cuando se necesiten.

7. Educación inclusiva: es un proceso permanente que reconoce, valora y responde de manera pertinente a la diversidad de características, intereses, posibilidades y expectativas de los niñas, niños, adolescentes, jóvenes y adultos, cuyo objetivo es promover su desarrollo, aprendizaje y participación, con pares de su misma edad, en un ambiente de aprendizaje común, sin discriminación o exclusión alguna, y que garantiza, en el marco de los derechos humanos, los apoyos y los ajustes razonables requeridos en su proceso educativo, a través de prácticas, políticas y culturas que eliminan las barreras existentes en el entorno educativo.

8. Esquema de atención educativa: son los procesos mediante los cuales el sector educativo garantiza el servicio a los estudiantes con discapacidad en todos los niveles de la educación formal de preescolar, básica y media, considerando aspectos básicos para su acceso, permanencia y oferta de calidad, en términos de currículo, planes de estudios, tiempos, contenidos, competencias, metodologías, desempeños, evaluación y promoción.

9. Estudiante con discapacidad: persona vinculada al sistema educativo en constante desarrollo y transformación, con limitaciones en los aspectos físico, mental, intelectual o sensorial que, al interactuar con diversas barreras (actitudinales, derivadas de falsas creencias, por desconocimiento, institucionales, de infraestructura, entre otras), pueden impedir su aprendizaje y participación plena y efectiva en la sociedad, atendiendo a los principios de equidad de oportunidades e igualdad de condiciones.

10. Permanencia educativa para las personas con discapacidad: comprende las diferentes estrategias y acciones que el servicio educativo debe realizar para fortalecer los factores asociados a la permanencia y el egreso de los niños, niñas, adolescentes, jóvenes y adultos con discapacidad en el sistema educativo, relacionadas con las acciones afirmativas, los ajustes razonables que garanticen una educación inclusiva en términos de pertinencia, calidad, eficacia y eficiencia y la eliminación de las barreras que les limitan su participación en el ámbito educativo.

11. Plan Individual de Ajustes Razonables (PIAR): herramienta utilizada para garantizar los procesos de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes, basados en la valoración pedagógica y social, que incluye los apoyos y ajustes razonables requeridos, entre ellos los curriculares, de infraestructura y todos los demás necesarios para garantizar el aprendizaje, la participación, permanencia y promoción. Son insumo para la planeación de aula del respectivo docente y el Plan de Mejoramiento Institucional (PMI), como complemento a las transformaciones realizadas con base en el DUA.

2.4 Marco conceptual.

Es necesario el apoyo de conceptos textuales para que un proyecto de investigación sea conciso, a su vez poder orienten al lector y le permitan conocer el tema del mismo, en esta investigación de abordan temas sobre ritmos y estilos de aprendizaje de los niños y niñas. Los conceptos que se deben tener muy en cuenta son:

2.4.1 Estrategias lúdico-pedagógicas.

Hace referencia al conjunto de actividades lúdicas a través de estrategias pedagógicas que usa el docente en quehacer para lograr aprendizajes significativos de manera activa y agradable, que permite desarrollar de manera integral los conocimientos a la vez con las habilidades y destrezas en los niños y niñas.

2.4.2 Motivación escolar.

Es la acción encargada de promover la interacción entre el docente, el estudiante y el aprendizaje y a través de esta encender el interés para la construcción del conocimiento partiendo del pre saber del estudiante.

2.4.3 Ámbitos del desarrollo.

Son los procesos de crecimiento del cuerpo y el cerebro, así como son las capacidades sensoriales, habilidades motoras y la salud intelectual.

2.4.4 Desarrollo Cognitivo.

Se encarga de los cambios en los procesos mentales, el aprendizaje, la atención, memoria, pensamiento, razonamiento y creatividad.

2.4.5 Desarrollo psicomotor.

Se encarga del proceso de crecimiento del cuerpo y el cerebro, así como son las capacidades sensoriales, habilidades motoras y la salud, se observa que tantas habilidades motoras demuestran tener la persona.

2.4.6 Desarrollo psicosocial.

Es la pauta en el cambio ordenado y por etapas, que están ligadas con la interacción con el medio y que se convierten en medios complejos en el cambio de emociones, la personalidad y relaciones sociales.

2.2.7 Estilos de aprendizaje.

Es la manera como cada persona puede aprender, es decir cada uno busca su forma, su propio método o conjunto de estrategias para adquirir el conocimiento, el cual se constituye como un proceso activo al que se le llama estilo de aprendizaje.

2.2.8 Diseño Universal de Aprendizaje (DUA)

Es un conjunto de principios y estrategias que incrementan las posibilidades de aprendizaje y orientan al maestro en la formulación de metodologías flexibles teniendo en cuenta la diversidad en el aula, esta permite utilizar diversidad de materiales, técnicas y estrategias que ayuden a los educadores a atender las necesidades, el DUA es para todos, este ayuda a eliminar barreras de aprendizajes e incrementa oportunidades de aprendizaje.

3. DISEÑO METODOLÓGICO

3.1 Tipo de investigación.

El proyecto de investigación formativa las estrategias lúdico – pedagógicas para el fortalecimiento del desarrollo cognitivo, psicomotor y psicosocial de los niños y niñas del grupo 4°C de la institución Educativa Escuela Normal Superior sede del Llano Echavez, Ocaña Norte de Santander, acordes a los estilos de aprendizaje, se contempla en la investigación cualitativa, porque es un método de investigación que se basa en la observación de comportamientos naturales, discursos, respuestas abiertas para la posterior interpretación de significados. Analiza el conjunto del discurso entre los sujetos y la relación de significado para ellos, según contextos culturales, ideológicos y sociológicos. Si hay una selección hecha en base a algún parámetro, ya no se considerará cualitativo.

Dentro de las investigaciones cualitativas se tratan de entender a las personas dentro de su contexto, por lo que este tipo de investigación es importante porque es experimentar la realidad como la evidencian los participantes de esta.

Herbert Blumer explica como “tratar de aprehender el proceso interpretativo permaneciendo distanciado como un denominado observador "objetivo" y rechazando el rol de unidad actuante, equivale a arriesgarse al peor tipo de subjetivismo: en el proceso de interpretación, es probable que el observador objetivo llene con sus propias conjeturas lo que le falte en la aprehensión del proceso tal como él se da en la experiencia de la unidad actuante que lo emplea”²⁵.

3.2 Enfoque de la investigación.

El enfoque investigativo de este proyecto es descriptivo, porque comprende la descripción, registro, análisis e interpretación de la naturaleza actual, y la composición o procesos de los fenómenos. El enfoque se hace sobre conclusiones dominantes o sobre una persona, grupo o cosa se conduce o funciona en el presente.

La investigación descriptiva trabaja sobre realidades de hecho, y su característica fundamental es la de presentarnos una interpretación correcta

Para Tamayo “Comprende la descripción, registro, análisis e interpretación de la naturaleza actual, composición o procesos de los fenómenos. El enfoque que se hace sobre conclusiones es

²⁵ BLUMER, Herbert. Symbolic interactionism. Perspective and method, Prentice-Hall, Englewood Cliffs, Nueva Jersey.1969. Pág. 86.

dominante, o como una persona, grupo o cosa, conduce a funciones en el presente. La investigación descriptiva trabaja sobre las realidades de los hechos y sus características fundamentales es de presentarnos una interpretación correcta”²⁶.

3.3 Población y Muestra

3.3.1 Población.

Corresponde a los grupos de 4 de la Institución Educativa Escuela Normal Superior Sede el Llano Echavez Ocaña Norte de Santander, cuenta con una población estudiantil de 90 niños y 3 docentes.

3.3.2 Muestra.

Corresponde al grado de 4^oC, quienes lo conformaron 30 estudiantes en el año 2019, a quienes se les aplicará los instrumentos que se diseñarán para la identificar e implementar estrategias lúdico-pedagógicas y así obtener los resultados necesarios para dar respuesta a los objetivos propuestos dentro del proyecto de investigación. Después del 1 de marzo en el año 2020 el número de estudiantes fue de 31, 15 niños y 16 niñas.

3.4 Técnicas de recolección de la información

Son medios para recolectar la información necesaria y dar respuesta a la investigación se utilizarán técnicas como lo son, la Observación directa e indirecta y participativa, las entrevistas, estas técnicas son las que ayudarán a dar posibles soluciones. En este sentido, existe un amplio conjunto de técnicas de recolección de información (primaria o secundaria) donde algunas son propias de las investigaciones con tendencia cuantitativa y otros con orientación cualitativa.

Para Albert “el enfoque cualitativo, la recolección de datos ocurre completamente en los ambientes naturales y cotidianos de los sujetos e implica dos fases o etapas: (a) inmersión inicial en el campo y (b) recolección de los datos para el análisis”²⁷

Entre las técnicas de recolección de información se utilizan las siguientes:

²⁶ TAMAYO y TAMAYO. El Proceso de Investigación Científica. Editorial PAIDOS. Buenos Aires. Argentina. 2006. Pág. 54.

²⁷ ALBERT, Gómez, M.J La investigación educativa: Claves teóricas. Madrid. McGraw Hill. 2007. Pág. 231.

3.4.1 La observación directa.

Esta es una observación personal basada en hechos o eventos, donde se da la identificación de características, en esta se hace el uso de los sentidos para recolectar información.

Para Tamayo la observación directa es “aquella en la cual el investigador puede observar y recoger datos mediante su propia observación”²⁸

3.4.2 La observación indirecta.

Esta es una observación que se hace por medio de la lectura de los libros, por medio de conversaciones con otras personas y por medio de información de objetos o situaciones a través de medios de comunicación, como los son la televisión, radio, periódicos, videos, etc.

Según Tamayo la observación indirecta es “cuando el investigador corrobora los datos que ha tomado de otros, ya sea de testimonios orales o escritos de personas que han tenido contacto de primera mano con la fuente que proporciona los datos”²⁹

3.4.3 La observación participante.

Los métodos cualitativos de recolección de datos, tales como entrevistas, observación y análisis de documentos, han sido incluidos bajo el término global de "métodos etnográficos" en tiempos recientes y se han definido como propios de la observación participante.

Para Dewalt y Dewalt “la meta para el diseño de la investigación usando la observación participante como un método es desarrollar una comprensión holística de los fenómenos en estudio que sea tan objetiva y precisa como sea posible, teniendo en cuenta las limitaciones del método”³⁰

3.4.4 La entrevista.

Es la comunicación interpersonal establecida entre el investigador y el sujeto de estudio a fin de obtener respuestas verbales a los interrogantes planteados sobre el problema propuesto. Se considera que este método es más eficaz que el cuestionario, ya que permite obtener una información más completa.

Para Alonso “la entrevista de investigación es por lo tanto una conversación entre dos personas, un entrevistador y un informante, dirigida y registrada por el entrevistador con el propósito de

^{28 29} TAMAYO y TAMAYO. El Proceso de Investigación Científica. Editorial PAIDOS. Buenos Aires. Argentina. 2006. Pág. 99, 100.

²⁹

³⁰ DEWALT, Kathleen M. & DEWALT, Billie R. *Participant observation: a guide for fieldworkers*. Walnut Creek, CA. AltaMira Press. 2002. Pág. 92.

favorecer la producción de un discurso conversacional, continuo y con una cierta línea argumental, no fragmentada, segmentada, precodificado y cerrado por un cuestionario previo del entrevistado sobre un tema definido en el marco de la investigación”³¹

A través de ella el investigador puede explicar el propósito del estudio y especificar claramente la información que necesite; si hay interpretación errónea de las preguntas permite aclararla, asegurando una mejor respuesta.

3.5 Técnica de análisis de los resultados.

Son procesos fundamentales para adjuntar una serie de datos esenciales en el desarrollo de una investigación, para hallar respuestas con respecto al tema trabajado de manera cualitativa.

Es una técnica que consiste en la recolección de datos primarios los cuales son evaluados y ordenados, para obtener información útil, para luego ser analizados por los investigadores. Se utilizan diferentes medios para procesar los datos que pueden ser medios manuales, electrónico, electromecánico y organización de la información.

Para este proyecto se partirá de la investigación cualitativa donde se tendrán en cuenta una serie de indicadores de observación que se categorizarán teniendo en cuenta las variables como: los procesos de motivación, ritmos del desarrollo y estilos de aprendizajes y por medio de estos seguir el trayecto investigativo el cual debe arrojar respuestas al problema expuesto al inicio y en lo posible con el cumplimiento de los objetivos

3.6 Línea de investigación.

En esta investigación su línea es currículo y didáctica, porque al tiempo que se producen los diferentes cambios en las estructuras sociales económicas, culturales, religiosas científicas y políticas entre otras, se producen igualmente cambios en los sistemas educativos y particularmente en el sistema educativo colombiano (libertades, integralidad, calidad, autonomía escolar, Proyecto Educativo Institucional, etc.) que se reflejan en la promulgación de normas como Ley 060 de 1993, la Ley 115 de 1994, el Decreto 1860 de 1994, entre otras que configuran los mandatos que cimentan dichos cambios.

³¹ ALONSO, L. E. Sujetos y Discurso: el lugar de la entrevista abierta en las prácticas de la sociología cualitativa. En J. M. Delgado y J. M. Gutiérrez (Coord.). Métodos y técnicas cualitativas de investigación en Ciencias Sociales. España: Editorial Síntesis. 2007. Pág. 228.

Los cambios de tipo social, económico, científico, tecnológico e histórico que presionan hacia nuevas concepciones educativas, vienen obligando a sus actores a asumir diversos roles entre los que se destacan por ejemplo ponerse a la vanguardia del proceso y así directivos y docentes, entre otros, han tomado conciencia de la necesidad de revisar en profundidad las temáticas relacionadas con los factores del currículo y de las didácticas, en especial lo filosófico, lo histórico, lo psicológico, lo sociológico, lo antropológico, lo económico... Así se empieza a mostrar la panorámica de una fundamentación hacia el currículo y la didáctica desde una perspectiva, no de resultado, sino de proceso de investigación que pueden desarrollarse a través de proyectos pedagógicos por parte de los maestros y los estudiantes-maestros, en los distintos proyectos educativos que involucran directamente el acontecer educativo. Esta fundamentación requiere mirar la evolución de la educación, las problemáticas encontradas, los pasados y futuros y reorganizar las preguntas y respuestas pertinentes.

Plantear el concepto de currículo y de didáctica como un trabajo de investigación, de identificación de problemas, de trabajo participativo con compromiso, lleva a preguntarse: ¿en dónde estamos?, ¿qué tenemos?, ¿qué ofrecemos?, ¿qué encontramos?, ¿qué queremos?, ¿qué es necesario? A partir de estos interrogantes, la Normal Superior de Ocaña propone como tema de investigación formativa, el currículo problémico emancipatorio desde una perspectiva significativa, el cual pretende que mediante la propuesta educativa puesta en marcha se superen las condiciones y características ligadas al conocimiento en sentido transmisioncista, reproductivista o meramente cognoscitivo; en cambio, se sitúa en la posibilidad de ver el proceso educativo como la configuración de elementos cognoscitivos que están estrechamente relacionados con lo político, lo social, lo cultural, lo económico, el cual en esa medida produce prácticas específicas que es necesario develar y por lo tanto transformar, en la perspectiva de construir una sociedad más justa y equitativa.

Con esta mirada, el estudiante de la Normal Superior de Ocaña y sus alrededores puede hacer realidad la concepción constructivista significativa del conocimiento, en tanto le concibe como una construcción intersubjetiva de los diferentes actores que intervienen en el proceso educativo, donde sus elementos de reflexión pueden aportar igualmente elementos válidos para que a su vez las instituciones educativas existentes en la ciudad de Ocaña y sus alrededores cuestionen su Proyecto Educativo Institucional, especialmente en lo que tiene que ver con el enfoque

pedagógico, porque aunque en lo escrito se ha plasmado una intención de hacer cosas diferentes, en la realidad se siguen utilizando los mismos caminos.

Y es que en la realidad la necesidad de elaborar nuevas propuestas curriculares y didácticas debe solucionarse y atenderse mediante la construcción de proyectos educativos institucionales, que surjan del conocimiento de cada institución tiene de sí y como respuesta autónoma a sus problemas.

En este sentido, el estudiante de la Normal Superior, interesado en esta realidad, puede abordar los siguientes temas como objeto de estudio:

- Aprendizaje y apropiación de conocimiento.
- Orientación y didáctica de las disciplinas.
- Alternativas e innovaciones curriculares.
- Programas y planes de estudio.
- Docencia, investigación y proyección a la comunidad.
- La pedagogía y modelos curriculares.
- El currículo y la educación.
- El acompañamiento como acción pedagógica integral.

Relación con la misión y la visión de la Normal Superior

Trabajar en una línea de investigación que tenga que ver con lo curricular y lo didáctico, responde a las expectativas de la Normal Superior, en cuanto fortalece la visión comunitaria mediante la difusión de actividades pedagógicas que repercutan en el bien de la comunidad, en el establecimiento de la continua cualificación de los estudiantes-maestros y en general, se convierta en verdadero aporte para el desarrollo integral, la transformación social y el mejoramiento de la calidad de vida de la población, sustentado en un profundo sentido comunitario, con prioridad en el desarrollo de los valores y de la ética desde el quehacer escolar.

La Normal Superior destaca su eje investigativo, el cual apunta hacia la transformación de la visión tradicional de la escuela, mediante el impulso de acciones cualificadas del docente, del estudiante-maestro y del proceso educativo, contribuyendo a la construcción de sentido en la práctica docente, con una visión popular de la pedagogía. Nuestra meta es la de coadyuvar en la construcción de propuestas para el desarrollo práctico del currículo y de la didáctica.

Objetivo general

Articular los diferentes componentes del currículo en función de las características y necesidades de la región de Ocaña y sus alrededores, para promover la adaptación y cualificación de los procesos de formación académica y docente.

Objetivos específicos

Ofrecer espacios y oportunidades de reflexión que lleven a los estudiantes-maestros y docentes en general, a situarse en la perspectiva de ver el proceso educativo como el conjunto de prácticas que es necesario develar y transformar.

Analizar procesos, metodologías y componentes de los programas y planes de estudio que se adelantan en las instituciones educativas del sector, con el objeto de proponer cambios que orienten y mejoren los procesos.

Proponer la construcción de nuevas alternativas curriculares y didácticas aplicables a la modalidad de educación rural.

Integrar los elementos constitutivos en el currículo problémico-regional desde una perspectiva significativa.



4. PRESENTACIÓN DE RESULTADOS

Institución Educativa Escuela Normal Superior Ocaña

INSTRUMENTO NÚMERO 1. OBSERVACIÓN DIRECTA

Fecha de aplicación: 28 de enero de 2020

Tiempo: 4 horas

Grupo observado: 4C

Titular: Geovanny Guerrero

Objetivo: Caracterizar a los niños y niñas del grupo 4C de la IE Escuela Normal Superior sede El Llano Echavez de Ocaña Norte de Santander, según los ámbitos de desarrollo cognitivo, psicomotor y psicosocial.

Maestras Investigadoras: Marly Loreine Pacheco Arenas

Shary Daniela Yaruro Robles

Recursos: Humanos: los 30 estudiantes, 2 maestras investigadoras, una docente

Institucionales: aula de clase.




Materiales: lapicero, hojas.

INDICADORES DE OBSERVACIÓN

 Siempre

 A veces




 Nunca

CATEGORIA	ASPECTOS A OBSERVAR	FRECUENCIA		
				
ÁMBITO COGNITIVO	Se distrae fácilmente, y pierde el interés y la atención en clases.			
	Continúa por mucho tiempo con la misma actividad sin detenerse o cambia con rapidez de actividad.			
	Experimenta dificultad para entender y seguir instrucciones, así como para recordar lo que se le acaba de decir.			
ÁMBITO PSICOMOTOR	Choca frecuentemente con los objetos que se encuentran a su paso y se cae con frecuencia.			
	Tiene dificultad para alternar ambos pies al caminar o correr			
	Tiene dificultad para tomar de manera adecuada un lápiz, un vaso, un cuaderno, etcétera.			
	No controla sus trazos al escribir, dibujar caminos, marcar contornos, unir los dibujos, etcétera.			
ÁMBITO	Necesita mucho apoyo de maestros y compañeros.			

PSICOSOCIAL	Se adapta con facilidad a situaciones nuevas o diferentes que tengan mayor grado de dificultad.			
	Presenta conductas como morderse, golpearse o chuparse el dedo o la mano entera; hace berrinches exagerados frecuentes			
	Es tímido, triste, y no se relaciona con los otros niños.			

REALIDAD OBSERVADA

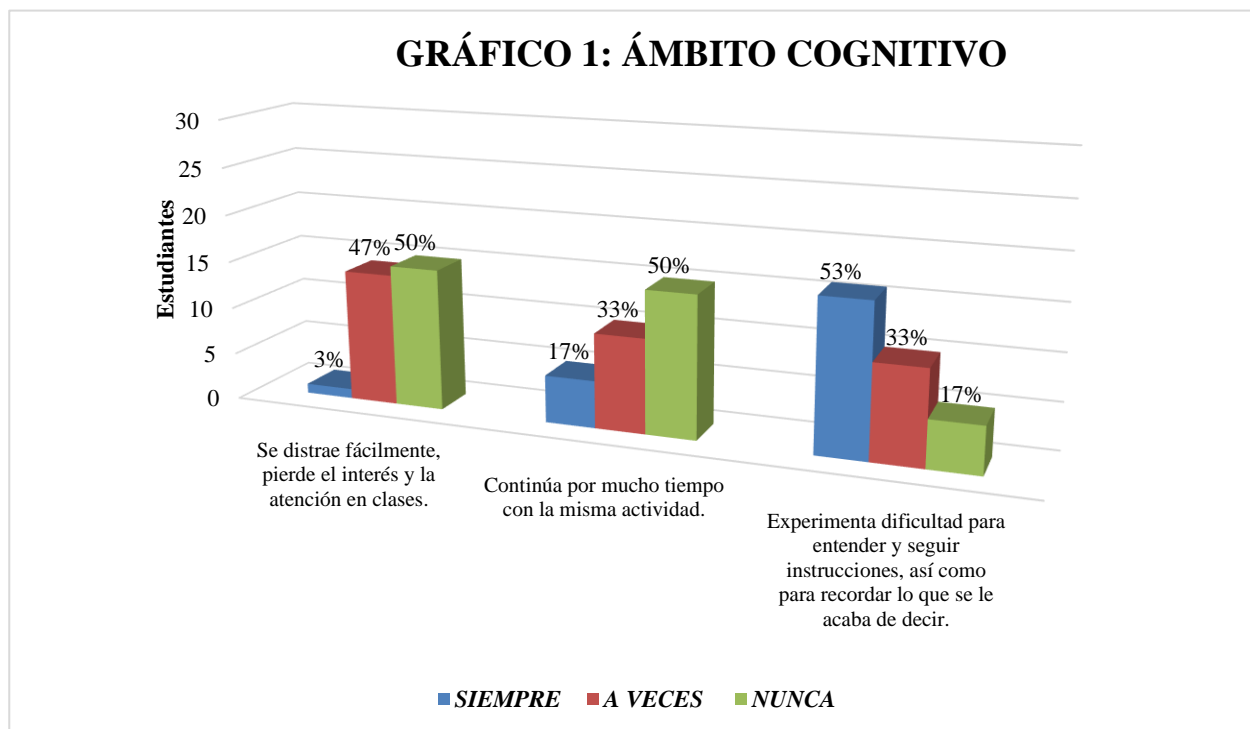
Tabla 1 Características según los ámbitos del desarrollo observados en los estudiantes de 4C de la IE Escuela Normal Superior sede El Llano Echavez.

Categoría	Aspectos a observar	Frecuencia						Realidad observada
			%		%		%	
ÁMBITO COGNITIVO	Se distrae fácilmente, pierde el interés y la atención en clases.	1	3%	14	47%	15	50%	Estos niños se distraen fácilmente, ya que en la clase no se aplican estrategias metodológicas, para la motivación.
	Continúa por mucho tiempo con la misma actividad.	5	17%	10	33%	15	50%	Estos lo hacen cuando el maestro les hace llamados de atención, de lo contrario buscan objetos para distraerse de la clase.
	Experimenta dificultad para entender y seguir instrucciones, así como para recordar lo que se le acaba de decir.	16	53%	10	33%	5	17%	Los niños no saben del tema que están viendo, por su falta de atención, a la vez buscan distraerse fácilmente, realizando las siguientes acciones: mirando al compañero, manipulando el lápiz, llevan algunos juguetes de tamaño pequeño. Buscando evadirse del tema, ya que no hay motivación.
ÁMBITO PSICOMOTOR	Choca frecuentemente con los objetos que se encuentran a su paso y se cae con frecuencia.	5	17%	5	17%	20	66%	Estos niños no controlan las piernas al ritmo indicado, y otros que no saben ir en línea recta.
	Tiene dificultad para alternar ambos pies al caminar o correr	2	7%	2	7%	26	86%	Muy pocos niños presentan esta dificultad y a quienes se logra observar, lo hacen de manera mínima.
	Tiene dificultad para tomar de manera adecuada un lápiz, un vaso, un cuaderno, etcétera.	0	0%	0	0%	30	100%	Ningún niño presenta esta dificultad.

	No controla sus trazos al escribir, dibujar caminos, marcar contornos, unir los dibujos, etcétera.	1	3%	4	14%	25	83%	Estos niños no desarrollo su motricidad fina, se le dificulta trabajar con regla, unir dibujos y su caligrafía no es muy legible.
ÁMBITO PSICOSOCIAL	Necesita mucho apoyo de maestros y compañeros.	16	53%	2	7%	12	40%	El maestro siempre hace llamados de atención, ya que estos se distraen fácilmente, llevando consigo un desinterés al tema y al maestro.
	Se adapta con facilidad a situaciones nuevas o diferentes que tengan mayor grado de dificultad.	5	17%	5	17%	20	66%	Estos niños presentan dificultad para cambiar de una actividad a la otra la cual demuestra que es necesario plantear nuevas estrategias pedagógicas que permitan aprendizajes significativos.
	Presenta conductas como morderse, golpearse o chuparse el dedo o la mano entera; hace berrinches exagerados frecuentes	2	7%	2	7%	26	86%	Estos siempre quieren ser berrinches para llamar la atención y/o solucionar problemas.
	Es tímido, triste, y no se relaciona con los otros niños.	6	20%	3	10%	21	70%	Estos son muy tímidos a la hora de relacionarse, prefieren estar solos todo el tiempo, hacer trabajos solos si es posible.

Fuente de autor

Gráfico 1. Ámbito cognitivo observado en los estudiantes de 4° C de la Escuela Normal Superior Ocaña en el nivel Cognitivo.



Fuentes de autor

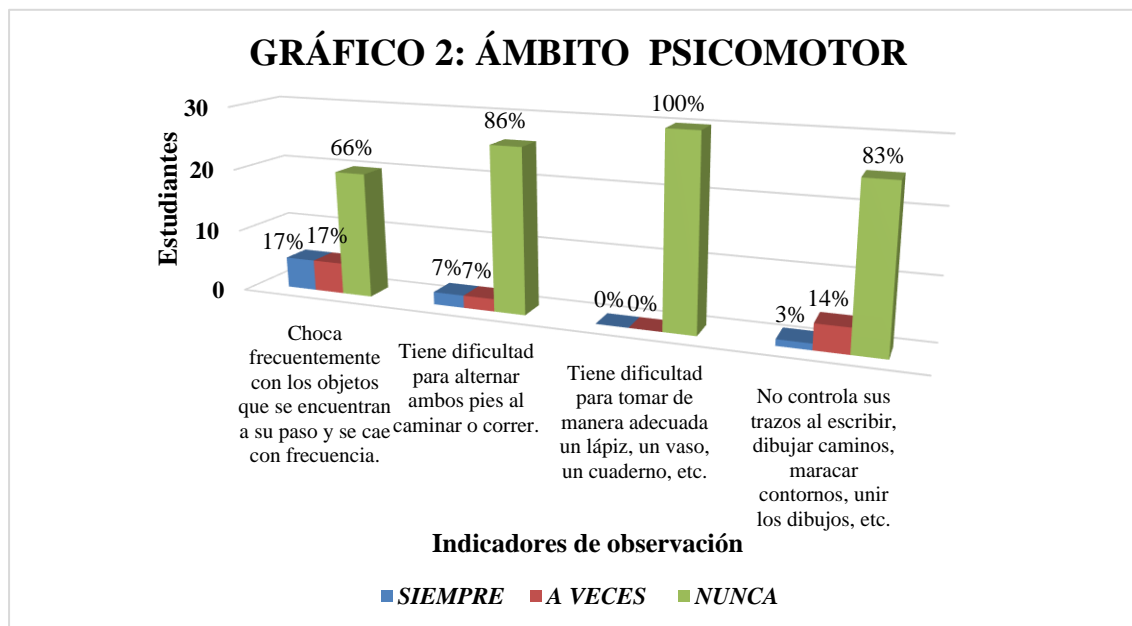
Análisis de la gráfica.

En la gráfica se evidencia que 15 niños que equivalen al 50% nunca se distraen fácilmente, 14 niños que corresponde al 47% a veces se distraen, pierden el interés y la atención a la clase por falta de estrategias lúdicas que motiven el aprendizaje y 1 niño que corresponde al 3% siempre se distrae lo que evidencia falta de atención durante las actividades escolares.

15 niños que equivalen al 50% nunca se retrasan con una actividad, 10 niños que equivale al 33% a veces dura mucho tiempo con la misma actividad y 5 niños que equivale a 17% siempre continua con la misma actividad por mucho tiempo lo que implica que la docente les haga varios llamados de atención para que puedan terminar la misma.

16 niños que conforman el 53% siempre experimenta dificultad para entender y seguir instrucciones, así como para recordar lo que se le acaba de decir, es por lo anterior que se evidencia que los niños buscan hacer otro tipo de actividades que no le impliquen esfuerzo cognitivo en el proceso de aprendizaje, 10 niños que conforman el 33% a veces experimentan dificultad para entender porque no se sienten motivados para la construcción del aprendizaje y 5 niños que conforman el 17% nunca experimenta dificultad para entender

Gráfico 2. Ámbito psicomotor observado en los estudiantes de 4° C de la Escuela Normal Superior Ocaña en el nivel Psicomotor.



Fuentes de autor

Análisis de la Gráfica.

En esta gráfica, se evidencia que 20 niños que representan el 66% nunca Choca frecuentemente con los objetos que se encuentran a su paso y se cae con frecuencia, pero 5 que representan el 17% a veces choca con objetos que encuentra a su paso y 5 niños que representa el 17% siempre choca con objetos que encuentra a su paso.

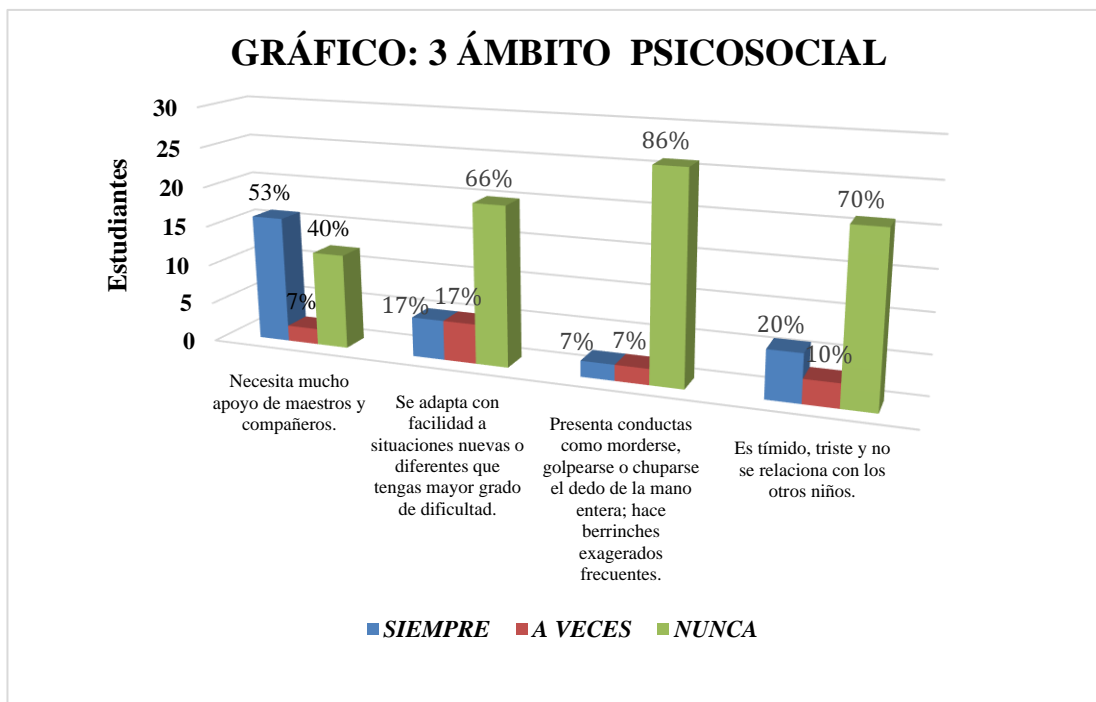
26 niños que corresponde al 86% nunca presenta dificultad para alternar ambos pies al caminar o correr, pero 2 niños que corresponde al 7% a veces se le dificultad para alternar ambos pies y 2 niños que corresponde al 7% siempre presenta dificultad para alternar ambos pies ya sea al caminar o al correr, es evidente que cada niño tiene una habilidad desarrollada, pero es necesario conocer sus estilos y ritmos de aprendizaje.

30 niños que corresponde al 100% nunca se le dificultan para tomar de manera adecuada un lápiz, un vaso, un cuaderno, etcétera.

25 niños que equivalen al 83% nunca controlan sus trazos al escribir, dibujar caminos, marcar contornos, unir los dibujos, etcétera. Porque presentan dificultad para el proceso de lectoescritura y por lo anterior es necesario plantear nuevas estrategias pedagógicas que permitan aprendizajes

significativos, 4 niños que equivalen al 14% a veces presentan dificultad para realizar trazos y 1 niño que equivale al 3% siempre controla su motricidad óculo manual.

Gráfico 3. Ámbito psicosocial observado en los estudiantes de 4° C de la Escuela Normal Superior Ocaña en el nivel Psicosocial



Fuentes de autor

Análisis de la gráfica

En el gráfico 3 se evidencia que 16 niños que representan el 53% necesita mucho apoyo de maestros y compañeros, 12 niños que representan el 40% nunca necesitan apoyo de maestros y compañeros y 2 niños que representan el 7% a veces necesitan de acompañamiento lo que demuestra que es necesario conocer los estilos y ritmos de aprendizaje de cada uno de los niños para poder saber los rasgos cognitivos que son los que estructuran los conocimientos.

20 niños que son el 66% nunca Se adapta con facilidad a situaciones nuevas o diferentes que tengan mayor grado de dificultad, 5 niños que son el 17% a veces le cuesta adaptarse a nuevas situaciones, pero 5 niños que son el 17% siempre se adapta a los cambios dentro del aula de clases, en este aspecto se evidencia que se debe conocer y caracterizar al estudiante teniendo en cuenta sus habilidades y destrezas que permitan el fortalecimiento de su aprendizaje partiendo de sus competencias y a través de estas eliminar las barreras.

26 niños que corresponde al 86% nunca presentan conductas como morderse, golpearse o chuparse el dedo o la mano entera; ni hace berrinches exagerados frecuentes, 2 niños que corresponde al 7% a veces presentan conductas que no son acordes a su edad cronológica y 2 niños que corresponde al 7% siempre presentan conductas como morderse, golpearse o chuparse el dedo o la mano entera; hace berrinches exagerados frecuentes para llamar la atención y no terminar con las actividades propuestas para la jornada escolar.

21 niños que equivalen al 70% nunca es tímido, triste, y no se relaciona con los otros niños, pero 6 niños que equivale al 20% siempre se aísla de sus compañeros y docente por ser tímido y 3 niños que equivale al 10% a veces se aíslan por no saber trabajar de manera grupal.



Institución Educativa Escuela Normal Superior Ocaña

INSTRUMENTO NÚMERO 2. OBSERVACIÓN DIRECTA

Fecha de aplicación: 28 de enero de 2020

Tiempo: 1

semana

Grupo observado: 4C

Titular: Geovanny Guerrero

Objetivo: Caracterizar a los niños del grupo 4C de la IE Escuela Normal Superior sede El Llano Echavez de Ocaña Norte de Santander, según los estilos de aprendizaje Visual, Auditivo y Kinestésico

Maestras Investigadoras: Marly Loreine Pacheco Arenas

Shary Daniela Yaruro Robles

Recursos: Humanos: los 30 estudiantes, 2 maestras investigadoras, una docente

Institucionales: aula de clase.

Materiales: lapicero, hojas.

INDICADORES DE OBSERVACIÓN

Estilos de aprendizaje observados en los niños de 4° C de la Escuela Normal Superior Ocaña






Siempre



A veces






Nunca

CATEGORÍA	ASPECTOS A OBSERVAR	FRECUENCIA			REALIDAD OBSERVADA
					
ESTILO DE APRENDIZAJE VISUAL	Aprende viendo y observando demostraciones. Le gustan las descripciones				
	Le gusta aprender oyendo canciones.				
	Le gusta que le expliquen a través de imágenes, películas y vídeos.				
EDSTILO DE APRENDIZAJE AUDITIVO	Aprende a través de instrucciones verbales de otros o de sí mismo. Le gustan los diálogos y las obras de teatro				

	Le gusta aprender leyendo.				
	Le gusta que el docente le explique todos los temas.				
ESTILO DE APRENDIZAJE KINESTESICO	Aprende haciendo. Se involucra directamente. Le gustan las historietas de acción. Se mueve al leer, no es un gran lector.				
	Le gusta aprender jugando o construyendo.				
	Le gusta que le expliquen a través de la demostración en donde el participe activamente.				

OBSERVACIONES

Tabla 2 Caracterización de los niños y niñas según los estilos de aprendizajes observados en los estudiantes de 4C de la IE Escuela Normal Superior sede El Llano Echavez.

CATEGORIA	INDICADORES DE OBSERVACIÓN	FRECUENCIA			OBSERVACIONES
					
ESTILO DE APRENDIZAJE VISUAL	Aprende viendo y observando demostraciones. Le gustan las descripciones	5	12	13	La mitad de los estudiantes demuestran que pueden aprender con tan solo observar las descripciones, dadas por el maestro.
	Le gusta aprender leyendo	4	10	16	La mayoría de los estudiantes no desarrollan esta habilidad, pues no tienen hábitos de lectura.
	Le gusta que le expliquen a través de imágenes, películas y vídeos.	7	9	14	Los alumnos demuestran interés cuando el docente presenta imágenes o videos para la construcción de aprendizajes.
EDSTILO DE APRENDIZAJE AUDITIVO	Aprende a través de instrucciones verbales de otros o de sí mismo. Le gustan los diálogos y las obras de teatro	10	10	10	La mayor parte de los estudiantes les gusta retroalimentar con sus compañeros, es por esto que se observa que dialogan cuando ven la oportunidad.
	Le gusta aprender oyendo canciones.	15	10	5	A la mayor parte de la clase les gusta escuchar canticos referentes a los temas, se les hace más divertido.
	Le gusta que el docente le explique todos los temas.	5	10	15	A los estudiantes les gusta retroalimentarse entre ellos, pues son tímidos al momento de dirigirse al docente.
ESTILO DE APRENDIZAJE KINESTESICO	¡Aprende haciendo! Se involucra directamente. Le gustan las historietas de acción. Se mueve al leer, no es un gran lector.	12	10	8	Los alumnos son personajes activos de sus conocimientos, es decir que se involucran en actividades de acción para captar su aprendizaje.
	Le gusta aprender jugando o construyendo.	17	8	5	La mayor parte de la clase prefieren ser activos con su cuerpo a la hora de aprender, donde puedan moverse y pensar sobre dichos conocimientos transferidos por el maestro.
	Le gusta que le expliquen a través de la demostración en donde el participe activamente.	17	8	5	Les gusta jugar mientras aprenden, les gusta jugar en grupos, para ser actores activos de su aprendizaje.

Fuentes del autor

Análisis de la tabla

Los resultados muestran que en el grupo 4° C, los niños muestran los siguientes estilos de aprendizaje:

Auditivo: se pudo observar que 33% de los niños poseen este estilo de aprendizaje concentran su vista en el cuaderno, siendo capaces de recibir fácilmente la información a través del oído, a su

vez aprende a través de instrucciones verbales, le gusta los diálogos, escuchando audios y que el docente le dicte toda la clase.

Visual: se pudo observar que 18% de los niños poseen este estilo de aprendizaje porque logran ser participativos, son capaces de recibir y almacenar la información o conocimiento dado por el maestro, son reflexivos y teóricos, es decir que son críticos y realistas a la hora de plantear un aporte o de realizar una pregunta al maestro para que esta sea respondida y aclarada, son minuciosos, en otras palabras, que observan con atención los más pequeños detalles.

Kinestésico: se pudo observar que 49% de los niños poseen este estilo de aprendizaje porque les agrada aprender a partir de la construcción o a través de la manipulación de objetos, se sienten desmotivados cuando el maestro realiza una clase donde solo habla o solo transcribe en el tablero, estos se sienten motivado cuando ellos son el centro del aprendizaje, un ejemplo claro de es cuando los niños se involucran como en la clase de Educación Física, donde la mayoría de los estudiantes estuvieron activos, haciendo participe de esta actividad.

PROPUESTA PEDAGÓGICA

Con el propósito de crear un ambiente apropiado para motivar la enseñanza-aprendizaje, es indispensable implementar el diseño universal del aprendizaje, para fortalecer los procesos cognitivos a través de estrategias lúdicas pedagógicas que permitan desarrollar los saberes de los niños y niñas partiendo de los estilos y ritmos que poseen y así lograr llegar a cada uno de manera significativa.

Analizando el primer instrumento la observación directa en los niños y niñas del grupo 4°C de la Escuela Normal Superior de Ocaña se evidencio la falta de interés por el aprender y consigo algunas dificultades que se encamina en la necesidad de caracterizar a los niños y niñas teniendo en cuenta los ámbitos del desarrollo que son el fundamento de los estilos de aprendizaje, esto se genera por falta de motivación, es aquí en donde se quiere implementar una serie de estrategias y /o actividades. Para esto es importante tener un conocimiento de la importancia de las estrategias lúdico-pedagógicas como intermediario en el proceso de aprendizaje , que en este caso, es lo que se quiere llevar a cabo, estas hacen referencia al conjunto de actividades que operan de forma activa, estas son usadas por el docente en el quehacer pedagógico, para lograr aprendizajes significativos de manera activa y agradable, que permite desarrollar de manera integral los conocimientos y a la vez las habilidades y destrezas en los niños.

Al inspeccionar los resultados del instrumento se crea la necesidad de plantear el objetivo general para esta propuesta, buscar e identificar estrategias lúdico – pedagógicas para el fortalecimiento del desarrollo cognitivo, psicomotor y psicosocial de los niños y niñas del grupo 4°C de la Institución Educativa Escuela Normal Superior sede del Llano Echavez, Ocaña norte de Santander, acordes a los estilos de aprendizaje.

Para alcanzar este es necesario la implementación de dos objetivos específicos, el primero identificar los diferentes estilos de aprendizajes de los niños y niñas del grupo 4C de la IE Escuela Normal Superior Sede El Llano Echavez, Ocaña Norte de Santander a través de una prueba diagnóstica; segundo diseñar e implementar estrategias lúdica-pedagógicos que motiven el fortalecimiento del desarrollo cognitivo, psicosocial y psicomotor, acorde a los estilos de aprendizaje de los niños y niñas del grupo 4C de la IE Escuela Normal Superior Sede El Llano Echavez, Ocaña Norte de Santander.

Las alternativas para llevar a cabo en la propuesta pedagógica y teniendo en cuenta los objetivos son:

1. Realizar planes de clase teniendo en cuenta el Diseño Universal de Aprendizaje, donde se implementen actividades que permitan fortalecer los procesos cognitivos a partir de los ámbitos de desarrollo y estilos de los estudiantes del grupo 4°C de la Escuela Normal Superior de Ocaña, Sede el Llano Echavez, con el objetivo de ofrecer actividades de tipo, kinestésico, auditivo, visual y a su vez dando paso a la manera de procesar el conocimiento.
2. Material de trabajo y/o didáctico, este se realizará con el objetivo de trabajar con todos los niños y niñas de acuerdo con los estilos de aprendizaje, para así lograr aprendizajes significativos partiendo del pre saber para construir uno nuevo, logrando de que cada uno exploren, identifiquen y logre adquirir sus conocimientos a través de sus habilidades.

Con las alternativas anteriores se pretende fortalecer los procesos de aprendizaje a partir de estrategias pedagógicas que motiven los propósitos, metas de cada uno de los estudiantes y por medio de esta propiciar un clima motivacional en las diferentes áreas del conocimiento. Teniendo en cuenta lo anterior se puede mejorar los procesos de aprendizaje en los niños y ellos gozarán por aprender de manera significativa y respetándose su estilo.

Institución Educativa Escuela Normal Superior Ocaña

Municipio de Ocaña

INSTRUMENTO NÚMERO 3. OBSERVACIÓN PARTICIPANTE



Lugar: Escuela Normal Superior sede El Llano Echavez

Titular: Ana Leonor Tamayo Contreras

Grupos observados: 4°C

Estrategia: implementación del DUA

Área: Lengua Castellana

Maestras investigadoras: Marly Loreine Pacheco Arenas
Shary Daniela Yaruro Robles

Objetivo: Fortalecer el ámbito cognoscitivo a partir de estrategias pedagógicas que motiven los propósitos, metas de cada uno de los estudiantes teniendo en cuenta los estilos de aprendizaje.

Estándar: Produzco textos escritos que respondan a diversas necesidades comunicativas y que siguen un procedimiento estratégico para su elaboración.

Derecho Básico de Aprendizaje: Crea textos literarios en los que articula lecturas previas e impresiones sobre un tema o situación.

Metas de aprendizaje: Desarrollo de las habilidades comunicativas básicas para leer, comprender, escribir, escuchar, hablar y expresarse correctamente en lengua castellana y también en la lengua materna, en el caso de los grupos étnicos con tradición lingüística propia, así como el fomento de la afición por la lectura.

Evidencias de aprendizaje:

Identifica el contexto en que se crea una obra literaria y lo relaciona con los conocimientos que tiene sobre él.

Reconoce los temas que abordan un texto literario y sus vínculos con la vida cotidiana y escolar.

Emplea figuras literarias en la producción de textos literarios.

Produce textos literarios atendiendo a un género específico.

Participa en espacios discursivos orales en los que socializan con otros los textos que crea, e incorpora efectos sonoros para acompañar la narración.

1. ACCIONES INICIALES:

Saludo

NORMA DE CONVIVENCIA

Se recordará con los niños las siguientes normas para el desarrollo de las diferentes actividades.



Motivación

Se organizan los niños dependiendo los momentos y principios del Diseño Universal de Aprendizaje (DUA) donde las actividades se realizarán de manera individual, en mesa redonda, en grupos y a través de juegos.

Estas actividades serán programadas por las investigadoras utilizando el Diseño Universal de Aprendizaje para fortalecer los diferentes estilos que permiten el desarrollo de los diferentes ámbitos

CONTENIDO TEMÁTICO: Narración detallada de sucesos

Fecha de aplicación:

Tiempo: 6 hora

Unidad temática: Expresando mis emociones con sentido

Recursos: Humanos: Los estudiantes de 4°C, docente del grupo, las maestras investigadoras

Institucionales: Aula de clases.

Materiales: hojas, colores, marcadores, lápiz, borrador y fotocopias, rompecabezas

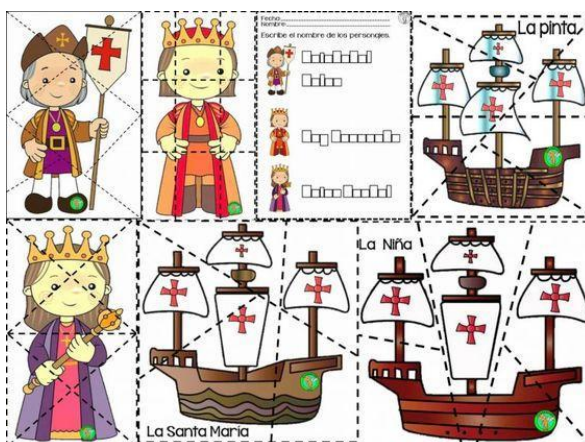
Tecnológicos: Televisor, USB, videos.

1. MOMENTO DE EXPLORACIÓN

Ambiente Escenográfico (adecuación del aula de clase)

PRINCIPIO 3: MÚLTIPLES FORMAS DE MOTIVACIÓN- RED NEURONAL AFECTIVA

1. Crear un clima de apoyo y aceptación en el aula canción: el descubrimiento de América.
<https://www.youtube.com/watch?v=pbyDGzTAqxs>
2. Juego Rompecabezas (juego: el rompecabezas del descubrimiento de América)



PRINCIPIO 1: MÚLTIPLES FORMAS DE REPRESENTACIÓN- RED NEURONAL DE RECONOCIMIENTO

Favorecer la manipulación de objetos y modelos espaciales: por grupos se entregarán diferentes rompecabezas sobre el descubrimiento de América para que los estudiantes los observen.
Utilizar descripciones de los elementos: Los estudiantes darán una explicación sobre el rompecabezas sobre el descubrimiento de América entregado y la importancia de esta.

PRINCIPIO 2: MÚLTIPLES FORMAS DE EXPRESIÓN- RED NEURONAL ESTRATÉGICO

Componer y/o redactar mediante diferentes medios: los estudiantes dibujarán en su cuaderno cada uno de los personajes que lograron visualizar en el juego del rompecabezas sobre el descubrimiento de América.

2. MOMENTO DE ESTRUCTURACIÓN Y PRÁCTICA

PRINCIPIO 3: MÚLTIPLES FORMAS DE MOTIVACIÓN - RED NEURONAL DE RECONOCIMIENTO

Apoyar con animaciones y simulaciones que se sincronicen con la información; los estudiantes observaran el siguiente video.

<https://www.youtube.com/watch?v=NyBkKifOjtl>

PRINCIPIO 1: MÚLTIPLES FORMAS DE REPRESENTACIÓN- RED NEURONAL DE RECONOCIMIENTO

1. Hacer preguntas para guiar el autocontrol; Retomando la actividad anterior los estudiantes darán respuestas a las siguientes preguntas sobre el video.

- ¿Qué son textos narrativos?
- ¿Cuáles son los textos narrativos?
- En el aula de clases, ¿Cuáles son las características de los textos narrativos? ¿Qué función tiene el personaje en el texto narrativo? ¿Qué es una secuencia?
- Según lo analizado ¿Qué es una narración detallada de sucesos?
- Identificar la estructura de una narración detallada de sucesos. 1.2 Reconocer expresiones que indican una secuencia de eventos. 1.3 Reconocer los pasos de un proceso. 1.4 Encontrar las relaciones entre las etapas de un proceso. 1.5 Exponer de manera clara. 1.6 Usar conectores temporales. 1.7 Usar lenguaje no verbal. 1.8 Relatar un suceso.

2. Ofrecer diferentes momentos de respuesta para validar lo aprendido; los estudiantes socializaran sus respuestas mediante participación.

3. Emplear mapas conceptuales y plantillas de planificación de proyectos; se recopilarán las actividades anteriores hechas por los estudiantes mediante un mapa conceptual.



PRINCIPIO 2: MÚLTIPLES FORMAS DE EXPRESIÓN- RED NEURONAL ESTRATÉGICO

1. Incluir actividades para el meta-aprendizaje o metacognición, trabajando la cultura del pensamiento; los estudiantes realizarán la siguiente actividad en grupos de dos.

Actividad “Qué tanto aprendiste” Sigue el orden correcto de la secuencia del suceso histórico.

Grado 4 Lenguaje

ACTIVIDAD 1

¿Cuál es el orden correcto?

Mira con atención el suceso histórico que te presenta la secuencia de imágenes y escucha detenidamente cada uno de los audios que la acompañan. ¿Sabes de qué suceso se trata?

¿Qué encontraste de extraño en las diferentes narraciones, qué caracteriza a cada una o hace que sea apropiada o incorrecta con relación a lo que muestran las imágenes?

En la siguiente tabla escribe un comentario sobre cada narración que escuchaste y explica cuál de ellas es la que muestra la narración de los sucesos de manera correcta. También escribe el nombre del suceso narrado.

Suceso narrado:	Tu comentario
Narración uno	
Narración dos	
Narración tres	
Explica cuál narración se encuentra en el orden correcto	

2. Reconstruyendo la historia.

Grado 4 Lenguaje

ACTIVIDAD 3

Reconstruyendo la historia

Las imágenes que acabas de ver narran un hecho histórico de importancia para la humanidad, sin embargo, la historia no está narrada en el orden correcto, organízalas y elabora tu propia narración de la historia. Debes tener en cuenta aspectos como la descripción de sucesos, personajes y lugares, el uso de vocabulario para describir y el empleo de conectores temporales para dar orden a los sucesos.

Al final, lee la historia a tus compañeros y compárala con la que ellos escribieron.

3. Interpretando las causas de un acontecimiento histórico.

Grado 4 Lenguaje

ACTIVIDAD 4

Interpretando las causas de un acontecimiento histórico

Para poder realizar una narración detallada de suceso histórico es necesario comprender las causas que dan origen al mismo. Presta mucha atención a las preguntas y sucesos que ves a ver a continuación, piensa que ellos te ayudarán a entender las causas que dieron origen a un suceso de gran importancia para todos nosotros.

Luego escribe una historia en la que, a partir de las causas que ves, narres el acontecimiento histórico, no te limites a buscar la información que acompaña a las imágenes, debes construir una narración a partir de lo que ves en cada una de las imágenes. Es fundamental que en la historia que escribas detalles que nos ayuden a comprender las causas que dieron origen al suceso. Resalta con todos los elementos vistos en la unidad, como conectores temporales y descripción de personajes y lugares.

1. Hace miles de años, antes de que se formara el continente de América era un continente dividido por los océanos, los ríos, los mares, los montañas, es decir, todo lo que es necesario para vivir. Sin embargo, nada más así.

2. Primeros seres que llegaron por primera vez a América.

Grado 4 Lenguaje

3. Hace miles de años hubo un fuerte terremoto conocido como la era del hielo. El nivel del mar era inferior al actual por lo que se formó un puente de tierra entre Asia y América, permitiendo pasar de un continente al otro.

4. Grupos humanos, que vivían en cuevas, cruzaron por estos puentes siguiendo a los animales que cazaban y en busca de agua, un mejor clima o tierras desocupadas.

5. Cuando los incas se descubrieron a sí mismos, empezaron por el puente de tierra de construyeron, así surgió en los primeros habitantes del continente.

6. ¿Qué crees que pasó después de que los primeros que cruzaron por el puente de tierra se construyeron a sí mismos en el nuevo continente? ¿A partir de lo que ves construye la historia.

Grado 4 Lenguaje

POBLAMIENTO DE AMÉRICA

3. MOMENTO DE TRANSFERENCIA Y VALORACIÓN




PRINCIPIO 3: MÚLTIPLES FORMAS DE MOTIVACIÓN- RED NEURONAL AFECTIVA




1. Juego de rompecabezas: los estudiantes mediante rompecabezas explicarán la narración detallada de sucesos.

Texto narrativo: <https://www.youtube.com/watch?v=Et5ZPN0X-ws>

4. Socialización de los trabajos realizados destacando ventajas y desventajas de la narración detallada de sucesos.

INDICADORES DE OBSERVACIÓN

Siempre	A veces	Nunca
		

Categoría	Aspectos a observar	Frecuencia		
				
PRINCIPIO 1: MÚLTIPLES FORMAS DE REPRESENTACIÓN- RED NEURONAL DE RECONOCIMIENTO	Ayuda a cada estudiante a personalizar la información			
	Fortalece el aprendizaje a través de múltiples medios.			
	Guía el proceso de la información, la visualización y la manipulación.			
PRINCIPIO 2: MÚLTIPLES FORMAS DE EXPRESIÓN- RED NEURONAL ESTRATÉGICO	Proporciona opciones para la interacción física entre los estudiantes.			
	Las herramientas ayudan a la construcción y la composición.			
	Cada estudiante cumplió las metas propuestas.			
PRINCIPIO 3: MÚLTIPLES FORMAS DE EXPRESIÓN - RED NEURONAL ESTRATÉGICO	Minimizo la sensación de la inseguridad y las distracciones de los estudiantes.			
	Fomento la colaboración y comunicación entre los estudiantes.			
	Desarrollo habilidades personales para afrontar los problemas de la vida cotidiana.			

REALIDAD OBSERVADA

Institución Educativa Escuela Normal Superior Ocaña

Municipio de Ocaña

INSTRUMENTO NÚMERO 4. OBSERVACIÓN PARTICIPANTE



Lugar: Escuela Normal Superior sede El Llano Echavez

Titular: Ana Leonor Tamayo Contreras

Grupos observados: 4°C

Estrategia: implementación del DUA

Área: Matemáticas

Maestras investigadoras: Marly Loreine Pacheco Arenas

Shary Daniela Yaruro Robles

Objetivo: Fortalecer el ámbito cognoscitivo a partir de estrategias pedagógicas que motiven los propósitos, metas de cada uno de los estudiantes teniendo en cuenta los estilos de aprendizaje.

Estándar: PENSAMIENTO NUMÉRICO Y SISTEMAS NUMÉRICOS

- Resuelvo y formulo problemas cuya estrategia de solución requiera de las relaciones y propiedades de los números naturales y sus operaciones.

Derecho Básico de Aprendizaje: Describe y justifica diferentes estrategias para representar, operar y hacer estimaciones con números naturales y números racionales (fraccionarios), expresados como fracción o como decimal.

Metas de aprendizaje: Desarrollo de los conocimientos matemáticos necesarios para manejar y utilizar operaciones simples de cálculo y procedimientos lógicos elementales en diferentes situaciones, así como la capacidad para solucionar problemas que impliquen estos conocimientos.

Evidencias de aprendizaje:

- Utiliza el sistema de numeración decimal para representar, comparar y operar con números mayores a 10.000

- Describe y desarrolla estrategias para calcular sumas y restas basadas en descomposiciones aditivas y multiplicativas.

1. ACCIONES INICIALES:

Saludo

NORMA DE CONVIVENCIA

Se recordará con los niños las siguientes normas para el desarrollo de las diferentes actividades.



Motivación

Se organizan los niños dependiendo los momentos y principios del Diseño Universal de Aprendizaje (DUA) donde las actividades se realizarán de manera individual, en mesa redonda, en grupos y a través de juegos.

Estas actividades serán programadas por las investigadoras utilizando el Diseño Universal de Aprendizaje para fortalecer los diferentes estilos que permiten el desarrollo de los diferentes ámbitos.

CONTENIDO TEMÁTICO: Reconocimiento de relaciones entre números naturales.

Fecha de aplicación:

Tiempo: 6 horas

Unidad temática: Los decimales: Una forma de aproximarse a la medida.

Recursos: Humanos: Los estudiantes de 4°C, docente del grupo, las maestras investigadoras

Institucionales: Aula de clases.

Materiales: hojas, colores, marcadores, lápiz, borrador, fotocopias juego de orden.

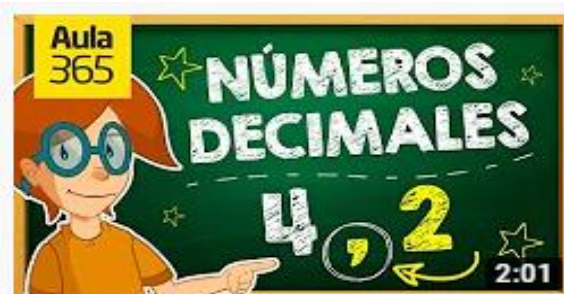
Tecnológicos: Televisor, USB, videos.

1. MOMENTO DE EXPLORACIÓN

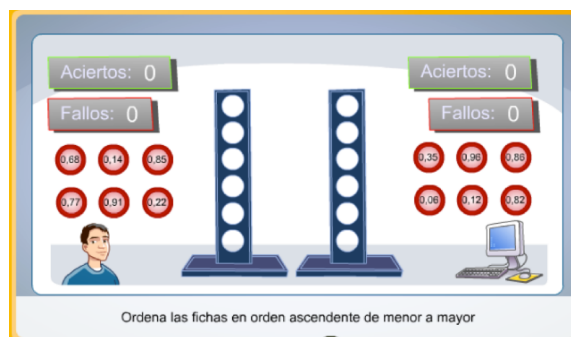
Ambiente Escenográfico (adecuación del aula de clase)

PRINCIPIO 3: MÚLTIPLES FORMAS DE MOTIVACIÓN- RED NEURONAL AFECTIVA

1. Crear un clima de apoyo y aceptación en el aula, utilizando recursos audiovisuales, video explicativo: <https://www.youtube.com/watch?v=OYjW1gV8SJU>



2. Juego de orden: (juego sobre el orden de los decimales de menor a mayor)



PRINCIPIO 1: MÚLTIPLES FORMAS DE REPRESENTACIÓN- RED NEURONAL DE RECONOCIMIENTO

1. Favorecer la manipulación de objetos y modelos espaciales: por grupos se entregará el material lúdico, donde ellos observarán de forma crítica el desarrollo de la actividad sobre los números decimales.

2. Utilizar descripciones de los elementos: Los estudiantes darán una explicación sobre qué es un número decimal y como resolvieron la actividad antes propuesta.

PRINCIPIO 2: MÚLTIPLES FORMAS DE EXPRESIÓN- RED NEURONAL ESTRATÉGICO

1. Componer y/o redactar mediante diferentes medios: los estudiantes se reunirán en grupos, y representarán en una cartelera, ¿qué entendieron por número decimal?, ¿para qué nos sirve?

2. MOMENTO DE ESTRUCTURACIÓN Y PRÁCTICA

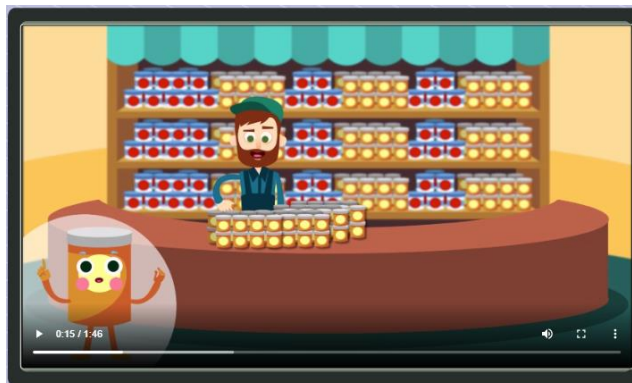
PRINCIPIO 3: MÚLTIPLES FORMAS DE MOTIVACIÓN - RED NEURONAL DE RECONOCIMIENTO

Apoyar con animaciones y simulaciones que se sincronicen con la información; los estudiantes observarán el siguiente video.

1. video. <https://www.youtube.com/watch?v=9V3S9PwBpcw>



2. https://contenidosparaaprender.colombiaaprende.edu.co/G_4/M/M_G04_U01_L04/M_G04_U01_L04_01_01.html



PRINCIPIO 1: MÚLTIPLES FORMAS DE REPRESENTACIÓN- RED NEURONAL DE RECONOCIMIENTO

Hacer preguntas para guiar el autocontrol; Retomando la actividad anterior los estudiantes darán respuestas a las siguientes preguntas sobre lo observado en los videos.

- Video

- ¿Qué es un número decimal?
- ¿Dónde utilizamos los números decimales?
- ¿Cómo se representan las unidades decimales?
- Describe la ubicación de las unidades decimales
- Haz la lectura de los siguientes números decimales:
 - 0,86
 - 68,9
 - 15,2
 - 0,7
 - 7,004
- Video:
- Resuelve las preguntas planteadas en el video anterior.

1. Ofrecer diferentes momentos de respuestas para validar lo aprendido; los estudiantes socializarán sus respuestas mediante participación.

2. Emplear la motricidad fina, la maestra entregará fichas por pequeños grupos, donde estén representados los números decimales de forma desordenada, donde los estudiantes deberán socializar y plantear respuestas concretas, organizándolos de mayor a menor, socializando el hallazgo con los demás.

Recortando y pegando en el lugar correcto.

Escribe los números en las casillas vacías ordenándolos según se te pide.

Ordena de mayor a menor

6,45	6,7	6,24	6,81	6,57	6,11
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Ordena de mayor a menor

3,12	3,015	3,005	3,012	3,2	3,001
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

PRINCIPIO 2: MÚLTIPLES FORMAS DE EXPRESIÓN- RED NEURONAL ESTRATÉGICO

1. Incluir actividades para el meta-aprendizaje o metacognición, trabajando el pensamiento lógico-matemático; los estudiantes realizarán la siguiente actividad en grupos de dos.

Actividad “Qué tanto aprendiste” Sigue el orden correcto de la secuencia de los números decimales de menor a mayor.

Ordena en tu cuaderno los números que están a la izquierda, une los puntos correctamente para descubrir la figura, al final regresa por donde iniciaste

0.123 0.001 0.012
0.795 0.007
0.1
0.654 0.12 0.1
0.21 0.001 0.124
0.78 0.85 0.123
0.007 0.012
0.56 0.795 0.78 0.21
0.61 0.79 0.654
0.45
0.47 0.56 0.61 0.5
0.85 0.79 0.124
0.79 0.12
0.5 0.5 0.47 0.45

Descubre la figura escondida uniendo los números. Debes seguir un orden creciente (empezando por 0.001) y al final, regresarás a él.

0.001
0.123 0.5
0.317 0.2
0.62 0.015

2. Escribe cómo se leen los decimales, teniendo en cuenta la explicación de los videos y de la siguiente imagen.

Los números decimales se obtienen como resultado de dividir los términos de una fracción.

Ejemplo $\frac{5}{2} = 2,5$; $\frac{78}{100} = 0,78$; etc

Un número decimal se distingue por las siguientes características:

$\begin{array}{c} 17,238 \\ \downarrow \quad \downarrow \\ \text{parte} \quad \text{parte} \\ \text{entera} \quad \text{decimal} \\ \downarrow \\ \text{coma} \\ \text{decimal} \end{array}$

1. Lectura y escritura de los números decimales.

C	D	U	,	d	c	m	
	7		,	2			Se lee
	2	3	,	4	5		siete enteros dos décimos
	1	7	,	2	3	8	veintitres enteros cuarenta y cinco centésimos
	1	7	,	2	3	8	diecisiete enteros doscientos treinta y ocho milésimos

Recordemos:
C: centenas
D: decenas
U: unidades
d: décimos
c: centésimos
m: milésimos

1. Escribe cómo se leen los siguientes decimales:

- a) 7,675 = _____
b) 10,605 = _____
c) 71,656 = _____
d) 0,423 = _____
e) 1,5 = _____
f) 514,06 = _____
g) 144,7892 = _____
h) 6,785 = _____
i) 0,0002 = _____
j) 71,514 = _____

3. MOMENTO DE TRANSFERENCIA Y VALORACIÓN

PRINCIPIO 3: MÚLTIPLES FORMAS DE MOTIVACIÓN- RED NEURONAL AFECTIVA

- Juego de descubrimiento lógico: los estudiantes mediante el descubrimiento de figuras explicarán sus procesos, para tener dicha figura como resultado.
- Socialización e interpretación: ¿para qué se pueden utilizar los números decimales?




PRINCIPIO 1: MÚLTIPLES FORMAS DE REPRESENTACIÓN- RED NEURONAL DE RECONOCIMIENTO

- Incorporar acciones de revisión de lo aprendido; los estudiantes desarrollaran de forma individual una actividad, donde deban tomar las medidas o peso de objetos o personas. Representando en su cuaderno cada dato.

construcción de un mapa mental sobre los números decimales, demostrando qué tanto se ha aprendido lo que se aplicó anteriormente

4. Socialización de los trabajos realizados destacando ventajas y desventajas de la narración detallada de sucesos.

INDICADORES DE OBSERVACIÓN

Siempre 	A veces 	Nunca 
---	--	--

Categoría	Aspectos a observar	Frecuencia		
				
PRINCIPIO 1: MÚLTIPLES FORMAS DE REPRESENTACIÓN- RED NEURONAL DE RECONOCIMIENTO	Ayuda a cada estudiante a personalizar la información			
	Fortalece el aprendizaje a través de múltiples medios.			
	Guía el proceso de la información, la visualización y la manipulación.			
PRINCIPIO 2: MÚLTIPLES FORMAS DE EXPRESIÓN- RED NEURONAL ESTRATÉGICO	Proporciona opciones para la interacción física entre los estudiantes.			
	Las herramientas ayudan a la construcción y la composición.			
	Cada estudiante cumplió las metas propuestas.			
PRINCIPIO 3: MÚLTIPLES FORMAS DE EXPRESIÓN - RED NEURONAL ESTRATÉGICO	Minimizo la sensación de la inseguridad y las distracciones de los estudiantes.			
	Fomento la colaboración y comunicación entre los estudiantes.			
	Desarrollo habilidades personales para afrontar los problemas de la vida cotidiana.			

REALIDAD OBSERVADA

Institución Educativa Escuela Normal Superior Ocaña

Municipio de Ocaña

INSTRUMENTO NÚMERO 5. OBSERVACIÓN PARTICIPANTE



Lugar: Escuela Normal Superior sede El Llano Echavez

Titular: Ana Leonor Tamayo Contreras

Grupos observados: 4°C

Estrategia: implementación del DUA

Área: Ética

Maestras investigadoras: Marly Loreine Pacheco Arenas

Shary Daniela Yaruro Robles

Objetivo: Fortalecer el ámbito psicosocial a partir de la importancia de valores básicos de la convivencia ciudadana como la solidaridad, el cuidado, el buen trato y el respeto por mí mismo y por los demás, lo práctico en mi contexto cercano (hogar, salón de clase, recreo, etc.)

Estándar: Convivencia y paz

Metas de aprendizaje: Desarrollo de valores civiles, éticos y morales, de organización social y de convivencia humana

1. ACCIONES INICIALES:

Saludo

NORMA DE CONVIVENCIA

Se recordará con los niños las siguientes normas para el desarrollo de las diferentes actividades.



Motivación

Se organizan los niños dependiendo los momentos y principios del Diseño Universal de Aprendizaje (DUA) donde las actividades se realizarán de manera individual, en mesa redonda, en grupos y a través de juegos.

Estas actividades serán programadas por las investigadoras utilizando el Diseño Universal de Aprendizaje para fortalecer los diferentes estilos que permiten el desarrollo de los diferentes ámbitos.

CONTENIDO TEMÁTICO: La responsabilidad

Fecha de aplicación:

Tiempo: 6 horas

Unidad temática: El valor de la responsabilidad

Recursos: Humanos: Los estudiantes de 4°C, docente del grupo, las maestras investigadoras

Institucionales: Aula de clases.

Materiales: hojas, colores, marcadores, lápiz, borrador y fotocopias

Tecnológicos: Televisor, USB, videos.

1. MOMENTO DE EXPLORACIÓN

Ambiente Escenográfico (adecuación del aula de clase)

PRINCIPIO 3: MÚLTIPLES FORMAS DE MOTIVACIÓN- RED NEURONAL AFECTIVA

1. Crear un clima de compromiso y cumplimiento de responsabilidades con el video del valor de la responsabilidad. <https://www.youtube.com/watch?v=JMGulXEflaY>



El Valor de la Responsabilidad

"¿CÓMO SON LAS PERSONAS RESPONSABLES?"

- Se harán una serie de preguntas a los niños que servirán para establecer un diagnóstico inicial de los conocimientos que ellos tienen sobre la responsabilidad y cómo actúan las personas responsables, posteriormente se explicará cómo actúan estas personas.

PRINCIPIO 1: MÚLTIPLES FORMAS DE REPRESENTACIÓN- RED NEURONAL DE RECONOCIMIENTO

1. Desarrollar en los niños conocimientos sobre cómo actúan las personas responsables.
2. Utilizar ejemplos de la vida real sobre las responsabilidades que tenemos cada uno en nuestras vidas.

PRINCIPIO 2: MÚLTIPLES FORMAS DE EXPRESIÓN- RED NEURONAL ESTRATÉGICO

1. Desarrollar en los estudiantes el valor de la responsabilidad, identificando a sus compañeros por medio de sus actitudes qué tan responsables son.

2. MOMENTO DE ESTRUCTURACIÓN Y PRÁCTICA

PRINCIPIO 3: MÚLTIPLES FORMAS DE MOTIVACIÓN - RED NEURONAL DE RECONOCIMIENTO

Apoyar con animaciones y simulaciones que se sincronicen con la información; los estudiantes observarán el siguiente video.

<https://www.youtube.com/watch?v=w017N3ZewUw>

PRINCIPIO 1: MÚLTIPLES FORMAS DE REPRESENTACIÓN- RED NEURONAL DE RECONOCIMIENTO

1. Se realizará un diagnóstico inicial de los conocimientos que poseen los niños sobre el valor de la responsabilidad, hará preguntas como las siguientes:
2. ¿Qué sabéis sobre el valor de la responsabilidad? ¿Qué es?
3. ¿Cómo actúan, o qué hacen las personas responsables?
4. ¿Cumplen o incumplen las tareas que se les dan?
5. ¿Las cumplen bien o mal?
6. ¿Conocéis alguna persona responsable? ¿Cómo se comporta?
7. ¿Sois responsables? ¿Por qué?

8. Se conversará con los niños, siempre rectificando o complementando las que ellos pudieron haber dicho mal o incompletas.

Resumirá esta parte explicando bien que una persona responsable es aquella que, pone cuidado y atención en lo que hace para poder cumplir bien con su tarea o encomienda, que la responsabilidad es una virtud muy bonita, que las personas responsables son queridas y respetadas por todos.

Es por eso que ellos deben ser niños responsables, y cuando el maestro o sus familiares les pongan tareas deben cumplirlas hasta el final y correctamente.

PRINCIPIO 2: MÚLTIPLES FORMAS DE EXPRESIÓN- RED NEURONAL ESTRATÉGICO

1. Desarrollo de una narración. Se trata del cuento “El Pollito perdido

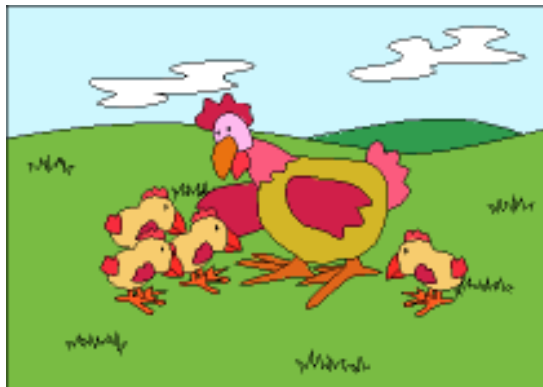
“El Pollito perdido”

“Había una vez una mamá gallina que tenía muchos pollitos, y como ella era muy responsable, siempre los contaba moviendo su cabeza de un lado para otro y diciendo: clo, clo, clo, clo, clo (eso significa uno, dos, tres, cuatro, cinco, seis, en el lenguaje de las gallinas), y así decía cada vez que tocaba uno. Ellos muy contentos le repetían: pio, pio, pio, cuando la mamá gallina los tocaba con sus alas.

Así, un buen día, se encontraron un caminito con piedras, y los pollitos cruzaron detrás de su mamá, saltando y saltando, diciendo pio, pio, pio.

Un pollito travieso se quedó detrás, y cuando su mamá, que nunca dejaba de tener responsabilidad, comenzó a contar clo, clo, clo, clo, ¿clo? ¿Clo? ¡Clo! uno no respondió, y ella

empezó a buscarlo. Y busca que te busca, y dale que te dale, hasta que, de pronto, se lo encontró picando unos granitos de maíz con su piquito. Y le dijo regañándolo: ¡Clo!



Como mamá gallina estaba tan contenta por haberlo encontrado se fueron todos juntos, saltando por aquí y por allá, y cada vez que la gallina decía un clo, ¿qué respondían los pollitos? ¡Pues pío!”.

2. Responde las siguientes preguntas según el cuento

- ¿Qué nos demuestra este cuento?
- ¿Cómo era la gallina?
- ¿Qué hubiera pasado si la gallina no fuera responsable?
- Y los pollitos, ¿eran responsables?
- Y si no lo eran, ¿podéis explicar por qué?

3. MOMENTO DE TRANSFERENCIA Y VALORACIÓN

PRINCIPIO 3: MÚLTIPLES FORMAS DE MOTIVACIÓN- RED NEURONAL AFECTIVA

1. Realiza la lectura del cuento el pollito perdido.
2. Socialización e interpretación de la importancia de la responsabilidad.

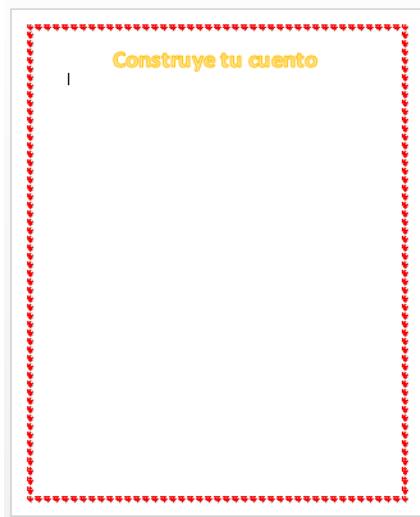
PRINCIPIO 1: MÚLTIPLES FORMAS DE REPRESENTACIÓN- RED NEURONAL DE RECONOCIMIENTO

1. Incorporar acciones de revisión de lo aprendido; los estudiantes desarrollarán de forma individual la actividad un acróstico con la palabra responsabilidad.

Construye un acróstico con la palabra responsabilidad

R
E
S
P
O
N
S
A
B
I
L
I
D
A
D

2. Actividad para la casa, el estudiante escribe un cuento sobre la importancia de ser responsable en el hogar y la escuela.








Recuerda aplicar todo lo visto en clase: la importancia de la responsabilidad en los diferentes contextos hogar y escuela. No olvides crear tu propio cuento donde tu imaginación y creatividad sean tu mayor cualidad.

PRINCIPIO 3: MÚLTIPLES FORMAS DE EXPRESIÓN - RED NEURONAL ESTRATÉGICO

1. El video del valor de la responsabilidad.
<https://www.youtube.com/watch?v=JMGulXEf1aY>
2. Diagnóstico inicial de conocimiento.
3. Presentación del video <https://www.youtube.com/watch?v=w017N3ZewUw>
4. Presentación del cuento el pollito perdido.
5. Construcción del acróstico de la palabra responsabilidad.
6. Realización de un cuento.
7. Socialización de los trabajos realizados destacando la importancia de la responsabilidad dentro de las diferentes comunidades para poder vivir en sociedad.

INDICADORES DE OBSERVACIÓN

Siempre 	A veces 	Nunca 
---	--	--

Categoría	Aspectos a observar	Frecuencia		
				
PRINCIPIO 1: MÚLTIPLES FORMAS DE REPRESENTACIÓN- RED NEURONAL DE RECONOCIMIENTO	Ayuda a cada estudiante a personalizar la información			
	Fortalece el aprendizaje a través de múltiples medios.			
	Guía el proceso de la información, la visualización y la manipulación.			
PRINCIPIO 2: MÚLTIPLES FORMAS DE EXPRESIÓN- RED NEURONAL ESTRATÉGICO	Proporciona opciones para la interacción física entre los estudiantes.			
	Las herramientas ayudan a la construcción y la composición.			
	Cada estudiante cumplió las metas propuestas.			
PRINCIPIO 3: MÚLTIPLES FORMAS DE EXPRESIÓN - RED NEURONAL ESTRATÉGICO	Minimizo la sensación de la inseguridad y las distracciones de los estudiantes.			
	Fomento la colaboración y comunicación entre los estudiantes.			
	Desarrollo habilidades personales para afrontar los problemas de la vida cotidiana.			

REALIDAD OBSERVADA

Institución Educativa Escuela Normal Superior Ocaña

Municipio de Ocaña



INSTRUMENTO NÚMERO 6. OBSERVACIÓN PARTICIPANTE

Lugar: Escuela Normal Superior sede El Llano Echavez

Titular: Ana Leonor Tamayo Contreras

Grupos observados: 4°C

Estrategia: implementación del DUA

Área: Ciencias Sociales

Maestras investigadoras: Marly Loreine Pacheco Arenas

Shary Daniela Yaruro Robles

Objetivo: Fortalecer el ámbito psicosocial a partir de la importancia de valores básicos de la convivencia ciudadana como la solidaridad, el cuidado, el buen trato y el respeto por mí mismo y por los demás, lo práctico en mi contexto cercano (hogar, salón de clase, recreo, etc.)

Estándar:

- Reconozco y respeto diferentes puntos de vista.
- Respeto mis rasgos individuales y culturales y los de otras personas (género, etnia ...).
- Cuido mi cuerpo y mis relaciones con los demás.

Metas de aprendizaje: Desarrollo de la adquisición de habilidades para desempeñarse con autonomía en la sociedad.

1. ACCIONES INICIALES:

Saludo

NORMA DE CONVIVENCIA

Se recordará con los niños las siguientes normas para el desarrollo de las diferentes actividades.



Motivación

Se organizan los niños dependiendo los momentos y principios del Diseño Universal de Aprendizaje (DUA) donde las actividades se realizarán de manera individual, en mesa redonda, en grupos y a través de juegos.

Estas actividades serán programadas por las investigadoras utilizando el Diseño Universal de Aprendizaje para fortalecer los diferentes estilos que permiten el desarrollo de los diferentes ámbitos.

CONTENIDO TEMÁTICO: Los conflictos y los dilemas en nuestra vida.

Fecha de aplicación:

Tiempo: 6 hora

Unidad temática: ¿Cuáles son nuestros dilemas?

Recursos: Humanos: Los estudiantes de 4°C, docente del grupo, las maestras investigadoras

Institucionales: Aula de clases.

Materiales: hojas, colores, marcadores, lápiz, borrador y fotocopias, afiche

Tecnológicos: Televisor, USB, videos.

2. MOMENTO DE EXPLORACIÓN

Ambiente Escenográfico (adecuación del aula de clase)

PRINCIPIO 3: MÚLTIPLES FORMAS DE MOTIVACIÓN- RED NEURONAL AFECTIVA

1. Crear un clima de apoyo y aceptación en el aula audio cuento: Dilema Moral

<https://www.youtube.com/watch?v=1TI8PfATEzc>

2. Juego escoge la carta (cada grupo deberá escoger una carta y deberá realizar una mímica para que sea adivinada la palabra)

- | | | | |
|---|-----------|---|------------|
| + | Trato | + | Dilema |
| + | Conflicto | + | Acuerdo |
| + | Decisión | + | Ambigüedad |

PRINCIPIO 1: MÚLTIPLES FORMAS DE REPRESENTACIÓN- RED NEURONAL DE RECONOCIMIENTO

Favorecer el trabajo en grupo: cada grupo escoge una carta y deberán hacer la mímica para que los otros grupos la adivinen, luego cada uno de los grupos dará un concepto de la palabra encontrada en cada uno de los intentos.

PRINCIPIO 2: MÚLTIPLES FORMAS DE EXPRESIÓN- RED NEURONAL ESTRATÉGICO

Componer y/o redactar mediante diferentes medios: los estudiantes escribirán en su cuaderno de sociales la definición que más le gusto con cada una de las palabras del juego.

2. MOMENTO DE ESTRUCTURACIÓN Y PRÁCTICA

PRINCIPIO 3: MÚLTIPLES FORMAS DE MOTIVACIÓN - RED NEURONAL DE RECONOCIMIENTO

Apoyar con animaciones y simulaciones que se sincronicen con la información; los estudiantes observarán el siguiente video. Aprendo a valorar mis decisiones.

<https://www.youtube.com/watch?v=7VGyHfMrojU>

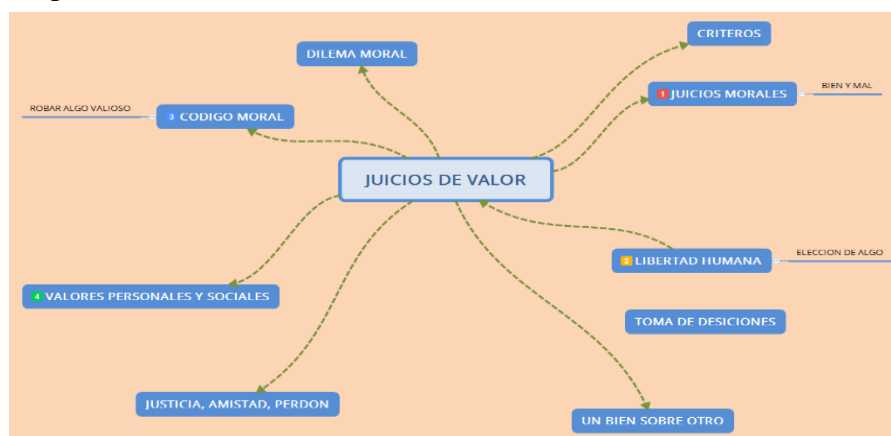
PRINCIPIO 1: MÚLTIPLES FORMAS DE REPRESENTACIÓN- RED NEURONAL DE RECONOCIMIENTO

4. Hacer preguntas para guiar el autocontrol; Retomando la actividad anterior los estudiantes darán respuestas a las siguientes preguntas sobre el video:

- ¿Crees qué Felipe tomo la mejor decisión?
- ¿En qué afectó la decisión de Felipe al resto del grupo?
- En el aula de clases, ¿Qué son los dilemas? ¿Por qué son importantes los dilemas en la vida? ¿Qué consecuencia traen las decisiones tomadas?
- Según lo analizado ¿Por qué es importante respetar los dilemas de los otros?
- Identificar la importancia de los dilemas dentro de la vida personal y social.

5. Ofrecer diferentes momentos de respuesta para validar lo aprendido; los estudiantes socializarán sus respuestas mediante participación.

6. Emplear mapas mentales; se recopilarán las actividades anteriores hechas por los estudiantes mediante un mapa mental.



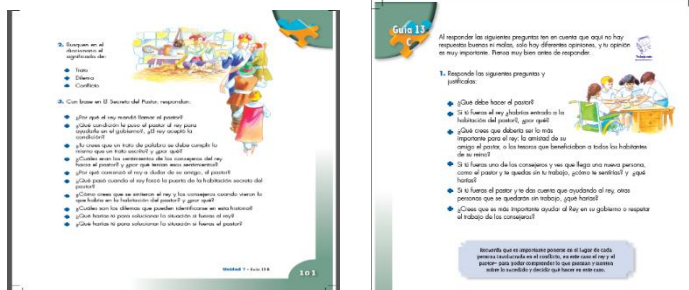
PRINCIPIO 2: MÚLTIPLES FORMAS DE EXPRESIÓN- RED NEURONAL ESTRATÉGICO

1. Incluir actividades para el meta-aprendizaje o metacognición, trabajando la cultura del pensamiento; los estudiantes realizarán la siguiente actividad en grupos de dos.

Actividad “Qué tanto aprendiste” lee el siguiente cuento.



- 2.
3. Reconstruyendo la historia de manera individual.



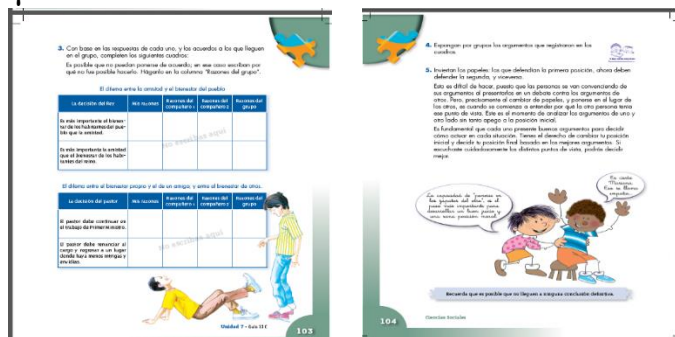
3. MOMENTO DE TRANSFERENCIA Y VALORACIÓN

PRINCIPIO 3: MÚLTIPLES FORMAS DE MOTIVACIÓN- RED NEURONAL AFECTIVA

1. Juego escoge la carta: los estudiantes en grupo escogerán una carta y harán una mímica para que sus compañeros la adivinen.
2. Socialización de cada una de las cartas para construir un concepto.

PRINCIPIO 1: MÚLTIPLES FORMAS DE REPRESENTACIÓN- RED NEURONAL DE RECONOCIMIENTO

1. Incorporar acciones de revisión de lo aprendido; los estudiantes desarrollarán de forma grupal la actividad ¡cuéntalo!



2. Actividad para la casa el estudiante debe ubicar el personaje en cada uno de los casos según corresponda.

1. Lee cada caso, piensa en la situación de cada personaje, lee las preguntas y argumenta tus respuestas:

- Lo roba Aro la cuenta al banco. Su madre se da cuenta y cuando lo roba no está, le pide a Aro que le cuente al banco. ¿Qué crees que debe hacer Aro y ¿por qué?
- La mamá necesita a Luis o comprar al pan. En la tienda está Olaya, también comprará pan. El hermano, sin darse cuenta, le entrega las papeletas identificativas. Por el momento Luis afirma que es el dinero casi al doble del que se al hecho comprado. ¿Qué crees que debe hacer Luis?
- Antes antes la evidencia que le descubrió al profesor y se dio cuenta que le puso una mala copia, pero... ella se preguntó la misma, ¿si fuera para la evidencia al profesor que le está así impunidad?
- Sigue antes el niño y se dio cuenta de que se mejor amigo (Manuel), que fue su amigo más querido, está recibiendo dinero de la tienda de un compañero. Es muy poco el dinero que Manuel tiene. ¿Qué crees que debe hacer Juan David?
- Un amigo de Rubén se lo fue de viaje varios días, y por esta razón el niño no fue a estudiar dos días seguidos. El día que Rubén regresó al colegio, se enteró de que el amigo o la profesora que enseñaba matemáticas, ¿qué crees que debe hacer Rubén?

Unidad 7 - Sesión 105

Recuerda aplicar todo lo visto en clase: la importancia de los dilemas, al igual la necesidad de respetar las decisiones de las personas que nos rodean. No olvides realizar una conclusión sobre lo aprendido en clase.

PRINCIPIO 3: MÚLTIPLES FORMAS DE EXPRESIÓN - RED NEURONAL ESTRATÉGICO




1. Juego escoge la carta: los estudiantes en grupo escogerán una carta y harán una mímica para que sus compañeros la adivinen.
2. Socialización de cada una de las cartas para construir un concepto.
3. Componer y/o redactar mediante diferentes medios; los estudiantes, utilizando su imaginación e ideas y con la ayuda de los videos relacionados, a continuación, realizarán la construcción de un mapa mental sobre los diferentes dilemas que se enfrentan para vivir en sociedad.




Aprendo a denunciar situaciones injustas: <https://www.youtube.com/watch?v=1TI8PfATEzc>

Aprendo a valorar mis decisiones: <https://www.youtube.com/watch?v=7VGyHfMrojU>

4. Socialización de las exposiciones teniendo en cuenta las razones del grupo sobre el dilema de la amistad y el bienestar del pueblo.

INDICADORES DE OBSERVACIÓN

Siempre 	A veces 	Nunca 
---	--	--

Categoría	Aspectos a observar	Frecuencia		
				
PRINCIPIO 1: MÚLTIPLES FORMAS DE REPRESENTACIÓN- RED NEURONAL DE RECONOCIMIENTO	Ayuda a cada estudiante a personalizar la información			
	Fortalece el aprendizaje a través de múltiples medios.			
	Guía el proceso de la información, la visualización y la manipulación.			
PRINCIPIO 2: MÚLTIPLES FORMAS DE EXPRESIÓN- RED NEURONAL ESTRATÉGICO	Proporciona opciones para la interacción física entre los estudiantes.			
	Las herramientas ayudan a la construcción y la composición.			
	Cada estudiante cumplió las metas propuestas.			
PRINCIPIO 3: MÚLTIPLES FORMAS DE EXPRESIÓN - RED NEURONAL ESTRATÉGICO	Minimizo la sensación de la inseguridad y las distracciones de los estudiantes.			
	Fomento la colaboración y comunicación entre los estudiantes.			
	Desarrollo habilidades personales para afrontar los problemas de la vida cotidiana.			

REALIDAD OBSERVADA

Institución Educativa Escuela Normal Superior Ocaña

Municipio de Ocaña



INSTRUMENTO NÚMERO 7. OBSERVACIÓN PARTICIPANTE

Lugar: Escuela Normal Superior sede El Llano Echavez

Titular: Ana Leonor Tamayo Contreras

Grupos observados: 4°C

Estrategia: implementación del DUA

Área: Educación Física

Maestras investigadoras: Marly Loreine Pacheco Arenas

Shary Daniela Yaruro Robles

Objetivo: Fortalecer el ámbito psi motor a partir de las habilidades motrices, capacidades físicas y técnicas de movimientos a partir del conocimiento del cuerpo, porque a través del movimiento el ser humano realiza el aprendizaje de sí mismo y del mundo para sobrevivir y adaptarse.

Estándar:

Comprendo las normas de seguridad en la práctica de las capacidades físico motriz que permiten el desarrollo de mi cuerpo.

Metas de aprendizaje: Desarrollo de conocimiento y ejercitación del propio cuerpo, mediante la práctica de la educación física, la recreación y los deportes adecuados a su edad y conducentes a un desarrollo físico y armónico

1. ACCIONES INICIALES:

Saludo

NORMA DE CONVIVENCIA

Se recordará con los niños las siguientes normas para el desarrollo de las diferentes actividades.



Motivación

Se organizan los niños dependiendo los momentos y principios del Diseño Universal de Aprendizaje (DUA) donde las actividades se realizarán de manera individual, en mesa redonda, en grupos y a través de juegos.

Estas actividades serán programadas por las investigadoras utilizando el Diseño Universal de Aprendizaje para fortalecer los diferentes estilos que permiten el desarrollo de los diferentes ámbitos.

CONTENIDO TEMÁTICO: Esquema corporal y ajuste postural.

Fecha de aplicación:

Tiempo: 6 hora

Unidad temática: ejercicios de agilidad, velocidad y fuerza

Recursos: Humanos: Los estudiantes de 4°C, docente del grupo, las maestras investigadoras

Institucionales: Patio de la institución educativa.

Materiales: palo de escoba, conos, hojas de papel, libro, globos.

Tecnológicos: Televisor, USB, videos.

1. MOMENTO DE EXPLORACIÓN

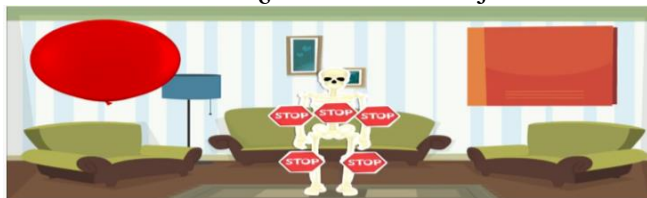
Ambiente Escenográfico (adecuación del patio de la institución educativa)

PRINCIPIO 3: MÚLTIPLES FORMAS DE MOTIVACIÓN- RED NEURONAL AFECTIVA

1. Crear un clima de apoyo y aceptación en el aula audio cuento: movimiento y esquema corporal
<https://www.youtube.com/watch?v=jTS9JwF6nb8>

2. Adivinanzas (juego: en el patio encontrará un material para que los niños realicen el ejercicio, solo observando el obstáculo)

Adivinanza 1. Nos desplazamos usando el equilibrio, el globo o el libro, no puedes usar tu extremidad superior, inferior o el tronco ¿Cómo harás el ejercicio?



Adivinanza 2. Soy como una serpiente, me arrastro y puedo pasar por debajo muy escondida. ¿Qué parte del cuerpo es la que debo usar?

Adivinanza 3. Vamos a cruzar un río, las hojas de papel serán tus rocas, para hacerlo muy bien. ¿Cuál parte del cuerpo es la que debo usar?

PRINCIPIO 1: MÚLTIPLES FORMAS DE REPRESENTACIÓN- RED NEURONAL DE RECONOCIMIENTO

Favorecer el movimiento, el esquema corporal y ajuste de postura: cada estudiante escoge el material para adivinar y poder demostrar su respuesta.

PRINCIPIO 2: MÚLTIPLES FORMAS DE EXPRESIÓN- RED NEURONAL ESTRATÉGICO

Demostrar y experimentar: los estudiantes tendrán la oportunidad de representar cada una de las adivinanzas con ayuda de material concreto según su forma de entender la adivinanza.

2. MOMENTO DE ESTRUCTURACIÓN Y PRÁCTICA

PRINCIPIO 3: MÚLTIPLES FORMAS DE MOTIVACIÓN - RED NEURONAL DE RECONOCIMIENTO

Apoyar con animaciones y simulaciones que se sincronicen con la información; los estudiantes jugarán a patitos al agua escuchando las indicaciones de las maestras investigadoras:

- ✚ Patitos al agua saltando con un solo pie.
- ✚ Patitos a tierra saltando con los dos pies.
- ✚ Patitos al agua saltando como una rana.
- ✚ Patitos a agua saltando de pie.
- ✚ Patitos a tierra saltando con un solo pie (derecho)
- ✚ Patitos al agua saltando con el pie y mano (izquierda)
- ✚ Patitos a tierra saltando derechos y con los pies juntos.

PRINCIPIO 1: MÚLTIPLES FORMAS DE REPRESENTACIÓN- RED NEURONAL DE RECONOCIMIENTO

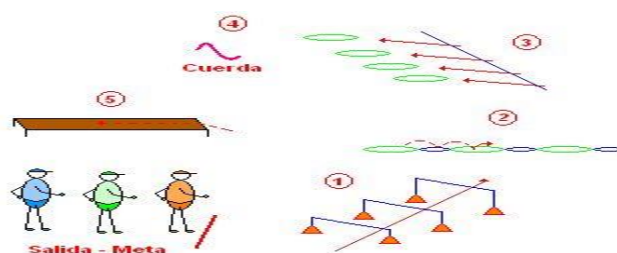
1. Hacer preguntas para guiar el autocontrol; Retomando la actividad anterior los estudiantes darán respuestas a las siguientes preguntas sobre el juego patitos al agua.

- ¿Por qué crees que es importante conocer las partes del cuerpo?

- ¿Cuál crees que fue la postura que más se te dificultó hacer?
 - Dentro de la clase, ¿Para ti qué es esquema corporal? ¿Para ti que es ajuste de postura?
 - Según lo analizado ¿Qué relación existe entre esquema corporal y ajuste de postura?
 - Identificar la importancia que tiene esquema corporal y el ajuste de postura.
2. Ofrecer diferentes momentos de respuesta para validar lo aprendido; los estudiantes socializarán sus respuestas mediante su participación.

PRINCIPIO 2: MÚLTIPLES FORMAS DE EXPRESIÓN- RED NEURONAL ESTRATÉGICO

1. Incluir actividades para el meta-aprendizaje o metacognición, trabajando la cultura del pensamiento; los estudiantes realizarán la siguiente actividad en grupos: Actividad Circuito “Qué tanto aprendiste” sigue las pistas donde el estudiante tendrá en cuenta las actividades anteriores hechas para desarrollar el circuito.



3. MOMENTO DE TRANSFERENCIA Y VALORACIÓN

PRINCIPIO 3: MÚLTIPLES FORMAS DE MOTIVACIÓN- RED NEURONAL AFECTIVA

2. Adivinanza (en el patio encontrará un material para que los niños realicen el ejercicio solo observando el obstáculo)
3. Socialización de la importancia del esquema corporal y ajuste de postura.
4. Juego Papitos al agua.
5. Circuito de obstáculos.




PRINCIPIO 1: MÚLTIPLES FORMAS DE REPRESENTACIÓN- RED NEURONAL DE RECONOCIMIENTO




1. Incorporar acciones de revisión de lo aprendido; los estudiantes desarrollarán en forma grupal la actividad ¡cuéntalo! algunos ejercicios para tener ajuste de postura.
 2. Actividad en casa: el estudiante debe investigar sobre dos ejercicios del esquema corporal y ajuste de postura que deberá enseñar a sus compañeros en la siguiente clase.
- Recuerda aplicar todo lo visto en clase: la importancia del esquema corporal y el ajuste de postura. No olvides realizar lo aprendido en clases y en averiguar dos ejercicios nuevos para luego enseñárselos a tus compañeros.

PRINCIPIO 3: MÚLTIPLES FORMAS DE EXPRESIÓN - RED NEURONAL ESTRATÉGICO

1. Conoce la importancia del esquema y ajuste corporal a través del video: movimiento y esquema corporal <https://www.youtube.com/watch?v=jTS9JwF6nb8>
2. Adivinanza (en el patio encontrará un material para que los niños realicen el ejercicio solo observando el obstáculo)
3. Juego Patitos al agua.
4. Circuito de obstáculos.
5. Socialización de la importancia del esquema corporal y el ajuste de postura.

INDICADORES DE OBSERVACIÓN

Siempre	A veces	Nunca
		

Categoría	Aspectos a observar	Frecuencia		
				
PRINCIPIO 1: MÚLTIPLES FORMAS DE REPRESENTACIÓN- RED NEURONAL DE RECONOCIMIENTO	Ayuda a cada estudiante a personalizar la información			
	Fortalece el aprendizaje a través de múltiples medios.			
	Guía el proceso de la información, la visualización y la manipulación.			
PRINCIPIO 2: MÚLTIPLES FORMAS DE EXPRESIÓN- RED NEURONAL ESTRATÉGICO	Proporciona opciones para la interacción física entre los estudiantes.			
	Las herramientas ayudan a la construcción y la composición.			
	Cada estudiante cumplió las metas propuestas.			
PRINCIPIO 3: MÚLTIPLES FORMAS DE EXPRESIÓN - RED NEURONAL ESTRATÉGICO	Minimizo la sensación de la inseguridad y las distracciones de los estudiantes.			
	Fomento la colaboración y comunicación entre los estudiantes.			
	Desarrollo habilidades personales para afrontar los problemas de la vida cotidiana.			

REALIDAD OBSERVADA

Institución Educativa Escuela Normal Superior Ocaña



Municipio de Ocaña

INSTRUMENTO NÚMERO 8. OBSERVACIÓN PARTICIPANTE

Lugar: Escuela Normal Superior sede El Llano Echavez

Titular: Ana Leonor Tamayo Contreras

Grupos observados: 4°C

Estrategia: implementación del DUA

Área: Tecnología e informática

Maestras investigadoras: Marly Loreine Pacheco Arenas

Shary Daniela Yaruro Robles

Objetivo: Fortalecer el ámbito cognoscitivo a partir de estrategias pedagógicas que motiven los propósitos, metas de cada uno de los estudiantes teniendo en cuenta los estilos de aprendizaje.

Estándar:

Describo y explico las características y el funcionamiento de algunos artefactos, productos, procesos y sistemas de mi entorno y los uso en forma segura y apropiada.

Metas de aprendizaje: Desarrollo del conocimiento del funcionamiento de algunos artefactos, mediante la construcción del aprendizaje.

1. ACCIONES INICIALES:

Saludo

NORMA DE CONVIVENCIA

Motivación

Se organizan los niños dependiendo los momentos y principios del Diseño Universal de Aprendizaje (DUA) donde las actividades se realizarán de manera individual, en mesa redonda, en grupos y a través de juegos.

Estas actividades serán programadas por las investigadoras utilizando el Diseño Universal de Aprendizaje para fortalecer los diferentes estilos que permiten el desarrollo de los diferentes ámbitos.

CONTENIDO TEMÁTICO: Estructura del computador.

Fecha de aplicación:

Tiempo: 6 hora

Unidad temática: Hardware y Software

Recursos: Humanos: Los estudiantes de 4°C, docente del grupo, las maestras investigadoras

Institucionales: Aula de clases.

Materiales: hojas, colores, marcadores, lápiz, borrador y fotocopias.

Tecnológicos: Televisor, USB, videos.

1. MOMENTO DE EXPLORACIÓN

Ambiente Escenográfico (adecuación del aula de clase)

PRINCIPIO 3: MÚLTIPLES FORMAS DE MOTIVACIÓN- RED NEURONAL AFECTIVA

1. Crear un clima de apoyo y aceptación en el aula observando un video sobre que es el hardware y software. <https://www.youtube.com/watch?v=kV1WwKzSdnI>



Hardware y Software para niños

2. Juego responde la pregunta (de acuerdo a la información del video)

- ¿Qué es una computadora?
- ¿Una computadora está formada por?
- ¿Qué podemos entender por tangible e intangible?
- ¿Cuál es la composición del hardware?
- ¿Cuál es la composición del software?

PRINCIPIO 1: MÚLTIPLES FORMAS DE REPRESENTACIÓN- RED NEURONAL DE RECONOCIMIENTO

Favorecer la manipulación de objetos y modelos espaciales: Dividiré el salón de clases en dos grupos uno pertenece al software y otro al hardware, pondré una serie de fichas las cuales cada una viene con un elemento tangible o intangible, entre los grupos deben escoger la opción correcta dependiendo su composición.

PRINCIPIO 2: MÚLTIPLES FORMAS DE EXPRESIÓN- RED NEURONAL ESTRATÉGICO

Componer y/o redactar mediante diferentes medios: Los estudiantes dibujarán en su cuaderno los componentes del computador.

2. MOMENTO DE ESTRUCTURACIÓN Y PRÁCTICA

PRINCIPIO 3: MÚLTIPLES FORMAS DE MOTIVACIÓN - RED NEURONAL DE RECONOCIMIENTO

Apoyar con animaciones y simulaciones que se sincronicen con la información; los estudiantes realizarán la siguiente ficha online.

<https://es.liveworksheets.com/cm819831he>

HARDWARE Y SOFTWARE

1. Selección cuales de los componentes de la siguiente tabla son el hardware y cuales son el software

	HARDWARE	SOFTWARE	INTANGIBLE
MONITOR		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
APLICACIÓN DE DIBUJO		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
PALANCA DE VIDEO JUEGO		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
VIDEO JUEGO		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
PROCESADOR DE TEXTO		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
VIDEO JUEGO DE CARRERAS		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
PARLANTES		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
CANCIONES		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
NAVEGADOR DE INTERNET		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

2. SELECCIONA SOLO LOS ELEMENTOS DEL SOFTWARE



PRINCIPIO 1: MÚLTIPLES FORMAS DE REPRESENTACIÓN- RED NEURONAL DE RECONOCIMIENTO

1. Hacer preguntas para guiar el autocontrol; Retomando la actividad anterior los estudiantes darán respuestas a las siguientes preguntas de acuerdo a la imagen



- ¿Qué es el hardware?
- ¿Qué es el software?
- ¿Menciona cuáles son los dispositivos de entrada?
- ¿Menciona cuáles son los dispositivos de salida?
- ¿Menciona cuáles son los dispositivos de almacenamiento?

PRINCIPIO 2: MÚLTIPLES FORMAS DE EXPRESIÓN- RED NEURONAL ESTRATÉGICO

1. Incluir actividades para el meta-aprendizaje o metacognición, trabajando la cultura del pensamiento; los estudiantes realizarán la siguiente actividad online.

Actividad “Qué tanto aprendiste” <https://es.liveworksheets.com/er91872ib>

¿QUE FUNCIONES TIENEN?

SE USA PARA PONER EN PAPEL TRABAJOS Y ARCHIVOS QUE ESTEN EN LA COMPUTADORA.

MUESTRA LO QUE ESTOY HACIENDO EN LA COMPUTADORA.

MUEVE LA FLECHITA, PODEMOS HACER CLIC, SELECCIONAR Y ARRASTRAR.

ES EL CEREBRO DE LA COMPUTADORA, ALLÍ SE GUARDAN TODOS LOS ARCHIVOS Y PROGRAMAS.

SE USA PARA ESCRIBIR Y UTILIZAR LOS PROGRAMAS QUE TENEMOS EN LA COMPUTADORA.

A TRAVÉS DE PODEMOS ESCUCHAR LOS SONIDOS DE LOS PROGRAMAS.

EL TECLADO EL MONITOR EL CPU LOS PARLANTE LA IMPRESORA EL MOUSE

RESUELVE LA SIGUIENTE SOPA DE LETRAS

Y	E	C	A	M	O	S	I	R
P	A	R	L	A	N	T	E	S
B	F	A	G	U	M	S	Y	X
M	O	N	I	T	O	R	X	M
O	Z	O	E	E	U	O	C	N
D	Q	F	G	C	S	U	A	L
E	C	F	U	L	E	T	T	E
M	Z	G	I	A	R	E	A	J
B	G	U	Y	D	E	R	O	L
S	G	U	A	O	R	X	E	I
I	M	P	R	E	S	O	R	A

3. MOMENTO DE TRANSFERENCIA Y VALORACIÓN

PRINCIPIO 3: MÚLTIPLES FORMAS DE MOTIVACIÓN- RED NEURONAL AFECTIVA




1. Juego de las fichas: los estudiantes mediante las fichas dividirán los elementos del hardware y software.


2. Fichas online interactivas.

PRINCIPIO 1: MÚLTIPLES FORMAS DE REPRESENTACIÓN- RED NEURONAL DE RECONOCIMIENTO

1. Actividad final realiza la siguiente ficha online: <https://es.liveworksheets.com/dh640671zd>

INDICADORES DE OBSERVACIÓN

Siempre 	A veces 	Nunca 
---	--	--

Categoría	Aspectos a observar	Frecuencia		
				
PRINCIPIO 1: MÚLTIPLES FORMAS DE REPRESENTACIÓN- RED NEURONAL DE RECONOCIMIENTO	Ayuda a cada estudiante a personalizar la información			
	Fortalece el aprendizaje a través de múltiples medios.			
	Guía el proceso de la información, la visualización y la manipulación.			
PRINCIPIO 2: MÚLTIPLES FORMAS DE EXPRESIÓN- RED NEURONAL ESTRATÉGICO	Proporciona opciones para la interacción física entre los estudiantes.			
	Las herramientas ayudan a la construcción y la composición.			
	Cada estudiante cumplió las metas propuestas.			
PRINCIPIO 3: MÚLTIPLES FORMAS DE EXPRESIÓN - RED NEURONAL ESTRATÉGICO	Minimizo la sensación de la inseguridad y las distracciones de los estudiantes.			
	Fomento la colaboración y comunicación entre los estudiantes.			
	Desarrollo habilidades personales para afrontar los problemas de la vida cotidiana.			

REALIDAD OBSERVADA

Institución Educativa Escuela Normal Superior Ocaña

Municipio de Ocaña

INSTRUMENTO NÚMERO 10. OBSERVACIÓN PARTICIPANTE



Lugar: Escuela Normal Superior sede El Llano Echavez

Titular: Ana Leonor Tamayo Contreras

Grupos observados: 4°C

Estrategia: implementación del DUA Área: Ciencias Naturales y Educación Ambiental

Maestras investigadoras: Marly Loreine Pacheco Arenas

Shary Daniela Yaruro Robles

Objetivo: Fortalecer el ámbito cognoscitivo a partir de estrategias pedagógicas que motiven los propósitos, metas de cada uno de los estudiantes teniendo en cuenta los estilos de aprendizaje.

Estándar: Identifico estructuras de los seres vivos que les permiten desarrollarse en un entorno y que puedo utilizar como criterios de clasificación

Derecho Básico de Aprendizaje: Comprende que existen distintos tipos de ecosistemas (terrestres y acuáticos) y que sus características físicas (temperatura, humedad, tipos de suelo, altitud) permiten que habiten en ellos diferentes seres vivos.

Metas de aprendizaje: Desarrollo de las habilidades cognitivas, para entender que los seres vivos tienen diferentes características por las cuales se pueden clasificar en diferentes grupos, teniendo en cuenta los distintos tipos de ecosistemas que existen.

Evidencias de aprendizaje:

Diferencia tipos de ecosistemas (terrestres y acuáticos) correspondientes a distintas ubicaciones geográficas, para establecer sus principales características.

Explica cómo repercuten las características físicas (temperatura, humedad, tipo de suelo, altitud) de ecosistemas (acuáticos y terrestres) en la supervivencia de los organismos que allí habitan.

Propone representaciones de los ecosistemas representativos de su región, resaltando sus particularidades (especies endémicas, potencialidades ecoturísticas, entre otros.) y plantea estrategias para su conservación.

1. ACCIONES INICIALES:

Saludo

NORMA DE CONVIVENCIA

Se recordará con los niños las siguientes normas para el desarrollo de las diferentes actividades.



Motivación

Se organizan los niños dependiendo los momentos y principios del Diseño Universal de Aprendizaje (DUA) donde las actividades se realizarán de manera individual, en mesa redonda, en grupos y a través de juegos.

Estas actividades serán programadas por las investigadoras utilizando el Diseño Universal de Aprendizaje para fortalecer los diferentes estilos que permiten el desarrollo de los diferentes ámbitos.

CONTENIDO TEMÁTICO: Los seres vivos y su medio

Fecha de aplicación:

Tiempo: 6 hora

Unidad temática: Organización de los seres vivos.

Recursos: Humanos: Los estudiantes de 4°C, docente del grupo, las maestras investigadoras

Institucionales: Aula de clases.

Materiales: hojas, colores, marcadores, lápiz, borrador y fotocopias, fichas, juegos de memoria

Tecnológicos: Televisor, USB, videos.

1. MOMENTO DE EXPLORACIÓN

Ambiente Escenográfico (adecuación del aula de clase)

PRINCIPIO 3: MÚLTIPLES FORMAS DE MOTIVACIÓN- RED NEURONAL AFECTIVA

1. Crear un clima de apoyo y aceptación en el aula Canción: Observo el mundo en el que vivo. Proyectar un video, donde se pueda lograr y observar qué sucede a nuestro alrededor con los seres vivos, clasificándolos según su alimentación.

https://www.youtube.com/watch?v=LtDpx5HCG_Y



2. Juego Imitación: (dos niños pasarán y harán la imitación del ser vivo que les corresponda según le salga del recipiente, el cual tendrá plasmado los diferentes seres vivos; los demás estudiantes adivinarán que animal es, y así mismo, decir quién se come al otro). (teniendo en cuenta los presaberes de la cadena alimenticia).



PRINCIPIO 1: MÚLTIPLES FORMAS DE REPRESENTACIÓN- RED NEURONAL DE RECONOCIMIENTO

1. Favorecer el trabajo en equipo: Los dos compañeros pasarán y cada niño tomarán el papel que está en el frasco con su respectivo ser vivo y deberán hacer la mímica para que los otros compañeros la adivinen, luego cada compañero dirá quien se come a quien, después de adivinado el ser vivo.

PRINCIPIO 2: MÚLTIPLES FORMAS DE EXPRESIÓN- RED NEURONAL ESTRATÉGICO

Componer y/o redactar mediante diferentes medios: los estudiantes dibujarán en su cuaderno un ser vivo del cual visualizó en el juego y dibujará de qué se alimenta aquel animal que dibujo.

2. MOMENTO DE ESTRUCTURACIÓN Y PRÁCTICA

PRINCIPIO 3: MÚLTIPLES FORMAS DE MOTIVACIÓN - RED NEURONAL DE RECONOCIMIENTO

Apoyar con animaciones y simulaciones que se sincronicen con la información; los estudiantes observarán el siguiente video.

<https://www.youtube.com/watch?v=Fd-XYHYpjEM>



PRINCIPIO 1: MÚLTIPLES FORMAS DE REPRESENTACIÓN- RED NEURONAL DE RECONOCIMIENTO

Hacer preguntas para guiar el autocontrol; Retomando la actividad anterior los estudiantes darán respuestas a las siguientes preguntas sobre el video:

¿Cómo está conformado un ecosistema?

¿Por qué se le llama ecosistema?

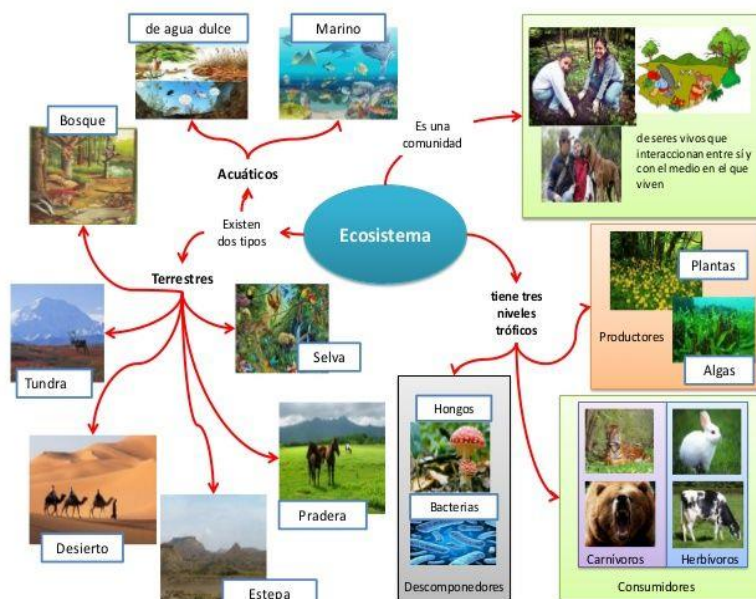
¿Qué tipo de ecosistemas existen?

En el aula de clases, ¿Cómo debemos cuidar nuestro ecosistema? ¿Cómo crees tú que cuidas realmente ecosistema? ¿Cómo podemos contribuir para el cuidado de nuestro ecosistema?

Según lo analizado ¿Crees qué estamos cuidando nuestro ecosistema?

Ofrecer diferentes momentos de respuesta para validar lo aprendido; los estudiantes socializarán sus respuestas mediante su participación.

Emplear mapas conceptuales, mentales o plantillas de planificación de proyectos; se recopilarán las actividades anteriores hechas por los estudiantes mediante un mapa conceptual.



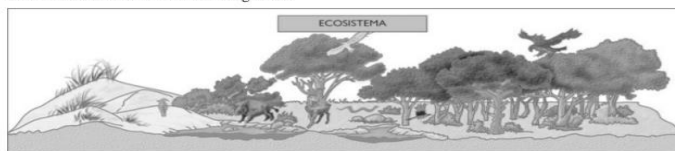
PRINCIPIO 2: MÚLTIPLES FORMAS DE EXPRESIÓN- RED NEURONAL ESTRATÉGICO

3. Incluir actividades para el meta-aprendizaje o metacognición, trabajando la cultura del pensamiento; los estudiantes realizarán la siguiente actividad en grupos de dos.

Actividad “Qué tanto aprendiste”, teniendo en cuenta los seres vivos y a qué medio pertenece.

Ecosistema

El ecosistema, es un conjunto de seres vivos que comparten un ambiente físico determinado. Estos seres vivos interaccionan entre ellos manteniendo un equilibrio natural que permite la subsistencia de cada uno de sus integrantes.



Hay muchos ecosistemas, por ejemplo:



ECOSISTEMA	SERES VIVOS			
MARINO				
SELVATICO				
DESERTICO				
POLAR				

9. Reconstruyendo la historia de manera individual.

El ecosistema es el conjunto de seres vivos y seres inertes que se encuentran relacionados entre sí en un lugar determinado.

Elementos que componen un ecosistema.

Los Seres Inertes	Las Plantas	Los Animales

Recorta los elementos de la derecha y pégalos en el recuadro correspondiente.

Los ecosistemas

Bim. 1
Sem. 3
Ficha. 24

3. MOMENTO DE TRANSFERENCIA Y VALORACIÓN

PRINCIPIO 3: MÚLTIPLES FORMAS DE MOTIVACIÓN- RED NEURONAL AFECTIVA

3. Juego Imitación: (dos niños pasarán y harán la imitación del ser vivo que les corresponda según les salga del recipiente, el cual tendrá los seres vivos en cada papel; los demás estudiantes adivinarán qué animal es y decir quién se come al otro).

4. Socialización e interpretación de lo entendido sobre el ecosistema.

PRINCIPIO 1: MÚLTIPLES FORMAS DE REPRESENTACIÓN- RED NEURONAL DE RECONOCIMIENTO

Incorporar acciones de revisión de lo aprendido; los estudiantes desarrollarán de forma individual la actividad ;REPRESENTALO!

Los animales


Los animales son seres vivos y, por lo tanto, nacen, crecen, se reproducen y mueren. Los animales terrestres viven en la tierra. Los animales acuáticos viven en el agua.

Según su alimentación, los animales pueden ser: herbívoros, carnívoros y omnívoros. Los animales herbívoros comen plantas. Los animales carnívoros comen otros animales. Los animales omnívoros comen plantas y otros animales.

Según su reproducción, los animales pueden ser: vivíparos y ovíparos. Los animales vivíparos nacen del vientre de la madre. Los animales ovíparos nacen de huevos.


carnívoro



herbívoros


omnívoros


ovíparos


vivíparos

1. Colorea de verde los animales terrestres y de azul los animales acuáticos. Investiga y escribe V= vivíparos y O= ovíparos.












2. Completa la tabla.

	herbívoros	carnívoros	omnívoros
			
			✓
			
		✓	
			

© Biología Planet

5. Actividad para la casa, el estudiante solucionará una sopa de letras, teniendo en cuenta lo aprendido las palabras señaladas.

EL ECOSISTEMA

L	M	V	M	J	T	T	D	C	Ñ	Ñ	G	K	G	W	R	C	E	X	Ñ		
H	A	M	S	F	W	Z	Y	C	R	E	N	E	R	G	I	A	R	A	N	A	
F	U	M	Z	S	Q	F	W	O	D	E	P	O	T	I	C	J	X	H	H		
O	H	M	V	C	G	D	B	Ñ	I	M	A	M	B	I	E	N	T	E	F	T	
A	I	C	I	T	N	E	M	I	L	A	E	J	M	E	D	I	O	K	S	K	
O	S	M	F	S	G	Z	Q	O	Y	T	M	N	B	R	I	F	Z	P	T	C	
N	O	E	D	E	R	G	T	K	A	B	E	B	S	E	I	C	E	P	S	E	
G	I	B	R	R	K	P	P	V	M	U	I	N	A	M	R	G	L	S	C		
I	N	U	Ñ	O	E	R	G	D	E	G	W	O	Y	Ñ	L	O	U	Z	G	V	
S	O	R	M	D	T	K	F	I	T	L	F	D	S	I	G	I	J	H	T	A	
X	I	C	Z	I	C	C	O	N	S	T	P	I	V	Y	D	Q	S	A	F	N	
X	C	I	H	M	H	E	U	S	I	K	B	V	P	N	G	F	T	M	N	I	
R	A	P	M	U	G	P	Z	D	S	X	X	E	D	F	H	I	M	B	O	M	
G	D	T	F	S	G	J	W	A	O	G	P	R	F	K	B	Ñ	F	O	V	A	
O	E	F	A	N	E	D	A	C	C	R	J	S	C	A	A	U	T	S	Q	L	
K	R	A	V	O	X	F	M	X	E	Ñ	P	I	H	U	Y	M	S	O	Y	E	
A	P	T	T	C	E	R	I	A	O	G	W	D	Z	J	F	P	Z	U	Z	S	
C	E	P	D	A	U	G	A	G	A	M	L	A	I	D	F	E	P	E	P	A	E
P	D	Q	Q	I	V	W	A	U	X	E	D	V	A	Ñ	Q	Y	A	N			
S	F	S	N	U	Ñ	Ñ	D	A	D	E	M	U	H	P	Z	W	F	J	Q	B	
N	A	K	V	D	O	B	H	J	X	L	C	K	S	A	T	N	A	L	P		




- AGUA
- AIRE
- ALIMENTICIA
- AMBIENTE
- ANIMALES
- BIODIVERSIDAD
- BOSQUE
- CADENA
- COMENSALISMO
- CONSUMIDORES
- DEPREDAACION
- ECOSISTEMA
- ENERGIA
- ESPECIE
- HABITAT
- HUMEDAD
- MEDIO
- PLANTAS
- PRODUCTORES




Recuerda aplicar todo lo visto en clase: Los seres vivos y no vivos son importantes, cuidemos el ecosistema, respetemos a los animales, reflexionemos sobre lo que hacemos en nuestro ecosistema.

PRINCIPIO 3: MÚLTIPLES FORMAS DE EXPRESIÓN - RED NEURONAL ESTRATÉGICO

1. Juego Imitación: (juego: dos niños pasarán y harán la imitación del ser vivo que les corresponda según les salga del recipiente, el cual tendrá los seres vivos en los papeles; los demás estudiantes adivinarán qué animal es y decir quién se come al otro).
2. Socialización e interpretación de lo entendido sobre el ecosistema.
3. Componer y/o redactar mediante diferentes medios; los estudiantes, con su imaginación e ideas y con la ayuda de los videos relacionados a continuación, realizarán un mapa conceptual, mental o plantilla sobre los seres vivos y su medio.
4. Cadena alimenticia: https://www.youtube.com/watch?v=LtDpx5HCG_Y
5. El ecosistema: <https://www.youtube.com/watch?v=Fd-XYHYpjEM>
6. Socialización de los trabajos realizados destacando ventajas y desventajas de saber y cuidar el ecosistema.

INDICADORES DE OBSERVACIÓN

Siempre	A veces	Nunca
		

Categoría	Aspectos a observar	Frecuencia		
				
PRINCIPIO 1: MÚLTIPLES FORMAS DE REPRESENTACIÓN- RED NEURONAL DE RECONOCIMIENTO	Ayuda a cada estudiante a personalizar la información			
	Fortalece el aprendizaje a través de múltiples medios.			
	Guía el proceso de la información, la visualización y la manipulación.			
PRINCIPIO 2: MÚLTIPLES FORMAS DE EXPRESIÓN- RED NEURONAL ESTRATÉGICO	Proporciona opciones para la interacción física entre los estudiantes.			
	Las herramientas ayudan a la construcción y la composición.			
	Cada estudiante cumplió las metas propuestas.			
PRINCIPIO 3: MÚLTIPLES	Minimizo la sensación de la inseguridad y las distracciones de los estudiantes.			

FORMAS DE EXPRESIÓN - RED NEURONAL ESTRATÉGICO	Fomento la colaboración y comunicación entre los estudiantes.			
	Desarrollo habilidades personales para afrontar los problemas de la vida cotidiana.			

REALIDAD OBSERVADA

Institución Educativa Escuela Normal Superior Ocaña

Municipio de Ocaña

INSTRUMENTO NÚMERO 11. OBSERVACIÓN PARTICIPANTE



Lugar: Escuela Normal Superior sede El Llano Echavez

Titular: Ana Leonor Tamayo Contreras

Grupos observados: 4°C

Estrategia: implementación del DUA

Área: Educación Artística

Maestras investigadoras: Marly Loreine Pacheco Arenas

Shary Daniela Yaruro Robles

Objetivo: Fortalecer el ámbito psicomotor a partir de las habilidades motrices, capacidades físicas y técnicas de movimientos a partir del conocimiento del cuerpo, porque a través del movimiento el ser humano realiza el aprendizaje de sí mismo y del mundo para sobrevivir y adaptarse.

Procesos

Contemplativo, Imaginativo, Selectivo: Desarrollo perceptivo de las propias evocaciones y fantasías, de la naturaleza, de los demás y de las cosas.

Transformación Simbólica de la Interacción con el Mundo: Desarrollo expresivo de sensaciones, sentimientos e ideas a través de metáforas y símbolos.

Reflexivo: Construcción y reconocimiento de elementos propios de la experiencia estética y del lenguaje artístico.

Valorativo: Formación del juicio apreciativo.

Metas de aprendizaje: Desarrollo de las habilidades cognitivas, para entender que los seres vivos tienen diferentes características por las cuales se pueden clasificar en diferentes grupos, teniendo en cuenta los distintos tipos de ecosistemas que existen.

Evidencias de aprendizaje:

Disfrute al relacionarme con las obras artísticas y ejercicios realizados en clase.

Reconozco y analizo los elementos formales y características específicas de los lenguajes artísticos.

Expreso a través de la producción artística y cultural mi individualidad, la relación con los demás y con mi entorno.

1. ACCIONES INICIALES:

Saludo

NORMA DE CONVIVENCIA

Se recordará con los niños las siguientes normas para el desarrollo de las diferentes actividades.



Motivación

Se organizan los niños dependiendo los momentos y principios del Diseño Universal de Aprendizaje (DUA) donde las actividades se realizarán de manera individual, en mesa redonda, en grupos y a través de juegos.

Estas actividades serán programadas por las investigadoras utilizando el Diseño Universal de Aprendizaje para fortalecer los diferentes estilos que permiten el desarrollo de los diferentes ámbitos.

CONTENIDO TEMÁTICO: Técnica de origami.

Fecha de aplicación:

Tiempo: 6 hora

Unidad temática: animales en origami.

Recursos: Humanos: Los estudiantes de 4°C, docente del grupo, las maestras investigadoras

Institucionales: Aula de clases.

Materiales: papel origami, colbón, colores y cuadernos

Tecnológicos: Televisor, USB, videos.

1. MOMENTO DE EXPLORACIÓN

Ambiente Escenográfico (adecuación del aula de clase)

PRINCIPIO 3: MÚLTIPLES FORMAS DE MOTIVACIÓN- RED NEURONAL AFECTIVA

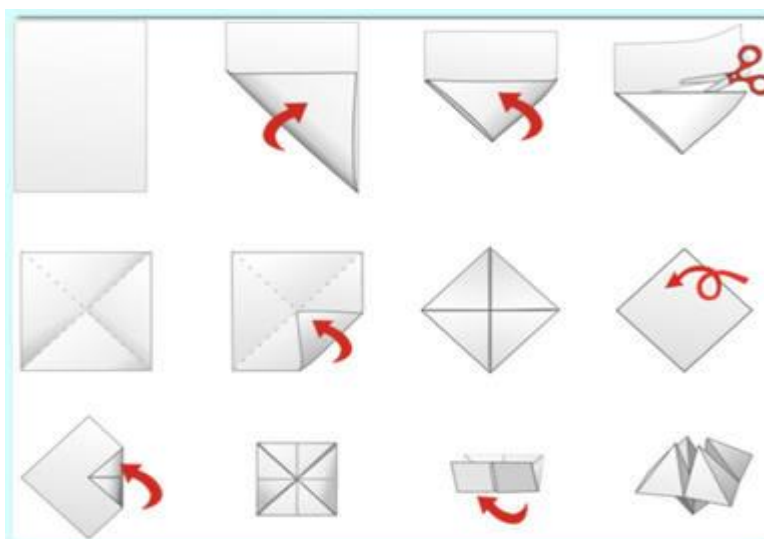
1. Crear un clima de apoyo y aceptación en el aula historia del origami: Proyectar un video, donde se pueda lograr observar la técnica del origami.

<https://www.youtube.com/watch?v=gFSS6z4muQ4>



5. Juego comecocos de papel: cada niño construirá su comecocos y lo colorea a su gusto, los pueden hacer de todos los temas e incluso para hacer retos o hacer de pitonisa (adivinator) poniendo qué le va a pasar en un futuro a sus compañeros.

6. El juego consiste en que otro jugador dice un número, con el comecocos iremos contando moviéndolo hacia un lado y otro, cuando paramos de contar y como habremos pintado cada lado de un color, le pediremos que elija el color que más le guste. Levantamos la solapa y sorpresa.



PRINCIPIO 1: MÚLTIPLES FORMAS DE REPRESENTACIÓN- RED NEURONAL DE RECONOCIMIENTO

1. Favorecer el trabajo en grupo: Los niños jugarán en círculo y se rotarán para jugar con todos los compañeros y así conocer las temáticas que cada uno tiene en el comecocos y cada uno representará lo que le salga en el comecocos de sus compañeros.

PRINCIPIO 2: MÚLTIPLES FORMAS DE EXPRESIÓN- RED NEURONAL ESTRATÉGICO

1. Componer y/o redactar mediante diferentes medios: los estudiantes escribirán en cada comecocos la actividad que su compañero representará esto lo puede hacer a través de dibujos o palabras.

2. MOMENTO DE ESTRUCTURACIÓN Y PRÁCTICA

PRINCIPIO 3: MÚLTIPLES FORMAS DE MOTIVACIÓN - RED NEURONAL DE RECONOCIMIENTO

Apoyar con animaciones y simulaciones que se sincronicen con la información; los estudiantes observarán el siguiente video.

<https://www.youtube.com/watch?v=Etl3VSn68Pc>



PRINCIPIO 1: MÚLTIPLES FORMAS DE REPRESENTACIÓN- RED NEURONAL DE RECONOCIMIENTO

Hacer preguntas para guiar el autocontrol; Retomando la actividad anterior los estudiantes darán respuestas a las siguientes preguntas sobre el video:

¿Qué es el origami?

¿Por qué se le llama origami a esta herramienta?

¿Cuántas cosas se pueden fabricar con el origami?

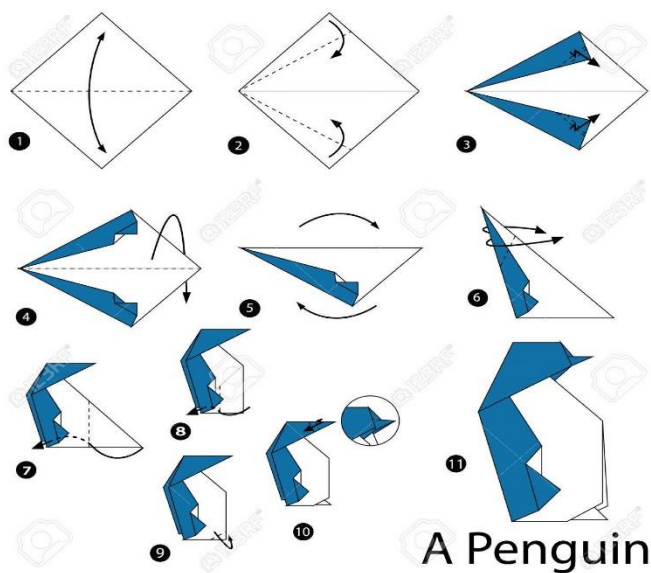
1. Ofrecer diferentes momentos de respuesta para validar lo aprendido; los estudiantes socializarán sus respuestas mediante participación.

2. Se les pedirá a los niños sacar su material de trabajo para que cada uno de su punto de vista sobre el material que tiene.

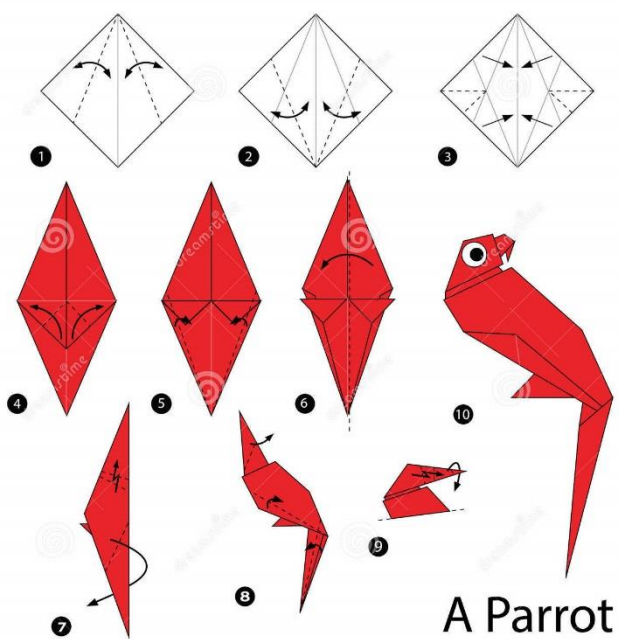
PRINCIPIO 2: MÚLTIPLES FORMAS DE EXPRESIÓN- RED NEURONAL ESTRATÉGICO

1. Incluir actividades para el meta-aprendizaje o metacognición, trabajando la cultura del pensamiento; los estudiantes realizarán el siguiente animal en origami.

Actividad “Qué tanto aprendiste”, cómo puedes realizar un pingüino.



2. Realiza un loro.



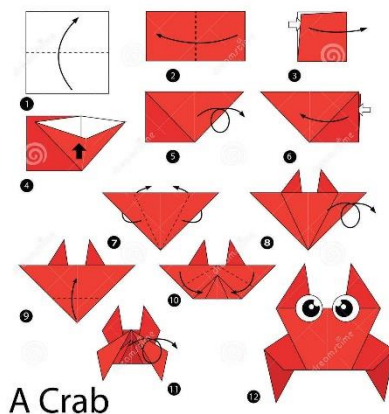
3. MOMENTO DE TRANSFERENCIA Y VALORACIÓN

PRINCIPIO 3: MÚLTIPLES FORMAS DE MOTIVACIÓN- RED NEURONAL AFECTIVA

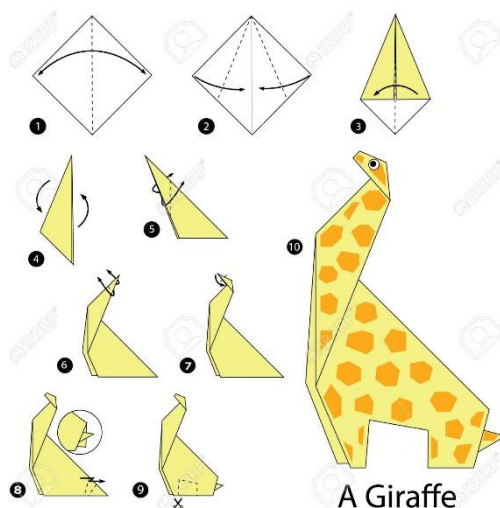
1. Juego comecocos de papel: cada niño construirá su comecocos y colorearlos a su gusto, los pueden hacer de todos los temas e incluso para hacer retos o hacer de pitonisa (adivinator) poniendo qué le va a pasar en un futuro a sus compañeros.
2. Socialización e interpretación de lo entendido sobre origami.

PRINCIPIO 1: MÚLTIPLES FORMAS DE REPRESENTACIÓN- RED NEURONAL DE RECONOCIMIENTO

1. Incorporar acciones de revisión de lo aprendido; los estudiantes desarrollarán de forma individual la actividad ;REPRESENTALO!



2. Actividad para la casa el estudiante realizará la jirafa en origami, teniendo en cuenta lo aprendido y la importancia de realizar los dobleces del papel.









Recuerda aplicar todo lo visto en clase: El origami es la técnica de realizar figuras u objetos con hojas de papel doblándolas sucesivas veces

PRINCIPIO 3: MÚLTIPLES FORMAS DE EXPRESIÓN - RED NEURONAL ESTRATÉGICO

1. Juego comecocos de papel: cada niño construirá su comecocos y colorearlo a su gusto, los pueden hacer de todos los temas e incluso para hacer retos o hacer de pitonisa (adivinator) poniendo qué le va a pasar en un futuro a sus compañeros.
2. Socialización e interpretación de lo entendido sobre origami.
3. Realizar diferentes animales a partir de la técnica del origami.
4. Video <https://www.youtube.com/watch?v=gFSS6z4muQ4>
5. Video <https://www.youtube.com/watch?v=Etl3VSn68Pc>
6. Socialización de los trabajos realizados.

INDICADORES DE OBSERVACIÓN

Siempre	A veces	Nunca
		

Categoría	Aspectos a observar	Frecuencia		
				
PRINCIPIO 1: MÚLTIPLES FORMAS DE REPRESENTACIÓN- RED NEURONAL DE RECONOCIMIENTO	Ayuda a cada estudiante a personalizar la información			
	Fortalece el aprendizaje a través de múltiples medios.			
	Guía el proceso de la información, la visualización y la manipulación.			
PRINCIPIO 2: MÚLTIPLES FORMAS DE EXPRESIÓN- RED NEURONAL ESTRATÉGICO	Proporciona opciones para la interacción física entre los estudiantes.			
	Las herramientas ayudan a la construcción y la composición.			
	Cada estudiante cumplió las metas propuestas.			
PRINCIPIO 3: MÚLTIPLES FORMAS DE EXPRESIÓN - RED NEURONAL ESTRATÉGICO	Minimizo la sensación de la inseguridad y las distracciones de los estudiantes.			
	Fomento la colaboración y comunicación entre los estudiantes.			
	Desarrollo habilidades personales para afrontar los problemas de la vida cotidiana.			

REALIDAD OBSERVADA

Institución Educativa Escuela Normal Superior Ocaña

Municipio de Ocaña



INSTRUMENTO NÚMERO 12. OBSERVACIÓN PARTICIPANTE

Lugar: Escuela Normal Superior sede El Llano Echavez

Titular: Ana Leonor Tamayo Contreras

Grupos observados: 4°C

Estrategia: implementación del DUA

Área: Educación Religiosa

Maestras investigadoras: Marly Loreine Pacheco Arenas

Shary Daniela Yaruro Robles

Objetivo: Fortalecer el nivel cognoscitivo a partir de estrategias pedagógicas que motiven los propósitos y metas de cada uno de los estudiantes teniendo en cuenta los estilos de aprendizaje.

Estándar: Enfoque antropológico: la vocación, realización de la persona humana.

Derecho Básico de Aprendizaje: La vocación a ser personas y la vida en comunidad

Metas de aprendizaje: Desarrollo de las habilidades cognitivas, para entender que todos los seres humanos somos dignos del respeto, independientemente de nuestra religión, porque siempre está ser mejor persona cada día.

Evidencias de aprendizaje:

Construye su identidad como persona humana, amada por Dios, digna, libre y trascendente, comprendiendo la doctrina de su propia religión, abierto al diálogo con las que le son cercanas.

1. ACCIONES INICIALES:

Saludo

NORMA DE CONVIVENCIA

Se recordará con los niños las siguientes normas para el desarrollo de las diferentes actividades.



Motivación

Se organizan los niños dependiendo los momentos y principios del Diseño Universal de Aprendizaje (DUA) donde las actividades se realizarán de manera individual, en mesa redonda, en grupos y a través de juegos.

Estas actividades serán programadas por las investigadoras utilizando el Diseño Universal de Aprendizaje para fortalecer los diferentes estilos que permiten el desarrollo de los diferentes niveles.

CONTENIDO TEMÁTICO: La vocación de ser buenas personas

Fecha de aplicación:

Tiempo: 6 hora

Unidad temática: Ser buena persona para tener una buena comunidad.

Recursos: Humanos: Los estudiantes de 4°C, docente del grupo, las maestras investigadoras

Institucionales: Aula de clases.

Materiales: hojas, colores, marcadores, lápiz, borrador y fotocopias, fichas, juegos de memoria

Tecnológicos: Televisor, USB, videos.

3. MOMENTO DE EXPLORACIÓN

Ambiente Escenográfico (adecuación del aula de clase)

PRINCIPIO 3: MÚLTIPLES FORMAS DE MOTIVACIÓN- RED NEURONAL AFECTIVA

1. Crear un clima de apoyo y aceptación en el aula video reflexivo:

Observo el mundo en el que vivo.

Proyectar un video, donde se pueda lograr observar qué sucede a nuestro alrededor y cómo podemos ayudar.

<https://www.youtube.com/watch?v=2GK8OLAEEuY>



2. Juego hago la oración: (juego: dos niños pasaran al frente, el tablero estará dividido en 2, cada uno tendrá un lado, allí abra una serie de palabras que estarán en desorden, cada uno dispondrá de su imaginación para realizar oraciones con buenas intenciones, es decir que deben formar oraciones que sirvan como reflexión para mejorar como personas.)



PRINCIPIO 1: MÚLTIPLES FORMAS DE REPRESENTACIÓN- RED NEURONAL DE RECONOCIMIENTO

7. Favorecer el trabajo en equipo: Los dos pasarán y cada niño observará las palabras e irá organizando la oración, teniendo coherencia y dejando fluir su imaginación, al terminar de armar la oración la leerá en voz alta para sus compañeros, así irán reflexionando sobre la misma.

PRINCIPIO 2: MÚLTIPLES FORMAS DE EXPRESIÓN- RED NEURONAL ESTRATÉGICO

Componer y/o redactar mediante diferentes medios: los estudiantes dibujarán en su cuaderno un momento bueno, donde hayan ayudado a otra persona, sin que lo pidiera, terminado esto, lo socializarán con sus compañeros.

2. MOMENTO DE ESTRUCTURACIÓN Y PRÁCTICA**PRINCIPIO 3: MÚLTIPLES FORMAS DE MOTIVACIÓN - RED NEURONAL DE RECONOCIMIENTO**

Apoyar con animaciones y simulaciones que se sincronicen con la información; los estudiantes observarán el siguiente video.

<https://www.youtube.com/watch?v=qLGNj-xrgvY>



PRINCIPIO 1: MÚLTIPLES FORMAS DE REPRESENTACIÓN- RED NEURONAL DE RECONOCIMIENTO

Hacer preguntas para guiar el autocontrol; Retomando la actividad anterior los estudiantes darán respuestas a las siguientes preguntas sobre el video:

¿Has hecho un buen acto sin que otra persona lo pida?

¿Crees que tus creencias religiosas ayudan a ser buena persona?

¿Te consideras buena persona y por qué?

En el aula de clases, ¿Cómo podríamos ayudar a otros? ¿Cuidas a los que quieres? ¿Tus creencias son buenas para ti y para los demás?

Según lo analizado ¿crees que respetar al otro sirve para construir una mejor sociedad?

Ofrecer diferentes momentos de respuesta para validar lo aprendido; los estudiantes socializarán sus respuestas mediante participación.

Emplear mapas conceptuales, mentales o plantillas de planificación de proyectos; se recopilarán las actividades anteriores hechas por los estudiantes mediante un mapa conceptual.

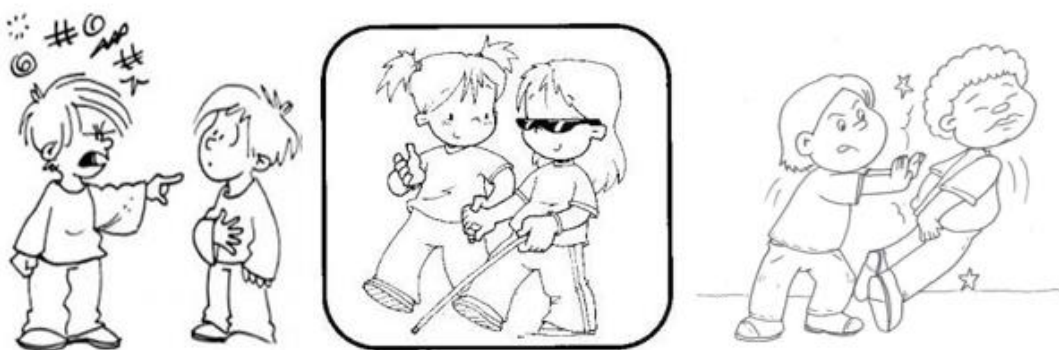


PRINCIPIO 2: MÚLTIPLES FORMAS DE EXPRESIÓN- RED NEURONAL ESTRATÉGICO

4. Incluir actividades para el meta-aprendizaje o metacognición, trabajando la cultura del pensamiento; los estudiantes realizarán la siguiente actividad en grupos de dos.

Actividad “Qué tanto aprendiste”, teniendo en cuenta lo que está considerado que está bien.

1. Colorea aquella acción que consideras buena y con color rojo has una X sobre las que consideras que están mal.



2. Que opinas de esta imagen ¿? |



3. MOMENTO DE TRANSFERENCIA Y VALORACIÓN

PRINCIPIO 3: MÚLTIPLES FORMAS DE MOTIVACIÓN- RED NEURONAL AFECTIVA

5. Juego el espejo:

Objetivo: Percibir la imagen que damos a los demás. Conocer el esquema y las imágenes corporales tanto internas y externas.

Hay que imitar las acciones, las caras y los movimientos de un compañero y preguntarle qué ve. Después se cambian los roles.

2. Hablar sobre los valores y el efecto positivo que tienen en nuestras vidas aplicarlos.

PRINCIPIO 1: MÚLTIPLES FORMAS DE REPRESENTACIÓN- RED NEURONAL DE RECONOCIMIENTO

Incorporar acciones de revisión de lo aprendido; los estudiantes desarrollarán de forma individual la actividad ¡REPRESENTALO!

VALORES

Sesión 1. "EL PRINCIPITO Y EL ZORRO"

La historia del Principito y el zorro: qué es amar



El Principito y el zorro, una historia de amistad

En este enlace puedes leer un capítulo del libro "El Principito" o si lo prefieres, puedes escuchar el Podcast de este capítulo pinchando en este enlace:

<https://tucuentofavorito.com/el-principito-y-el-zorro-cuento-para-ninos-sobre-la-amistad/>

Actividad para la casa

Actividad 1:

Este cuento nos habla de que el amor crea un vínculo especial: la descripción del amor mediante la metáfora del Principito y el zorro es realmente hermosa. El amor es capaz de crear un lazo invisible que une por siempre a dos seres vivos. No hablamos ya de amor entre personas, porque puede **ser amor** con una mascota o incluso, por qué no, con una flor. Reflexiona y explica:

-¿ Hacia quién sientes tú amor?Puede ser una persona, mascota...

- ¿qué sientes, cómo sabes que es amor?

Actividad 2

La confianza y la paciencia, esenciales: la amistad no surge de repente. Necesita de un proceso de acercamiento, conocimiento, paciencia... Surge de compartir muchos momentos, experiencias, anécdotas. **La amistad** se forja con confianza y lentamente. Pero con paciencia, se conseguirá crear un vínculo que dure para siempre.

- Escribe el nombre de una persona a la que te une una gran amistad.

- Anota

1- Cómo os conocisteis

2-Cómo os seguís conociendo

3- Alguna situación en la que hayais tenido que tener paciencia el uno con el otro

4- Alguna anécdota/experiencia que os haya ocurrido juntos.

Actividad 3

Lo esencial es invisible a los ojos: se puede ver una sonrisa, una lágrima o escuchar un grito de rabia. Pero son solo expresiones de **lo que en realidad no se ve, pero se siente**. Lo más importante es precisamente lo que no pueden ver los ojos pero sí sentir el corazón: el amor, la tristeza, la frustración, el miedo, la alegría... El corazón es capaz de sentir cosas que no se pueden ver y esto es precisamente lo que mueve de verdad al mundo.

De todo lo esencial, que no se ve con los ojos, anota al tres cosas que no se puedan ver de esa persona a la que te une una gran amistad, pero sabes que las tiene.

1-

2-

3-

Recuerda aplicar todo lo visto en clase

PRINCIPIO 3: MÚLTIPLES FORMAS DE EXPRESIÓN - RED NEURONAL ESTRATÉGICO

1. Juego el espejo:

Objetivo: Percibir la imagen que damos a los demás. Conocer el esquema y la imagen corporal interna y externa.

Hay que imitar las acciones, las caras y los movimientos de un compañero y preguntarle qué ve. Después se cambian los roles.







2. Hablar sobre los valores y el efecto positivo que tienen en nuestras vidas aplicarlos.

3. historia del principito y el zorro. <https://es.liveworksheets.com/kr224735cr>

4. ¿Qué es amar?

- La confianza y la paciencia
- Lo esencial es invisible a los ojos

INDICADORES DE OBSERVACIÓN

		Siempre	A veces	Nunca
				
Categoría	Aspectos a observar	Frecuencia		
				
PRINCIPIO 1: MÚLTIPLES FORMAS DE REPRESENTACIÓN- RED NEURONAL DE RECONOCIMIENTO	Ayuda a cada estudiante a personalizar la información			
	Fortalece el aprendizaje a través de múltiples medios.			
	Guía el proceso de la información, la visualización y la manipulación.			
PRINCIPIO 2: MÚLTIPLES FORMAS DE EXPRESIÓN- RED NEURONAL ESTRATÉGICO	Proporciona opciones para la interacción física entre los estudiantes.			
	Las herramientas ayudan a la construcción y la composición.			
	Cada estudiante cumplió las metas propuestas.			
PRINCIPIO 3: MÚLTIPLES FORMAS DE EXPRESIÓN - RED NEURONAL ESTRATÉGICO	Minimizo la sensación de la inseguridad y las distracciones de los estudiantes.			
	Fomento la colaboración y comunicación entre los estudiantes.			
	Desarrollo habilidades personales para afrontar los problemas de la vida cotidiana.			

REALIDAD OBSERVADA

ESTRATEGIAS LÚDICO – PEDAGÓGICAS PARA EL FORTALECIMIENTO DEL DESARROLLO COGNITIVO, PSICOMOTOR Y PSICOSOCIAL DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL GRUPO 4° C DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA ESCUELA NORMAL SUPERIOR SEDE DEL LLANO ECHAVEZ, OCAÑA NORTE DE SANTANDER, ACORDES A LOS ESTILOS DE APRENDIZAJE

Autoras: Marly Loreine Pacheco Arenas

Shary Daniela Yaruro Robles

La investigación sobre las estrategias lúdico-pedagógicas para el fortalecimiento del desarrollo cognitivo, psicomotor y psicosocial de los niños y niñas del grupo 4°C de la Institución Educativa Escuela Normal Superior sede el Llano Echavez, Ocaña Norte de Santander, acordes a los estilos de aprendizaje ¿de qué manera las estrategias lúdico-pedagógicas contribuyen para el fortalecimiento del desarrollo cognitivo, psicomotor y psicosocial qué son el fundamento de los estilos de aprendizaje en los niños y niñas del grupo 4°C de la Institución Educativa Escuela Normal Superior Sede el Llano Echavez de Ocaña norte de Santander?

Los expertos en educación señalan que “la carencia de estrategias en el aprendizaje de los estudiantes influye en el fracaso escolar”³², de acuerdo con lo anterior el supuesto de la investigación se origina en la observación que se realizó en las practicas pedagógicas en el grupo de 4°C donde se encontró que los niños y las niñas tiene poca motivación hacia las actividades lúdicas en las áreas del conocimiento, lo que ocasiona el poco interés por aprender, se distraen con facilidad, interrumpen el proceso de aprendizaje, que se reflejan en un constante cambio de actitudes inadecuadas propiciado por el modelo magistral que utiliza la docente en sus clases.

Es conveniente traer a colación a Caratón y Rico quienes afirma que las estrategias “no son solo una acción, sino un conjunto de acciones, pues de lo contrario en vez de una estrategia, lo que se tendría, es una actividad”³³ lo que conlleva a definir según diversos autores que una estrategia pedagógica es el conjunto de acciones para propiciar aprendizajes significativos que contribuyan a desarrollar diversas formas de procesar la información, haciéndolo de la mejor manera, por ello, se hace alusión a lo pedagógico

³² https://elpais.com/diario/2002/02/25/educacion/1014591601_850215.html

³³CARATÓN, T. C., & RICO, M. E. Estrategias pedagógicas en el ámbito educativo. Bogotá, 2012. Pág. 6.

Igualmente, Félix (2005) afirma que “al mejorar la motivación del alumno, aumentará su interés y su disposición al esfuerzo y se centrará en las tareas de aprendizaje, con lo que, consecuentemente, aumentará su rendimiento, mejorarán sus resultados, disminuirán sus conductas disruptivas en el aula, disminuirán los conflictos con sus padres y profesores, mejorarán las relaciones con ellos, aumentarán su autoestima y, en definitiva, se sentirá más satisfecho consigo mismo”³⁴.

En efecto es necesario implementar estrategias que motiven a los niños y niñas para aprender teniendo en cuenta los ámbitos del desarrollo y los estilos de aprendizaje, permitiendo la construcción de saberes partiendo de los presaberes que cada niño posee para construir uno nuevo.

Cuando se habla de ámbitos del desarrollo, éstos se definen como el resultado del trabajo de muchas funciones que son estudiados por la psicología del desarrollo quien establece que la persona tiene una gran variedad de transformaciones a lo largo de la vida, y a lo cual Rodríguez, Lozano y Caballero afirman que el desarrollo psicológico “es el resultado de la conjunción de muchas funciones y actividades psíquicas diversas que se integran en la unidad de la personalidad infantil”³⁵ a través de tres áreas para describir los procesos evolutivos:

La primera es el desarrollo físico y motor más conocido como psicomotor, la segunda es el desarrollo cognitivo y lingüístico más conocido con el nombre de cognitivo y la tercera que es el desarrollo social y de la personalidad conocido con el nombre de psicosocial, alrededor de los cuales se pueden establecer los estilos de aprendizaje, los cuales caracterizan a cada niño haciéndolo individual

Guild, P., y Garger, S. definen los estilos de aprendizaje como “una de las características estables de un individuo, expresadas a través de la interacción de la conducta de alguien y la personalidad cuando realiza una tarea de aprendizaje”³⁶ Por consiguientes los estilos de aprendizaje son las formas en que los estudiantes prefieren procesar la información, son conocidos como canales de aprendizaje.

³⁴ GARCIA, Félix. Motivar para el aprendizaje desde la actividad orientadora. Madrid. Cide. 2005.

³⁵ RODRÍGUEZ, J. LOZANO, J.F., y CABALLERO, R. El desarrollo psicológico normal y patológico en la infancia. Los problemas psicopatológicos mayores y menores y sus causas. Madrid. Pirámide, 2002. Pág. 22.

³⁶ GUILD, P., y GARGER, S. *Marching to Different Drummers*, Alexandria, VA: Association for Supervision and Curriculum Development (ASCD), 1985. Pág. 6.

Es así como va dirigida la propuesta, con estrategias planteadas para el fortalecimiento de los ámbitos de desarrollo psicomotor, cognitivo y psicosocial que son fundamento de los estilos de aprendizaje de los niños y niñas en el marco de la lúdica

Al respecto Piaget afirma que, “resulta fácil, de nuevo, captar en los juegos colectivos numerosos hechos relativos a este sentimiento de la igualdad y de la justicia distributiva entre compañeros de la misma edad y nos encontramos, sin duda, en presencia de uno de los sentimientos morales más fuertes del niño”³⁷. Teniendo en cuenta lo planteado por Piaget se puede partir que los niños durante sus juegos colectivos desarrollan sentimientos morales que le permiten aceptar el punto de vista de los demás y a su vez se enfrentan a trabajar en cooperación con el otro en búsqueda de un fin común, lo cual permite que el desarrollo del pensamiento vaya rompiendo el egocentrismo y logrando en los niños una conexión de ideas.

A esta edad los niños ya tienen establecido un contexto social el cual le transmite un orden de acontecimientos y experiencias que le permiten establecer una serie de habilidades para desarrollarse como persona es por esto que Vigotsky afirma “el aprendizaje humano presupone una naturaleza social específica y un proceso mediante el cual los niños acceden a la vida intelectual de aquellos que les rodean”³⁸. Es por lo anterior que los niños entre los 9 y 10 años ya tienen una vida intelectual desarrollada que inicia desde su contexto familiar y luego el social que le permite tener vivencias, experiencias que son aprovechada para desarrollar habilidades para afianzar aprendizajes continuos.

Estos ámbitos hacen aportes significativos para el desarrollo de los niños, Fonseca define que “la psicomotricidad es hoy concebida como la integración superior de la motricidad producto de una integración inteligente entre el niño y el medio e instrumento privilegiado a través del cual la conciencia se forma y se materializa” Teniendo en cuenta esta afirmación el ámbito psicomotriz son las experiencias corporales que le permiten al niño adaptarse al medio y a través de ellas unir la mente con el cuerpo y así comprender todo lo que le rodea. Este ámbito es un conjunto de acciones estructuras que permiten alcanzar metas y objetivos dentro del aprendizaje, dado que los niños y niñas aprenden de manera integral y activa.

³⁷ PIAGET, Jean. Seis estudios de psicología. Barcelona. Editorial labor, S.A. 1991. Pág. 78.

³⁸ VYGOTSKY, L.S. El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Barcelona: Crítica. 1979.

Según Peralbo, Gómez, Santórum y García “gran parte del conocimiento que construimos a lo largo de la vida y con el que desarrollamos complejos procesos de pensamiento, proceden o tienen su origen en el lenguaje. A través del lenguaje categorizamos la realidad en que vivimos. Aprendemos y enseñamos conceptos que regularizan nuestra realidad”³⁹ Por lo tanto es necesario reconocer que el lenguaje y el pensamiento están relacionados, ambos son fundamentales en el proceso de aprendizaje, porque a través de este se desarrollan habilidades cognitivas complejas, como por ejemplo resolución de problemas, atención selectiva, memoria, análisis, síntesis.

Viguer y Serra “durante la infancia, quizá la influencia más importante en el desarrollo del niño sea la familia en la que crece. La edad de sus padres, si estos son saludables o no, las relaciones que establezca con ellos, cuántas personas viven en la casa, si tiene hermanos o no, la posición ordinal que ocupa en el número de hermanos, el nivel de estudios de los padres, si estos cuentan con un buen apoyo económico o no, para el sostenimiento de su familia. No hay que olvidar que la influencia también se ejerce en el otro sentido, los niños y niñas afectan a los padres transformando su temperamento, sus prioridades y sus planes futuros.”⁴⁰ es decir, la familia es la primera escuela que los niños y niñas tienen y que logran desarrollar ciertos comportamientos que son adquiridos por su cultura y formas de vida que más adelante son fundamentales dentro del contexto educativo.

Los estilos de aprendizaje según Claxton, y Ralston “es una forma consistente de responder y utilizar los estímulos en un contexto de aprendizaje”.⁴¹ Por lo tanto, cada uno de los estudiantes presentan su propio proceso para la adquisición de conocimientos y aprendizajes, el cual necesita de estrategias personalizadas que le permitan a través de sus experiencias facilitar todos sus procesos cognitivos. Para Smith, los estilos de aprendizaje son “los modos característicos por los que un individuo procesa la información, siente y se comporta en las situaciones de aprendizaje”⁴² estos estilos son importantes porque permite a cada uno conocer su forma de aprender a través de sus emociones y rasgos dentro del aprendizaje.

³⁹ PERALBO, M., GÓMEZ, B.J., SANTÓRUM, R. y GARCÍA, M. Desarrollo del lenguaje y cognición. Madrid: Pirámide, 1998. Pág. 17.

⁴⁰ VIGUER, S. P y SERRA D. E. Nivel socioeconómico y calidad del entorno familiar en la infancia. Anales de psicología, 1996. Pág. 197.

⁴¹ CLAXTON, C. S., y RALSTON, Y. Learning Styles: Their Impact on Teaching, AAHE-ERICK Higher Education, Research Report, 10, 1978, Pág. 1.

⁴² SMITH, R. M. Learning how to Learn, Milton Keynes, U.K., Open University Press, 1988. Pág. 24.

Cuando se habla de motivación se establece que existen dos tipos una es interna a la que se llama intrínseca y externa a la que se llama extrínseca. Con relación a la intrínseca, Deci y Ryan afirman “es la inclinación innata de comprometer los intereses propios y ejercitar las capacidades personales para, de esa forma, buscar y dominar los desafíos máximos [...] La motivación intrínseca emerge de manera espontánea de las necesidades psicológicas orgánicas, la curiosidad personal y los empeños innatos por crecer”⁴³. Este tipo de motivación personal está relacionada con el crecimiento personal y en autorrealización; en este caso, se siente placer y satisfacción en el proceso de estar realizando aquella actividad y no únicamente cuando ésta termina. Por ejemplo, cuando se empieza práctica de yoga y se sigue asistiendo a la clase se va mejorando las posturas, y a través de esto se obtiene una motivación intrínseca.

Al referirse al estímulo que impulsan a actuar, que son provenientes del exterior y de la actividad que se realizan. Para Baquero y Limón Luque “la motivación extrínseca se define como aquella que lleva al individuo a realizar una determinada conducta para satisfacer otros motivos que no son la actividad misma”.⁴⁴ En este sentido, lo que se motiva en realidad son las recompensas externas que se obtiene al lograr el objetivo, como pueden ser el dinero o el reconocimiento.

Cuando se trabajan con estilos de aprendizaje y estos se motivan para lograr significación los autores se refieren a considerar las habilidades del estudiante y motivar al éxito, con un adecuado procesamiento de la información que provenga del entorno en donde se desenvuelve y es en este sentido que el DUA se propone como una nueva manera de pensar en la educación, más aun cuando Hartmann lo manifiesta diciendo que “es una filosofía, que tiene el potencial para reformar el currículo y hacer que las experiencias de aprendizaje sean más accesibles y significativas”⁴⁵. lo que quiere decir que ayuda a la formación docente-estudiante con la reducción de barreras que se presentan en el aprendizaje, maximizando oportunidades para cada uno de los aprendices, sean los estudiantes con o sin barreras.

⁴³ RYAN, R.; DECI, E. Intrinsic and extrinsic motivations: Classic definitions and new directions. *Contemporary Educational Psychology*, v. 25, 2000.

⁴⁴ BAQUERO, R. LIMÓN, M. Teorías del aprendizaje. Buenos Aires: Unidad Nacional de Quilmes. 1999. Pág. 109

⁴⁵ HARTMANN, E. Diseño Universal para Aprendizaje. Perspectiva de práctica, 2011. Pág. 1.

Con la propuesta de implementar el DUA, se pretende fortalecer los estilos de aprendizaje de todos los estudiantes con el propósito de crear un ambiente apropiado para motivar la enseñanza-aprendizaje y potenciar los procesos cognitivos, psicomotor y social partiendo de los saberes de los niños y respetando estilos y ritmos que poseen y así lograr llegar a cada uno de manera significativa.

El conocimiento y la importancia que el docente le dé a las estrategias lúdico pedagógicas garantizan en gran medida el éxito del proceso enseñanza aprendizaje pues el conjunto de acciones operará de forma activa, permitiendo desarrollar de manera integral los conocimientos y a la vez las habilidades y destrezas en los niños y niñas , sin olvidar que el material de trabajo y/o didáctico, se convierte en la base sobre la cual se crea un ambiente colaborativo e indispensable para la participación e interacción necesarias en el desarrollo de los procesos fomentando ambientes donde los niños y las niñas exploren, identifiquen y logre adquirir sus conocimientos a través de sus habilidades.

CONCLUSIONES

La estrategia lúdica pedagógica como proceso de motivación para el fortalecimiento del desarrollo de cada individuo, donde Jiménez define “la lúdica es más bien una condición, una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad. Es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se produce disfrute, goce, acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias con el juego. El sentido del humor, el arte y otra serie de actividades que se produce cuando interactuamos con otros, sin más recompensa que la gratitud que producen dichos eventos”⁴⁶ es decir, la lúdica es sentir placer y a la vez un acto de satisfacción física, espiritual o mental, que permite a los niños y niñas aprender de manera significativa partiendo de la estimulación de los ámbitos del desarrollo.

Para el establecimiento de los diferentes objetivos, se hizo el trabajo de observar las características que poseen los niños y niñas entre los 9 y 10 años, teniendo como eje los ámbitos de desarrollo y estilos de aprendizaje, identificándolos según sus comportamientos en cada nivel y su canal de recepción de la información, e implementando estrategias lúdico-pedagógicas para motivar el fortalecimiento de los ámbitos de desarrollo y estilos de aprendizaje.

La propuesta planteada, se hizo con la intención de implementar estrategias lúdico-pedagógicas que contribuyan en el proceso de motivación para el fortalecimiento del desarrollo cognitivo, psicomotor y psicosocial de los niños y niñas del grupo 4C de la IE Escuela Normal Superior sede el Llano Echavez de Ocaña, Norte de Santander, lo que nos lleva a modificar e incentivar a través de actividades lúdicas el mejoramiento de espacios significativos y de esparcimiento, ya que como lo hemos dicho anteriormente los niños y niñas aprenden mejor cuando se les permite participar en la construcción de su conocimiento y donde se le ha considerado como agente activo de su aprendizaje. Esta propuesta se ha considerado importante para la solución de dichos problemas, uno de ellos, el desinterés en momentos de la clase, porque se trabaja con planes de clase, los cuales como sabemos, son fundamentales a la hora de realizar una clase, teniendo en cuenta momentos y principios del DUA (Diseño Universal de Aprendizaje), ya que nos proporciona la accesibilidad al proceso de estudio, esto se hace pensando en los materiales, recursos y actividades que pueden ser utilizados y comprendidos por la mayoría para que de esta forma cada estudiante

⁴⁶ JIMÉNEZ, B. Lúdica y recreación. Colombia: Magisterio. 2002

pueda emplear sus conocimientos previos, capacidades y habilidades así como sus características a partir de sus propios intereses, estilos y motivaciones.

Este proceso fue importante para fortalecernos como maestras investigadoras, nos permitieron conocer ventajas y beneficios que traen la motivación en el aula, nos ayudó a reflexionar sobre nuestro quehacer pedagógico, visualizando nuestro futuro dentro una gran variedad de diversidad dentro los estudiantes, obteniendo buenos resultados en el ámbito académico y disciplinar, potencializando nuestras las habilidades y capacidades.

BIBLIOGRAFIA

ALBA, C., SÁNCHEZ, J., & ZUBILLAGA, A. Diseño Universal para el Aprendizaje. Pautas para su introducción en el currículo, 2014.

ALBERT, Gómez, M.J La investigación educativa: Claves teóricas. Madrid. McGraw Hill. 2007.

ALONSO, C. GALLEGO D. HONEY, P. Los Estilos de Aprendizaje: Procedimientos de diagnóstico y mejora. Bilbao: Ediciones Mensajero, 1994.

ALONSO, L. E. Sujetos y Discurso: el lugar de la entrevista abierta en las prácticas de la sociología cualitativa. En J. M. Delgado y J. M Gutiérrez (Coord.). Métodos y técnicas cualitativas de investigación en Ciencias Sociales. España: Editorial Síntesis. 2007.

BAQUERO, R., LIMÓN, M. Teorías del aprendizaje. Buenos Aires: Universidad Nacional de Quilmes, 1999.

BISQUERRA, R. Educación emocional y bienestar. Barcelona: CISSPRAXIS. 2000.

BLUMER, Herbert. Symbolic interactionism. Perspective and method, Prentice-Hall, Englewood Cliffs, Nueva Jersey. 1969.

BROOKS. El rol del maestro. 2014.

CARATÓN, T. C., & RICO, M. E. Estrategias pedagógicas en el ámbito educativo. Bogotá, 2012.

CARRILLO, I. Dibujar espacios de pensamiento y diálogo. Madrid: Cuadernos de pedagogía, No. 305, septiembre, 2001.

CASE, R. "The role of central conceptual structures in the development of children's scientific and mathematical thought", en DEMETRIOU, A., y otros (eds.): Neo-Piagetian theories of cognitive development. 1992.

CLAXTON, C. S., y RALSTON, Y. Learning Styles: Their Impact on Teaching, AAHE-ERICK Higher Education, Research Report, 10, 1978.

CENTRO DE TECNOLOGÍA ESPECIAL APLICADA (CAST). Guía para el Diseño Universal del Aprendizaje (DUA). Versión 1.0. 2008.

CONSTITUCIÓN POLÍTICA DE COLOMBIA 1991

DE NATALE, M. Rendimiento escolar. En Flores, G.; D'Acais y Gutiérrez, I. Diccionario de Ciencias de la Educación. Madrid: Paulinas. 1990.

DECI, E.; RYAN, R. Self-determination theory: A macrotheory of human motivation, development, and health. *Canadian Psychology*, v. 49, n. 3, 2008.

DECLARACIÓN UNIVERSAL DE LOS DERECHOS HUMANOS

DECRETO 1290.

DECRETO 1421.

DEWALT. Kathleen M. & DEWALT, Billie R. Participant observation: a guide for fieldworkers. Walnut Creek, CA. AltaMira Press. 2002.

DUNN, R. DUNN, K. Manual Learning Style Inventory. Price System, N. Y. 1985.

FONSECA, V. Manual de Observación Psicomotriz. Barcelona: IND Publicaciones, 1998.

GARCIA, Félix. Motivar para el aprendizaje desde la actividad orientadora. Madrid. Cide. 2005.

GARDNER, H. Estructuras de la Mente: la teoría de las Inteligencias Múltiples. 2ª Edición. México FCE. 1995.

GUILD, P., y GARGER, S. *Marching to Different Drummers*, Alexandria, VA: Association for Supervision and Curriculum Development (ASCD), 1985.

GUTIÉRREZ, I. Garrido Motivación biológica. Madrid. Ediciones Pirámide S.A. 1995.

HARTMANN, E. Diseño Universal para Aprendizaje. Perspectiva de práctica, 2011.

KEEFE, J. K. *Profiling and utilizing learning styles*. Virginia, 1988.

LEY GENERAL DE EDUCACIÓN 115.

PERALBO, M., GÓMEZ, B.J., SANTÓRUM, R. y GARCÍA, M. Desarrollo del lenguaje y cognición. Madrid: Pirámide, 1998.

PIAGET. *The Origin of Intelligence in the Child*. 1956.

PIAGET. Jean. Seis estudios de psicología. Barcelona. Editorial labor, S.A. 1991.

RYAN, R.; DECI, E. Intrinsic and extrinsic motivations: Classic definitions and new directions. *Contemporary Educational Psychology*, v. 25, 2000.

RODRÍGUEZ, J. LOZANO, J.F., y CABALLERO, R. El desarrollo psicológico normal y patológico en la infancia. Los problemas psicopatológicos mayores y menores y sus causas. Madrid. Pirámide, 2002.

SMITH, R. M. *Learning how to Learn*, Milton Keynes, U.K., Open University Press, 1988

TAMAYO y TAMAYO. *El Proceso de Investigación Científica*. Editorial PAIDOS. Buenos Aires. Argentina. 2006.

VIGUER, S. P y SERRA D. E. Nivel socioeconómico y calidad del entorno familiar en la infancia. Anales de psicología, 1996.

VYGOTSKY, L.S. El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Barcelona. Crítica. 1979.

VYGOTSKY, L. S. Pensamiento y lenguaje. Madrid. Visor. 1934.