



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y HUMANÍSTICAS

**CARRERA: CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, MENCIÓN EDUCACIÓN
BÁSICA**

TESIS DE GRADO

TEMA:

**“DISEÑO DE UNA GUÍA DE JUEGOS DIDÁCTICOS- PEDAGÓGICOS
PARA EVALUAR EL NIVEL DE CONOCIMIENTO DE LOS
ESTUDIANTES DE LOS OCTAVOS AÑOS DE EDUCACIÓN BÁSICA EN
EL ÁREA DE ESTUDIOS SOCIALES EN EL COLEGIO “FISCAL DE
CICLO BÁSICO POPULAR Y DE PRODUCCIÓN SALCEDO PERÍODO
2012-2013”.**

Tesis presentada previo a la obtención del título de Licenciatura en Ciencias de la
Educación mención Educación Básica.

Autoras:

Mónica Nataly Aviles Toapanta

Martha Yolanda Vega Cuchipe

Director:

Dr. Ernesto Vicente Arroyo Amores

Latacunga – Ecuador

JULIO -2013

AUTORÍA

Los criterios emitidos en el presente trabajo de investigación, “DISEÑO DE UNA GUÍA DE JUEGOS DIDÁCTICOS- PEDAGÓGICOS PARA EVALUAR EL NIVEL DE CONOCIMIENTO DE LOS ESTUDIANTES DE LOS OCTAVOS AÑOS DE EDUCACIÓN BÁSICA EN EL ÁREA DE ESTUDIOS SOCIALES EN EL COLEGIO “FISCAL DE CICLO BÁSICO POPULAR Y DE PRODUCCIÓN SALCEDO. Son de exclusiva responsabilidad de las autoras.

.....
Mónica Nataly Aviles Toapanta

0502990070

.....
Martha Yolanda Vega Cuchipe

0502526007

AVAL DEL DORECTOR DE TESIS

En calidad de director de trabajo de Investigación sobre el tema: “DISEÑO DE UNA GUÍA DE JUEGOS DIDÁCTICOS- PEDAGÓGICOS PARA EVALUAR EL NIVEL DE CONOCIMIENTO DE LOS ESTUDIANTES DE LOS OCTAVOS AÑOS DE EDUCACIÓN BÁSICA EN EL ÁREA DE ESTUDIOS SOCIALES EN EL COLEGIO “FISCAL DE CICLO BÁSICO POPULAR Y DE PRODUCCIÓN SALCEDO PERÍODO 2012-2013” de Avilés Toapanta Mónica Nataly y Vega Cuchipe Martha Yolanda, postulantes de la carrera de Ciencias de la Educación mención Educación Básica. Considero que dicho Informe Investigativo cumple con los requerimientos metodológicos y aportes científico-técnico suficientes para ser sometidos a la evaluación del Tribunal de Validación de Tesis que el Honorable Consejo académico de la Unidad Académica de Ciencias Administrativas y Humanísticas de la Universidad Técnica de Cotopaxi designe, para su correspondiente estudio y calificación.

Latacunga, marzo del 2013.

El Director

Firma

Dr. Ernesto Vicente Arroyo Amores



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y
HUMANÍSTICAS
Latacunga- Ecuador

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE TESIS

En calidad de miembros del Tribunal de Grado aprueban el presente Informe de investigación de acuerdo a las disposiciones reglamentarias emitidas por la Universidad Técnica de Cotopaxi, y por la unidad Académica de Ciencias Administrativas y Humanísticas; por cuanto las postulantes MONICA NATALY AVILES TOAPANTA portadora de la cedula de ciudadanía n° 05029900-7 y MARTHA YOLANDA VEGA CUCHIPE portadora de la cedula de ciudadanía N° 050252600-7 , con el título de tesis: **“DISEÑO DE UNA GUÍA DE JUEGOS DIDÁCTICOS- PEDAGÓGICOS PARA EVALUAR EL NIVEL DE CONOCIMIENTO DE LOS ESTUDIANTES DE LOS OCTAVOS AÑOS DE EDUCACIÓN BÁSICA EN EL ÁREA DE ESTUDIOS SOCIALES EN EL COLEGIO “FISCAL DE CICLO BÁSICO POPULAR Y DE PRODUCCIÓN SALCEDO PERÍODO 2012-2013”**, han considerado las recomendaciones emitidas oportunamente y reúne los méritos suficientes para ser sometido al acto de Defensa de Tesis.

Por lo antes expuesto, se autoriza los empastados, según la normativa institucional.

Latacunga, 24 de junio del 2013.

Por constancia firman:

Lcda. Iralda Tapia
PRESIDENTA

Lcda. Jenny Rodríguez
MIEMBRO

Mgs. Ángel Viera
OPOSITOR

AGRADECIMIENTO

Al término de esta investigación, hago llegar mi infinito agradecimiento a la Universidad Técnica de Cotopaxi, al Ing. M.S.c. Hernán Yáñez, rector de esta prestigiosa Universidad, aquellos docentes quienes supieron entregar sus valiosos conocimientos en especial a nuestro director de tesis: Dr. Ernesto Arroyo quien ha estado de manera incondicional en el proceso y culminación del presente trabajo de investigación.

MÓNICA

AGRADECIMIENTO

Al término de esta investigación, hago llegar mi infinito agradecimiento a la Universidad Técnica de Cotopaxi, aquellos docentes quienes supieron entregar sus valiosos conocimientos en especial a nuestro director de tesis: Dr. Ernesto Arroyo quien ha estado de manera incondicional en el proceso y culminación del presente trabajo de investigación.

MARTHA

DEDICATORIA

Este es uno de los momentos más felices en mi vida, ya que es aquel momento que me propuse llegar, el cual lo dedico infinitamente a DIOS y a mi madre quien me sirvió como un pilar fundamental para llegar a este grato momento ya que ellos son la luz que iluminan mi camino.

También a mi padre, hermana, sobrinos, a mi novio y mis queridos amigos quienes me apoyaron incondicionalmente y supieron estar junto a mi cuando más los necesitaba. A ellos les dedico con infinito amor este trabajo.

MÓNICA

DEDICATORIA

Este proyecto de tesis va dedicado a Dios y a mi familia. A Dios por guiarme en cada paso de mi vida, a mis padres quienes me dieron la vida, a mis hermanos que son el pilar fundamental en mi vida quienes me brindaron su apoyo incondicional, a mi esposo por su comprensión y apoyo, pero en especial este trabajo va dedicado al mayor tesoro en mi vida mi hijito quien con su ternura y amor me impulso a seguir adelante y nunca darme por vencida, les doy las gracias a todos quienes con su amor y comprensión permitieron que culmine con tan arduo trabajo.

MARTHA

ÍNDICE

Contenido

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI.....	I
AUTORÍA.....	II
AVAL DEL DORECTOR DE TESIS	III
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE TESIS	IV
AGRADECIMIENTO	V
DEDICATORIA.....	VII
ÍNDICE	IX
RESUMEN.....	XII
ABSTRACT.....	XIII
INTRODUCCIÓN	XIV

CAPITULO I

1. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

1.1 ANTECEDENTE INVESTIGATIVOS	1
1.2. CATEGORÍAS FUNDAMENTALES	3
1.3 MARCO TEÓRICO	4
1.3.1. EDUCACIÓN.....	
1.3.1.1 Origen y significado del término educación.....	5
1.3.1.3 Distintas clases de educación.....	7
1.3.1.4 Proceso educativo	12
1.3.1.5 El educador	14
1.3.1.6 La calidad de la educación.....	15
1.3.1.7 La Evaluación	16
1.3.1.8 ¿Qué es evaluar?	18
1.3.1.9. Principios	21
1.3.2. DIDÁCTICA ESPECIAL.....	22
1.3.2.1 Objeto de Estudio y de Intervención de la Didáctica: El Proceso de Enseñanza-Aprendizaje.	23
1.3.2.2 La Enseñanza	24
1.3.2.3. El Aprendizaje	

1.3.2.4. La Formación.....	25
1.3.2.5. Ámbitos de intervención de la didáctica.....	
1.3.2.6 Finalidades de la didáctica.....	26
1.3.2.7.Objetivos.....	27
1.3.2.8. Competencias del estudiante practicante	28
1.3.3. ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	29
1.3.3.1. Estrategias Cognitivas.....	32
1.3.3.2 Clasificación de las estrategias cognitivas.....	33
1.3.3.3 Favorecer la interacción en el aula para que se produzca el aprendizaje.	34
1.3.3.4 Estrategias de enseñanza efectos esperados en el estudiante.....	35
1.3.3.5. El profesor debe elegir	38
1.3.3.6. Los Auxiliares Didácticos.....	39
1.3.4 JUEGOS DIDÁCTICOS	
1.3.4.1 El Juego como contenido educativo	40
1.3.4.2 El Juego organiza las acciones de un modo propio y específico	41
1.3.4.3 El Juego predomina las acciones sobre los objetivos de la misma....	42
1.3.4.4 El Juego es una actitud ante la realidad y ante el propio comportamiento	
1.3.4.5 Las Teorías Evolucionistas de Spencer Y S. Hall	
1.3.4.6 El Juego como reflejo y motor de la estructura intelectuales: la teoría del juego de Piaget.....	43
1.3.4.7 El Juego en la primera infancia: juegos motores y juegos de interacción social	44
1.3.4.8 El Juego: Herencia Cultural y Herramienta Educativa.....	
1.3.4.9 Tipos de Juegos.....	47
1.3.5 GUÍA DIDÁCTICA	49
1.3.5.1 ¿Cuáles son las funciones básicas de la guía didáctica?.....	50
1.3.5.2Estructura de la Guía Didáctica	52
1.3.5.3Presentación de la Guía Didáctica	54
1.3.5.5 Características de la Guía Didáctica	
1.3.5.6 Funciones Básicas de la Guía Didáctica.	55

CAPITULO II

2. DISEÑO DE LA PROPUESTA

2.1. Breve caracterización de la institución objeto de estudio.....	58
2.2. DISEÑO METODOLÓGICO.....	61
2.2.1. Tipo de Investigación.....	
2.2.2. Metodología.	
2.2.3. Unidad de Estudio.....	
2.2.4. MÉTODOS	62

2.2.4.1. Inductivo.....	
2.2.4.2. Deductivo.....	
2.2.4.3. Documental.....	
2.2.5. TÉCNICAS.....	63
2.3. Análisis e Interpretación de Resultados de la Investigación de Campo .	64
2.3.1 ENCUESTA REALIZADA A LOS DOCENTES	
2.3.2 ENCUESTA REALIZADA A LOS ESTUDIANTES	74
2.3.3 CONCLUSIONES	84
2.3.4 RECOMENDACIONES.....	
2.4 DISEÑO DE LA PROPUESTA	85
2.4.1. DATOS INFORMATIVOS:.....	
2.4.2. DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA.....	86

CAPÍTULO III

3. DESARROLLO DE LA PROPUESTA

3.1. Importancia	
3.2. Justificación	88
3.3 OBJETIVOS	90
3.3.1 Objetivo General.....	
3.3.2 Objetivos Específicos	
3.3.3 CONCLUSIONES	130
3.3.4 RECOMENDACIÓN	131
6. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	132
6.1. CITADA	132
6.2 CONSULTADA	134
6.3 DOCUMENTOS ELECTRÓNICOS.....	136
ANEXOS	137



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

**UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y
HUMANÍSTICAS**

**TEMA: “DISEÑO DE UNA GUÍA DE JUEGOS DIDÁCTICOS-
PEDAGÓGICOS PARA EVALUAR EL NIVEL DE CONOCIMIENTO DE
LOS ESTUDIANTES DE LOS OCTAVOS AÑOS DE EDUCACIÓN
BÁSICA EN ELÁREA DE ESTUDIOS SOCIALES EN EL COLEGIO
“FISCAL DE CICLO BÁSICO POPULAR Y DE PRODUCCIÓN
SALCEDO PERÍODO 2012-2013”**

Autoras:

Mónica Nataly Aviles Toapanta

Martha Yolanda Vega Cuchipe

RESUMEN

La finalidad de este trabajo es determinar la importancia que tiene el uso de juegos didácticos pedagógicos en el proceso de enseñanza -aprendizaje de Estudios Sociales en los estudiantes del Ciclo Básico, por lo que es muy importante diseñar e innovar las estrategias que se aplican en la evaluación de los estudiantes. Una de las demandas y a la vez uno de los retos más apasionantes a los que nos enfrentamos hoy quienes trabajamos para educar, es el de abordar la educación de una manera lúdica no monótona. No existe escuela sin innovaciones y no hay innovaciones sin escuela, puesto que hoy la enseñanza- aprendizaje de Estudios Sociales debe recrearse a través de nuestras prácticas pedagógicas, como es la utilización de los juegos didácticos pedagógicos.

El afianzarse en una investigación de este tipo, involucra metas y objetivos nacidos desde una convicción muy profunda: el mejorar la enseñanza son la base de una sociedad nueva, y le corresponde a la escuela desarrollarlos, utilizándolos en el proceso de enseñanza- aprendizaje. Es por ello que el objetivo fundamental ha sido el de diseñar una guía de juegos didácticos- pedagógicos para evaluar el nivel de conocimiento de los estudiantes, puesto que la falta de práctica de los mismos en el lugar de investigación, impedía que el estudiante sea portador de nuevas estrategias metodológicas y vea a la enseñanza como algo lúdico recreativo y provechoso.

THEME: “DESIGN OF A DIDACTIC-PEDAGOGIC GAMESGUIDE FOR THE EVALUATION OF STUDENTS’ KNOWLEDGE LEVEL OF EIGHT YEAR OF BASIC EDUCATION IN THE SOCIAL STUDIES AREA AT THESALCEDO STATE PRODUCTION HIGHSCHOOL PERIOD 2012-2013”

Authors:

Mónica Nataly Aviles Toapanta

Martha Yolanda Vega Cuchipe

ABSTRACT

The purpose of this research is to determine the importance of the didactic pedagogic games use in the teaching-learning process of Social Studies in the students of Basic Cycle, therefore it is very important to design or innovative the strategies that are applied in the students’ evaluation. One of the demands and at the same time one of the most exciting challenges which teachers face nowadays is the approach of the educational process in a ludic way and non-monotonous. There is not school without innovations and there are not innovations without school. The teaching-learning process of Social Studies should be developed through pedagogic practices and the use of the didactic pedagogic games.

The support of this kind of study involves goals from a very deep conviction: the improvement of the teaching-learning process which is the base of a new society. The essential objective of this project has been the design of a didactic-pedagogic games guide to evaluate the level of students' knowledge. The lack of practice of students from the place where the study was carried out stopped the use of new strategies and avoids to see teaching as something ludic, recreational and advantageous.

INTRODUCCIÓN

El diseño de juegos didácticos pedagógicos son aquellos que, principalmente se centran en la innovación de las estrategias evaluativas de enseñanza que facilita al estudiante y permite mejorar su rendimiento académico de una manera significativa y recreativa, puesto que las evaluaciones eran temidas por los estudiantes pero al utilizar las estrategias adecuadas antes mencionadas los resultados serán favorables.

Como resulta lógico, el ámbito académico no permanece al margen de este asunto pues, por ser una tarea de todos, se parte de la premisa de que si se crean las condiciones para incidir en el diseño de juegos didácticos los estudiantes serán más responsables consigo mismos y con todo lo que configura el entorno educativo y social, la idea de crear nuevas estrategias que sean favorables para la enseñanza de los estudiantes es una de las tareas que serán favorables tanto para el docente como para el estudiante.

Es por esto que este trabajo de investigación es muy importante ya que desde los octavos años escolares, se propone el estudio y análisis sobre la utilización de juegos didácticos pedagógicos en el área de los Estudios Sociales puesto que se considera que la enseñanza de esta ciencia puede darse en una forma dinámica, amena e interesante, evitando el aprendizaje memorístico o repetitivo que en ocasiones suele aplicarse en algunos colegios de ciclo básico.

Se tomó como objetivo general el de: Diseñar una guía de juegos didácticos-pedagógicos para evaluar el nivel de conocimiento de los estudiantes de los octavos años de educación básica en el área de estudios sociales en el Colegio “Fiscal de Ciclo Básico Popular y de Producción Salcedo”, mismo que se ha cumplido.

En el capítulo I se refiere al Marco Teórico y lleva consigo una investigación de todos los temas relacionados con el diseño de juegos didácticos pedagógicos como son: Educación, Didáctica Especial, Estrategias Metodológicas, Juegos Didácticos y la Elaboración de una Guía Didáctica Pedagógica.

El capítulo II se realiza la caracterización del Colegio “Fiscal de Ciclo Básico Popular y de Producción Salcedo”, en donde se hace la investigación de campo, permitiendo determinar fortalezas y debilidades para ser analizadas y sometidas a comprobación de datos a través de encuestas que permiten conocer cómo se encuentra en octavo año de educación básica. Los mismos que nos han permitido obtener los recursos necesarios para formular una propuesta, de modo que consta introducción, objetivos, conceptos básicos y actividades a desarrollar. Estas actividades están orientadas a los proyectos de aula, valiéndose de técnicas activas, consta también la interpretación de resultados, conclusiones y recomendaciones del mismo.

La investigación se realizó a, 14 docentes, y 14 estudiantes del colegio mencionado. Por ser el universo no muy amplio no calculamos muestra alguna.

El capítulo III consta del desarrollo de la propuesta en la cual esta descrito la importancia, justificación, objetivos, conclusiones y recomendaciones las cuales nos permite darnos cuenta cuán importante es el desarrollo de la guía didáctica para evaluar el nivel de conocimiento de los estudiantes en este capítulo también esta descrito los anexos que constan de encuestas, fotografías y herramientas evaluativas.

CAPITULO I

1. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

1.1 ANTECEDENTE INVESTIGATIVOS

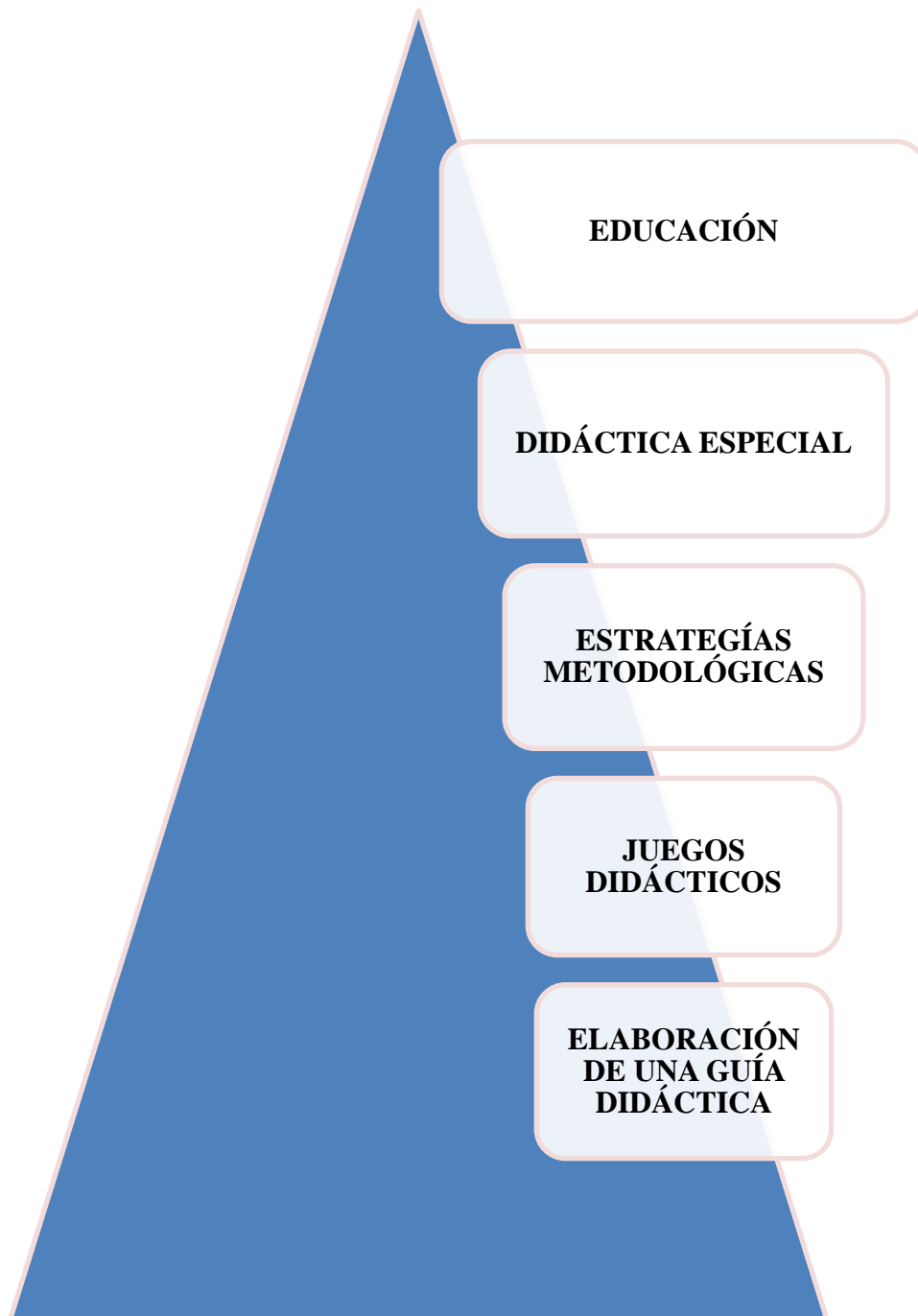
Se encontró un trabajo en internet del autor: ALIRIO TIMAURE, sobre el tema: Los juegos pedagógicos en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la historia, quien llega a las siguientes conclusiones “Los juegos pedagógicos aplicados inciden en el proceso de enseñanza aprendizaje de la historia en los estudiantes de la segunda etapa de Educación Básica que asisten a las escuelas en el Núcleo Escolar.

Usar los juegos didácticos pedagógicos en el proceso de enseñanza-aprendizaje ayuda a motivar al estudiante en el proceso evaluativo, porque la metodología aplicada es diferente, es creativa, entretenida y sobre todo influye mucho en el aprendizaje del estudiante de una manera significativa, además de motivarles para la evaluación, en ellos despierta diferentes destrezas que son muy necesarias para ejecutarlas dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje así podemos mencionar, que incentiva a la memoria y a la rapidez mental.

Los juegos didácticos pedagógicos son estrategias de estudio, formas, representaciones visuales y manuales, que nos ayudan a que la enseñanza-aprendizaje deje de lado la monotonía y brille con luz propia el interaprendizaje que es aquel que está relacionado con la comprensión de la estructura significativa para el estudiante puesto que de esta manera las evaluaciones no son tomadas como algo grotesco. Durante algún tiempo el desarrollo de temáticas para

diseñar juegos didácticos pedagógicos ha sido considerado por algunos docentes como una herramienta de mucho valor para que la educación deje de ser tradicionalista. Por cuanto el aprendizaje es constructivo para el estudiante cuando el interactúa conjuntamente con el maestro.

1.2. CATEGORÍAS FUNDAMENTALES



1.3 MARCO TEÓRICO

1.3.1. EDUCACIÓN

La educación durante toda la vida se presenta como una de las llaves de acceso al siglo XXI. Esta noción va más allá de la distinción tradicional entre educación básica y educación permanente, y responde al reto de un mundo que cambia rápidamente. Pero esta afirmación no es nueva, ya que se destacaba la necesidad de volver a la escuela para poder afrontar las novedades que surgen en la vida privada y en la vida profesional. Esta necesidad persiste, incluso se ha acentuado, y la única forma de satisfacerla es que todos aprendamos a aprender.

Pero además surge otra obligación que tras el profundo cambio de los marcos tradicionales de la existencia, nos exige comprender mejor al otro, comprender mejor el mundo. Exigencias de entendimiento mutuo, de diálogo pacífico y porque no, de armonía, aquello de lo cual, precisamente, más carece nuestra sociedad.

Esta posición lleva a la Comisión a insistir especialmente en uno de los cuatro pilares presentados e ilustrados como las bases de la educación.

Se trata de aprender a vivir juntos conociendo mejor a los demás, su historia, sus tradiciones y su espiritualidad y, a partir de ahí, crear un espíritu nuevo que impulse la realización de proyectos comunes o la solución inteligente y pacífica de los inevitables conflictos, gracias justamente a esta comprensión de que las relaciones de interdependencia son cada vez mayores y a un análisis compartido de los riesgos y retos del futuro.

La educación, es el proceso por el cual, el ser humano, aprende diversas materias inherentes a él. Por medio de la educación, es que sabemos cómo actuar y comportarnos dentro de la sociedad. Es un proceso de sociabilización del hombre,

para poder insertarse de manera efectiva en ella. Sin la educación, nuestro comportamiento, no sería muy lejano a un animal salvaje. La educación nos es impartida, desde la infancia. Ya en la lactancia, el niño comienza a crear vínculos sociales, con quienes lo rodean. El ser humano, está constantemente, en un proceso de educación. El hombre es una verdadera esponja, el cual va reteniendo información, con todo aquello con que interactúa.

Según DEL VAL, J año 2000 dice que “La educación existe en todas las sociedades humanas y que, por lo tanto, es un fenómeno universal. Pero podemos clasificar idealmente a las sociedades en dos tipos diferentes: aquellas que no disponen de instituciones específicas para realizar la educación y las que sí la tienen” pág. 12.

Las investigadoras manifiestan que la educación es un proceso que permite a la sociedad en general obtener conocimientos que vayan acorde a la realidad actual que vive nuestro país, para de esa manera poder fortalecer los conocimientos de los estudiantes; y poder llegar a ser mejores dentro de la sociedad.

La educación se ha caracterizado por las profundas transformaciones tecnológicas y científicas dándole al conocimiento una nueva perspectiva. Estos elementos han proporcionado requerimientos indispensables a la educación, el compromiso y responsabilidad de generar cambios, y por lo tanto, al proceso de enseñanza aprendizaje. Es así que la educación actual se desenvuelve en un contexto de desafíos y dificultades que son de índole económico, social, cultural, etc.

1.3.1.1 Origen y significado del término educación

La educación es un hecho inherente a la persona humana; no es discrecional, sino ineludible. Quiera o no el hombre, en el pleno sentido de la palabra, tal como lo indica el diccionario de pedagogía de Luzuriaga Lorenzo: “La educación es una actividad que tiene por fin formar, dirigir o desarrollar la vida humana para que este llegue a su plenitud”.

Kant dice: “únicamente por la educación, el hombre llega a ser hombre; no es sino lo que la educación lo hace”.

Reissig Luis apunta; “El hombre no es totalmente hombre por el hecho de nacer, sino por el hecho de vivir y de recrear constantemente su ambiente, el hombre no nace”.

No solo se necesitan de la educación para subsistir, sino que, como lo señala Luzuriaga está es también necesaria para la vida y el desarrollo de los pueblo.

Otro de los conceptos más antiguos y no menos importante para mencionarles dentro de nuestra tesis es el señalado por Platón, citado por Hernández Ruiz, cuando dice que la educación consiste en dar al cuerpo y al alma toda la belleza y perfección de que son susceptibles. Este concepto nos asegura que el ideal de perfección humana presente en toda la obra platónica; debe ser la aspiración de la humanidad, además que existen grados de perfeccionamiento que pueden alcanzarse cada vez en mayor medida por el hombre, como individuo y como especie.

Cuando se pregunta a Platón en qué consiste esta perfección nos señala por lo menos tres funciones principales de la educación:

1. La formación del hombre virtuoso;
2. La formación del ciudadano, y
3. La preparación para una perfección.

1.3.1.2 La etimología y sus dos sentidos

Etimológicamente la palabra educación procede del latín educare, que significa criar, nutrir o alimentar, y de exducare que equivale a sacar llevar o conducir desde adentro hacia afuera. Esta doble etimología ha dado nacimiento a dos acepciones que, por lo menos a primera vista, resulta opuestas. Si se acepta la primera, la educación es un proceso de alimentación o de acrecentamiento que se ejerce desde fuera; si en cambio se adopta la segunda, y ya no se trata de una crianza o de una alimentación mediante presión externa, sino de una conducción, de un encausamiento de disposiciones ya existentes en el sujeto que educa.

Los dos sentidos que esas raíces etimológicas sustentan, han recibido, respectivamente la calificación acrecentamiento (educare) y de crecimiento (exducare), y constituyen los conceptos centrales de dos ideas distintas de la educación que a través del tiempo han luchado por imponerse. Esta misma oposición sirve a los pedagogos de hoy para distinguir la llamada educación tradicional, de corte intelectualista, con predominio del educador sobre el educando convertido en pasivo receptáculo de conocimiento, de educación, de la educación nueva o progresiva basada en la actividad, la libertad y la espontaneidad del estudiante.

1.3.1.3 Distintas clases de educación

Existen distintas clases de educación según varios puntos de vista de acuerdo también con las variaciones de tiempo, lugar y circunstancia. Cada época histórica, cada pueblo con conciencia de serlo y cada acontecimiento social con fuerza suficiente para introducir modificaciones, va dando lugar a concepciones distintas del mundo, de la vida y del hombre. Según como se conciba ese hombre, con determinado destino en la vida y en el mundo, así será la educación encargada de realizarlo.

En primera instancia la educación puede ser: a) cósmica, asistemática o espontánea, b) intencional y sistemática.

Aquella es inconsciente, natural y desorganizada; esta es organizada y consiente. Para la permanencia de la sociedad y del individuo no basta de educación espontánea, hay necesidades de la sistemática.

La educación espontánea es suficiente para las sociedades primitivas donde el campo de acción de sus miembros limitados y el acopio de acervo cultural reducido, capaz de ser adquirido al seguir los niños y adolescentes el hacer de los adultos. Cuando el radio de acción del hombre se amplía por los medios de comunicación disponibles, por el acopio de elementos tecnológicos y por la acumulación de saberes culturales, es imposible la imitación de una generación joven que se convierte en adulta adquiriendo los conocimientos necesarios que le permitan colocarse a la par de sus contemporáneos. Es necesario que alguien se

dedique a hacer la selección de lo válido y de transmitirlo en forma ordenada y dosificada a los descendientes.

Sin la educación sistemática no es posible transmitir todos los recursos y adquisiciones humanas de una generación a otra; sin embargo la educación espontánea, cósmica o ambiental tiene grandes ventajas sobre la sistemática; aquella es oportuna concreta, auténtica, y por ello en gran parte interesante, útil y práctica.

El paso de la educación espontánea a la sistemática e intencional se hace corriendo algunos riesgos como los siguientes: en primer lugar, los mayores no estamos seguros de haber hecho una adecuada selección, graduación y dosificación de los contenidos que deban ser transmitidos a las generaciones jóvenes; en segundo lugar, este conocimiento no siempre es lo suficientemente útil e interesante debido a que es abstracto, simbólico y a veces carente de autenticidad. Como no es posible traer todas las experiencias vitales de la raza humana y ponerlas de manera real al alcance de los menores que se educan, hay que hacer una selección y recopilarlas sobre la base de signos y de fórmulas que no siempre revelan la situación real, ni son capaces de responder satisfactoriamente a las situaciones problemáticas de la vida.

Es muy probable que un individuo educado en tales condiciones de acción sistemática, aprenda y acumule mayor número de conocimientos que los adquiridos en forma espontánea y natural, pero no estamos seguros de que este conocimiento sea mejor, más útil y más práctico.

Hay muchos autores que niegan valor científico a la educación espontánea y solo admiten a la sistemática. Para nosotros educación es la acción o influencia que se ejerce sobre el individuo, intencionadamente o no, y esta puede ser favorable o desfavorable según la situación y las circunstancias. El ser humano es un sujeto dúctil y en determinadas ocasiones puede sufrir presiones contrarias a la educación, pero eso no le priva de efecto educativo por cuanto las experiencias negativas pueden tener alguna significación formadora. Para algunos la acción es

positiva no es educativa, al menos desde el punto de vista de la ciencia de la educación.

De tal opinión es Cohen (4; 15-16) cuando dice: “por educación queremos entender solo una influencia consiente e intencional...el concepto de educación encierra más bien la intención de obtener un cambio persistente en el educando”. Agrega, que “al establecer la restricción que damos al concepto de educación, nos guía la finalidad de construir una pedagogía, es decir una doctrina de normas pedagógicas que solamente puede fijarse para acciones consientes e intencionadas”.

A este respecto, Hernández Ruiz (3; 35) dice: “solo la educación intencionada, y por lo tanto orientada hacia un fin previamente establecido, es educación en el pleno sentido de la palabra. Solo ella es susceptible de investigación científica.”

Entre las distintas clases de educación podemos también incluir la formativa y la informativa. En el presente caso queremos decir que para que sea posible una acción formativa de la educación, es necesaria la adquisición previa de una serie de conocimientos y recursos instrumentales. En otros términos, nos referimos a la diferencia entre instrucción y educación.

La instrucción es un hecho intelectual y académico mientras la educación lo es afectivo y moral. Para aquella no es necesaria una relación personal entre educando y educador, el fin es inmediato e instrumental; para esta es condición necesaria una relación afectiva, una aceptación de fines, valores y principios, el fin es inmediato e instrumental; y solo puede alcanzarse cuando existe el deseo de hacerlo.

La instrucción es objetiva y la educación es subjetiva; el contenido educativo es un puro medio para la consecución de los más altos valores del espíritu. Solo cuando el maestro logra establecer una corriente afectiva entre él y sus estudiantes es posible la educación, de lo contrario solamente estará informado o instruyendo.

Algo semejante acontece con los grandes conocimientos y descubrimientos científicos que puedan servir a fines diferentes constructivos o destructivos,

formadores o deformadores, según el grado y la orientación educativa de los hombres y de los pueblos. El maestro que solamente instruye está cumpliendo un fin instrumental; el maestro que educa está realizando plenamente su labor, que es la formación y conducción del hombre. De esto se deduce la gran misión y responsabilidad histórica de los maestros, para lo cual ellos mismos deben estar dotados de los mejores atributos personales y profesionales.

La educación también puede ser individual y colectiva, común y especial, general y profesional, cultural y visual: trataremos ligeramente de cada una de ellas.

Por educación individual entendemos aquella que es proporcionada a una sola persona en el acto educativo, mientras que la educación colectiva es la proporcionada simultáneamente a varios individuos; también suele llamarse grupal o social. En igualdad de circunstancias, la acción colectiva tiene notables ventajas sobre la individual, al maestro le resulta más interesante tanto para los estudiantes como para el maestro. A nadie escapa el recuerdo de experiencias educativas en situación de educador o de educando; al maestro le resulta más agradable enfrentarse a grupos numerosos de estudiantes debido a que en esta forma considera más proyectiva su labor educadora. Nada más tedioso para un maestro que las clases particulares con un solo estudiante o grupo reducido de ellos, sobre todo se trata de trabajo a domicilio.

Al estudiante le resulta más agradable la asistencia a la escuela que el hecho de recibir en casa a un mentor encargado de prodigarle atención individual. El hogar puede estar equipado con todas las comodidades favorables para una buena enseñanza, incluso tener un salón especial para las clases y una biblioteca debidamente montada, sin embargo, preferirá la asistencia a la escuela en donde podrá compartir experiencias y aventuras con gran número de discípulos.

En gran parte, ello depende del grado de interés que logre despertar los maestros por el estudio y el aprendizaje; un padre de familia estará debidamente compenetrado de la responsabilidad que tiene de colaborar con la escuela en la enseñanza de sus hijos y tratará de obligarlos diariamente a sentarse unas horas en

un resultado adecuado para la realización de sus tareas, incluso tratara de ofrecer ayuda personal en la ejecución de los deberes.

Pero si el estudiante no ha sido debidamente motivado en la escuela para realizar tareas escolares en el hogar, el padre, lejos de lograr una actitud y un resultado favorable, conseguirá solamente aversión y desprecio por las actividades escolares. En cambio, el estudiante debidamente interesado en la escuela no necesitara de la presión del hogar para dedicarse a sus tareas domiciliarias. La educación colectiva, además de ser económica, es interesante y productiva; los estudiantes no aprenden tanto de la acción directa del maestro cuanto de la participación activa con el resto de los estudiantes de la clase y de la escuela.

Ya Quintiliano, en sus Instituciones Oratorias, hacía resaltar las ventajas de la educación colectiva. Es indudable, sin embargo, que en circunstancias especiales resulta ventajosa una atención individual, pero mejor aún si esta se prodiga en situación social. El ser humano es sociable por naturaleza, y en tal sentido resultara más eficiente la docencia grupal.

Por educación común entendemos la realizada en situaciones corrientes para niños o estudiantes normales, mientras que por educación especial comprendemos a la proporcionada a individuos que se apartan de la normalidad. Aquella se imparte en centros destinados a la generalidad de los estudiantes de un mismo nivel o rama de la educación, y está en centros o lugares específicos. Puede darse el caso también de atención especial en situaciones comunes, pero con materiales y procedimientos dedicados a la consideración de estudiantes con problemas de una u otra naturaleza.

Por educación general entendemos aquella impartida sin propósito de preparación específica para una ocupación, arte, oficio o actividad determinada, mientras la educación profesional se destina a la preparación del individuo para el ejercicio de una profesión, preparación para el trabajo o para una actividad remunerada. Las escuelas primarias y preprimarias se dedican preferentemente a una educación general, mientras las secundarias en sus últimos grados de escolaridad, sobre todo las instituciones de carácter técnico o artístico y las de nivel superior o

universitario, imparten una enseñanza muy especializada con propósitos de preparación profesional.

Finalmente, por educación cultural entendemos, con Luzuriaga, es aquella que persigue la comunicación del saber acumulado en la historia, su conservación y acrecentamiento; por educación vital expresamos la que aspira a formar la totalidad del individuo atendiendo sus manifestaciones.

Gracias a los diferentes tipos de educación cada individuo puede aprender de una manera significativa, siendo así la educación el pilar fundamental para que la sociedad pueda progresar en lo económico, social, cultural, etc. La educación no busca inmiscuir a ciertos individuos de otros, sino más bien incorpora o todos ellos para que nuestra sociedad progrese no solo en lo económico sino también en lo valorativo.

1.3.1.4 Proceso educativo

Dentro de nuestra investigación es muy importante hablar de la educación ya que es considerada como un proceso intencionado de permanente conocimiento y aprendizaje de los bienes culturales creados por el ser humano y la sociedad, durante su existencia en las diferentes etapas de su vida.

A la educación se le considera también como el proceso que lleva al mejoramiento de la calidad humana y desarrollo cultural, social y económico. En este sentido, se considera como una obligación de los estados modernos brindar a sus integrantes una educación de calidad con equidad para que a su vez, los integrantes de la sociedad ejercen ese derecho. Se aspira a que la educación aporte al desarrollo personal y social y contribuya en la asimilación y apropiación de los códigos o significados de la cultura, representándolos y potenciándolos; no sustituyendo y proporcionando la construcción de nuevos imaginarios culturales

En el ámbito mundial, las reformas educativas centran su atención en la revalorización de la educación con calidad y equidad para la formación de las personas y las colectividades en el desarrollo de capacidades y competencias para la convivencia pacífica y democrática, para aprender a aprender, para aprender hacer y para aprender a ser. Se considera así la educación como un proceso

permanente en la vida del hombre desde su fase de gestación hasta cuando deja de existir.

Es así que la educación debe ser considerada como la mejor inversión para el desarrollo de las naciones en todos los países en el mundo y como un factor que contribuye al desarrollo humano y mejoramiento de la calidad de vida de todas las personas que integran la sociedad; por lo tanto la educación juega un papel primordial en la construcción de una sociedad más justa, equitativa, tolerante, democrática y participativa.

El mayor desafío de la educación en el mundo actual, es poner a disposición de todos, y no solo de un grupo selecto, los valores y competencias culturales de la nueva forma de hacer sociedad requeridos para vivir, producir y construir la democracia y la convivencia pacífica entre las personas que interactúan en un contexto sociocultural, económico y político. La educación por lo tanto deberá privilegiar la formación de competencias básicas en el desarrollo no solamente cognitivo sino en la formación integral de la personalidad, indispensable en el desempeño productivo y en el ejercicio ciudadano.

La educación y el conocimiento han sido objeto de permanente re conceptualización al ser considerados como: “el eje del desarrollo económico y de la equidad social”, pareciera ser una constante, que a medida que los países han alcanzado un mayor desarrollo en el mundo, reflexionan acerca de la incidencia de tipo de educación y la calidad del conocimiento.

Consecuentemente con los anteriores planteamientos, la Constitución Política de la República del Ecuador, en el artículo 66 establece que: “La educación es un derecho irrenunciable de las personas y un deber inexcusable del Estado, la sociedad y la familia; área prioritaria de la inversión pública, requisito del desarrollo nacional y garantía de la equidad social. Es responsabilidad del Estado definir y ejecutar políticas que permitan alcanzar estos propósitos.”

Además, precisa que: “La educación inspirada en principios éticos pluralistas, democráticos, humanistas y científicos, promoverá el respeto a los derechos humanos, desarrollará un pensamiento crítico, fomentará el civismo;

proporcionará destrezas para la eficiencia en el trabajo y la producción: estimulará la creatividad y el pleno desarrollo de la personalidad y las esenciales habilidades de cada persona; impulsará la interculturalidad, la solidaridad y la paz.”

La educación integral es indispensable para mejorar las condiciones de vida y el bienestar de los niños y niñas, adolescentes y jóvenes como la máxima prioridad del estado y la sociedad, visión que requiere además, que la educación que se ofrezca sea de calidad para que pueda contribuir al desarrollo sostenible del país. Es necesario por lo tanto, la generación de espacios para la creatividad, la investigación, el desarrollo del pensamiento crítico constructivo y la innovación en las estrategias de desarrollo educativo, en los programas y proyectos de gestión, en la formación y actualización de los docentes, en la evaluación institucional y del desempeño del docente y de la participación de los distintos actores y sectores de la educación y de la sociedad nacional, en el desarrollo de los procesos educativos.

1.3.1.5 El educador

Las reformas educativas, al igual que han centrado su atención en la revalorización de la educación con calidad y equidad, han precisado la importancia y la atención del educador como el actor en los cambios significativos a lograr la educación que anhelamos para nuestras nuevas generaciones. Entonces vale la pena reflexionar y analizar en el marco de nuestro contexto nacional, provincial y local las condiciones y características que le son propicias al educador para el desarrollo de su labor educativa que le permitirá poner a disposición de la comunidad educativa, su saber, su saber ser, su saber hacer y su saber convivir. El educador es un profesional que posee conocimientos, capacidades, competencias para desempeñarse en el ámbito educativo.

El educador debe poseer conocimientos y capacidades para desempeñarse en el ámbito educativo; competencias pedagógicas muy variadas y la suficiencia motivación que requiere la práctica; calidades éticas intelectuales y afectivas; capacidad para realizar estudios e investigaciones en el ámbito escolar, y posibilidades profesionales para intercambiar con los profesionales diferentes experiencias inherentes al ámbito educativo.

Su papel como educador no consiste solo en transmitir información, ni siquiera conocimientos, sino en presentarlos en forma problemática situándolos en un contexto y poniendo los problemas en perspectiva, de manera que los alumnos puedan establecer el nexo entre su situación y otros interrogante de mayor alcance.

Por consiguiente en la práctica pedagógica, el trabajo el dialogo entre educador y estudiante contribuye a desarrollar en ambos el sentido analítico crítico y reflexivo. Deben darse interacciones afectivas y respetuosas con el estudiante y los demás miembros de la comunidad educativa, que aporten el pleno desarrollo de la personalidad del estudiante respetando su autonomía y apoyándolo en la construcción de conocimientos y aprendizajes.

Desde este punto de vista, la autoridad del educador se fundamenta en su versatilidad para participar en procesos de producción de conocimiento y en los méritos en su desempeño como persona que aporta en la formación y desarrollo humano del estudiante. Por lo tanto, su práctica pedagógica debe contribuir en el alcance de la formación integral de ciudadanos responsables, trabajadores, críticos, reflexivos y analíticos, capaces de apropiarse de los bienes y valores de la cultura y los conocimientos de ciencia y la tecnología.

1.3.1.6 La calidad de la educación

La calidad de la educación debe estar acorde con la preparación diaria del educando, no existe una definición exacta sobre calidad; pues el tema sobre calidad es subjetivo, relativo y difícil de precisar; sin embargo, adoptando las ideas de BERNILLON y Cerruti (1989) que dice “A pesar de lo subjetivo del tema, podemos considerar quien la calidad consiste en: hacer bien el trabajo desde el principio; responder a las necesidades de los usuarios; administrar óptimamente; actuar con coherencia un proceso o modo de hacer; satisfacer al cliente o usuario; disfrutar con el trabajo y ofrecer lo mejor de uno mismo; reducir costos inútiles ; evitar fallas; ser más eficaz, eficiente y productivo.”

En cuanto a la calidad de la educación, forzosamente deberá referirse a la multinidad de elementos de los procesos educativos.

Según Cajide, J., (1994) refiriéndose a la educación superior y que es perfectamente válido para todo el sistema educativo dice “Que la calidad se asocia con: el nivel en que se satisface al usuario; la excelencia de procesos y resultados; el desarrollo adecuado de habilidades y aptitudes; la realización de sí mismo y un buen entrenamiento para desempeñar un puesto de trabajo en la sociedad o la eficiencia (en tanto que se ponen en relación las entradas con las salidas) , entre otras cosas. Por lo tanto, las calidad ha de valorarse necesariamente de forma plural” pág. 22.

La educación no es estática sino más bien innovadora, es por ello que los docentes siempre deben emplear nuevas estrategias, técnicas, etc., para que los diferentes procesos de enseñanza- aprendizaje sean significativos y sobre todo duraderos. Debemos dejar de lado el memorismo que es un proceso tradicionalista que no contribuye al estudiante a que desarrolle sus actitudes y aptitudes dentro de su interaprendizaje.

1.3.1.7 La Evaluación

Consecuentemente con los planteamientos en relación con educación, educador, calidad de la educación y contextualización de la institución educativa, la evaluación, debe concebirse como parte inherente al proceso educativo, que permite mejorar con el Proyecto Educativo de cada institución escolar y de las instancias correspondientes según la organización del sistema educativo, contando siempre con la participación, responsabilidad y compromiso de todos los actores que hacen posible la función social de educar.

La evaluación educativa es una actividad compleja de expertos que implica no sólo apreciar y experimentar las cualidades significativas de la obra educativa, sino que exige también la capacidad de revelar al público lo observado no como mera traducción sino como reconstrucción de la obra en forma de una narración argumentada

Es importante reconocer que la educación cumple una función social determinante en la sociedad y por lo tanto incide en el contexto económico, político y cultural;

sus resultados e impactos en la sociedad se evidencia en la calidad de vida de las comunidades.

Esto hace que esté permanentemente sometida a grandes cuestionamiento por parte de todos los que reciben directamente o indirectamente los beneficios de la educación que ofrece la institución escolar y las responsabilidades y competencias de las demás instancias que conforman el sistema educativo.

Evaluar es asignar un valor, es reconocer el valor de algo, de acuerdo con un fin que se persigue. La evaluación es un juicio de valores de alguien respecto de algo, reconocemos algo como apropiado o inapropiado después de compararlo con otra cosa de su misma naturaleza, por tanto también nos permita alcanzar el mismo fin. La comparación es una manera de evaluar. Evaluar no significa “poner una calificación”.

Es pertinente definir el proceso de evaluación como aquel que consiste en “delinear, obtener y prever información útil para juzgar alternativas de decisión”, Stufflebeam D.

Se evalúa para saber que se ha aprendido, cual es el camino recorrido, que debe hacerse en adelante. Se evalúa para reconocer debilidades y corregirlas, para reconocer fortalezas y emplearlas conveniente.

La Evaluación Institucional y de Desempeño Docente, debe ser un trabajo colectivo que involucre a la comunidad educativa, que permita identificar la eficiencia y eficacia en el desarrollo de los procesos educativos, reconocer actitudes y saberes que están en circulación en la escuela y establecer interrelaciones entre el discurso y la práctica en el acto educativo.

Este proceso de evaluación institucional y del desempeño docente, requiere de información fiable y periódica que aporte elementos para emitir juicios de valor respecto de los procesos educativos y del desempeño docente y que aporte al mejoramiento continuo de los procesos y resultados de la acción educativa.

1.3.1.8 ¿Qué es evaluar?

Es desarrollar un conjunto de procedimientos que proporcionan información relevante para ser valorada y tomar decisiones respecto del proceso enseñanza-aprendizaje. Para valorar la información es necesario saber en qué medida se consiguen los objetivos esperados y determinar qué acciones son necesarias para su mejora.

Para poder aplicar la evaluación dentro de los juegos didácticos, podemos mencionar tres tipos de evaluaciones como son: la cuantitativa, cualitativa y la evaluación de desempeño a continuación veremos de que se trata cada una de ellas.

Evaluación cuantitativa

Se trata de la medición, como idea relacionada con la evaluación, obedece a un modelo conductista dentro del cual se concibe el aprendizaje como la modificación de la conducta. Dentro de este modelo se da preeminencia a las respuestas objetivas y por lo tanto medibles, que da el estudiante y no se toman en cuenta los aspectos de calidad o los procesos que explican el logro o no de las metas.

Dentro de esta concepción se da mucha importancia a los instrumentos que ayudan a determinar las modificaciones de conducta de los estudiantes. Sin embargo, dentro de las nuevas concepciones educativas, no se puede seguir insistiendo en esto mismo, especialmente porque: Se concibe el aprendizaje como una transmisión parcelada de conocimientos y el aprender se convierte en una especie de entrenamiento experimental.

La evaluación se convierte en una medición cuantitativa que arroja datos numéricos o de cantidades, que se toman como medidas absolutas de lo que supuestamente conoce o sabe el niño o la niña. La conducta humana, especialmente en la niñez, no es constante. El niño o la niña suele saber más de lo que puede demostrar. No todos los fenómenos que se desarrollan en el aula son

fáciles de traducir a indicadores operativos, el mismo conocimiento, las actitudes, los valores y algunas habilidades son difíciles de demostrar por parte de la niñez.

El sistema de evaluación del desempeño se puede clasificar en dos grandes grupos:

- a. Evaluar comparando a los estudiantes entre sí.
- b. Evaluar comparando a cada uno con un criterio establecido.

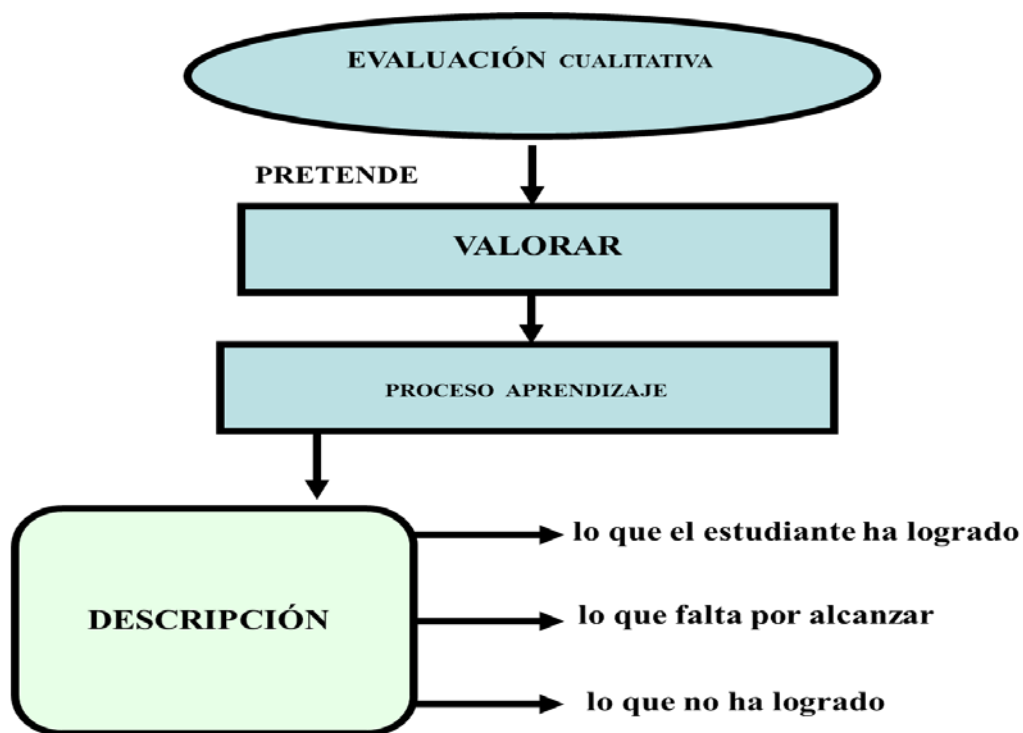
En el primero existe la ventaja de que los estudiantes pueden ubicarse en grupos de avanzados (destacados), medios o en proceso (menos destacados) y dárseles tratamiento especializado según las metas perseguidas. Eso no significa que se quiera reprobar a nadie, es solamente un proceso natural de ordenamiento que permite adecuar el proceso a las características humanas.

En cambio, en el segundo grupo, se dan criterios y se verifica qué tan lejos o cerca se encuentra el estudiante de lograr dicho criterio. Es muy saludable porque el éxito de unos no implica el fracaso de otros y así el docente puede procurar el aprendizaje exitoso de todos y todas. En todo caso el mejor procedimiento es combinar ambas tendencias. Para hacer posible lo anterior, es necesario lograr acuerdos en cuanto a lo que deben aprender los estudiantes en términos de logros o competencias. Éstos deben ser consensos bastantes generales universales, suficientemente amplios para generar objetivos más específicos, pero suficientemente contextualizados a un medio nacional o regional. A esto se le llama un estándar educativo como ya se mencionó con anterioridad.

En el momento crucial de la evaluación debemos, por lo tanto, tener en cuenta algo más que la corrección ortográfica o sintáctica de los enunciados de los estudiantes. Esta constatación nos lleva a proponer cuatro focos rojos que deben permanecer encendidos en el momento de ser preparada una evaluación bajo la óptica “comunicativa”.

Evaluación cualitativa

Exige del evaluador que aclare y defina lo que considera educativo, lo que significa crecimiento y progreso en la formación de un alumno



Según Poggioli (1998)

La evaluación de desempeño

El objeto de la evaluación debe ser primordialmente la actuación del estudiante, manifestación de una competencia compleja, que pone en juego varias competencias: gramatical, sociolingüística o sociocultural, competencia discursiva, competencia estratégica. No perder de vista que el fin del estudiante es “comunicar sentidos en situaciones concretas”. No descartar la habilidad del estudiante para usar formas no-lingüísticas.

Es necesario evaluar las cuatro habilidades (las dos receptivas y las dos activas), a través de situaciones de comunicación tan auténticas como sea posible (y que se apeguen a aquellas que fueron utilizadas en el proceso de enseñanza- aprendizaje, de tal modo que se propicie una actuación espontánea. La ejecución del estudiante será auténtica en la medida en la que se sienta concernido en sus necesidades y sus vivencias. En los primeros niveles debe reducirse la importancia que se le concede a la corrección en favor de la eficacia comunicativa y de las Perspectivas de la evaluación institucional y del desempleo.

1.3.1.9. Principios

De acuerdo con la realidad del contexto institucional, provincial y nacional, la evaluación Institucional y del Desempeño Docente debe tener en cuenta principios como:

La coherencia.- Los procesos evaluativos que se desarrollen en la institución educativa, deben guardar estrecha relación con los propósitos y objetivos establecidos en el Proyecto Educativo Institucional.

La responsabilidad.- La planeación, organización y desarrollo de acciones evaluativas serán realizadas por los mismos actores comprometidos en el desarrollo de los procesos educativos y responsables del cumplimiento de los propósitos y objetivos Institucionales.

La participación.-La integración y el compromiso de los miembros que la comunidad educativa, en la planeación y desarrollo de las acciones evaluativas del quehacer del docente y de los demás procesos educativos que lideran la Institución Educativa.

La objetiva.-Se manifiesta capacidad analítica y crítica por parte de los miembros de la comunidad educativa para identificar los avances y logros, como también las dificultades y limitaciones en el desarrollo de los procesos educativos.

La identidad.-Exige que el proceso de Evaluación Institucional del Desempeño Docente sea planeado y adecuado con el contexto y singularidad de la institución explicitada en el Proyecto Educativo Institucional.

La pertinencia.- Los resultados evaluativos corresponden a los procesos educativos, planeados y desarrollados en los tiempos y espacios previstos en la propuesta de evaluación, consecuente con el Proyecto Educativo Institucional.

La practicidad.-Se provee las estrategias y alternativas de solución en la medida que se avanza en el desarrollo de los procesos evaluativos, con el fin de superar oportunamente los desaciertos.

A manera de conclusión del tema diremos que los principios de evaluación Institucional y del Desempeño docente diremos que ella busca que los derechos que tienen los estudiantes de recibir una educación sea esta eficiente, eficaz y efectiva.

1.3.2. DIDÁCTICA ESPECIAL

La Didáctica Especial nos conduce a reflexionar sobre la influencia de las corrientes epistemológicas que influyen en el saber. A este saber lo concebimos como una construcción socio histórico y cultural que a la vez es posible de ser reconstruido cada día en la vida de las aulas. De este modo, los contenidos disciplinares son un punto de encuentro entre lo colectivo y lo individual, los esquemas teóricos y los esquemas prácticos del docente, el saber científico y el saber que porta el sujeto, el saber sabio y el saber enseñado, las representaciones de cada sujeto y las ideologías.

La didáctica especial, es todo el trabajo discente y métodos aplicados a cada una de las disciplinas o artes humanas dignas de consideración. La didáctica, en su sentido más amplio en cuenta que trata de regular el proceso instructivo de información intelectual, es una metodología de la instrucción, pero en su más estricta aceptación es también una tecnología de la enseñanza.

Para DÍAZ, F, (2002), Considera que la didáctica especial se refiere a los principios y normas especiales de instrucción, enseñanza y aprendizaje, de acuerdo con ciertas circunstancias y condiciones”, pág. 43.

Se considera que se refiere a los diversos campos de la institución; considera los principios, métodos, procedimientos y técnicas que son aplicables a un determinado tipo de contenido, materia o disciplina de aprendizaje.

Es la que se orienta a contenidos curriculares de un área concreta: didáctica de los estudios sociales, didáctica de la lengua, etc. lidera como una práctica diferida en la que usted el estudiante se prepara experimentalmente en el manejo de métodos y técnicas específicamente encaminadas a atender necesidades especiales en niños, jóvenes y adultos en la organización de programas y servicios en el diseño

de adaptaciones curriculares especiales. Además consultores o apoyo al docente ante la atención a la diversidad en aulas regulares.

La didáctica especial también trata de la aplicación de las normas didácticas generales al campo concreto de cada disciplina o materia de estudio. Hoy en día se utiliza también la denominación de didácticas específicas, entendiendo que hay una para cada área distinta: didáctica del lenguaje, de la matemática, de las ciencias sociales o naturales, de la expresión plástica, de la educación física, etc.

Es muy importante hablar de ella puesto que dentro de nuestra investigación, tratamos de explicar las normas didácticas generales al campo concreto de cada disciplina o materia de estudio.

1.3.2.1 Objeto de Estudio y de Intervención de la Didáctica: El Proceso de Enseñanza-Aprendizaje.

El objeto material de la didáctica es el estudio del proceso de enseñanza-aprendizaje. Su objeto formal consiste en la prescripción de métodos y estrategias eficaces para desarrollar el proceso mencionado.

Zabalza (1990) considera “El amplio campo conceptual y operativo del que debe ocuparse la didáctica y se refiere a un conjunto de situaciones problemáticas que requieren la posesión de la información suficiente para la adecuada toma de decisiones” pag.21.

Cita los siguientes problemas:

- La enseñanza
- La planificación y el desarrollo curricular
- El análisis de los procesos de aprendizaje
- El diseño, seguimiento y control de innovaciones
- El diseño y desarrollo de medios en el marco de las nuevas tecnologías educativas.
- El proceso de formación y desarrollo del profesorado
- Programas especiales de instrucción.

Si la didáctica es la ciencia que tiene por objeto el estudio del proceso de enseñanza-aprendizaje, éste será su objeto principal. Pero no sólo de estudio, sino también su ámbito de actividad práctica.

1.3.2.2 La Enseñanza

Del latín “in-signare”: señalar hacía, mostrar algo. Significa comunicar un saber mediante la utilización de un sistema de signos o símbolos.

La enseñanza es la actividad humana intencional que aplica el *vitae* y tiene por objeto el acto didáctico. Esta actividad se basa en las influencias de unas personas sobre otras. Enseñar es hacer que el alumno aprenda, es dirigir el proceso de aprendizaje. Se puede interpretar en diversos sentidos:

En sentido originario, enseñar equivale a transmitir conocimientos o instruir.

Como logro o adquisición de aprendizajes, como proceso de organización de las experiencias de aprendizajes de los estudiantes (desde el punto de vista del discente que aprende)

- Como actividad intencional.
- Como actividad normativa.
- Como actividad interactiva.
- Como actividad reflexiva.

1.3.2.3. El Aprendizaje

Del latín “in-struere”: instrucción significa construir dentro. Se trata de construcción de estructuras mentales. Se ha considerado la instrucción como la enseñanza que consigue su efecto positivo, es decir, el aprendizaje pretendido.

La instrucción se reduce a la adquisición de conocimientos y habilidades y toda instrucción bien realizada educa o forma.

Se refiere a procesos de desarrollo intelectual, cubriendo objetivos curriculares, implicando a docentes y discentes principalmente.

1.3.2.4. La Formación

Proceso de desarrollo que sigue el sujeto humano hasta alcanzar un estado de plenitud personal (Zabalza.1990)

Se refiere a la educación impartida en momentos que no cuentan con objetivos predeterminados, centrados en la libre comunicación con orientadores. Tipos:

- Formación de tipo general: aprendizajes básicos(Leer, escribir y contar)
- Formación humanística: lengua, literatura, ciencias sociales, filosofía.
- Formación específica: preparación concreta para una tarea, adiestramiento o entrenamiento mediante una ejercitación práctica (“training”).

Componentes del acto didáctico.

- El estudiante y su aprendizaje.
- El profesorado y su enseñanza.
- Las materias y su estructura.
- El contexto de realización del currículo.

1.3.2.5. Ámbitos de intervención de la didáctica

Ámbito curricular (planificación): educación formal y educación no formal.

Ámbito ni curricular: educación informal.

La educación permanente debería conseguir la integración de los tres tipos de educación en una convergencia posible.

Educación formal, la enseñanza propiamente dicha:

Representa la acción institucionalizada.

- Los contenidos son determinados por las autoridades académicas de forma explícita y deben ser asimilados obligatoriamente por el estudiantado y se evalúan sistemáticamente por especialistas que siguen unas normas didácticas y unos horarios determinados.

- Se prevén exámenes periódicos para ir avanzando y poder pasar de un ciclo a otro.
- Educación no formal, ámbito extraescolar.
- No se encuentra totalmente institucionalizada.
- Esta organizada y es susceptible de planificación y de tratamiento didáctico porque comprende un proceso dirigido a la obtención de algún aprendizaje.
- Representan generalmente, actividades de carácter opcional.
- Los objetivos son formulados previamente de forma explícita con una metodología determinada y utilizando medios específicos.
- Existencia de reconocimiento social institucionalizado del papel educativo del educador.
- Espacio y tiempo concretos para el desarrollo de la actividad.
- Función educativa realizada de manera autónoma.
- Educación informal, difusa y no planificada:
- Acción educativa no organizada, individual y provocada por la recepción de influencias ambientales.
- No susceptible de un tratamiento didáctico riguroso y sistemático.
- Contribuye a formar la experiencia humana.
- Ámbitos: vida familiar, vida cotidiana, medios de comunicación.
- La asimilación depende de cada individuo.

1.3.2.6 Finalidades de la didáctica

Presenta una doble finalidad:

- Finalidad teórica: trata de adquirir y aumentar el conocimiento sobre el proceso de enseñanza-aprendizaje (su objeto de estudio).

Trata de describirlo, explicarlo e interpretarlo mejor.

- Finalidad práctica: trata de regular y dirigir en la práctica el proceso de enseñanza-aprendizaje. Se trata de elaborar propuestas de acción e intervenir para transformar la realidad.

Se trata de provocar en el estudiantado su formación intelectual en dos aspectos:

- 1) La integración de la cultura concreta y
- 2) El desarrollo cognitivo individual necesario para poder progresar en el aprendizaje de conceptos, procedimientos y actitudes.

En definitiva, elaborar los propios conocimientos, decidir por sí mismo las pautas de conducta a elegir racionalmente. Resumiendo, asimilar formar de pensar, sentir y actuar. Todo ello, cultura básica y desarrollo de las competencias básicas para acrecentarla, constituyen la formación intelectual, objetivo que debe conseguir la actividad didáctica.

Didáctica Especial. Puede ser encarada desde dos puntos de vista:

1º Con relación al nivel de enseñanza. Se tiene así una didáctica de la escuela primaria, secundaria y superior.

2º Con relación a la enseñanza de cada disciplina en particular, como matemática, geografía, historia, ciencias naturales, etc. La didáctica especial es considerada generalmente en este segundo aspecto, esto es, abarca el estudio de la aplicación de los principios generales de la didáctica, en el campo de la enseñanza de cada disciplina.

La didáctica especial estudia la aplicación de los principios de la didáctica general en la enseñanza de diversas asignaturas y de una manera específica.

1.3.2.7.Objetivos.

1. Desarrollar la habilidad de diseñar, implementar, y evaluar las adaptaciones curriculares necesarias para atender necesidades educativas especiales en el aula regular.
2. Desarrollar la capacidad de valoración en la toma de decisiones técnicas en el apoyo o accesoria de los maestros de aulas regulares.

3. Poner en práctica diferentes capacidades para la selección de contenidos, estrategias, experiencias de aprendizaje, y recursos didácticos adecuados en distintas situaciones de aprendizaje.
4. Diseñar, planificar y desarrollar proyectos de centro en base a diagnósticos institucionales y de aula.
5. Trabajar en el desarrollo de actividades en el aula, escuela y comunidad realizando labores preventivas y de sensibilización.
6. Diseñar y evaluar planes individualizados siguiendo un diseño y realizando las adaptaciones pertinentes

1.3.2.8. Competencias del estudiante practicante

Capacidad para sugerir y aplicar en clases el modelo de un enfoque curricular basado al entorno o el contexto escolar. Capacidad para apoyar en la elaboración y ejecución de planes de unidad, de clase y journalizaciones al maestro de aula. Sugerir métodos y estrategias activas y participativas a los maestros de las aulas regulares para mejorar la atención a la diversidad. Dominio de estrategias didácticas para poder realizar el trabajo técnico de apoyar al maestro de aula a mejorar.

La didáctica es la ciencia de la educación que estudia e interviene en el proceso de enseñanza-aprendizaje con el fin de conseguir la formación intelectual del educando. También conviene destacar que la didáctica especial es de gran importancia porque constituye la disciplina de la práctica de la enseñanza y a partir de esta disciplina podemos interpretar, traducir y acomodar una teoría a contextos específicos, por lo que hace posible poder elegir y realizar combinaciones de lo que conlleva esta tarea compleja, por otra parte, permite producir buenas propuestas y realizar aportes efectivos a la práctica de la enseñanza y su respectivo análisis.

1.3.3. ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

Las Estrategias Metodológicas permiten identificar principios, criterios y procedimientos que configuran la forma actual del docente en relación con la programación, implementación y evaluación del proceso enseñanza- aprendizaje. La participación de las educadoras y los educadores se expresa en la cotidianidad de la expresión al organizar propósitos, estrategias y actividades que permitan el mejoramiento en el proceso de enseñanza- aprendizaje.

Según BLANCHARD, M, MUZÁS, M (2005) Cómo trabajar con las estrategias metodológicas “Son un medio que dispone el profesorado para ayudar a los estudiantes, de forma individual y de modo grupal, realizan su propio itinerario de la manera más provechosa posible para su crecimiento y para el desarrollo de sus capacidades. Se integran en la programación y se desarrollan en cada Unidad de Experiencia, explicitando el sentido de proceso de la experiencia educativa”. pág. 93.

Hablar de estrategias metodológicas no es plantear técnicas aplicables directamente, como quien pone en práctica una buena receta y asegura con ello un buen resultado. En este caso los ingredientes tienen mucho que ver con los planteamientos básicos, con los modelos educativos que manejamos cada uno. El contraste con lo planteado en los capítulos sobre estrategias metodológicas nos permite dar una propuesta que tenga sentido y sean aplicables con éxito.

El saber trabajar utilizando estrategias metodológicas permitirá al maestro poner en práctica los recursos materiales para que la clase sea entretenida y dinámica, es decir llena de creatividad para que el estudiante capte el conocimiento de una manera correcta y significativa.

Además, poder compartir con otros profesores de forma abierta estas preocupaciones, sobre qué y cómo aprenden nuestros estudiantes, puede ayudarnos a introducir nuevas estrategias, aquellas que han sido útiles con este estudiante o aquel grupo.

Pensemos por un momento cual es nuestra preocupación cada mañana al empezar el trabajo, probablemente estará relacionada con si llevo o no preparados los materiales, como voy a dar clases, que temas y actividades voy a desarrollar. En definitiva el profesor y su preocupación por dar clase queda en primer término. Sin embargo, esto no tendrá ningún valor si no se da la situación de que el estudiante se involucre y realice su proceso de aprendizaje.

Las estrategias de aprendizaje, son el conjunto de actividades, técnicas y medios que se planifican de acuerdo con las necesidades de la población a la cual van dirigidas, los objetivos que persiguen y la naturaleza de las áreas y cursos, todo esto con la finalidad de hacer más efectivo el proceso de aprendizaje.

Otro de los aspectos a considerar en este estudio fueron las estrategias de aprendizaje que según Brandt, (1988) son consideradas como herramientas de las cuales se vale una persona para lograr el aprendizaje. El aprendizaje es considerado por este autor, como un proceso que ocurre en el individuo cuando este trata de resolver una situación desconocida.

Según WEINSTEIN Y MAYER (1990) “Las estrategias de aprendizaje constituyen las acciones y pensamientos de los estudiantes que se dan durante el aprendizaje, las cuales influyen en la selección, adquisición, retención, organización e integración de los nuevos conocimientos” pág.236.

De acuerdo con Weinster y Brandt, nos dan a entender que las estrategias de aprendizaje están referidas a los comportamientos que van a facilitar el aprendizaje, y van desde simples habilidades, como el entendimiento del significado de una idea, hasta procesos más complejos, como el uso de analogías para relacionar conocimientos previos a nuevas informaciones.

MONTENEGRO, I, (año 2000)" Comenta que “las estrategias de aprendizaje son las formas como se relaciona las estrategias metodológicas con las experiencias del aprendizaje, realizamos un análisis de las relaciones, que a su vez, existen al interior de las estrategias” págs. 60,140. Aunque todas las estrategias cognitivas

son importantes, algunas de ellas revisten mayor poder dentro de los procesos de comprensión y aplicación conceptual: por ejemplo, la lectura y representación de conocimiento, son necesarios en toda experiencia de aprendizaje, así mismo la exposición por parte del docente, cuyas explicaciones son necesarias para presentar una visión general de los temas o problemas, a orientar el proceso y aclarar dudas.

Las estrategias de aprendizaje son conductas o pensamientos que facilitan el aprendizaje. Estas estrategias van desde las simples habilidades de estudio, como el subrayado de la idea principal, hasta los procesos de pensamiento complejo como el usar las analogías para relacionar el conocimiento previo con la nueva información.

Una primera aproximación a las estrategias de aprendizaje nos remite a la diferenciación entre estrategias impuestas e inducidas, principalmente referidas al estudio de textos escolares. Las primeras son impuestas por el profesor o programador de textos al realizar modificaciones o manipulaciones en el contenido o estructura del material de aprendizaje.

Las estrategias inducidas se vinculan con el entrenamiento de los sujetos para manejar directamente y por sí mismos procedimientos que les permitan aprender con éxito. Es decir, las estrategias impuestas son elementos didácticos que se intercalan en el texto, como resúmenes, preguntas de reflexión, ejercicios, autoevaluaciones, etc., mientras que las estrategias inducidas son aportaciones, como el auto interrogatorio, la elaboración, la repetición y la imaginación, los cuales son desarrollados por el estudiante y constituyen sus propias estrategias de aprendizaje.

Para nosotras las estrategias de aprendizaje son metodologías de enseñanza que ayudan a orientar de mejor manera el proceso de enseñanza, para poder llegar a un conocimiento significativo que ayude a motivar la educación en los estudiantes mediante la cual pueden diseñar los instrumentos adecuados para la educación significativa.

Según Dansereau, (1985) Dice “Las estrategias constituyen formas con las que el sujeto cuenta para controlar los procesos de aprendizaje, de la técnica empleada depende el tipo de aprendizaje que se produzca: memorístico o significativo. Sin embargo, ambos tipos representan un continuo, de acuerdo con la teoría de Ausubel, en la cual la memorización o repetición se incorpora en las primeras fases del aprendizaje significativo” (pág. 75).

Cualquiera que sea el tipo de aprendizaje que finalmente se produzca, las estrategias ayudan al estudiante a adquirir el conocimiento con mayor facilidad, a retenerlo y recuperarlo en el momento necesario, lo cual ayuda a mejorar el rendimiento escolar.

A las estrategias se lo define como un proceso que permite al profesor motivar las clases en los cuales los estudiantes, puedan tener interés y motivación por aprender por medios de técnicas, métodos y estrategias y porque no por medio del diseño de juegos didácticos que permitan que las clases sean divertidas y no monótonas en las cuales se aprenda de forma divertida.

1.3.3.1. Estrategias Cognitivas

TORRES, L. (2004) “aquí Puente, Poggioli y Navarro expresa que resulta de gran importancia el abordar la cognición y sus estrategias para facilitar el aprendizaje” pág.145. La cognición se inicia con el contacto entre el organismo y el mundo externo. Luego ocurre un cambio evidenciado en una construcción activa que puede implicar reducción y elaboración: solo se atiende a una parte limitada del mundo y solo un trozo de lo atendido es recordable.

La mayor parte de investigaciones sobre estrategias cognoscitivas son de origen reciente a partir de 1970, considerada como una de las más importantes áreas dentro de la psicología cognoscitiva, han definido las estrategias de aprendizaje de diferentes maneras como lo antes mencionado por diferentes autores

De lo antes mencionado podemos decir que las estrategias cognitivas de aprendizaje es un conjunto de procesos que nos permite la realización de tareas intelectuales.

1.3.3.2 Clasificación de las estrategias cognitivas

No existen criterios unánimes en cuanto a la clasificación de las estrategias cognitivas, se cita entre otras las siguientes:

Dansereau Ciencias Sociales: Sociedad y Cultura Contemporáneas (1978 pág. 340) divide las estrategias de aprendizaje en:

Primarias: En cuanto que operan directamente sobre el material y abarcan la comprensión retención, recuperación y utilización.

De Apoyo: tratan de mantener un clima cognitivo adecuado y hacen referencias a la elaboración y programación de metas, al control de la atención y al diagnóstico.

Jones (1985) establece tres tipos de estrategias al procesar la información de un texto:

Estrategias de codificación: nombrar repetir y elaborar ideas claves de un texto, como facilitadores de la memorización del mismo.

Estrategias generativas: incluyen habilidades específicas facilitadoras del parafrasear, visualizar y elaborar material a través de analogías, inferencias y resúmenes. Se llaman generativas porque parten del conocimiento que se posee, para generar un conocimiento nuevo.

Las estrategias cognitivas se pueden aprender mediante el entrenamiento adecuado, tanto en el aula como fuera de ella. Una vez aprendidas e interiorizadas facilitan el aprendizaje y desarrollan el potencial del aprendizaje.

En síntesis se puede asegurar que las estrategias de organización son fundamentales para el logro de un aprendizaje efectivo, han permitido la organización de la información mediante la construcción de una representación alternativa del material a aprenderse, la visualización de la organización general y la reconstrucción de la información.

1.3.3.3 Favorecer la interacción en el aula para que se produzca el aprendizaje.

BLANCHARD, M, MUZÁS, M (2007). Argumenta que haría Vygotsky, “La primera ley del aprendizaje es la de la interacción, de manera que para asegurar que el aprendizaje se dé, a continuación en el interior del individuo, previamente han de asegurarse las relaciones educativas. Esa interacción se da con adultos, con iguales y con quienes han dejado su pensamiento y su trabajo escrito en manuales y libros de texto. Solo desde esa interacción se puede llegar a la comprensión y a la profundización en el conocimiento” pág.15.

Si queremos que algo cambie en el proceso de enseñanza-aprendizaje que planteamos, es necesario que cambie nuestros modos de llevar a cabo la tarea educativa en el aula. No sirve de nada plasmar en los papeles palabras coherentes con el nuevo modelo educativo y que después todo siga igual en el aula. En este paso de un modelo educativo a otro, juega un papel especial el tipo de metodología y organización desde la que desarrollaremos nuestro quehacer diario. Pero este cambio será muy distinto dependiendo del paradigma desde el que nos movamos. Nuestro diseño se enmarca en el paradigma cognitivo y ecológico-contextual y entendemos desde los siguientes puntos de vista.

- El estudiante es un elemento activo en su proceso de construcción de conocimiento, por lo que nuestra metodología deberá ser eminentemente activa de manera que el estudiante tenga autonomía para organizar y estructurar sus acciones.

- El estudiante aprende a través de la inteligencia con otros Vygotsky, por lo que optaremos por una metodología de grupos cooperativos.
- Debemos enseñar habilidades, destrezas y estrategias de aprendizaje, antes que conocimientos memorísticos, y esto va a influir en nuestro modo de enseñar, en los métodos que utilicemos.
- Es necesario tener en cuenta el contexto de los estudiantes, por ello contemplaremos diferentes opciones metodológicas.
- Los estudiantes son diferentes y llegan a un mismo aprendizaje por caminos ritmos y estilos distintos, por lo que favoreceremos la individualización.
- Los problemas de interacción de los estudiantes se resuelven buscando caminos metodológicos, por ello utilizaremos no solo el trabajo individual sino en grupo
- Debemos llevar a cabo una metodología activa, por lo que tendremos que disponer de una amplia gama de recursos y no basarnos solo en la utilización del libro de texto.
- Para conseguir esto no podemos trabajar en solitario, tenemos que ir creando la capacidad para trabajar con otros, como formar equipos de trabajo, aprovechando las posibilidades que ofrece el centro escolar.

1.3.3.4 Estrategias de enseñanza efectos esperados en el estudiante

Según CARRIÓN, J, (2004) “Nos da a conocer que las estrategias son aquellos recursos que el profesor o el diseñador utiliza para focalizar y mantener la atención de los aprendices durante una sesión, discurso texto” pág. 128. Los procesos de atención selectiva son actividades fundamentales para el desarrollo de cualquier acto de aprendizaje. En este sentido, deben proponerse preferentemente

como estrategias de tipo construcción, dado que pueden aplicarse de manera continua para indicar a los estudiantes sobre qué puntos, conceptos o ideas deben centrar sus procesos de atención, codificación y aprendizaje.

Las estrategias son técnicas utilizadas por los maestros para lograr llamar la atención de los estudiantes, con la finalidad de obtener un conocimiento significativo en la tarea del aprendizaje, una estrategia bien utilizada en cualquier clase que sea aplicada dará excelentes resultados; consiguiendo la motivación y el interés del estudiante en cada una de las tareas a ellos encomendadas.

Objetivos:

- Conoce la finalidad y alcance del material y cómo manejarlo.
- El estudiante sabe que se espera de él al terminar de revisar el material.
- Ayuda a contextualizar sus aprendizajes y a darles sentido.

Ilustraciones:

- Facilita la codificación visual de la información
- Permite practicar y consolidar lo que ha aprendido.
- Resuelve sus dudas.
- Se auto evalúa gradualmente.

Pistas

Tipografías

Preguntas

Resúmenes:

- Mantiene su atención e interés
- Detecta información principal
- Realiza codificación selectiva.
- Permite practicar y consolidar lo que ha intercaladas aprendido.
- Facilita el recuerdo y la comprensión de la información relevante del contenido que se ha de aprender.

Organizadores:

- Hace más accesible y familiar el contenido.

Previos:

- Elaborar una visión global y contextual.

Analogías:

- Comprende información abstracta
- Traslada lo aprendido a otros ámbitos.

Mapas conceptuales y redes semánticas:

- Realizar una codificación visual y semántica de conceptos, proporciones y explicaciones.
- Contextualiza las relaciones y la comprensión de los más importantes de un texto.

Estructuras textuales:

- Facilita el recuerdo y la comprensión de lo más importante de un texto.

Los Procedimientos Didácticos

Si el método didáctico es el sistema por medio del cual se realiza el proceso enseñanza- aprendizaje, su desenvolvimiento se logra por medio de los diversos procedimientos didácticos.

- Un procedimiento
- Una técnica
- Un tipo de actividad

1.3.3.5. El profesor debe elegir

El procedimiento o mejor aún la combinación de procedimientos que resulta más eficaz, según:

El objetivo, las características del procedimiento

Los requerimientos de la enseñanza – aprendizaje. Entre los procedimientos didácticos que se aplican en el proceso de enseñanza – aprendizaje anotamos los siguientes:

- La exposición
- La demostración
- Presentación (mostrar prácticamente el manejo de un instrumento)
- Enseñanza programada
- Interrogativa

- Estudio de casos presentan el caso o problema, para que el grupo busque soluciones.
- Técnicas grupales
- Investigación bibliográfica
- Investigación de campo
- Investigación de laboratorio.

1.3.3.6. Los Auxiliares Didácticos

Cuando con el progreso de la técnica se elaboran materiales didácticos novedosos y atractivos, se creyó que se había descubierto un continente en el estudiante de la pedagogía. La visual creó una especie de moda en el magisterio y hasta hubo quienes creyeron que el cine, la radio y la televisión sustituirán al maestro.

El profesor para realizar su labor didáctica, no puede limitarse a:

- Planear su trabajo con habilidad
- Si no que debe utilizar:
- Materiales, instrumentos, aparatos, objetos y actividades.

1.3.4 JUEGOS DIDÁCTICOS

El juego es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes; en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa. Los juegos normalmente se diferencian del trabajo y del arte, pero en muchos casos estos no tienen una diferencia demasiado clara.

Para CASALS J, GRAU, A (2006) “Los juegos pueden plantearse como una mera diversión, sin más finalidad que la de pasar un buen rato. Pero, en las manos del educador, se convierten en una herramienta para el trabajo de conceptos, valores y procedimientos. Sus múltiples aspectos, esto le permitirá elegir los juegos más adecuados para conseguir los distintos objetivos educativos” (pág. 12).

El juego es una de las herramientas más importantes de las que disponen los educadores para conseguir sus objetivos, de hecho, pocos recursos didácticos pueden igualar la eficacia educativa del juego, y, es que además, cuenta con un valioso instrumento a su favor; la predisposición favorable de los estudiantes.

1.3.4.1 El Juego como contenido educativo

Sin duda la práctica de actividades lúdicas es tan antigua como la historia de la humanidad, para cerciorarse basta con acudir a cualquier museo arqueológico. Muchos de ellos conservan piezas que ponen claramente de manifiesto que también las antiguas civilizaciones fabricaban juguetes y practicaban juegos en su tiempo de ocio: en la antigua Roma solían elaborarse muñecas articuladas de marfil y era habitual jugar con dados y tabas; algunas vasijas griegas de cerámica pintada reproducen escenas de juegos de azar; y el hallazgo de juguetes de barro es habitual en yacimientos arqueológicos de culturas dispares y de continentes distintos.

Sin embargo, no siempre es fácil distinguir un juego de una actividad con un cierto componente o espíritu lúdico. Muchos teóricos insisten aún en determinar la verdadera naturaleza del juego. De hechos, quizás la mejor solución a este dilema sea concebir un concepto tan poliédrico como el juego partiendo de la base de que no existe juego sin jugador, sino que el juego tiene un fin de actividades contienen una cierta dosis de caracteres lúdicos en mayor o menor grado.

El juego es una actividad que se practica a diario, es un medio por el cual el niño y el adulto se divierten; entonces porque no podemos hablar de incrementar

juegos didácticos pedagógicos en el proceso de enseñanza – aprendizaje, ya que esto permitirá motivar y llamar la atención de los estudiantes en cada una de las clases impartidas.

Según CRATTY Bryant .J (2006)Juegos didácticos activos“Considera que los Juegos Didácticos Activos, es una actividad inherente al ser humano. Todos nosotros hemos aprendido a relacionarnos con nuestro ámbito familiar, material, social y cultural a través del juego. Se trata de un concepto muy rico, amplio, versátil y ambivalente que implica una difícil categorización” (pág. 45).

Cuando se habla de enseñar, aprender, la gente suele relacionarlo con estudiar, sentarse en una mesa con un libro y memorizar, o sea, una actividad poco atractiva. Sin embargo, si se trata de ejecutar un juego, con sus gráficos, sus músicas, sonidos, objetivos, y diversión, y además el juego es altamente instructivo, entonces estamos consiguiendo que el aprender sea divertido. Y si es divertido, será rápido y llegará a más gente.

1.3.4.2 El Juego organiza las acciones de un modo propio y específico

Según REQUENA, M, JIMÉNEZ, S (2003). “El juego tiene un modo de organizar las acciones que es propio y específico de la estructura de las conductas serias se diferencian en algunos casos de las conductas de juego por la ausencia de alguno de los elementos que exhibirá la conducta seria” (pág.13).

El juego es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes, en muchas ocasiones incluso como herramienta educativa. Los juegos normalmente se diferencian del trabajo y del arte, pero en muchos casos estos no tienen una diferenciación demasiado clara. Las acciones de los juegos siempre van acorde a las edades que tienen, no pueden pasar un juego simple; a una pelea, ya que se debe entender lo que es jugar en forma sana sin lastimar a los demás ni así mismo.

1.3.4.3 El Juego predomina las acciones sobre los objetivos de la misma

Dicho de otro modo, en el juego lo importante son los medios, no los fines .es uno de los rasgos más aceptados definatorios de la conducta del juego. Su desconexión con otro fin o meta que no sea la propia acción lúdica. Mientras las llamadas conductas serias constituyen un medio para lograr un objetivo determinado. El juego consiste en una acción vuelta sobre si misma que obtiene satisfacción en su misma ejecución.

Las características del juego no pueden ser vueltas en si misma ya que no todo depende de los estados más inmaduros del desarrollo humano ; el juego siempre busca un fin o una meta que permita al ser humano desarrollar sus habilidades.

1.3.4.4 El Juego es una actitud ante la realidad y ante el propio comportamiento

Se trata, en efecto, de una actividad que solo cabe definir desde el propio organismo inmerso en ella. Es observable, posible de identificar desde fuera, susceptible de análisis científico. Sin embargo su carácter lúdico viene determinado desde el sujeto que juega no desde el observador que lo analiza.

El juego es un modo de interactuar con la realidad que viene determinado de factores internos de quien juega, y no por las condiciones y las circunstancias de la realidad externa.

1.3.4.5 Las Teorías Evolucionistas de Spencer Y S. Hall

El juego sirve para la transmisión de los valores propios del pueblo que lo practica. Esta visión Antropológica de las diferentes actividades lúdicas, como instrumento de arraigo social, debe además tener en cuenta el contexto en que se practican. Como por ejemplo, saber si se juega a determinadas edades, en determinada épocas y lugares, si el juego es mixto o si solo lo realizan hombres o mujeres, etc.

El juego como un medio de gastar el exceso de energía acumulada: la teoría de Spencer, M, (1855), que escribe sus influyentes principios de la psicología considera, “el juego como el resultado de un exceso de energía acumulada, la imposibilidad de participar en actividades serias conduce a que los jóvenes de determinadas especies inviertan esa energía en actividades superficiales como el juego o el arte” (pág.7).

A pesar que las facultades superiores el modelo de descarga de energía hace que los estudiosos del juego se orienten hacia los juegos motores en las cuales se puede derrochar tanta energía física como se pueda y esto resulta muy notable.

1.3.4.6 El Juego como reflejo y motor de la estructura intelectuales: la teoría del juego de Piaget.

Para Piaget Jugar, Aprender y Enseñar: Relaciones que Potencian los Aprendizajes Escolares (1946),” las diversas formas que el juego adopta a lo largo del desarrollo infantil sin consecuencias directas de las transformaciones que sufren, en el mismo lapso de tiempo, las estructuras intelectuales” (pág. 372).

El tipo de juego es, en parte, un reflejo de esas estructuras pero, en la medida en que es acción infantil por excelencia, el juego contribuye el establecimiento de nuevas estructuras mentales. De los dos componentes que presupone toda adaptación inteligente a la realidad, el juego es para Piaget paradigma de la asimilación.

Por el contrario, cuando el niño asimila somete a objetos diferentes a un mismo tratamiento a través de los esquemas motores se ejercita apoyándose en cualquier objeto que esté a su alcance, y el realiza su organización interna de los objetos que se encuentren a su paso.

1.3.4.7 El Juego en la primera infancia: juegos motores y juegos de interacción social

El juego comienza hacer una actividad notoria en los niños pequeños desde los primeros meses de vida. Sin embargo, ya desde estos momentos, habrá diferentes tipos de juego y, probablemente, de funciones distintas.

Los primeros juegos van apareciendo con el progresivo control que el niño logra de su propio cuerpo: agarrar, chupar, golpear, etc. son los llamados juegos funcionales o juegos motores, propios de los dos primeros años de vida. Y en los que se ejercitan cada uno de los nuevos comportamientos adquiridos. Soltar recuperar el chupete constituirá el juego típico de un niño de pocos meses, mientras que abrir y cerrar una puerta, cruzar la habitación con un andar aun inestable, o subir y bajar escaleras serán juegos motores propios del final de este período.

A medida que el niño crece las inquietudes aumentan en ellos el poder saber cómo y para qué sirven cada uno de los juguetes que ellos tienen, pero con ello conllevan al niño a una serie de dificultades y riesgos que puede ocurrir mientras el niño se divierte.

1.3.4.8 El Juego: Herencia Cultural y Herramienta Educativa

El juego pertenece a la herencia cultural de todos los pueblos de la tierra y no solo es una práctica vinculada al mundo infantil, sino que también los adultos lo practican en todos los lugares del mundo y con diferentes significados: desde la celebración festiva a la apuesta.

Haz de manera que se instruyan jugando y así te pondrás en la mejor situación de conocer las disposiciones de cada uno, el juego pertenece a la herencia cultural de todos los pueblos de la tierra. Y no solo es una práctica vinculada al mundo infantil, sino que también los adultos lo practican en todos los lugares del mundo y con diferentes significados desde la celebración festiva a la apuesta.

Platón descubrió que el juego es un instrumento que prepara a los niños, para la vida adulta a lo largo de la historia, diferentes escuelas pedagógicas han considerado el juego infantil como una herramienta educativa.

El juego siempre ha representado una herramienta determinante en la diversión no solo de los niños sino también de los adultos, ya que es un medio de entretenimiento, desde la perspectiva educativa, el juego se convierte en una poderosa herramienta para el trabajo de conceptos, valores y procedimientos.

Usos actuales y aproximación al Campo Semántico del Juego

El Diccionario de la Lengua Española DRAE (1992). “Juego es la acción y efecto de jugar, por lo que juego es un sustantivo que caracteriza al ludismo. Desde un punto de vista semántico, esta primera acepción es un núcleo de significado más original; por lo tanto, expresa lo que es más primario que lo que caracteriza secundariamente, o de manera accesoria” (pág. 12).

Para NAVARRO ADELANTADO, V, (2002) “Los juegos didácticos pedagógicos son estrategias que los docente deberían poder en práctica para motivar el aprendizaje, y así poder conseguir un mejor rendimiento académico en los estudiantes” (pág. 19).

Los dos autores consideran que los niños dedican parte del tiempo a jugar, según las edades y preferencias, de manera individual o grupal, conducidos por adultos o libremente, de manera lúdica y espontánea en ocasiones y en otras con intencionalidad pedagógica. Los juegos pueden ser aplicados en todas las edades porque son actividades motivadoras en el proceso de aprendizaje.

Características del juego en el desarrollo infantil

Según ELKONIN, D, (2007).” El juego ha sido explicado por diferentes teorías – puede ser funcional, simbólico, reglado, motor o expresivo, pero siempre es una actividad donde los niños encuentren un placer claro en vivirla y repetirla, y

cuyas características, el fin en sí mismo, la espontaneidad, la seriedad o compromiso, entre otras” (págs. 15,18). Hacen del juego más que una conducta diferente, un polo general de toda actividad. El juego especialmente motor, del cual tanto se habla, pero al que no siempre se deja jugar en función de la valoración que algunos docentes hacen de él a pesar de sus discursos, es uno de los ejes de la educación corporal.

El juego es una actividad vital con gran implicación en el desarrollo emocional y de gran importancia en el proceso de socialización de todo ser humano, especialmente durante la infancia, etapa en el que se desarrollan las capacidades físicas y mentales contribuyentes en gran medida a adquirir y consolidar de una manera creativa patrones de comportamiento, relación y socialización.

El juego posee la capacidad de afectar y ser afectado a su vez por el mundo externo y por los valores de quien juega, el juego permite al niño descubrir que es limitado debido a las reglas y patrones del propio juego. Esto se traducirá y favorecerá la personalidad de un adulto libre y normativo.

Tenemos las siguientes características del juego

- Es una actividad placentera.
- Permite la exploración libre del entorno que le rodea.
- Permite el uso de las distintas capacidades y exige esfuerzo.
- Permite la expresión de sentimientos y emociones.
- Es una actividad espontánea y libre, además de que el juego es el cambio para construir libremente su espíritu creador.
- El juego se orienta sobre la misma práctica.
- El jugador se preocupa por el resultado de su actividad.
- La interacción del juego es la recreación de las escenas e imágenes del mundo real con el fantástico, de lo cual participan los roles de los personajes, donde el pequeño lo asigna.
- El juego es que el niño tenga una actitud espontánea y de libertad y cuando el niño juega hace una recreación de escenas e imágenes del mundo real o fantástico.

- El niño expresa una actitud lúdica que tiene necesidades psicológicas lo que le permiten prepararse para el futuro.

Otra cosa interesante es el grado hasta donde el niño es capaz de fantasear para llegar a la realidad, tomando en cuenta que los niños juegan a los héroes, villanos, papá, mamá, y ellos imitan lo que observan. El juego es evolutivo ya que empieza por el dominio del cuerpo y posteriormente maneja las relaciones sociales y su medio.

Todos los efectos educativos se fundan en la influencia que el juego puede ejercer en el desarrollo psíquico del niño, ya que de ello depende la formación de la personalidad, todo depende de la creatividad y motivación que el maestro pueda dar a cada uno de sus estudiantes para el buen funcionamiento psicomotriz del mismo.

1.3.4.9 Tipos de Juegos

Desde la perspectiva educativa, el juego se convierte en una poderosa herramienta para el trabajo de conceptos, valores y procedimientos. Esto supone que el educador debe realizar el juego y descubrir las capacidades que se desarrollan en su práctica. El planteamiento general de esta obra se acerca más a lo óptico educativo que a la antropológica, sobre todo en cuanto a la clasificación de los juegos, ya que estos se sugieren pensando sobre todo en las necesidades de la escuela. Partiendo de esta premisa, se proponen las actividades más adecuadas para cada situación, en consecuencia, el juego se plantea en un sentido práctico y utilitario. Por ello, se realiza un análisis interno y externo del juego de los conceptos, las actitudes, los valores y las diferentes interacciones que se pueden desarrollar, estos datos se vinculan además a todos y a cada uno de los recursos y propuesta lúdicas presentadas.

Niños de 6 a 7 años

Los juegos recomendados para niños de 6 a 7 años son cortos, variados y con pocas normas. Suelen incluir personajes y referentes de la realidad que sirven, a la

vez, de motivación, las normas no deben modificarse en un mismo juego. Para introducir una variante es preciso presentarlo con una nueva motivación. Es la época dorada de los juegos de esconderse, de perseguirse y del uso de canciones y retahílas.

Niños de 8 a 9 años

El pensamiento de los niños de estas edades empieza a evolucionar hacia una mayor abstracción, y aumenta su capacidad de atención. En cuanto al aspecto motriz, se mejora la velocidad de movimiento. Se produce un avance en las relaciones sociales y, a causa de ello, aparecen los grupos estables donde hay una separación de sexos. El educador debe estar atento a los conflictos que se producen por este motivo.

Niños de 10 a 11 años

En estas edades el pensamiento es abstracto, y empiezan a gustarle las actividades que suponen una prueba para su intelecto. La actividad física de los jugadores es significativa y en ella aparecen la velocidad, la resistencia y la fuerza. Los juegos que se practican a estas edades ya son complejos, con muchas normas y variantes, se puede introducir la diferenciación de roles y la estrategia, en un mismo juego.

Metodología del Juego

Los juegos pueden plantearse supuestamente como una diversión, pero no hay dudas de que constituyen una eficaz herramienta para el educador. Por este motivo, para poder obtener el máximo partido de este recurso lúdico, es aconsejable que el educador o educadora incorpore los juegos a las actividades siguiendo unas pautas lógicas y estructuradas.

En este sentido, el éxito total de un juego, es decir, el conseguir que los estudiantes disfruten y aprendan a la vez, reside en gran parte en la presentación que de él se haga. Se debe proceder a una clara explicación de los procesos y

pasos a seguir, combinada con una inteligencia motivadora por parte del educador; para conseguir de manera adecuada y eficaz la motivación en los estudiantes para poder llegar a un conocimiento significativo; por medio de la aplicación de los juegos lúdicos para poder llegar a un conocimiento significativo por medio de la aplicación de los juegos lúdicos.

1.3.5 GUÍA DIDÁCTICA

La Guía Didáctica es una herramienta valiosa que complementa y dinamiza el texto básico; con la utilización de estrategias didácticas creativas, simula y reemplaza la presencia del profesor y genera un ambiente de diálogo, para ofrecer al estudiante diversas posibilidades que mejoren la comprensión y el auto aprendizaje

Holmberg, (1985) de “adoptar una actitud conversacional con el estudiante; y la última rescata el papel orientador e integrador de la Guía Didáctica” (pág. 55).

Personalmente consideramos que estos tres elementos que han ido contemplándose las definiciones anteriores constituyen los pilares sobre los que se construye y configura la calidad de las Guías Didácticas.

Esto nos permite sostener que la Guía Didáctica es el material educativo que deja de ser auxiliar, para convertirse en herramienta valiosa de motivación y apoyo; pieza clave para el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje , porque promueve el aprendizaje autónomo al aproximar el material de estudio al estudiante (texto convencional y otras fuentes de información), a través de diversos recursos didácticos (explicaciones, ejemplos, comentarios, esquemas y otras acciones similares a la que realiza el profesor en clase).

De ahí la necesidad de que la Guía Didáctica, impresa o en formato digital, se convierta en el “andamiaje” (J. Bruner) que posibilite al estudiante avanzar con mayor seguridad en el aprendizaje autónomo.

Con frecuencia los profesores se formulan esta pregunta ¿Por qué es necesario elaborar una guía didáctica? Las razones son varias.

Intentemos señalar algunas:

- Los textos de mercado, por lo general, requieren adaptación al contexto en que se desarrolla la acción formativa ya sea en ejemplos o en datos estadísticos, etc.
- La necesidad de integrar en un solo documento las bondades de las guías de lectura, los cuadernillos de ejercicios y evaluación, y además, todas las orientaciones y estrategias que conduzcan al estudiante a abordar con éxito el aprendizaje autónomo.

1.3.5.1 ¿Cuáles son las funciones básicas de la guía didáctica?

La Guía Didáctica cumple diversas funciones, que van desde sugerencias para abordar el texto básico, hasta acompañar al estudiante en su estudio en soledad. Cuatro son los ámbitos en los que se podría agrupar las diferentes funciones:

a. Función motivadora: o despierta el interés por la asignatura y mantiene la atención durante el proceso de auto estudio.

- Holmberg, Motiva y acompaña al estudiante a través de una “conversación didáctica guiada” (pág. 1985).

b. Función facilitadora de la comprensión y activadora del aprendizaje:

- Propone metas claras que orientan el estudio de los alumnos.
- Organiza y estructura la información del texto básico.
- Vincula el texto básico con los demás materiales educativos seleccionados para el desarrollo de la asignatura.
- Completa y profundiza la información del texto básico.
- Sugiere técnicas de trabajo intelectual que faciliten la comprensión del texto y contribuyan a un estudio eficaz (leer, subrayar, elaborar esquemas, desarrollar ejercicios....
- Marín Ibáñez, “Suscita un diálogo interior mediante preguntas que obliguen a reconsiderarlo estudiado” (1999).

- Sugiere distintas actividades y ejercicios, en un esfuerzo por atender los distintos estilos de aprendizaje.
- Aclara dudas que previsiblemente pudieran obstaculizar el progreso en el aprendizaje.
- Marín Ibáñez, “Incita a elaborar de un modo personal cuánto va aprendiendo, en un permanente ejercicio activo de aprendizaje” (pág. 1999).
- Especifica estrategias de trabajo para que el alumno pueda realizar sus evaluaciones a distancia.

c. Función de orientación y diálogo:

- Fomenta la capacidad de organización y estudio sistemático.
- Promueve la interacción con los materiales y compañeros.
- Anima a comunicarse con el profesor-tutor.
- Ofrece sugerencias oportunas para posibilitar el aprendizaje independiente.

d. Función evaluadora:

- Activa los conocimientos previos relevantes, para despertar el interés e implicar a los estudiantes.
- Propone ejercicios recomendados como un mecanismo de evaluación continua y formativa.
- Presenta ejercicios de auto comprobación del aprendizaje (autoevaluaciones), para que el estudiante controle sus progresos, descubra vacíos posibles y se motive a superar las deficiencias mediante el estudio.
- Realimenta constantemente al estudiante, a fin de provocar una reflexión sobre su propio aprendizaje.
- Especifica los trabajos de evaluación a distancia.

1.3.5.2 Estructura de la Guía Didáctica

Cuando se ha elegido trabajar con el diseño de una guía didáctica, como es nuestro caso, es indispensable elaborar Guías Didácticas muy completas, que potencien las bondades y compensen los vacíos del texto básico; para lo cual hemos optado contemplar los apartados siguientes:

1. Datos informativos.
2. Índice.
3. Introducción.
4. Objetivos generales.
5. Contenidos.
6. Bibliografía.
7. Orientaciones Generales.
8. Orientaciones específicas para el desarrollo de cada unidad.
 - Unidad/número y título.
 - Objetivos específicos.
 - Sumario (temas de la unidad).
 - Breve introducción.
 - Estrategias de aprendizaje para conducir a la comprensión de los contenidos de la asignatura.
 - Autoevaluación.
9. Soluciones a los ejercicios de autoevaluación.
10. Glosario.
11. Anexos.
12. Evaluaciones a distancia.

En esta propuesta de Guía Didáctica todos los elementos antes señalados son importantes y necesarios; pero existen dos en los que, de manera especial, se debe poner en juego la creatividad y la habilidad docente para conducir y generar aprendizajes; por lo tanto, es a los que nos referiremos en esta oportunidad.

Una guía didáctica es un instrumento con orientación técnica para el estudiante, que incluye toda la información necesaria para el correcto y provechoso desempeño de este dentro de las actividades académicas de aprendizaje independiente. La guía didáctica debe apoyar al estudiante a decidir qué, cómo, cuándo y con ayuda de qué estudiar los contenidos de un curso a fin de mejorar el aprovechamiento del tiempo disponible y maximizar el aprendizaje y su aplicación. Es la propuesta metodológica que ayuda al alumno a estudiar el material, incluye el planteamiento de los objetivos específicos o particulares, así como el desarrollo de todos los componentes de aprendizaje incorporados por tema, apartado, capítulo o unidad.

Los componentes de la guía didáctica son básicos para que los estudiantes o quienes quieran conocer mejor puedan orientarse de la mejor manera posible ya que es un instrumento de orientación para ver la manera como se desarrolla la estructura de una guía didáctica.

La estructura didáctica de la Guía, responde a la propuesta didáctica utilizada para el tratamiento de los contenidos, que se presenta en el marco curricular vigente. En este contexto, se presentan diversas actividades que al ser desarrolladas en la sala de clases, utilizando los procedimientos sugeridos, no dudamos que ayudarán al desarrollo de los procesos de pensamiento de los y las jóvenes.

La selección y graduación de estas actividades se ha hecho pensando que ofrezcan oportunidades de aprendizaje de características tales, que permitan a cada uno de los estudiantes lograr, progresivamente, cada vez mayores grados de autonomía en su proceso de aprender y de este modo, les permita ir construyendo nuevos saberes, no solo en el campo de la Historia, sino también en otras disciplinas de las Ciencias Sociales.

Hemos considerado además, que la autonomía en la construcción de conocimientos debe orientarse siempre hacia la generación de valores de responsabilidad social y ciudadana a distintas escalas espaciales; compromisos con la comunidad local (el país); con la región (América Latina); y con el mundo en su totalidad. Otro elemento que se quiere destacar de la estructura del texto para el estudiante, es los usos sistemáticos de fuentes historiográficas de distinto orden escritos (fuentes primarias y secundarias).

1.3.5.3 Presentación de la Guía Didáctica

La guía didáctica debe apoyar al estudiante a decidir qué, cómo, cuándo y con ayuda de qué, estudiar los contenidos de un curso, a fin de mejorar el aprovechamiento del tiempo disponible y maximizar el aprendizaje y su aplicación.

Según CORRALES PALOMO, M (2003), “la guía didáctica es el instrumento (digital o impreso) con orientación técnica para el estudiante, que incluye toda la información necesaria para el correcto uso y manejo provechoso de los elementos y actividades que conforman la asignatura, incluyendo las actividades de aprendizaje y de estudio independiente de los contenidos de un curso” (pág.112).

La guía didáctica es la propuesta metodológica que ayuda al estudiante a estudiar el material, incluye el planteamiento de los objetivos generales y específicos, así como el desarrollo de todos los componentes de aprendizaje incorporados para cada unidad y tema.

1.3.5.5 Características de la Guía Didáctica

- Ofrece información acerca del contenido y su relación con el programa de estudio de la asignatura para el cual fue elaborada.
- Presenta orientaciones en relación con la metodología y enfoque de la asignatura.
- Presenta instrucciones acerca de cómo construir y desarrollar el conocimiento (saber), las habilidades (saber hacer), las actitudes y valores (saber ser) y aptitudes (saber convivir) en los estudiantes.

- Define los objetivos específicos y las actividades de estudio independiente para:
- Orientar la planificación de las lecciones.
- Informar al estudiantes de lo que ha de lograr
- Orientar la evaluación.

1.3.5.6 Funciones Básicas de la Guía Didáctica.

Orientación.

- Establece las recomendaciones oportunas para conducir y orientar el trabajo del estudiante.
- Aclara en su desarrollo las dudas que previsiblemente puedan obstaculizar el progreso en el aprendizaje.
- Especifica en su contenido, la forma física y metodológica en que el estudiante deberá presentar sus productos.

Promoción del aprendizaje autónomo y la creatividad.

- Sugiere problemas y cuestiona a través de interrogantes que obliguen al análisis y la reflexión, estimulen la iniciativa, la creatividad y la toma de decisiones.
- Propicia la transferencia y aplicación de lo aprendido.
- Contiene previsiones que permiten al estudiante desarrollar habilidades de pensamiento lógico que impliquen diferentes interacciones para lograr su aprendizaje.

Autoevaluación del aprendizaje

- Establece las actividades integradas de aprendizaje en que el estudiante hace evidente su aprendizaje
- Propone una estrategia de monitoreo para que el estudiante evalúe su progreso y lo motive a compensar sus deficiencias mediante el estudio posterior. Usualmente consiste en una autoevaluación mediante un conjunto de preguntas y respuestas diseñadas para este fin. Esta es una

tarea que provoca una reflexión por parte del estudiante sobre su propio aprendizaje.

Una guía didáctica es un instrumento con orientación técnica para el estudiante, que incluye toda la información necesaria para el correcto y provechoso desempeño de este dentro de las actividades académicas de aprendizaje independiente. La guía didáctica debe apoyar al estudiante a decidir qué, cómo, cuándo y con ayuda de qué estudiar los contenidos de un curso a fin de mejorar el aprovechamiento del tiempo disponible y maximizar el aprendizaje y su aplicación. Es la propuesta metodológica que ayuda al alumno a estudiar el material, incluye el planteamiento de los objetivos específicos o particulares, así como el desarrollo de todos los componentes de aprendizaje incorporados por tema, apartado, capítulo o unidad.

Los componentes de la guía didáctica son básicos para que los estudiantes o quienes quieran conocer mejor puedan orientarse de la mejor manera posible ya que es un instrumento de orientación para ver la manera como se desarrolla la estructura de una guía didáctica.

La guía didáctica pretende ser un instrumento de ayuda pedagógica que centre el interés de los estudiantes en los temas básicos orientándoles en el estudio sobre los aspectos fundamentales que garanticen el éxito. Se recomienda pues que la primera labor del estudiante sea leer con detenimiento la guía didáctica.

La estructura didáctica de la Guía, responde a la propuesta didáctica utilizada para el tratamiento de los contenidos, que se presenta en el marco curricular vigente. En este contexto, se presentan diversas actividades que al ser desarrolladas en la sala de clases, utilizando los procedimientos sugeridos, no dudamos que ayudarán al desarrollo de los procesos de pensamiento de los y las jóvenes. La selección y graduación de estas actividades se ha hecho pensando que ofrezcan oportunidades de aprendizaje de características tales, que permitan a cada uno de los estudiantes lograr, progresivamente, cada vez mayores grados de autonomía en su proceso de

aprender y de este modo, les permita ir construyendo nuevos saberes, no solo en el campo de la Historia, sino también en otras disciplinas de las Ciencias Sociales.

CAPITULO II

2. DISEÑO DE LA PROPUESTA

2.1. Breve caracterización de la institución objeto de estudio.

En el año 1985, la Asociación de Sastres y Modistas del cantón Salcedo, presidido por el presidente Marcelo Cando y dos vicepresidentes, por las modistas Rosario Palacios y por lo sastres Luis Rodríguez, con el fin de servir a la juventud humilde de escasos recursos económicos y que no tuvo la oportunidad de ir a los colegios regulares, resuelve crear una institución educativa con las especialidades de Modistería y Sastrería.

Es así que se empieza a gestionar ante los Ministerios de Educación y Trabajo y Recursos Humanos, y la Junta Nacional de Defensa del Artesano; para esta misión existía la colaboración de Estuardo Cerda, jefe de Educación Compensatoria no Escolarizada, Rodrigo Cerda, supervisor de Educación, y Galo Ramón, supervisor nacional de Educación. Por gestiones efectuadas por Marcelo Cando y Héctor Romero, el Concejo Municipal presidido por Tarquino Tipantásig resuelve prestar la edificación de la antigua escuela González Suárez, donde se realiza la primera sesión el 3 de octubre de 1985; allí se eligió el cuerpo administrativo y personal docente, quedando conformado de la siguiente manera: director Marcelo Cando Cruz, por resolución de la Asociación de Sastres y Modistas, secretaria Blanca Cando; profesores de cultura general: Rodrigo Hidalgo (castellano), Héctor Romero (sociales), Nelson Benalcázar (matemáticas), Tarquino Tipantásig (legislación artesanal), y para las carreras de especialidad en materias técnicas los profesores: técnica en modistería Inés Chachapoya, sastrería David Cando, modistería Martha Velasco.

El 7 de octubre de 1985, en un acto solemne se inaugura el año lectivo con 86 alumnos para sastrería y modistería, 65 señoritas para corte y confección y 21 señores y señoritas para sastrería, divididos en dos paralelos para modistería y uno para sastrería.

En el año siguiente, 1986-1987, cuentan con la colaboración de otros maestros: Alfonso Viteri, Manuel Coque, Alfredo Albán Ortiz y para técnica Rosario Palacios y Martha Silva. El Ministerio de Educación asigna una bonificación de 3500 sucres mensualmente.

Para el año 1987-1988 se solicita la colaboración de otros profesores para cultura general y técnica: Washington Solís, Miroslava Tonato, Mariana Sunta, María Augusta Carrillo, Luis Toscano, Alejandrina Amores, Carlos Peralvo, Jessica López, Tarquino Tipantásig, Gonzalo Rueda, Maruja Ortiz, Segundo Ramírez, Juan Tenorio, Sonia Tenorio, Myriam Morales, Martha Silva, Lina Avilés y Miguel Cando.

Los primeros directores que rigieron los destinos de la institución educativa, fueron elegidos mediante estatutos de la Asociación de Sastres y Modistas:

En este marco, desde la fuerza de convicción creyeron que era posible, sin embargo los emprendimientos llevados de la mano del trabajo arduo, del amor hacia lo que se perseguía como meta y de la generación de confianza y afecto en la comunidad educativa, el personal docente decide realizar los trámites correspondientes para la transformación de Centro Artesanal a Colegio de Ciclo Básico Fiscal Popular y de Producción Salcedo. El 2 de febrero del año 2000, con acuerdo Ministerial 1741, se procede a la transformación a colegio con la carrera de Mecánica Industrial y seis años atrás se incrementa la carrera de Belleza y Peluquería, donde los estudiantes reciben la malla curricular acorde a las instituciones regulares y hasta con el incremento de materias por ser un colegio de producción.

Actualmente, esta institución funciona en el barrio La Florida, antiguo local del colegio Nacional Salcedo, frente a la escuela Cristóbal Colon; al momento cuenta con 286 estudiantes, un profesor con partida fiscal, 11 profesores a contrato, dos

profesores municipales, una profesora pagada por los padres de familia, seis bonificados y dos psicólogos del DOBE.

Una de las aspiraciones de la institución educativa es implementar las aulas y espacios necesarios para una buena educación, pues al momento cuenta con el espacio para la construcción de su infraestructura, pero aspiran el apoyo de las autoridades para tener un espacio propio.

Misión

Ofrecer y garantizar Técnicos- prácticos con un alto nivel de conocimientos tecnológicos y de liderazgo , con una profunda sensibilidad en la práctica de valores y de su profesión , mediante el cumplimiento de normas de acción concreta para alcanzar seres altamente capaces de tomar decisiones por sí solos.

Visión

Que en los años siguientes, esta especialidad Técnica- practica, tenga un alto nivel de competitividad, para dotar a la sociedad de seres con espíritu de superación y que demuestre sus destrezas y habilidades en esta especialidad.

2.2. DISEÑO METODOLÓGICO

2.2.1. Tipo de Investigación.

El presente trabajo de investigación corresponde al tipo descriptivo porque detalla a fenómenos, situaciones, contextos y eventos cómo son y cómo se manifiestan en el caso particular de la elaboración de juegos didácticos pedagógicos en el “Colegio Fiscal de Ciclo Básico Popular y de Producción Salcedo”.

Buscando motivación en el proceso de enseñanza – aprendizaje con la finalidad de obtener respuestas positivas en las evaluaciones de los estudiantes, para que de esta manera podamos obtener un rendimiento académico adecuado a las exigencias en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

2.2.2. Metodología.

En cuanto a la metodología corresponde al diseño no experimental, dónde se observa el fenómeno tal y cual es, sin que el experimentador pueda manipular las variables que influyen en el fenómeno del aprendizaje.

Dados los objetivos, características de la presente investigación; las postulantes trabajaran con la población o muestra, descrita a continuación.

2.2.3. Unidad de Estudio

Tabla 1

GRUPO DE INVESTIGACIÓN	POBLACIÓN	PORCENTAJE
Docentes del establecimiento	14	50%
Estudiantes de los octavos años de educación básica.	14	50%
TOTAL	28	100%

2.2.4. MÉTODOS

2.2.4.1. Inductivo.

Es un método científico que obtiene conclusiones generales a partir de premisas particulares.

Mediante este método se tendrá la factibilidad de partir de cosas particulares sobre la falta del diseño de juegos didácticos pedagógicos en la Institución, ya que los docentes deberían trabajar mediante el diseño de juegos para que sus clases sean creativas, para de esta manera mejorar el rendimiento académico en cada una de las asignaturas impartidas. .

2.2.4.2. Deductivo.

Parte de verdades previamente establecidas como principios generales, para luego aplicarlo a casos individuales y comprobar así su validez.

En esta investigación la aplicación de este método permitirá a las postulantes hacer el análisis de la situación general sobre las consecuencias negativas que sufren los estudiantes en el bajo rendimiento académico por falta de diseño de juegos didácticos pedagógicos que ayuden en la motivación del proceso de enseñanza-aprendizaje, en el Colegio Fiscal de Ciclo Básico Popular y de Producción Salcedo.

2.2.4.3. Documental.

Consiste en la adquisición de conocimiento, siendo este el que determinará la veracidad y la certeza de la información obtenida.

Se utilizará este método ya que la investigación se la realizará también a través de archivos, libros, que nos puedan informar sobre el diseño y aplicación de juegos didácticos pedagógicos. En el Colegio Fiscal de Ciclo Básico Popular y de Producción Salcedo. Provincia de Cotopaxi del Cantón Salcedo.

2.2.5. TÉCNICAS

La observación es una técnica de investigación que consiste en observar personas, fenómenos, hechos, casos, objetos, acciones, situaciones, con el fin de obtener determinada información necesaria para una investigación.

Mediante la aplicación de la encuesta tenemos la adquisición de información de interés sociológico, mediante un cuestionario previamente elaborado, a través del cual se puede conocer la opinión o valoración del sujeto seleccionado en una muestra sobre un asunto dado.

También la entrevista nos permitió la recopilación de información mediante una conversación profesional, con la que además de adquirirse información acerca de lo que se investiga, tiene importancia desde el punto de vista educativo; los resultados a lograr en la misión dependen en gran medida del nivel de comunicación entre el investigador y los participantes en la investigación.

2.3. Análisis e Interpretación de Resultados de la Investigación de Campo

2.3.1 ENCUESTA REALIZADA A LOS DOCENTES DEL COLEGIO “FISCAL DE CICLO BÁSICO POPULAR Y DE PRODUCCIÓN SALCEDO” DEL CANTÓN SALCEDO BARRIO LA TEBAIDA.

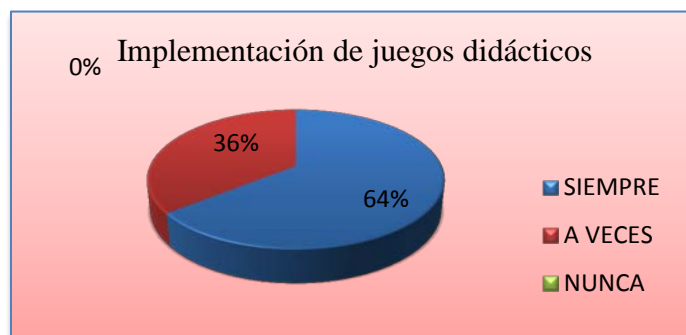
1 ¿Cree usted qué es importante la implementación de juegos didácticos pedagógicos para evaluar a los estudiantes de una manera motivadora?

Cuadro N° 1

Implementación de juegos didácticos

ASPECTO	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	9	64%
A VECES	5	36%
NUNCA	0	0%
TOTAL	14	100%

Gráfico N° 1



Fuente: Encuesta realizada a los docentes del Colegio “Fiscal de Ciclo Básico Popular y de Producción Salcedo”.

Elaborado por: Mónica Aviles y Martha Vega

INTERPRETACIÓN

Del total de 14 docentes 9 responden que siempre es importante la implementación de juegos didácticos esto corresponde al 64%, cinco docentes responden que a veces es importante la implementación de juegos esto corresponde al 36%, el 0% responde que nunca es importante la implementación. Es muy importante que todos los docentes apliquen juegos didácticos, para evaluar a los estudiantes, con el propósito de mejorar la calidad de la evaluación el proceso enseñanza- aprendizaje.

2 ¿Se ha realizado actividades en el colegio con la finalidad de crear juegos didácticos pedagógicos?

Cuadro N°2

Actividades con la finalidad de crear juegos didácticos

ASPECTO	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	5	36%
NO	9	64%
TOTAL	14	100%

GráficoN°2



Fuente: Encuesta realizada a los docentes del Colegio “Fiscal de Ciclo Básico Popular y de Producción Salcedo”.

Elaborado por: Mónica Aviles y Martha Vega

INTERPRETACIÓN

Del total de 14 docentes 5 responden que si han realizado actividades en el Colegio con la finalidad de crear juegos didácticos esto corresponde a un 36%, en cambio 9 docentes responden que no han realizado actividades en el Colegio con la finalidad de crear juegos didácticos que corresponde a un 64%.

La institución debe promover actividades como por ejemplo la de crear juegos didácticos, ya que consiste en una estrategia metodológica muy beneficiosa para los estudiantes y docentes puesto que la interacción de la enseñanza será conjunta significativa y no individualista.

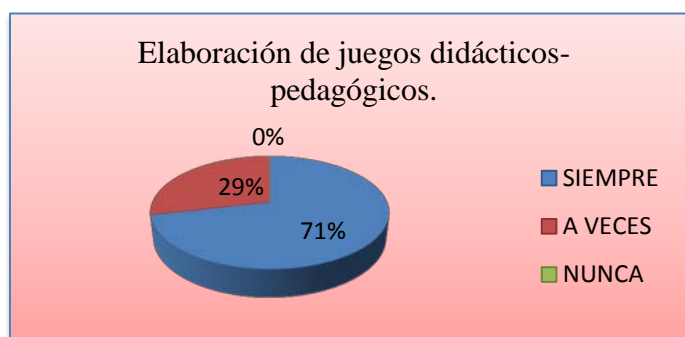
3 ¿Creé que es necesario la elaboración de juegos didácticos pedagógicos para evaluar de una mejor manera?

Cuadro N°3

Elaboración de juegos didácticos-pedagógicos

ASPECTO	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	10	71%
A VECES	4	29%
NUNCA	0	0%
TOTAL	14	100%

GráficoN°3



Fuente: Encuesta realizada a los docentes del Colegio “Fiscal de Ciclo Básico Popular y de Producción Salcedo”.

Elaborado por: Mónica Aviles y Martha Vega

INTERPRETACIÓN

Del total de 14 docentes 10 responden que siempre es necesario la elaboración de juegos didácticos, esto corresponde al 71%, mientras tanto 4 docentes responden que a veces es necesario la elaboración de juegos didácticos esto corresponde al 29%, ningún docente responde que nunca es necesario la elaboración de juegos didácticos corresponde al 0%.

Es necesario que la monotonía se deje de lado y así crear nuevas estrategias de evaluación como son los juegos didácticos - pedagógicos dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje para que el aprendizaje de los estudiantes sea significativo y duradero.

4 ¿Piensa usted que los juegos didácticos pedagógicos mejoran el rendimiento académico de los estudiantes?

Cuadro N°4

Los juegos didácticos mejoran el rendimiento académico

ASPECTO	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	14	100%
NO	0	0%
TOTAL	14	100%

GráficoN° 4



Fuente: Encuesta realizada a los docentes del Colegio “Fiscal de Ciclo Básico Popular y de Producción Salcedo”.

Elaborado por: Mónica Aviles y Martha Vega

INTERPRETACIÓN

Del total de 14 docentes todos responden que los juegos didácticos si mejoraran el rendimiento académico esto corresponde a un 100%, encambio 0 docentes responden que los juegos didácticos no mejoran el rendimiento académico esto corresponde a un 0%.

Los docentes consideran que los juegos didácticos, son muy esenciales para que el rendimiento académico del estudiante mejore, es así que siempre se debería motivarles a través de estas nuevas estrategias para que el proceso de enseñanza aprendizaje no caiga en la monotonía.

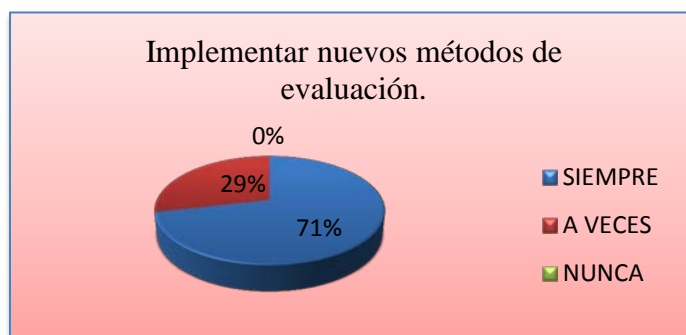
5 ¿Cómo educador está usted obligado en implementar nuevos métodos de evaluación?

CuadroN°5

Implementar nuevos métodos de evaluación

ASPECTO	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	10	71%
A VECES	4	29%
NUNCA	0	0%
TOTAL	14	100%

Gráfico N°5



Fuente: Encuesta realizada a los docentes del Colegio “Fiscal de Ciclo Básico Popular y de Producción Salcedo”.

Elaborado por: Mónica Aviles y Martha Vega

INTERPRETACIÓN

Del un total de 14 docentes 10 responden que siempre está obligado en implementar nuevos métodos de evaluación esto corresponde al 71%, cuatro docentes responden que a veces está obligado en implementar nuevos métodos de evaluación esto corresponde al 29%, ningún docente responde que nunca está obligado en implementar nuevos métodos de evaluación esto corresponde al 0%.

Los docentes deben considerar que la implementación de nuevos métodos de evaluación debe estar dirigidos por ellos, para que así conjuntamente con las autoridades diseñen nuevos métodos de evaluación.

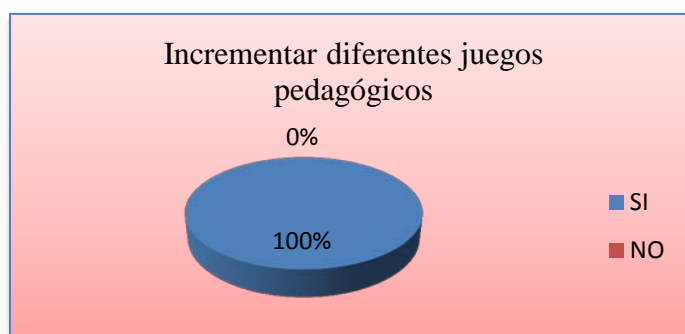
6 ¿Se debería incrementar diferentes juegos pedagógicos en todas las áreas de enseñanza?

Cuadro N°6

Incrementar diferentes juegos pedagógicos

ASPECTO	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	14	100%
NO	0	0%
TOTAL	14	100%

Gráfico N°6



Fuente: Encuesta realizada a los docentes del Colegio “Fiscal de Ciclo Básico Popular y de Producción Salcedo”.

Elaborado por: Mónica Aviles y Martha Vega

INTERPRETACIÓN

Del total de 14 docentes 14 responden que si se debería incrementar diferentes juegos pedagógicos en todas las áreas de enseñanza esto corresponde a un 100%, encambio cero docentes responden que no se debería incrementar diferentes juegos pedagógicos en todas las áreas de enseñanza esto corresponde a un 0%.

Es importante que todos los docentes incrementen juegos didácticos en todas las áreas de enseñanza- aprendizaje, puesto que el aprendizaje será motivador para los estudiantes y no quedara en un aprendizaje memorístico sino duradero.

7 ¿Han existido capacitaciones para los docentes con respecto al diseño de juegos didácticos pedagógicos para la evaluación de los estudiantes?

CuadroN° 7

Capacitaciones para los docentes

ASPECTO	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	3	21%
NO	11	79%
TOTAL	14	100%

Gráfico N°7



Fuente: Encuesta realizada a los docentes del Colegio “Fiscal de Ciclo Básico Popular y de Producción Salcedo”.

Elaborado por: Mónica Aviles y Martha Vega

INTERPRETACIÓN

Del total de 14 docentes 3 responden que sihan existido capacitaciones para los docentes con respecto al diseño de juegos didácticos para la evaluación de los estudiantes esto corresponde a un 21%, encambio 11 docentes responden que no han existido capacitaciones para los docentes con respecto al diseño de juegos didácticos para la evaluación de los estudiantes esto corresponde a un 79%.

Se debe considerar como fundamental la capacitación para los docentes con respecto al diseño de juegos didácticos, ya que debemos buscar nuevos métodos para que la evaluación no sea desmotivadora en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

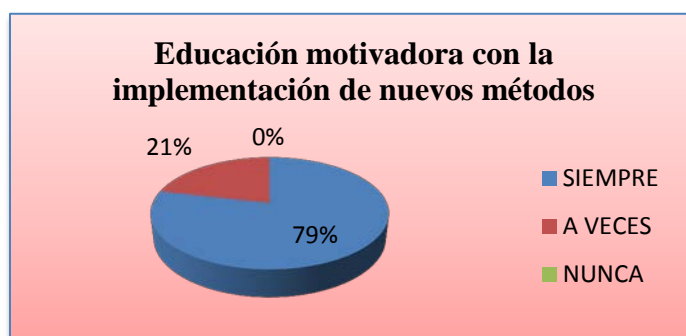
8 ¿Los jóvenes deben tener una educación motivadora con la implementación de nuevos métodos como por ejemplos los juegos didácticos pedagógicos?

Cuadro N°8

Educación motivadora con la implementación de nuevos métodos

ASPECTO	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	11	79%
A VECES	3	21%
NUNCA	0	0%
TOTAL	14	100%

Gráfico N°8



Fuente: Encuesta realizada a los docentes del Colegio “Fiscal de Ciclo Básico Popular y de Producción Salcedo”.

Elaborado por: Mónica Aviles y Martha Vega

INTERPRETACIÓN

Del total de 14 docentes 11 responden que siempre los jóvenes deben tener una educación motivadora esto corresponde al 79%, cuatro docentes responden que a veces los jóvenes deben tener una educación motivadora esto corresponde al 21%, ningún docente responde que nunca los jóvenes deben tener una educación motivadora esto corresponde al 0%.

Es necesario que los jóvenes tengan una educación motivadora y esto se logrará con la implementación de nuevos métodos, como por ejemplo los juegos didácticos- pedagógicos que ayudaran a lograr el objetivo que se busca.

9 ¿Cómo docente ha diseñado algún juego didáctico pedagógico para la evaluación educativa?

Cuadro N° 9

Ha diseñado algún juego didáctico

ASPECTO	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	11	79%
NO	3	21%
TOTAL	14	100%

Gráfico N°9



Fuente: Encuesta realizada a los docentes del Colegio “Fiscal de Ciclo Básico Popular y de Producción Salcedo”.

Elaborado por: Mónica Aviles y Martha Vega

INTERPRETACIÓN

Del total de 14 docentes 11 responden que si los docentes han diseñado algún tipo de juego didáctico pedagógico para la evaluación educativa esto corresponde a un 79%, en cambio 3 docentes responden que no han diseñado algún tipo de juego didáctico pedagógico para la evaluación educativa esto corresponde a un 21%.

Es muy importante que todos los docentes diseñen juegos didácticos para que la evaluación sea motivadora en el proceso evaluativo y así los estudiantes tengan conocimientos significativos y duraderos.

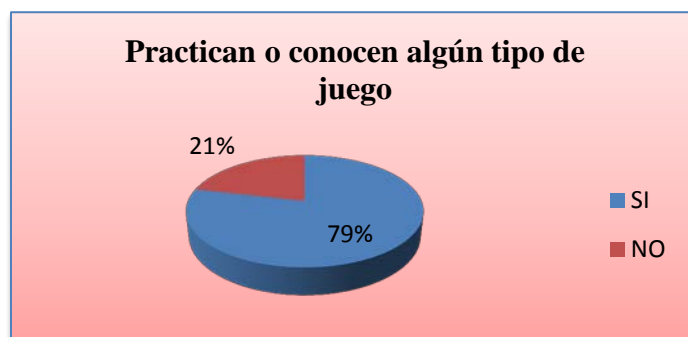
10 ¿Los jóvenes practican o conocen algún tipo de juego didáctico pedagógico?

Cuadro N°10

Practican o conocen algún tipo de juego

ASPECTO	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	11	79%
NO	3	21%
TOTAL	14	100%

Gráfico N°10



Fuente: Encuesta realizada a los docentes del Colegio “Fiscal de Ciclo Básico Popular y de Producción Salcedo”.

Elaborado por: Mónica Aviles y Martha Vega

INTERPRETACIÓN

Del total de 14 docentes 11 responden que si los jóvenes practican o conocen algún tipo de juego didáctico pedagógico esto corresponde a un 79%, en cambio 3 docentes responden que no los jóvenes no practican ni conocen algún tipo de juego didáctico pedagógico esto corresponde al 21%.

Como docentes encargados, debemos impulsar a los estudiantes a que conozcan nuevos métodos de evaluación, para que trabajen conjuntamente con los docentes y sea un aprendizaje interactivo.

2.3.2 ENCUESTA REALIZADA A LOS ESTUDIANTES DEL COLEGIO “FISCAL DE CICLO BÁSICO POPULAR Y DE PRODUCCIÓN SALCEDO” DEL BARRIO LA TEBAIDA DEL CANTÓN SALCEDO.

1.- ¿Sabe usted lo que son los juegos didácticos pedagógicos en la aplicación del proceso de enseñanza –aprendizaje?

Cuadro N°1

Sabe usted lo que son los juegos didácticos

ASPECTO	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	10	71,43%
NO	4	28,57%
TOTAL	14	100%

Gráfico N° 1



Fuente: Encuesta realizada a los docentes del Colegio “Fiscal de Ciclo Básico Popular y de Producción Salcedo”.

Elaborado por: Mónica Aviles y Martha Vega

INTERPRETACIÓN

En un total de 14 estudiantes 10 responden que conocen lo que son juegos didácticos pedagógicos y su aplicación en el proceso enseñanza – aprendizaje lo cual corresponde al 71%; 4 estudiantes responden no conocer lo que son los juegos didácticos pedagógicos en la aplicación del proceso de enseñanza- aprendizaje lo cual corresponde al 29%.

Por ende es muy importante que todos los estudiantes conozcan lo que son los juegos didácticos; en la aplicación del proceso de enseñanza – aprendizaje, esto permitirá que al momento que el docente emplee los juegos en la enseñanza ellos tendrán una idea de cómo trabajar mediante los mismos.

2.- ¿Estaría usted de acuerdo con el diseño de juegos didácticos pedagógicos dentro de la Institución?

Cuadro N°2

Estaría usted de acuerdo con el diseño de juegos

ASPECTO	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	11	78,57%
NO	3	21,43%
TOTAL	14	100%

Gráfico N° 2



Fuente: Encuesta realizada a los docentes del Colegio “Fiscal de Ciclo Básico Popular y de Producción Salcedo”.

Elaborado por: Mónica Aviles y Martha Vega

INTERPRETACIÓN

De un total de 14 estudiantes encuestados 11 estudiantes opinan que están de acuerdo con el diseño de juegos didácticos pedagógicos lo cual corresponde al 79% y 3 estudiantes opinan no estar de acuerdo con el diseño de juegos didácticos pedagógicos lo que corresponde al 21%.

La importancia del diseño de juegos didácticos se ve reflejada en la mayoría de los estudiantes; por lo que la Institución deberá dar prioridad a que los docentes trabajen en forma conjunta con los estudiantes en el diseño de los juegos didácticos.

3.- ¿Cree usted que la enseñanza-aprendizaje mejorará mediante el diseño de juegos didácticos pedagógicos durante las clases?

Cuadro N° 3

La enseñanza mejorará con la utilización de juegos didácticos

ASPECTO	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	10	71,43%
NO	4	28,57%
TOTAL	14	100%

Gráfico N° 3



Fuente: Encuesta realizada a los docentes del Colegio “Fiscal de Ciclo Básico Popular y de Producción Salcedo”.

Elaborado por: Mónica Aviles y Martha Vega

INTERPRETACIÓN

De la encuesta realizada a los 14 estudiantes se obtuvo el siguiente resultado 10 estudiantes están de acuerdo que mediante el diseño de juegos didácticos pedagógicos mejoré el proceso de enseñanza aprendizaje lo cual corresponde al 71%; y 3 estudiantes no están de acuerdo lo cual corresponde al 29%.

Resulta importante para los estudiantes que los docentes trabajen aplicando los juegos didácticos pedagógicos en sus horas clases, para ver qué resultados se obtienen a partir de la aplicación de los mismos, y poder saber si existió o no un mayor rendimiento académico.

4.- ¿Existe motivación por parte de sus maestros en las horas clases?

Cuadro N° 4

Existe motivación por parte de sus maestros

ASPECTO	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	8	57,14%
A VECES	5	35,71%
NUNCA	1	7,15%
TOTAL	14	100%

Gráfico N°4



Fuente: Encuesta realizada a los docentes del Colegio “Fiscal de Ciclo Básico Popular y de Producción Salcedo”.

Elaborado por: Mónica Aviles y Martha Vega

INTERPRETACIÓN

En un total de 14 estudiantes encuestados 8 opinan estar de acuerdo que existe motivación por parte de los docentes en sus horas clases lo cual corresponde al 57%; 5 dicen que a veces existe motivación por parte de sus docentes lo cual corresponde al 36%; y 1 opina que nunca existe motivación por parte de sus docentes en las horas clase lo que corresponde al 7%.

Los estudiantes piden que los docentes tomen conciencia de cómo imparten sus horas clases, para evitar caer en la monotonía y de esa manera evitar que los estudiantes pierdan el interés por el aprendizaje.

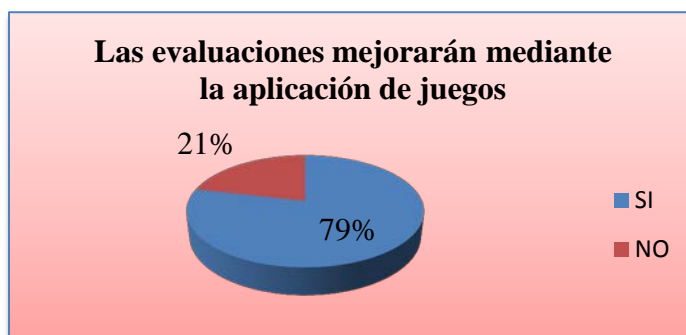
5.- ¿Cree usted que las evaluaciones mejorarán mediante la aplicación de juegos didácticos pedagógicos?

Cuadro N° 5

Las evaluaciones mejorarán mediante la aplicación de juegos

ASPECTOS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	11	78,57%
NO	3	21,43%
TOTAL	14	100%

Gráfico N°5



Fuente: Encuesta realizada a los docentes del Colegio “Fiscal de Ciclo Básico Popular y de Producción Salcedo”.

Elaborado por: Mónica Aviles y Martha Vega

INTERPRETACIÓN

De un total de 14 estudiantes encuestados 11 estudiantes opinan que las evaluaciones mejorarán mediante la aplicación de juegos didácticos pedagógicos lo cual corresponde al 79%, y 3 estudiantes opinan que las evaluaciones no mejorarán mediante la aplicación de juegos didácticos pedagógicos lo cual corresponde al 21%.

Resulta muy importante el saber evaluar los conocimientos adquiridos por los estudiantes, y para esto se puede realizar la evaluación mediante juegos para saber si se obtuvo o no mayor rendimiento académico en los estudiantes.

6.- ¿Las tareas serían más fáciles si el aprendizaje es impartido a través de juegos didácticos pedagógicos?

Cuadro N° 6

Las tareas serían más fáciles si el aprendizaje es impartido a través de juegos didácticos.

ASPECTO	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	9	64,29%
NO	5	35,71%
TOTAL	14	100%

Gráfico N° 6



Fuente: Encuesta realizada a los docentes del Colegio “Fiscal de Ciclo Básico Popular y de Producción Salcedo”.

Elaborado por: Mónica Aviles y Martha Vega

INTERPRETACIÓN

De los 14 estudiantes encuestados 9 dicen que las tareas serían más fáciles si el aprendizaje es impartido mediante juegos didácticos pedagógicos lo cual corresponde al 64% y 5 estudiantes opinan que las tareas no serían fáciles si el aprendizaje es impartido mediante juegos didácticos pedagógicos, lo que corresponde al 36%.

El docente debe buscar la manera de que las tareas siempre resulten entretenidas, y que mejor si lo hacen mediante los juegos esto resultaría motivador en cada uno de ellos.

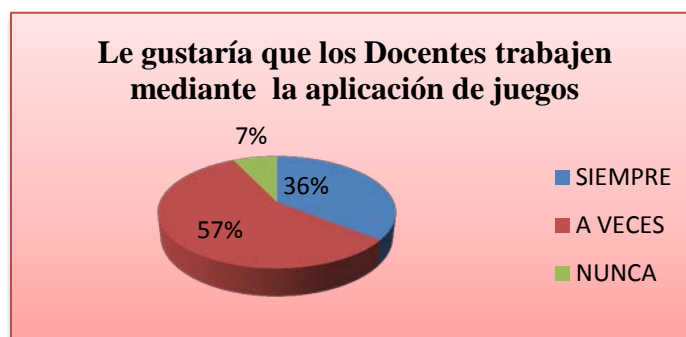
7.- ¿Le gustaría a usted que en su Institución los Docentes trabajen mediante la aplicación de juegos didácticos pedagógicos?

Cuadro N° 7

Le gustaría que los Docentes trabajen mediante la aplicación de juegos

ASPECTO	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	5	35,71%
A VECES	8	57,14%
NUNCA	1	7,15%
TOTAL	14	100%

Gráfico N° 7



Fuente: Encuesta realizada a los docentes del Colegio “Fiscal de Ciclo Básico Popular y de Producción Salcedo”.

Elaborado por: Mónica Aviles y Martha Vega

INTERPRETACIÓN

En un total de 14 estudiantes encuestados 5 responden que siempre les gustaría que los docentes trabajen mediante juegos didácticos esto corresponde al 36%, 8 estudiantes responden que a veces les gustaría que los docentes trabajen mediante juegos didácticos esto corresponde al 57%, y 1 estudiante responde que nunca de gustaría que los docente trabajen mediante juegos didácticos esto corresponde al 7%. Es muy importante conocer que no todos los estudiantes están de acuerdo que los docentes trabajen mediante juegos, pero esto puede ser porque desconocen las ventajas que les puede brindar la aplicación de los juegos en el mejoramiento del proceso de enseñanza- aprendizaje.

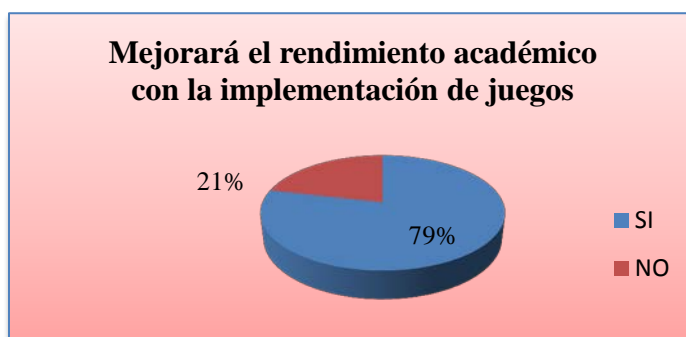
8.- ¿Mejorará en usted el rendimiento académico si los docentes trabajaran aplicando juegos didácticos pedagógicos?

Cuadro N° 8

Mejorará el rendimiento académico con la implementación de juegos

ASPECTOS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	11	78,57%
NO	3	21,43%
TOTAL	14	100%

Gráfico N° 8



Fuente: Encuesta realizada a los docentes del Colegio “Fiscal de Ciclo Básico Popular y de Producción Salcedo”.

Elaborado por: Mónica Aviles y Martha Vega

INTERPRETACIÓN

De un total de 14 estudiantes encuestados 11 estudiantes opinan que están de acuerdo que mejorara el rendimiento académico si los docentes trabajan aplicando juegos didácticos pedagógicos lo cual corresponde al 79% y 3 estudiantes opinan que no mejorara el rendimiento académico si los docentes trabajan aplicando juegos didácticos pedagógicos lo que corresponde al 21%.

Es muy importante motivar a los estudiantes para que no pierdan el interés por el aprendizaje, esto depende de la manera y la forma como el docente trabaje en cada una de sus horas clases.

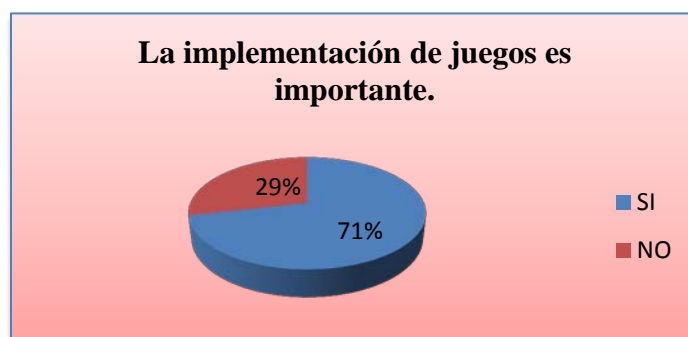
9.- ¿Considera usted un factor importante la implementación de juegos didácticos pedagógicos en el proceso de enseñanza-aprendizaje?

Cuadro N° 9

La implementación de juegos es importante.

AEPECTO	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	10	71,43%
NO	4	28,57%
TOTAL	14	100%

Gráfico N°9



Fuente: Encuesta realizada a los docentes del Colegio “Fiscal de Ciclo Básico Popular y de Producción Salcedo”.

Elaborado por: Mónica Aviles y Martha Vega

INTERPRETACIÓN

De los 14 estudiantes encuestados 10 responden que es importante la implementación de juegos didácticos pedagógicos en el proceso de enseñanza- aprendizaje esto corresponde al 71%, 4 estudiantes responde que no es importante la implementación de juegos didácticos pedagógicos en el proceso de enseñanza- aprendizaje esto corresponde al 29%.

Resulta muy importante para la mayoría de los estudiantes la implantación de juegos, ya que esto permitirá que trabajen en forma conjunta en donde interactúen maestros y estudiantes, consiguiendo que las clases sean divertidas y ni monótonas.

10.- ¿Trabajaría usted en la elaboración de juegos didácticos pedagógicos?

Cuadro N° 10

Trabajaría usted en la elaboración de juegos

ASPECTO	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	7	50%
NO	7	50%
TOTAL	14	100%

Gráfico N°10



Fuente: Encuesta realizada a los docentes del Colegio “Fiscal de Ciclo Básico Popular y de Producción Salcedo”.

Elaborado por: Mónica Aviles y Martha Vega

INTERPRETACIÓN

En un total de 14 estudiantes encuestados 7 responden que si trabarían en la elaboración de juegos didácticos pedagógicos esto corresponde al 50%, 7 estudiantes responden que no trabajarían en la elaboración de juegos didácticos pedagógicos esto corresponde al 50%.

El poder trabajar en el diseño de juegos didácticos pedagógicos; resulta muy importante y motivador en los estudiantes, es por ello que los docentes deben apoyar, motivar y ayudar en la elaboración de los mismos.

2.3.3 CONCLUSIONES

- Mediante la implementación de los juegos didácticos pedagógicos podemos darnos cuenta que el rendimiento académico de los estudiantes ha mejorado de una manera significativa a través de la interacción docente-estudiante y viceversa.
- Los juegos didácticos pedagógicos inciden favorablemente dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudios sociales puesto que es una asignatura que necesita que las estrategias a utilizarse sean adecuadas para que los estudiantes comprendan y analicen de una manera creativa y perdure ese conocimiento.
- Cuando los docentes trabajan conjuntamente con los estudiantes la enseñanza se vuelve motivadora y recreativa es en ese momento que los juegos didácticos pedagógicos actúan de la mejor manera en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- A través de la aplicación de los juegos didácticos pedagógicos la enseñanza de los estudios sociales se hace más fácil innovadora y sobre todo entretenida para los estudiantes puesto que se ha dejado de lado la monotonía lo tradicionalista y más bien se ha implementado algo recreativo favorable para la enseñanza- aprendizaje.

2.3.4 RECOMENDACIONES

- Es necesario que todos los docentes implementen nuevas estrategias metodológicas para que los estudiantes se motiven y la educación no se convierta en tradicionalista y monótona.
- Los docentes deben estar actualizados en la utilización de juegos didácticos dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que la enseñanza al hacerla recreativa y no estática se convierte en un aprendizaje significativo y duradero.
- Los docentes deben aceptar y promover las opiniones de los estudiantes sin inferencias ni limitaciones, correspondiendo al docente las precisiones de naturaleza propia.
- Se debería tomar en cuenta que la enseñanza no quiere decir dejar de lado lo lúdico sino más bien implementarlo a través de nuevos métodos como son los juegos didácticos pedagógicos, para que la enseñanza sea atractiva e innovadora.

2.4 DISEÑO DE LA PROPUESTA

2.4.1. DATOS INFORMATIVOS:

País: Ecuador

Provincia: Cotopaxi

Cantón: Salcedo

Parroquia: San Miguel

Barrio: La Tebaida

Institución: Colegio “Fiscal de Ciclo Básico Popular y de Producción Salcedo”

Institución encargada: Universidad Técnica de Cotopaxi

Años de Básica: Octavos Años de Educación Básica

Período: 2012 - 2013

Responsables: Mónica Nataly Aviles Toapanta y Martha Yolanda Vega Cuchiye.

Director de tesis: Msc. Dr. Ernesto Vicente Arroyo Amores

Fecha de inicio: Septiembre 2012

Fecha de finalización: Julio 2013

2.4.2. DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA

La idea principal del desarrollo de esta guía es lograr que la Institución trabaje mediante el diseño de juegos didácticos - pedagógicos, que permitan una mayor motivación en los procesos educativos; para de esta manera conseguir un mayor rendimiento académico. Ya que si todos los docentes toman conciencia y se dan cuenta lo importante y esencial que es la educación permitirán, la elaboración y diseñaran juegos didácticos pedagógicos para que sus horas clases sean de mayor motivación, y esto permita al momento de evaluar obtener el mejor de los resultados en el rendimiento académico de cada uno de ellos.

Mediante el diseño de juegos didácticos pedagógicos se quiere conseguir:

- Motivación en el aprendizaje
- Clases divertidas y no monótonas
- Mayor interés en el proceso de enseñanza -aprendizaje
- Interaprendizaje entre estudiante y maestro
- Mayor rendimiento académico.

Todo lo propuesto y más se podrá conseguir mediante el trabajo en equipo ya que al final los resultados obtenidos reflejarán el éxito que se pudo obtener mediante el diseño de juegos didácticos- pedagógicos; y de esta manera mejorar el rendimiento académico de cada uno de los estudiantes en sus diferentes áreas de estudio, solo de esta manera se verá proyectado el esfuerzo realizado en este trabajo de investigación.

CAPÍTULO III

3. DESARROLLO DE LA PROPUESTA

3.1. Importancia

La importancia de este trabajo se basa en que los docentes del Colegio “Fiscal de ciclo básico popular y de producción Salcedo” trabajen mediante el diseño de juegos didácticos- pedagógicos para que su enseñanza sea motivadora , creativa y llamativa para poder conseguir de esta manera terminar con las clases monótonas , en donde el estudiante pierde el interés por el aprendizaje, llevando al estudiante a perder el interés y desmotivación en el proceso de enseñanza- aprendizaje dando como resultado el bajo rendimiento académico.

El juego didáctico es una estrategia que se puede utilizar en cualquier nivel o modalidad del educativo pero por lo general el docente lo utiliza muy poco porque desconoce sus múltiples ventajas. El juego que posee un objeto educativo, se estructura como un juego reglado que incluye momentos de acción pre-reflexiva y de simbolización o apropiación abstracta- lógico de lo vivido para el logro de objetivos de enseñanza curriculares, cuyo objetivo último es la apropiación por parte del jugador. De los contenidos fomentando el desarrollo de la creatividad.

Es importante también recalcar que el juego es una actividad que el niño lo desarrolla a temprana edad ; y es por eso esencial tomar como punto clave el diseño de juegos para las horas clases, ya que estos permitirán , que mediante juegos el aprendiz sea mucho mejor, es por ello que es importante conocer las destrezas que se pueden desarrollar a través del juego, en cada una de las áreas de desarrollo del educando como: la físico- biológica; socio-emocional, cognitivo- verbal y la dimensión académica , entonces las múltiples ventajas del juego ayuda el estudiantes sin importar la edad que ellos tengan.

3.2. Justificación

Luego de realizar el estudio de campo utilizando técnicas y métodos reconocidos para diagnosticar si la Institución utiliza o no el diseño de juegos didácticos – pedagógicos en sus horas clases, nos arrojó un resultado que nos permitió comprender que es necesario el desarrollo de juegos didácticos –pedagógicos en dicha Institución, para que exista mayor motivación dentro del proceso de enseñanza y de esta manera mejore el rendimiento académico de cada uno de los estudiantes existentes dentro de la Institución.

De acuerdo al planteamiento de la Ley de Reforma Educativa, la mayoría de las Unidades Educativas se encuentran en etapa de transformación o con la aplicación ya de la pedagogía de construcción de conocimientos con diferentes materiales educativos es una de las herramientas importantes para el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Es importante que toda institución maneje el diseño de juegos didácticos pedagógicos en el proceso de enseñanza; porque de esta manera se mejorará todos los procesos educativos obteniendo eficiencia y eficacia al momento de elaborar cualquier tipo de evaluación.

La originalidad de este trabajo, se basa en la necesidad que existe en realizar el diseño de juegos didácticos pedagógicos en el Colegio Fiscal de “Ciclo Básico Popular y de Producción Salcedo”, ya que se puede apreciar el bajo rendimiento académico de los estudiantes por falta de motivación en la enseñanza; el fin es conseguir a través del diseño de juegos didácticos una mayor motivación e interés por los estudios en todos los niveles del proceso de enseñanza – aprendizaje.

La factibilidad del diseño de esta guía, es posible ya que se cuenta con las bases necesarias y el conocimiento suficiente, de cómo se va a realizar este trabajo, tomando en cuenta todos y cada uno de los parámetros que se requieren, además de la información que nos proporciona la institución, lo cual facilitará el trabajo en desarrollo por esta razón consideramos que es realizable.

El propósito de este tema es proporcionar a los estudiantes de los colegios de ciclo básico un marco básico, para el conocimiento del desarrollo de los adolescentes, que les sirva como referente ordenador para el estudio de los aspectos específicos que analizaran. Para el maestro del futuro en la educación secundaria, el conocimiento del desarrollo de los adolescentes es un componente esencial de su formación profesional, pues se refiere precisamente al estudio de los procesos y los cambios que se presentan en las primeras fases de la adolescencia, las cuales coinciden con el ingreso y la permanencia de los estudiantes en la secundaria.

3.3 OBJETIVOS

3.3.1 Objetivo General

- Diagnosticar cómo influyen los juegos didácticos pedagógicos dentro del proceso evaluativo de enseñanza aprendizaje, para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes, a través de la utilización de los juegos.

3.3.2 Objetivos Específicos

- Realizar diferentes tipos de juegos didácticos dentro del proceso de enseñanza aprendizaje de los estudios sociales.
- Analizar la importancia que tienen los juegos didácticos pedagógicos dentro del proceso de enseñanza –aprendizaje conducido por el docente.
- Explicar la importancia de los juegos didácticos pedagógicos, para que los docentes empleen de una mejor manera las estrategias de evaluación dentro del proceso enseñanza-aprendizaje.



ÍNDICE

CONTENIDO	Página
PORTADA	91
ÍNDICE	92
GUÍA DIDÁCTICA	93
JUEGO N° 1 Tema: El debate	94
JUEGO N° 2 Tema: Lluvia de ideas	98
JUEGO N° 3 Tema: El dilema	102
JUEGO N° 4 Tema: Sociodrama	107
JUEGO N° 5 Tema: El uso de relatos, fotografías y videos	110
JUEGO N° 6 Tema: Producción de relatos y reflexiones	113
JUEGO N° 7 Tema: La entrevista	116
JUEGO N° 8 Tema: El trabajo en pequeños grupos	119
JUEGO N° 9 Tema: Recopilación de relatos y noticias	122
JUEGO N° 10 Tema: Actividades lúdicas	126

GUÍA DIDÁCTICA

Una guía didáctica es un instrumento con orientación técnica para el estudiante, que incluye toda la información necesaria para el correcto y provechoso desempeño de este dentro de las actividades académicas de aprendizaje independiente. La guía didáctica debe apoyar al estudiante a decidir, que, cómo, cuándo y con ayuda de qué estudiar los contenidos de un curso para mejorar el aprovechamiento del tiempo disponible y maximizar el aprendizaje y su aplicación. Es la propuesta metodológica que ayuda al alumno a estudiar el material, incluye el planteamiento de los objetivos específicos o particulares, así como el desarrollo de todos los componentes de aprendizaje incorporados por tema, apartado, capítulo o unidad.

Los componentes básicos de una guía didáctica que posibilitan sus características y funciones son las siguientes: presentación, objetivos generales, esquema, resumen de los contenidos, temática de estudio, actividad o actividades a desarrollar, evaluación bibliografía sugerida.

La guía es el material educativo que deja de ser auxiliar, para convertirse en herramienta valiosa de motivación y apoyo; pieza clave para el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje, porque promueve el aprendizaje autónomo al aproximar el material de estudio al alumno (texto convencional y otras fuentes de información), a través de diversos recursos didácticos, explicaciones, ejemplos, comentarios, esquemas y otras acciones similares a la que realiza el maestro en clase. Es el instrumento básico que orienta al estudiante cómo realizar el estudio independiente a lo largo del desarrollo de la asignatura. Debe indicar, la manera precisa, qué tiene que aprender, cómo puede aprenderlo y cuándo lo habrá aprendido.

Los juegos diseñados en esta guía constan de los siguientes puntos:

- | | |
|--|---|
|  Objetivo |  Limitaciones |
|  Años de educación básica |  Desarrollo |
|  Destreza |  Herramienta de evaluación |
|  Recursos | |

JUEGO N° 1

Tema: El debate



El debate o deliberación es un juego didáctico clave en la clase de enseñanza aprendizaje. Uno de sus objetivos es fomentar la participación equilibrada y respetuosa de los estudiantes. Un buen debate requiere que el docente o moderador

del debate sepa a la vez escuchar e “hilvanar” las reflexiones de los distintos estudiantes hasta formar un tejido coherente. La meta final es que los propios estudiantes se conviertan en “tejedores”.



Objetivo:

- Averiguar qué saben los estudiantes sobre un tema a través de la capacidad de debatir, es decir, que expresen sus opiniones y las defiendan con evidencias.

Duración

- De 20 a 30 minutos

Años de educación básica:

- Octavos años de educación básica.

Destreza

- Conocer diferentes tipos de técnicas y tácticas para aplicarlos
- Desarrollar habilidades de búsqueda y tratamiento de la información

Recursos

- Aula
- Pizarra
- Marcadores
- Carteles
- Medio físico
- Rompecabezas
- Fotografía
- Rompecabezas
- Fotografía
- Relato
- Vídeo

Limitaciones

- Las edades deben ser de 11 a 14 años.

Desarrollo

¿Cómo empezar?

1.- Desde el principio, anote en la pizarra las dos reglas fundamentales del debate, para recordárselas a los estudiantes, si fuera necesario:

- Escuche atentamente a los demás y espere que hayan terminado.

No tenga reparo de discrepar con las opiniones de otras personas, pero siempre con mucho respeto.

2.- Plantee claramente el debate exponiendo en la pizarra los puntos siguientes:

- La situación o las situaciones que se vayan a debatir.
- El objetivo del debate.
- El resultado deseado del debate.

Para generar ideas que permitan debatir, recurra a una pregunta, rompecabezas, fotografía, relato, declaración, vídeo, ejercicio escrito o cualquier otro estímulo adecuado.

¿Cómo dirigir el grupo?

- Dele tiempo a los estudiantes para pensar en lo que quieren decir.
- Si ponen primero por escrito sus ideas, estarán probablemente mejor preparados cuando les toque hablar.
- Agradezca las aportaciones. Conviene consignar los puntos clave en la pizarra para resumir y analizar lo dicho.
- Anime a los estudiantes a intervenir en el debate, invitándoles a exponer más ideas o preguntando si están o no de acuerdo con otros miembros del grupo.
- Aliente a los estudiantes a deliberar entre ellos, en vez de exponerle a usted todos sus comentarios.

¿Cómo abordar las dificultades?

- Si alguien da una información incorrecta, valore en primer lugar si el error es importante. Si es así, pida a los demás que expongan su parecer, de tal forma que no se desanime al que habló primero.

También puede aclarar usted el malentendido.

- Si los estudiantes se muestran reacios a intervenir, recuérdelos que la finalidad es explorar ideas y puntos de vista, no dar respuestas “correctas”.
- Si el debate se vuelve desordenado, recuerde a los estudiantes las dos reglas establecidas al inicio del debate.
- Si unos pocos estudiantes acaparan las deliberaciones, invite a otros a intervenir o pida a los que estén callados que lean algunas de las reflexiones que hayan escrito.

¿Cómo evaluar lo aprendido?

- ¿Lograron los estudiantes especificar y compartir lo que sabían?

- ¿Escuchaban y respondían a las ideas de los demás?
- ¿Qué ideas o desacuerdos claves se han manifestado?
- ¿Qué ha aprendido usted?
- ¿Qué haría de otra manera?
- ¿Cómo puede usted utilizar este debate como base para la próxima clase?

Herramienta de evaluación

REGISTRO DESCRIPTIVO		
Competencia:		Momento de la evaluación:
Indicador:		Actividad evaluada:
ALUMNOS	DESCRIPCIÓN DE LO OBSERVADO	INTERPRETACIÓN DE LO OBSERVADO
APELLIDOS Y NOMBRES		
Aquí se escribe el nombre del alumno	Al realizar la descripción del comportamiento se detalla lo observado sin hacer juicio de valor	Al realizar la interpretación se hace referencia al logro de la competencia basándose en los criterios y los indicadores previamente planificados
Alumno 2		
Alumno 3		
Alumno ...		
Alumno ...		
Alumno ...		
Alumno ...		
Alumno...		
Evaluado por:	Firma:	Fecha:



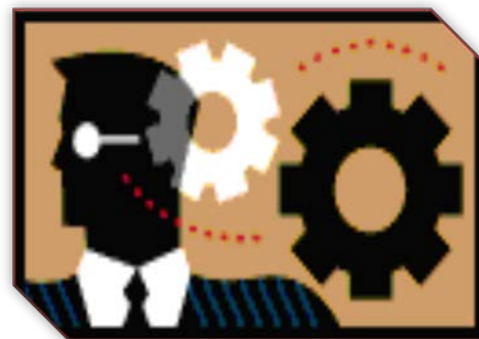
JUEGO N° 2

Tema: Lluvia de ideas



Es un juego a través de la lluvia de ideas, también conocida como “sesión creativa”, favorece el pensamiento espontáneo mediante la creación de una atmósfera en la que queda en suspenso toda valoración crítica. La lluvia de ideas permite generar un máximo de

ideas en un plazo establecido. Si lo que se pretende es resolver un problema, con esta técnica se pueden obtener múltiples soluciones, propuestas por distintos estudiantes, quienes pueden resumir luego la información y elaborar una respuesta conjunta.



Objetivo

- Recopilar múltiples ideas para impulsar un debate o responder a una pregunta, mediante la espontaneidad del estudiante.

Duración

- De 30 a 40 minutos.





Años de educación básica:

- Octavos años de educación básica.


Destreza

- Desarrollar habilidades de análisis racional y crítico de documentos bibliográficos y de entornos reales.
- Compartir ideas con los demás.

Recurso

-  Aula
-  Pizarra
-  Cuadernos
-  Material cartográfico





Limitaciones

-  Las edades deben ser de 11 a 14 años.







Desarrollo

¿Cómo empezar?


Diga a los estudiantes que quiere que el grupo genere todas las ideas que pueda. Deles directrices como las siguientes:


-  Sean espontáneos.
-  Traten de no evaluar las ideas propias antes de compartirlas con los demás.
-  Acojan sin prejuicios los comentarios de los demás; eviten hacer valoraciones.
-  Amplíen las ideas expuestas por otros.

¿Cómo dirigir el grupo?

-  Exponga con claridad la cuestión o el núcleo del ejercicio.
-  Aclare todas las dudas antes de que los estudiantes empiecen a aportar ideas.
-  Registre todas las contribuciones en la pizarra o en hojas de rotafolio.
-  Excluya las aportaciones que parezcan inadecuadas (asegúrese de hacerlo de manera que no impida futuras contribuciones).
-  Si el proceso empieza a estancarse, puede plantear de nuevo la pregunta para provocar más respuestas.
-  Al término de la lluvia de ideas, revise y resuma la lista de ideas expuestas o pida a los estudiantes que lo hagan.


¿Cómo abordar las dificultades?

 Si las respuestas de los estudiantes no guardan relación con el tema, haga una pausa para definirlo con más claridad antes de continuar.

 Si los estudiantes tienen dificultad en responder por no estar familiarizados con el tema, ofrézcales algunas respuestas que puedan estimular sus ideas.

¿Cómo evaluar lo aprendido?

 ¿Han aportado los estudiantes muchas ideas?

 ¿Cómo ha resumido el grupo las ideas expuestas?

 ¿Cuáles han sido las ventajas y las desventajas de esta estrategia?

 ¿Qué haría usted de otro modo?

Herramienta evaluativa

Evaluación del aprendizaje						
Escala de evaluación		E	M	B	R	M
Estudiante:			B			
Año de educación básica.		A	B	C	D	E
Categorías de evaluación		5	4	3	2	1
1	Participación individual en clase					
2	Responsabilidad y compromiso en la clase					
3	Disponibilidad para trabajar en equipo					
4	Colaboración con los compañeros de clase					
5	Disponibilidad para realizar los ejercicios					
6	Ha aportado el estudiante muchas ideas					
7	Como ha resumido las ideas expuestas					
8	Cuáles han sido las ventajas y las desventajas de esta estrategia					
9	Qué haría usted de otro modo					
Evaluado por:		Firma:		Fecha:		



JUEGO N° 3

Tema: El dilema



Los juegos de dilemas introducen a los estudiantes en el complejo desafío que representa la toma de decisiones éticas en situaciones de violencia organizada. Son tres al menos los motivos de esa complejidad:

- Cualquier decisión afecta a muchas personas y, a su vez, el destino y las percepciones de estas personas afectan a otras.
- Cualquier decisión tiene efectos colaterales, algunos de los cuales son imprevisibles.
- No se pueden alcanzar todos los objetivos a la vez; a menudo, las acciones necesarias para alcanzar una meta importante impiden conseguir otra meta. Por supuesto, los "objetivos encontrados" son característicos de muchos dilemas.


El término “dilema” se emplea a menudo con ligereza. En situaciones que requieren ayuda humanitaria, la lucha por resolver un dilema conlleva importantes consecuencias, y puede darse el caso de que sea una cuestión de vida o muerte. Además, el dilema no puede evitarse decidiendo no elegir, porque dejar de hacer también es una elección.




Para utilizar con eficacia la técnica del análisis de dilemas, el docente debe responder con los estudiantes estas dos preguntas:

- ¿Qué es un dilema?
- ¿Qué son consecuencias?

Objetivo

-  Procurar que los estudiantes distingan distintas perspectivas, en el análisis de las cadenas de consecuencias, mediante la comprensión de los conceptos de dilema y objetivos encontrados en el tema.



Duración

-  De 25 a 35 minutos.





Años de educación básica:

-  Octavos años de educación básica.


Destreza

-  Interpretar lo que se dice del tema sin averlo expuesto aun.
-  Conocer diferentes tipos de técnicas y tácticas para aplicarlos.

Recurso




-  Tarjetas con Refranes y dichos
-  Aula
-  Pizarra
-  Carteles




Limitaciones

-  Las edades deben ser de 11 a 14 años.

Desarrollo

¿Cómo empezar?





-  Empiece alentando a los estudiantes a emplear dichos o refranes populares que ilustren el concepto de dilema (por ejemplo: “Estar entre la espada y la pared”).
-  Anímelos a exponer ideas sobre lo que es un dilema. Pídales que ejemplifiquen y expliquen qué elementos pueden considerarse dilemas.
-  Defina la esencia del dilema. Ayude a los estudiantes a distinguir los rasgos principales del dilema:

-  Una situación que obliga a elegir entre varias acciones (incluida la opción de no hacer nada);
-  Todas las opciones presentan ventajas e inconvenientes.
-  Escoja un dilema que sea adecuado a sus objetivos.

¿Cómo dirigir el grupo?



Al dirigir debates sobre dilemas, se sugiere seguir estas cuatro reglas:

- 1.- Proponer preguntas para trabajar las acciones sugeridas. Procure que los participantes propongan varias acciones en respuesta al dilema.
- 2.- Analizar la complejidad de un dilema. Pida a los estudiantes que comparen y elijan entre las acciones propuestas, planteándose sobre cada una de ellas las preguntas siguientes:

-  ¿Cuál es la probable eficacia de la acción elegida para lograr el resultado deseado?
-  ¿Cuál es la probabilidad de que la opción elegida ocasione problemas a largo plazo?
-  ¿Qué objetivo persigue la acción? ¿Por qué ha elegido ese objetivo?
-  ¿La acción elegida impide alcanzar alguna medida importante?

Como actividad se sugiere hacer un resumen, reconociendo la complejidad de los aspectos que han de tomarse en consideración.

- 3.- Determinar las cadenas de consecuencias. Pida a los estudiantes que determinen las posibles consecuencias de los siguientes sucesos o acciones:



-  Unos pescadores se encuentran en mar abierto cuando se desata una tormenta que hace naufragar la embarcación.
-  Un cazador da muerte a una venada.

Ayude a los estudiantes a percatarse de que las acciones pueden tener consecuencias que dan lugar a otras consecuencias. Esto se llama reacción en cadena (tormenta naufragio-muerte de los pescadores-pobreza y dolor para las familias, etcétera).

Algunas consecuencias pueden ser provocadas intencionalmente (el cazador consigue alimento a su familia, etcétera), mientras que otras no (la venada muerta había parido recientemente, por lo que su cría quedará huérfana).





4.- Seguir el rastro de las consecuencias. Haga que los estudiantes busquen las distintas consecuencias que puede tener un suceso, algunas de las cuales tienen a su vez consecuencias posteriores; lo que produce redes complejas.

¿Cómo abordar las dificultades?

-  Puede que los estudiantes salten directamente a las conclusiones. Si esa sí, haga que retrocedan para analizar la acción y sus consecuencias.
-  Algunas veces la complejidad puede ser abrumadora. Reconozca el desaliento de los alumnos.

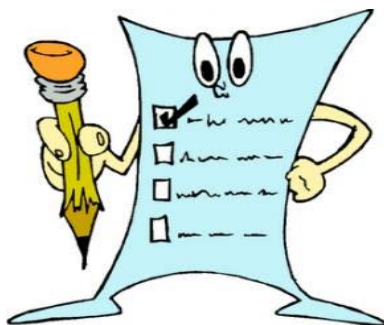
¿Cómo evaluar lo aprendido?

Pida a los estudiantes que describan por escrito un dilema que hayan vivido personalmente:

-  ¿Cuáles eran los "objetivos encontrados"?
-  ¿Cuáles eran las acciones posibles?
-  ¿Qué efectos produjo la acción emprendida?
-  ¿Cuáles fueron las eventuales consecuencias y reacciones en cadena?

Herramienta evaluativa

EVALUACIÓN POR COPMPETENCIAS										
Nombres y apellidos:				Escala de evaluación						
Año de educación básica:										
I. Competencias Técnicas (40%)		Sesión de aprendizaje:	MA	A	SA	D	NS			
		Sección:	5	4	3	2	1			
1	Domina los conceptos, características y conocimientos generales esenciales del contenido desarrollado.									
2	Cuáles eran los "objetivos encontrados"									
3	Cuáles eran las acciones posibles									
4	Qué efectos produjo la acción emprendida									
5	Cuáles fueron las eventuales consecuencias y reacciones en cadena.									
Sub total _____ / 5 = _____						Peso/Puntos				
ED: Excelente dominio, AD: Alto dominio, RD: Regular dominio, DD: Deficiente dominio y ND: Ningún dominio										



JUEGO N° 4

Tema: Sociodrama



Este juego es una representación dramática con fines didácticos que ofrece la oportunidad de “meterse en la piel” de otra persona y revivir, mediante la escenificación, experiencias detalladas por escrito.

Para el éxito de la representación es necesaria la

preparación previa y el debate posterior.



Objetivo

- Ayudar a los estudiantes a compenetrarse con las experiencias de otras personas, a través de las múltiples perspectivas de una situación dada, que pueden plantearse en la acción humanitaria.

Duración

- De 20 a 40 minutos.

Años de educación básica:

Octavos años de educación básica.

Destrezas

- Realizar diferentes tipos de movimientos gestuales y manuales.
- Analizar las ideas que se transmiten en este juego.

Recursos

- Espacios físicos
- Material reciclable
- Pinturas
- Vestimenta
- Papelotes

Limitaciones

- Las edades deben ser de 11 a 14 años.

Desarrollo

¿Cómo empezar?

- Explique la situación para que los estudiantes sepan lo que requiere cada papel.
- Describa el escenario o contexto-lugar, hora, circunstancias y demás antecedentes para que los estudiantes puedan situarse.
- Ayude, mediante preguntas a los estudiantes, a definir cada papel. ¿Qué quiere su personaje y por qué? ¿Qué resultado espera conseguir?
- Asigne un tiempo para la preparación, la representación y el debate.

¿Cómo dirigir el grupo?

Para que la escenificación resulte eficaz, siga estas cuatro etapas:

- 1.- Preparar el relato o dilema:** ¿Cuál es el tema? ¿Cuál es la situación? ¿Qué decisiones intentan tomar las personas implicadas? El debate preparatorio es crucial. Incluso si la escenificación propiamente dicha no sale bien, el grupo aprenderá con el debate.
- 2.- Ensayar:** Su tarea como director de la escena consiste en mantener a los estudiantes interesados. Proporcióneles los medios mínimos que necesiten para ensayar los papeles. No los dirija demasiado, porque podría menoscabar su creatividad.
- 3.- Representar:** Este es el momento de los actores. Sería conveniente asignar una tarea al público, por ejemplo, prestar atención a un personaje en concreto y a las decisiones que tenga que tomar. El debate preparatorio y la asignación de tareas ayudan al público a centrarse más en las consecuencias y sentimientos del relato que en la representación.
- 4.- Concluir:** Después de la representación realice un debate para determinar en qué medida han comprendido las situaciones y dilemas escenificados, y si han logrado “meterse en la piel” de otras personas.

Escenas fijas

Es una variación de la representación de papeles, en la que los estudiantes detienen la acción en un momento crucial y quedan “petrificados”, formando un cuadro vivo. Utilice escenas fijas para presentar las consecuencias de una decisión o mostrar la esencia de un dilema. ¿Qué decisión tomaría el grupo? La “escena fija”, menos elaborada que la representación completa, permite que los alumnos se centren en varios momentos críticos del relato, provocando una reflexión dirigida y más profunda.

Herramienta evaluativa

GUÍA DE OBSERVACIÓN																	
CONTROL DE EXPOSICIONES																	
Unidad:	Objetivo:					Contenido:					Fecha:						
Criterios	Aspectos generales					Contenido					Lámina						
	Rasgos																
	Puntualidad	Uso del tiempo	Originalidad	Contacto visual	Tono de voz	Vocabulario	Dominio	Procura la atención de sus	Ejemplifica	Argumenta	Secuencialidad	Tamaño de la letra	Ortografía	Rotulado	Pulcritud	Calidad del contenido	TOTAL PUNTAJE
Grupo 1																	
Grupo 2																	
Grupo 3																	
Escala de valoración															Puntaje		
Excelente: se desempeña en el rasgo de una manera superior a lo esperado															5		
Muy bien: se desempeña en el rasgo de la manera esperada															4		
Bien: se desempeña en el rasgo de una manera inferior a lo esperado															3		
Mejorable: se inicia en el logro del rasgo															2		
Sin realizar: no se observó el rasgo o tuvo dificultades para lograrlo															1		



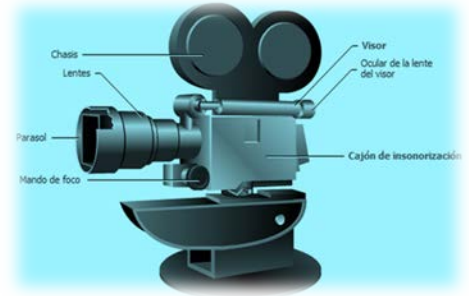
JUEGO N° 5

Tema: El uso de relatos, fotografías y videos



Dentro de los métodos propuestos por el juego está la utilización de videos, fotografías y relatos, con el fin de introducir a los estudiantes en situaciones reales y animar la reflexión

y el debate.



Objetivo

- Proporcionar imágenes y contextos para ayudar a los alumnos a entender los conceptos mediante experiencias comunes como base para iniciar el debate.

Duración

- De 35 a 45 minutos.

Años de educación básica:

- Octavos años de educación básica.

Destrezas

- Localizar determinados objetos, mediante la representación espacio-temporal.
- Conocer diferentes tipos de técnicas y tácticas para aplicarlos.

Recursos

- Cámaras
- Tarjetas
- Aula
- Videos

Limitaciones

- Las edades deben ser de 11 a 14 años.

Desarrollo

¿Cómo empezar?

- Haga una buena selección del video: que tenga relación con el tema, el tiempo que dura, el tiempo del que usted dispone en la clase, etc.
- Antes de utilizar relatos, familiarícese con los antecedentes y las preguntas para centrarse en los temas previstos.
- Siempre que sea posible, haga que los estudiantes lean los relatos antes de clase para que estén más familiarizados con la "idea clave" y quede más tiempo para la reflexión y el debate.
- Muestre las composiciones fotográficas explicando su propósito y contexto.
- Prepare a los estudiantes para las proyecciones mediante una introducción, planteándoles una pregunta o encargándoles que se fijen en algo cuando vean el vídeo.



¿Cómo dirigir el grupo?

- Siempre para estimular la participación, haga una guía de preguntas y pida a los estudiantes que escriban sus ideas y reacciones sobre lo que han visto o leído.

¿Cómo abordar las dificultades?

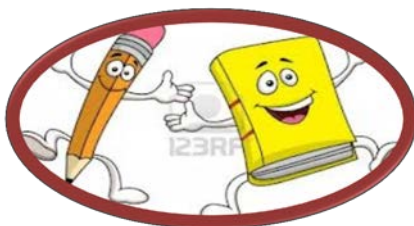
- Los relatos, imágenes y videos pueden causar respuestas emocionales entre los estudiantes. Deles siempre la oportunidad de manifestar sus reacciones.
- Si una imagen provoca una fuerte reacción emocional en algún estudiante, puede ocurrir que éste no quiera participar, lo que es aceptable. Converse con él y busque que se desahogue y, si es necesario, ofrézcale ayuda.

¿Cómo evaluar lo aprendido?

-  ¿Usan los estudiantes los ejemplos de los relatos, fotografías o videos para entender nociones más amplias?
-  Pida a los estudiantes que expongan sus propios relatos, dibujos, fotografías o videos para ilustrar un concepto.

Herramienta evaluativa

GUÍA DE EVALUACIÓN				
Tema:	Sección:	Integrantes:		
Proyecto:				
Formulación				
Usan los estudiantes los ejemplos de los relatos, fotografías o videos para entender nociones más amplias				
Plantea en forma clara el problema a investigar				
Formula una secuencia de pasos a seguir para orientar su trabajo				
Se plantea metas parciales a lograr en el tiempo				
Desarrollo				
Utiliza distintas fuentes de información y de consulta (incluido el profesor)				
Discute con otros compañeros acerca de los avances de su investigación				
Que expongan sus propios relatos, dibujos, fotografías o videos para ilustrar un concepto.				
<i>Criterios de evaluación</i>	<i>Ptos</i>	Puntaje obtenido:		
A: excelente	5	Puntaje máximo:		
B: Muy bueno				
C. Bueno	4	Valoración final		
D: Deficiente				
E: Ningún resultado	3	Observación:		
	2			
	1			
Evaluated por:		Firma:	Fecha:	



JUEGO N° 6

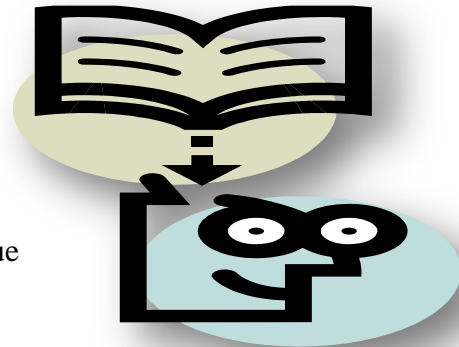
Tema: Producción de relatos y reflexiones.



Este juego consiste en la investigación pedagógica ha demostrado que los estudiantes comprenden mejor cuando la escritura está completamente integrada en su estudio.

En todo caso, toda producción o expresión de los estudiantes

referida a la violencia organizada debe ser tratada con cuidado para no exponer al estudiante a riesgos que afecten su seguridad



Objetivo

- Reflexionar con más profundidad sobre las situaciones que van a debatirse. mediante la práctica, la expresión escrita, para posteriores trabajos escritos o investigaciones.

Duración

- De 30 a 40 minutos.

Años de educación básica:



- Octavos años de educación básica.

Destrezas

- Interpretar de una manera rápida lo que se trata del tema.
- Valorar el desarrollo de las actividades.

Recursos

- Esferos
- Hojas

-  Cuadernos
-  Máquina de escribir o computadora

Limitaciones







-  Las edades deben ser de 11 a 14 años.

Desarrollo



¿Cómo empezar?

Estimule a los estudiantes a anotar todo lo que crean que es importante, como un diario de clase. Demuéstreles que todas sus anotaciones servirán para desarrollar futuros trabajos.


Otros tipos de material escrito que pueden ser producidos por los alumnos son:

-  Relatos analíticos, dilemas o situaciones.
-  Registros de historias personales.
-  Textos preparatorios para entrevistas orales y escritas.
-  Ensayos sobre un tema.
-  Información documental y experiencias de vida de los propios estudiantes.
-  Edición conjunta de un boletín.




¿Cómo dirigir el grupo?

-  Indique claramente sobre qué tienen que escribir los estudiantes y cómo han de utilizar la información.
-  Dígales de cuánto tiempo disponen para ello.

¿Cómo abordar las dificultades?

-  Si los estudiantes tienen dificultades en escribir, pueden expresar sus ideas dibujando. Si éste es el caso, solicíteles que expliquen sus dibujos para que después formulen sus ideas por escrito.

¿Cómo evaluar lo aprendido?

-  ¿Cómo ha servido la expresión escrita para los fines de la actividad?
-  ¿Cómo han utilizado los estudiantes la escritura para expresar sus ideas?
-  ¿Cómo han plasmado los estudiantes las ideas contenidas en sus diarios en proyectos para su centro educativo o su comunidad?

Herramienta evaluativa

Herramienta evaluativa

ESCALA DE ESTIMACIÓN DE FRECUENCIAS					
Alumno:		Asignatura:		Sección:	
Competencia:					
Actividad:					
Escalas y criterios de evaluación Indicador	Escala valorativa				
	A	B	C	D	E
	MUY ALTA	ALTA	BUENA	DEFIC	NO LOGRO
Participa en actividades grupales					
Lideriza el grupo					
Respeto las normas del buen oyente y hablante					
Escucha con atención					
Atiende instrucciones					
Evaluado por:	Firma:			Fecha:	



JUEGO N ° 7

Tema: La entrevista




Invitar alguien para que hable de sus experiencias personales con el grupo, así los estudiantes tendrán la oportunidad de hacerle preguntas y obtener información directa sobre la materia.



Objetivo:

- Obtener información de primera mano para desarrollar habilidades en los estudiantes, para un mejor diálogo es importante saber escuchar y saber preguntar.

Duración:

 30 minutos

Año de básica:

 Octavos años de educación básica

Destreza:

 Tener mayor desenvolvimiento y don de palabra al momento de realizar el trabajo.

Recursos:

 Un micrófono,

 Entrevistador

 Entrevistado

Limitaciones:

- Las edades deben ser de 11 a 14 años.

Desarrollo:

¿Cómo empezar?

- ❖ Delibere con los estudiantes acerca de las personas que quisieran entrevistar.
- ❖ Facilite al grupo información sobre la persona elegida y sobre la materia o la experiencia que posee el posible entrevistado.
- ❖ Lleve a cabo una “lluvia de ideas” para preparar las preguntas que el grupo hará al posible entrevistado y elabore una lista con ellas.

¿Cómo dirigir el grupo?

- ❖ Exponga claramente la tarea y los resultados esperados.
- ❖ Exponga claramente la tarea y los resultados esperados.
- ❖ Presente al invitado que será entrevistado, explicando nuevamente la dinámica a ser desarrollada y los objetivos que se persiguen. Haga mención del porque fue seleccionado para la entrevista.
- ❖ Presente a los estudiantes de la clase.
- ❖ Fije el contexto y la duración de la entrevista y diseñe su desarrollo.
- ❖ Pida al invitado que haga una explicación general sobre su experiencia en el tema, para que los estudiantes puedan formular sus preguntas.
- ❖ Actúe como moderador del proceso de preguntas y respuestas según convenga.

¿Cómo abordar las dificultades?

- ❖ Puede ocurrir que el invitado hable demasiado o que salga del tema. Si ocurre esto, reconduzca la conversación para volver al tema propuesto o proponga que el invitado conteste a las preguntas de los estudiantes.

¿Cómo evaluar lo aprendido?

- ❖ Después de la sesión, encargue a los estudiantes que escriban lo que hayan aprendido del invitado y su relación con los temas concretos que estén estudiando.
- ❖ El grupo puede debatir sobre cómo se ha desarrollado la entrevista y que habría que modificar la próxima vez.

Herramienta Evaluativa

Competencia:		Momento de la evaluación:	
Indicador:		Actividad evaluada:	
ESTUDIANTES	DESCRIPCIÓN DE LO OBSERVADO	INTERPRETACIÓN DE LO OBSERVADO	
APELLIDOS Y NOMBRES			
Aquí se escribe el nombre del estudiante	Al observar la participación de los estudiantes en un trabajo de entrevista se detalla lo observado sin hacer ningún juicio de valor.	Se valora el esfuerzo puesto en el trabajo realizado tomando en cuenta sus fortalezas y debilidades en cada uno de sus preguntas.	
Estudiante1			
Estudiante 2			
Estudiante....			
Estudiante....			
Estudiante....			
Evaluado por:	Firma:	Fecha:	

JUEGO N ° 8

Tema: El trabajo en pequeños grupos



La labor humanitaria puede iniciarla una sola persona, pero el éxito de su continuidad depende siempre del trabajo en equipo. En este caso, el trabajo en grupos pequeños ayuda a los estudiantes a compartir ideas y desarrollar habilidades, por lo que se recomienda su empleo a lo largo del proyecto.

Objetivo:

- Lograr que todos los estudiantes participen en el debate y en la resolución de problemas practicando habilidades de comunicación oral y escrita.




Duración:

 Una hora


Año de básica:


 Octavos años de educación básica

Destreza:


 Incentivar a trabajar en forma conjunta.

Recursos:


 6 personas,

 1 líder,

 Materiales

 Espacio donde trabajar.

Limitaciones:

 Las edades deben ser de 11 a 14 años.

Desarrollo:

¿Cómo empezar?

- ❖ Solicite que los estudiantes anoten sus ideas antes de comunicarlas al grupo; les ayudara a formular sus propias opiniones antes de oír las de los demás.
- ❖ Determine el tamaño y tipo de grupo en función del propósito y el resultado deseado de la actividad.
- ❖ Distribuya a los estudiantes en parejas para que intercambien experiencias personales (algunas de las cuales podrían compartirse con todo el grupo), contrastar sus opiniones o adoptar un punto de vista o una línea de conducta común.
- ❖ En grupos homogéneos los estudiantes pueden trabajar al mismo ritmo
- ❖ En grupos heterogéneos algunos estudiantes pueden asumir el liderazgo.

¿Cómo dirigir al grupo?

- ❖ Exponga claramente la tarea y los resultados esperados.
- ❖ Determine y facilite los medios necesarios para el tema.
- ❖ Ponga un plazo para el ejercicio.
- ❖ Pida que se asignen responsabilidades en el grupo: moderador, secretario, relator u oponente.
- ❖ Explique el papel del moderador, del secretario y del oponente, y ayude a los estudiantes a desempeñar su tarea.
- ❖ Determine de que forma el grupo rendirá cuenta de su trabajo. exposición oral, dibujo, diagrama, "escena fija", representación teatral, etc.

¿Cómo abordar las dificultades?

- ❖ Si los estudiantes no se concentran en la tarea o no comprenden las instrucciones, explíquelas de nuevo o encargue a un estudiante que lo haga, también puede escribir las instrucciones en la pizarra.

- ❖ Si los miembros de un grupo no pueden resolver sus desacuerdos, trabaje con el grupo para establecer un consenso o haga que sus miembros presenten sus distintos puntos de vista y expliquen cómo piensan seguir trabajando.
- ❖ Si algunos miembros tratan de dominar al grupo, reitere el propósito del trabajo en grupos pequeños y la importancia de cada miembro para realizar la tarea.

¿Cómo evaluar lo aprendido?

- ❖ ¿Cómo han trabajado juntos los estudiantes y han cumplido su tarea?
- ❖ ¿Qué habilidades demostraron?
- ❖ ¿Qué habilidades como miembros de un grupo necesitan practicar los estudiantes?
- ❖ ¿Cómo ha contribuido la interacción en los grupos pequeños a la comprensión de los contenidos por parte de los estudiantes?

Herramienta evaluativa:

GUÍA DE EVALUACIÓN DE TRABAJOS EN GRUPOS PEQUEÑOS			Si	No
La tarea y los resultados esperados por parte de los estudiantes en el trabajo realizado fueron buenos.				
Las habilidades empleadas por los estudiantes fueron de su satisfacción.				
La colaboración del equipo de trabajo fue siempre de manera mutua.				
La colaboración de un docente ayudará en mejorar las inquietudes de los estudiantes al momento de realizar el trabajo.				
Elaborado por:	Firma :	Fecha:		



JUEGO N ° 9

Tema: Recopilación de relatos y noticias



Anime a sus estudiantes a que no solo utilicen el material didáctico, sino que también busquen fuentes externas a la clase, como los medios de comunicación, libros, experiencia recordadas por familiares o vecinos y relatos procedentes de sus

tradiciones estos materiales pueden integrarse al trabajo y deben ser manejados con cuidado y reserva para preservar la seguridad de los estudiantes.



Objetivo:

- Que los estudiantes investiguen y recolecten materiales sobre principios y valores humanitarios.

Duración:

- Una hora.

Año de básica:


- Octavos años de educación básica

Destreza:

- Tener amplios conocimientos de los acontecimientos pasados y actuales.

Recursos:

- Libros,
- Medios de comunicación,

 Estudiante

 Maestro.

Limitaciones:

 Las edades deben ser de 11 a 14 años.

Desarrollo:

Anime a sus estudiantes a que no solo utilicen el material didáctico, sino que también busquen fuentes externas a la clase, como los medios de comunicación , libros, experiencia recordadas por familiares o vecinos y relatos procedentes de sus tradiciones estos materiales pueden integrarse al trabajo y deben ser manejados con cuidado y reserva para preservar la seguridad de los estudiantes

¿Cómo empezar?

- ❖ Incentive a los estudiantes a que recopilen relatos e información de los medios de comunicación y otras fuentes (como , por ejemplo, hablando con personas que ya hayan participado en acciones humanitaria)

¿Cómo dirigir al grupo?

- ❖ Siempre que encargue a los estudiantes una tarea de investigación o recopilación, utilice los relatos, informes o datos obtenidos por ellos.

Los ejemplos presentados por los compañeros de clase servirán para motivar a los que no hayan efectuado aportaciones y les darán ideas para hallar ejemplos ellos mismos.

- ❖ Exponga , como sea posible , los materiales recopilados por los estudiantes (por ejemplo, creando un álbum de recortes, o pidiéndole a los estudiantes que den una charla al respecto)
- ❖ Los relatos de actos humanitarios aportados por los estudiantes pueden emplearse como parte del contenido de las clases. Escoja un relato y haga una breve presentación del mismo al comienzo de cada clase.

¿Cómo abordar las dificultades?

- ❖ Si los estudiantes recopilan relatos que no constituyen ejemplos de actos humanitarios, úselos para recordar que son estos actos, reitere las características de los actos humanitarios que se resalten en el trabajo investigativo.

¿Cómo evaluar lo aprendido?

- ❖ ¿La información que traen sus estudiantes expresa la comprensión sobre el acto o los principios humanitarios?

Herramienta Evaluativa

Indicadores / Variables	Criterios		
	Bueno	Aceptable	Deficiente
Aporte de ideas significativas en relación al tema.			
Amplitud de la selección lexical (uso de lenguaje técnico o especializado, según sea el caso).			
Capacidad de argumentación y contra argumentación.			
Capacidad para formular críticas constructivas.			
Tolerancia para aceptar opiniones divergentes.			
Totales:			

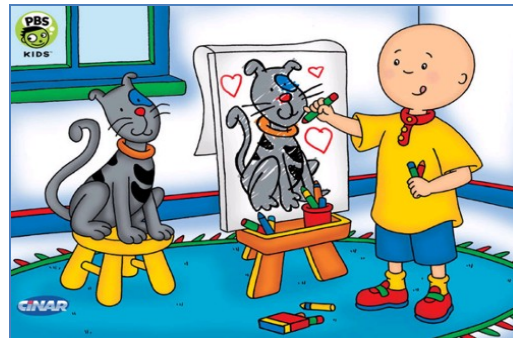


JUEGO N° 10

TEMA: Actividades Lúdicas



La metodología lúdica responde a la necesidad de motivar la imaginación y la creatividad, generar un clima de distensión y colaboración, favorable para la interacción subjetiva en la que se construye el conocimiento, las actitudes y los valores más duraderos.



Objetivo:

- Fomentar la participación y el trabajo colectivo de los estudiantes para el dialogo y la apertura a aceptar opiniones distintas.

Duración:

- Una horas.






Año de básica:

- Octavos años de educación básica

Destreza:

- Desarrollar en los estudiantes la creatividad y la imaginación en cada una de las actividades a realizar.

Recursos:


-  Libros,
-  Pinturas
-  Pizarra
-  Hojas de papel bon
-  Lápiz, carboncillos, etc.

Limitaciones:





-  Las edades deben ser de 11 a 14 años.

Desarrollo:

¿Cómo empezar?

-  Invite a los estudiantes a acercarse a los conocimientos de una manera agradable, asumiendo una actitud abierta para revisar su vida, crear nuevos elementos, incorporar aportes de otras personas, evitando actitudes dogmáticas y cerradas, más bien, reconociendo y valorando la diversidad de ideas, sentimientos y opciones con una disposición a la crítica y autocrítica.

¿Cómo dirigir el grupo?

-  Siempre que encargue a los estudiantes desarrollar alguna actividad lúdica recuérdelos que lo importante no es instrumento (el juego) sino la búsqueda del conocimiento o de la solución a algún problema.
-  Explique claramente las reglas; su cumplimiento es una muestra del respeto a la norma y al derecho que tienen todos de participar dando su opinión.
-  Expréseles a los estudiantes que no siempre son posibles la unanimidad o el consenso; explíqueles que es posible que existan varias interpretaciones de un mismo
-  El interaprendizaje es la base de esta concepcion metodologica; nadie aprende solo, todos aprendemos de todos.

¿Cómo abordar las dificultades?

- 🖼️ Toda actividad lúdica invita a un reto. Si los estudiantes se eligen la disputa más que la relajación, detenga el juego y analice con ellos el porqué no pudieron cumplir las reglas.

¿Cómo evaluar lo aprendido?

- 🖼️ Identifique las respuestas que podrían considerarse correctas, o más adecuadas; y las que ofrecen otras opiniones, que no siempre son incorrectas tan sólo diferentes, y analícelas con sus estudiantes.

Herramienta Evaluativa

PROCESO DE EVALUACIÓN		
Proceso	Funciones	Finalidad
<p>1.- ¿Qué Evaluar? El desempeño docente. El desempeño del estudiante. Las situaciones de enseñanza aprendizaje.</p>	<p>Permitir un ajuste pedagógico.</p>	<p>Evaluación del estudiante Ámbito Cognitivo Ámbito Afectivo Ámbito Motor Ámbito Social.</p>
<p>2.- ¿Cómo Evaluar? Recabando información de manera continúa a través de distintos medios e instrumentos cualitativos y cuantitativos.</p>		<p>Evaluación del Proceso Propósitos, contenidos, estrategias pedagógicas, calidad de las situaciones motrices problemáticas.</p>
<p>3.- ¿Para qué Evaluar? Para poder reflexionar sobre la práctica educativa, emitir juicios y tomar decisiones para la mejora.</p>	<p>Verificar el nivel de logro alcanzado y hasta qué punto los propósitos.</p>	<p>Evaluación del profesor Funciones pedagógica. Acciones derivadas de sus funciones.</p>



3.3.3 CONCLUSIONES

- 1.** Las ventajas que aportan los juegos didácticos pedagógicos a la sociedad son innumerables ya que son un valioso recurso para enseñar de forma amena. Al mismo tiempo que buscamos la motivación e interés de los estudiantes, estamos consiguiendo nuestro objetivo, que no es otro que proporcionar una manera motivadora y recreativa dentro del proceso evaluativo.
- 2.** Los profesores consideran los juegos didácticos como una herramienta fundamental con la que contamos, ya que nos permite utilizar, adaptar y crear nuevas actividades basadas en el juego.
- 3.** Esta guía constituye un material muy valioso para todo el personal Docente de las diferentes Instituciones que deseen implementar el diseño de juegos didácticos pedagógicos en cada una de sus horas clases y de esta manera motivar el proceso de enseñanza- aprendizaje.
- 4.** El diseño de esta guía beneficia a los estudiantes ya que es una gran ventaja que sus maestros trabajen mediante el diseño de juegos didácticos pedagógicos para que las clases sean motivadoras y creativas y causen mayor interés en cada una de ellos.

3.3.4 RECOMENDACIÓN

En base a las conclusiones arriba señaladas y teniendo en cuenta la información recogida en este trabajo de anteproyecto, es posible formular algunas recomendaciones:

- 1.** Se considera necesario la utilización de los juegos didácticos pedagógicos como herramienta didáctica en el proceso de enseñanza –aprendizaje del área de estudios sociales por que le da enfoque participativo, con el cual se busca que los estudiantes se ejerciten en los diferentes procesos.
- 2.** Los docentes deben emplear nuevas estrategias evaluativas para conocer el nivel de conocimiento que poseen los estudiantes por cuanto la enseñanza no debe ser tradicionalista sino innovadora.
- 3.** Dada la innumerable cantidad de técnicas, métodos, estrategias, procesos y herramientas que existen para el diseño de juegos didácticos pedagógicos, se recomienda la investigación y estudio profundo de cada uno de ellos y considerar el más apto para trabajar en el proceso educativo y la transformación del mismo.
- 4.** Se sugiere la aplicación de la guía de juegos didácticos dentro de una Institución del sector investigado; que a partir de los resultados y retroalimentación recibida, hacer los ajustes que se requiera a fin de garantizar el éxito del diseño de la guía.

6. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

6.1. CITADA

BLANCHARD GIMÉNEZ Mercedes, Muzás María Dolores, 2005, Propuestas Metodológicas para Profesores Reflexivos Segunda edición editorial Madrid 2005, pág. 93.

BLANCHARD GIMÉNEZ, Mercedes, Muzas María Dolores, 2007 Acoso Escolar: Desarrollo, Prevención y Herramientas de Trabajo, NARCEA S.A Ediciones, España pág.15.

CARRIÓN. J Fabián, 2004, Estrategias Educativas para el Aprendizaje Activo. pág. 128.

CASALS José María, GRAU Anna, 2006, Manual de Juegos, pág. 12.

CAJIDE, 1994, Educación. pág. 22.

CRATTY Bryant .J, 2006, Juegos Didácticos Activos, Editorial Pax México, pàgs.45-60

DANSEREAU, 1985, Aprendizaje y Desarrollo de las Competencias, pág. 75.

DELVAL, Juan, 2000 La educación, pág. 12.

DÍAZ ALCARAZ, Francisco, 2002, Didáctica Especial, pág. 43.

ELKONIN Daniel B. 2007, Enseñar en Clave de Juego ,pàgs. 15,18.

HOLMBERG, 1985, Guía Didáctica. pág. 55

MONTENEGRO Ignacio Abdón, 2000, Aprendizaje y Desarrollo de las Competencias Primera Edición, Editorial José Vicente Joven, pàgs. 60,140.

NAVARRO ADELANTADO Vicente, 2002. El afán de jugar: Teoría y práctica de los Juegos Motores, Primera Edición, E-mail: editorial@inde.com, pág., 19.

REQUENA, Mariano Jiménez Sacristán, 2003, Metodología del Juego: la Observación del Juego, pág.13.

TORRES RIVERA Lina M.2004, Ciencias Sociales: Sociedad y Cultura Contemporáneo, Tercera Edición, pág.145.

WEINSTEIN y Mayer, 1990, Evaluación y Fomento Del Desarrollo Intelectual en la Enseñanza de Ciencias Primera Edición México, págs. 96, 110.

ZABALZA, 1990, Didáctica, pág.21.

6.2 CONSULTADA

ADALBERTO FERNÁNDEZ Jaime Sarramona, 1978 La educación constante y problemáticas actual. Ediciones CEAC, S. A. – Barcelona, Quinta Edición, pág.34.

AIZENCANG Noemí, 2004, Escuela, Sujetos y Aprendizaje. Editorial de México. Primera Edición, págs., 45-50.

BLANCHARD GIMÉNEZ Mercedes, Muzás María Dolores, 2005Propuestas Metodológicas para Profesores Reflexivos Segunda edición Madrid, pág. 93.

BLANCHARD GIMÉNEZ, Mercedes, Muzas María, 2007, Dolores Acoso Escolar: Desarrollo, Prevención y Herramientas de Trabajo, Narcea S.A Ediciones, Madrid, 2007, pág.15.

CARRIÓN. J Fabián, 2004 Estrategias Educativas para el Aprendizaje Activo. pág. 128.

CASALS Josep María, Grau Anna, 2006, Manual de Juegos pág. 12.

CORRALES PALOMO María Isabel, 2004, Metodología didáctica ediciones Innova .Editorial Innovación y Cualificación S.L, pág.112

CRATTY Bryant .J, 2006, Juegos didácticos activos, Editorial Pax México, pág.45.

DANSEREAU, 1985, Aprendizaje y Desarrollo de las Competencias, pág. 75.

ELKONIN Daniel B.2007, Enseñar en Clave de Juego, págs. 15,18.

GARCÍA Aretio, 2006, Educación a Distancia y EIB. Plural Editores Rosendo Gutiérrez PROEIB Andes .Primera Edición págs.112, 124.

GUILLÉN de Rezzano Clotilde, 1966, Didáctica Especial. Editorial Kapelusz, S.A.- Buenos Aires. Décima Edición, págs., 106-110.

GONZÁLEZ SALGADO Cristóbal, Sanz Oberberger Carlos, 2009, Guía Didáctica, Editor Hueber Verlag, págs. 128 130.

JIMÉNEZ VÉLEZ Carlos Alberto, 2005, La inteligencia lúdica. Juegos y Neuropedagogía en tiempos de transformación Primera Edición, Editorial José Vicente Joven ,págs. 109,110.

MONTENEGRO Ignacio Abdón, 2000, Aprendizaje y Desarrollo de las Competencias Primera Edición, Editorial José Vicente Joven, pág. 60,140.

MARTÍNEZ Mediano, 2002, Compromisos de la Evaluación Educativa, Edición Ilustrada Editor Perarson Educación, págs., 85, 89,91.

NAVARRO ADELANTADO Vicente, 2002, El Afán de Jugar: Teoría y Práctica de los Juegos Motores, Primera Edición, E-mail: editorial@inde.com, pág., 19.

PARVÍA Víctor. 2006, Jugar de un modo Lúdico Ediciones Novedades Educativas, pág. 35.

REINOSOL. Guillo Carrillo C. Jaime Basantes Acosta Vicente, 2006, Evaluación Institucional y del Desempeño Docente, pág. 58.

Requena, Mariano Jiménez Sacristán, 2003 Metodología del Juego: la Observación del Juego, pág., 13.

SAGASTIZABAL, María Ángeles, 2004, Diversidad Cultural y Fracaso Escolar, Ediciones Novedades Educativas, págs.158-168.

Torres Rivera Lina M. 2004, Ciencias Sociales: Sociedad y Cultura Contemporáneo, Tercera Edición, pág.145.

WEINSTEIN y Mayer, 1990, Evaluación y Fomento Del Desarrollo Intelectual en la Enseñanza de Ciencias Primera Edición México, págs. 96, 110.

6.3 DOCUMENTOS ELECTRÓNICOS

<http://irati.pnte.cfnavarra.es/multiblog/jmoreno1/programaciones-y-unidades-didacticas/unidades-didacticas/>.

<http://es.scribd.com/doc/32191209/Guia-Didactica-Taller-Ludico>.

<http://aureadiazgonzales.galeon.com/>

<http://books.google.com.ec/books?id=Xrupzjt1hkC&pg=PA43&dq=que+es+didactica+especial&hl=es&sa=X&ei=WdTkT5rqJ4So8gTt79XKcQ&ved=0CDQQ6AEwAA#v=onepage&q=que%20es%20didactica%20especial&f=false>

<http://tallersurzaragoza.wordpress.com/2009/11/23/educacion-en-ecuador/>





UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y
HUMANÍSTICAS

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA
ENCUESTA DIRIGIDA A LOS DOCENTES DE LA INSTITUCIÓN

ANEXO I

Se ruega muy comedidamente se digne en responder la siguiente encuesta realizada a los docentes del Colegio “Fiscal de Ciclo Básico Popular y de Producción Salcedo”

Objetivo.- Conocer si los docentes de la institución están de acuerdo con la implementación de los juegos didácticos pedagógicos para mejorar el rendimiento académico.

Indicaciones.- Elija la opción que crea correspondiente, señale con una x en el respectivo paréntesis.

1 ¿Cree usted qué es importante la implementación de juegos didácticos pedagógicos para evaluar a los estudiantes de una manera motivadora?

- a) SIEMPRE ()
- b) A VECES ()
- c) NUNCA ()

2 ¿Se ha realizado actividades en el colegio con la finalidad de crear juegos didácticos pedagógicos?

- a) SI ()
- b) NO ()

3 ¿Cree que es necesario la elaboración de juegos didácticos pedagógicos para evaluar de una mejor manera?

- a) SIEMPRE ()
- b) A VECES ()
- c) NUNCA ()

4 ¿Piensa usted que los juegos didácticos pedagógicos mejore el rendimiento académico de los estudiantes?

- a) SI ()
- b) NO ()

5 ¿Cómo educador está usted obligado en implementar nuevos métodos de evaluación?

- a) SIEMPRE ()
- b) A VECES ()
- c) NUNCA ()

6 ¿Se debería incrementar diferentes juegos pedagógicos en todas las áreas de enseñanza?

- a) SI ()
- b) NO ()

7 ¿Han existido capacitaciones para los docentes con respecto al diseño de juegos didácticos pedagógicos para la evaluación de los estudiantes?

- a) SI ()
- b) NO ()

8 ¿Los jóvenes deben tener una educación motivadora con la implementación de nuevos métodos como por ejemplos los juegos didácticos pedagógicos?

- a) SIEMPRE ()
- b) A VECES ()
- c) NUNCA ()

9 ¿Cómo docente ha diseñado algún juego didáctico pedagógico para la evaluación educativa?

- a) SI ()
- b) NO ()

10 ¿Los jóvenes practican o conocen algún tipo de juego didáctico pedagógico?

- a) SI ()
- b) NO ()

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y
HUMANÍSTICAS
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

ENCUESTA DIRIGIDA A LOS ESTUDIANTES DE LOS OCTAVOS
AÑOS DE EDUCACIÓN BÁSICA EN EL COLEGIO “FISCAL DE CICLO
BÁSICO POPULAR Y DE PRODUCCIÓN SALCEDO”

ANEXO II

Objetivo.- Conocer si los estudiantes de la institución están de acuerdo con la implementación de los juegos didácticos pedagógicos para mejorar el rendimiento académico.

Indicadores: Lea detenidamente y conteste las siguientes preguntas de una manera clara y concreta con Si o No.

1.- ¿Sabe usted lo que son los juegos didácticos pedagógicos en la aplicación del proceso de enseñanza –aprendizaje?

- a) Si ()
- b) No ()

2.- ¿Estaría usted de acuerdo con la aplicación de juegos didácticos pedagógicos dentro de la Institución?

- a) Si ()
- b) No ()

3.- ¿Cree usted que la enseñanza-aprendizaje mejorara mediante la aplicación de juegos didácticos pedagógicos durante las clases?

- a) Si ()
- b) No ()

4.- ¿Existe motivación por parte de sus Maestros en las horas clases?

a) Si ()

b) No ()

5.- ¿Cree usted que las evaluaciones mejorarán mediante la aplicación de juegos didácticos pedagógicos?

a) Si ()

b) No ()

6.- ¿Las tareas serían más fáciles si el aprendizaje es impartido a través de juegos didácticos pedagógicos?

a) Si ()

b) No ()

7.- ¿Le gustaría a usted que en su Institución los docentes trabajen mediante la aplicación de juegos didácticos pedagógicos?

a) Si ()

b) No ()

8.- ¿Mejorará en usted el rendimiento académico si los docentes trabajando aplicando juegos didácticos pedagógicos?

a) Si ()

b) No ()

9.- ¿Considera usted un factor importante la implementación de juegos didácticos pedagógicos en el proceso de enseñanza-aprendizaje?

a) Si ()

b) No ()

10.- ¿Trabajaría usted en la elaboración de juegos didácticos pedagógicos?

a) Si ()

b) No ()

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

FOTOGRAFÍA N° 1



1. Directora del Colegio “Fiscal de Ciclo Básico Popular y de Producción Salcedo”.

FOTOGRAFÍA N° 2



2. La sra. Directora atendiendo a la madre de familia de la estudiante del colegio.

FOTOGRAFÍA N° 3



3. Estudiantes del Octavo Año de Educación Básica Especialidad Belleza.

FOTOGRAFÍA N° 4



4. Aplicación de las encuestas a los estudiantes de los octavos años

FOTOGRAFÍA N° 5



5. Aplicación de las encuestas a los estudiantes de los octavos por parte de las investigadoras.

FOTOGRAFÍA N° 6



6. Estudiantes del octavo año de educación básica especialidad Mecánica Industrial conjuntamente con el docente elaborando mejoras para el aula.

FOTOGRAFÍA N° 7



7. Los estudiantes del Colegio Fiscal de Ciclo Básico Popular y de Producción Salcedo realizando actividades individuales.

FOTOGRAFÍA N° 8



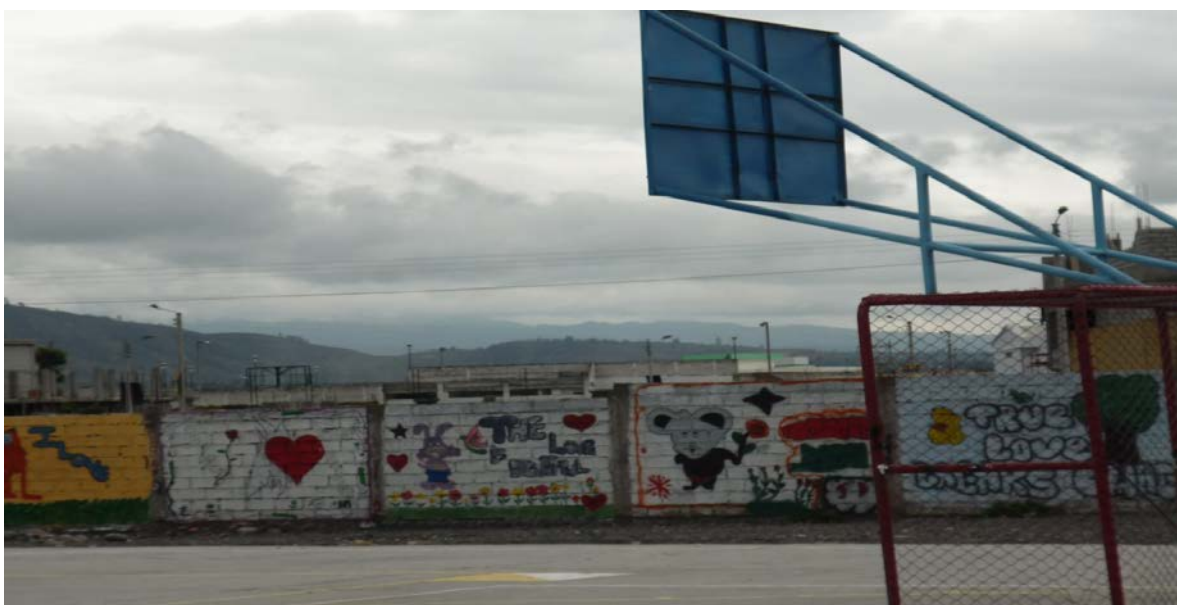
8. Colegio Fiscal de Ciclo Básico Popular y de Producción Salcedo ubicada en el Cantón Salcedo barrio la Tebaida.

FOTOGRAFÍA N° 9



9. Aulas en construcción por parte del municipio para el colegio Fiscal de Ciclo Básico Popular y de Producción Salcedo.

FOTOGRAFÍA N° 10



10. Canchas del colegio Fiscal de Ciclo Básico Popular y de Producción Salcedo.

ANEXO III

HERRAMIENTAS EVALUATIVAS

N° 1

REGISTRO DESCRIPTIVO		
Competencia:	Momento de la evaluación:	
Indicador:	Actividad evaluada:	
ALUMNOS	DESCRIPCIÓN DE LO OBSERVADO	INTERPRETACIÓN DE LO OBSERVADO
APELLIDOS Y NOMBRES		
Alumno 2		
Alumno 3		
Alumno ...		
Alumno ...		
Evaluado por:	Firma:	Fecha:

1. El registro descriptivo nos permite realizar la descripción del comportamiento se detalla lo observado sin hacer juicio de valor.

N° 2

Evaluación del aprendizaje					
Escala de evaluación Estudiante: Año de educación básica.	E	M	B	R	M
	A	B	C	D	E
	5	4	3	2	1
Categorías de evaluación					
1					
2					
3					
4					
5					
Evaluado por:					
Firma:		Fecha:			

2. La escala de evaluación nos permite evaluar la disponibilidad para trabajar en equipo, la responsabilidad y compromiso en la clase.

N° 3

EVALUACIÓN POR COMPETENCIAS									
Nombres y apellidos:					Escala de evaluación				
Año de educación básica:									
I. Competencias Técnicas (40%)					Sesión de aprendizaje:				
					MA	A	SA	D	NS
					5	4	3	2	1
Sección:									
1									
2									
3									
Sub total _____ / 5 = _____ Peso/Puntos									
ED: Excelente dominio, AD: Alto dominio, RD: Regular dominio, DD: Deficiente dominio y ND: Ningún dominio									

3. Evaluación por competencias nos permite evaluar el dominio de los conceptos, características y conocimientos generales esenciales del contenido desarrollado.

N° 4

GUÍA DE OBSERVACIÓN																
CONTROL DE EXPOSICIONES																
Unidad:	Objetivo:	Contenido:	Fecha:													
Criterios	Aspectos generales				Contenido				Lámina				TOTAL PUNTAJE			
	Rasgos															
Alumnos																
Grupo 1																
Escala de valoración														Puntaje		
Excelente: se desempeña en el rasgo de una manera superior a lo esperado														5		
Muy bien: se desempeña en el rasgo de la manera esperada														4		
Bien: se desempeña en el rasgo de una manera inferior a lo esperado														3		
Mejorable: se inicia en el logro del rasgo														2		
Sin realizar: no se observó el rasgo o tuvo dificultades para lograrlo														1		

4. La guía de observación permite evaluar a los estudiantes a través de aspectos generales del tema, contenidos etc.

N° 5

GUIA DE EVALUACIÓN					
Tema:		Sección:		Integrantes:	
Proyecto:					
Formulación					
Desarrollo					
<i>Criterios de evaluación</i> A: excelente B: Muy bueno C: Bueno D: Deficiente E: Ningún resultado	Ptos	Puntaje obtenido:			
	5	Puntaje máximo:			
	4	Valoración final			
	3	Observación:			
	2				
1					
Evaluado por:		Firma:		Fecha:	

5. La guía de evaluación, permite que la evaluación sea a partir de los ejemplos de los relatos, fotografías o videos para entender nociones más amplias.

N° 6

ESCALA DE ESTIMACIÓN DE FRECUENCIAS					
Alumno:		Asignatura:		Sección:	
Competencia:					
Actividad:					
Escalas y criterios de evaluación	Escala valorativa				
	A	B	C	D	E
Indicador	MUY ALTA	ALTA	BUENA	DEFIC	NO LOGRO
Participa en actividades grupales					
Lideriza el grupo					
Respeto las normas del buen oyente y hablante					
Escucha con atención					
Atiende instrucciones					
Evaluado por:	Firma:		Fecha:		

6. La escala de estimaciones de frecuencias permite que la evaluación sea cuantitativa o cualitativa desempeñando diferentes ítems.

N° 7

GUÍA DE EVALUACIÓN DE TRABAJOS EN GRUPOS PEQUEÑOS			Si	No
Elaborado por:	Firma :	Fecha:		

7. La guía de evaluación de trabajo en grupos pequeños, nos permite evaluar las habilidades empleadas por los estudiantes si fueron o no satisfactorias.

N° 8

PROCESO DE EVALUACIÓN		
Proceso	Funciones	Finalidad
1.- ¿Qué Evaluar?	Permitir un ajuste pedagógico.	Evaluación del estudiante
2.- ¿Cómo Evaluar?		Evaluación del Proceso
3.- ¿Para qué Evaluar?	Verificar el nivel de logro alcanzado y hasta qué punto los propósitos.	Evaluación del profesor

8. El proceso de evaluación nos permite saber que, como y para que voy a evaluar.