EVALUACION Y APRENDIZAJE A LA LUZ DE LOS JUEGOS Y LAS DIDACTICAS EN EL AREA DE SOCIALES GRADO 4° COLEGIO LOS CACIQUES

Laura Andrea Sotelo Valdés

trabajo presentado para optar título de Especialista en Evaluación Pedagógica

FACULTAD DE EDUCACION
ESPECIALIZACION EN EVALUACION PEDAGOGICA
CENTRO REGIONAL POPAYAN

Evaluación y aprendizaje a la luz de los juegos y las didácticas en el área de sociales

PRESENTADO POR :

LAURA ANDREA SOTELO VALDES

DIRECTOR DEL PROYECTO

Mg ANGEL ANDRES LOPEZ

COLEGIO LOS CACIQUES

INSTITUCION DE PRACTICA

FACULTAD DE EDUCACION

ESPECIALIZACION EN EVALUACION PEDAGOGICA

CENTRO REGIONAL POPAYAN

N O T A D E A C E P T A C I Ó N

_____

_____

_____

_____

F I R M A D E L P R E S I D E N T E D E L J U R A D O

_____

F I R M A D E L J U R A D O

_____

F I R M A D E L J U R A D O

D e d i c a t o r i a

“con todo mi amor para las personas que son los pilares de mi vida mi padre y mi madre quienes con su amor me han guiado por el largo camino de la vida a mi amor quien me enseñó a ver atreves de sus ojos lo bello que es la vida, a mi Ángel guardián símbolo de triunfo y sabiduría”

AGRADECIMIENTOS:

Agradezco a dios por permitirme llegar hasta aquí tener un logro más para disfrutar con mis seres queridos. También a la universidad por a verme aceptado y ser parte de ella, a los diferentes docentes que me brindaron el conocimiento como herramienta enriquecedora para mi trabajo.

Agradezco a la institución los caciques cual me permitió desarrollar el proyecto, y enriquecer mis conocimientos a través de mis estudiantes.

Agradezco a mi asesor del proyecto por a verme brindando la oportunidad de recurrir a su capacidad de conocimiento, así como la paciencia para guiarme durante el desarrollo de este trabajo.

Finalmente un gracias a mis compañeros a las personas que me han dado ideas y me han ayudado en largo de este proyecto.

1. TITULO 10

1.1 Identificación del problema 10

1.2 Análisis del problema 11

1.4 Planteamiento de la pregunta 12

¿Cómo la Evaluación Pedagógica y el Juego, pueden generar alternativas de aprendizaje en los procesos de enseñanza en el Área de Ciencias Sociales en el grado 4 de la institución Educativa Los Caciques? 12

1.5 Descripción del problema del área de sociales 12

1.6 Descripción el escenario donde se realizara el proyecto: 13

1.7 Antecedentes del problema 14

Se presentaran elementos vivenciales, integradores teniendo en cuenta las didácticas como método de evaluación 14

1.8 Justificación 15

1.9 Impacto social 17

2. OBJETIVO GENERAL 18

2.1. Objetivos específicos: 18

3. MARCO TEÓRICO: 19

2.1 ¿Porque entonces es importante el tema de la evaluación en el colegio los caciques? 32

2.2 Metodología 34

2.3 Criterios de evaluación cualitativa y cuantitativa 37

2.4 Propuesta de mejoramiento: 39

Competencias Específicas 40

2.5 Tipo de investigación 41

¿Carácter cualitativo y cuantitativo porque? 41

Campo de estudio: 43

2.5 Recolección de información: 43

2.6 Procesamiento de la información 44

El procedimiento a realizar es el siguiente: 44

2.7 Plan de mejoramiento 45

2.8 Matriz plan de diseño de juegos 49

2.9 Desarrollo de la Propuesta 52

3. DISEÑO DE JUEGOS CON CONTENIDO TEMÁTICO ÁREA DE SOCIALES 52

3.2 Conclusiones de los juegos 54

3.3 Administración de los juegos en la institución: 55

Recursos Institucionales: 55

3.4 Momentos previos de los juegos y la evaluación 56
3.5 Cronograma 57
3.6 Presupuesto 58
3.7 Resultados de hallazgos 58
Objetivo N°1 58
Objetivo 2 59
Objetivo 3 60
3.8 Análisis encuesta profesores 61
3.5 Conclusiones de las preguntas a docentes 64
4. CONCLUSIONES 68
BIBLIOGRAFÍA 69
ANEXOS 72

Lista de Figuras

Anexo 1. Lista de chequeo .....
75

Anexo 2. Encuesta Área De Sociales I 77

Anexo 3. Encuesta al Estudiante 79

Anexo 4. Encuesta al Cuerpo Docente 80

Anexo 5. Encuesta a los Padres de Familia 81

Anexo 6. Fotos Colegio los Caciques 83

Lista de Tablas

Tabla 1. Definiciones de Juego I 26

Tabla 2. Definiciones de Juego II 27

Tabla 3. Escala valorativa de carácter cuantitativo y cualitativo 40

Tabla 4. Cuestionario, para concretar la descripción del plan 47

Tabla 5. Matriz plan de diseño de juegos 52

Tabla 6. Presupuesto 60

Tabla 7. ¿Usted para enseñar utiliza el juego? 64

Tabla 8. ¿Cree que el juego permite el aprendizaje significativo? 65

Lista de gráficas

Gráfica 1. Cronograma 59

Gráfica 2. Grafica basada en la enseñanza del juego 64

Gráfica 3. Frecuencia 65

Gráfica 4. Preguntas que se trabajaron en la encuesta 69

Lista de Anexos

Anexo 1. Lista de chequeo 75

Anexo 2. Encuesta Área De Sociales I 77

Anexo 3. Encuesta al Estudiante 79

Anexo 4. Encuesta al Cuerpo Docente 80

Anexo 5. Encuesta a los Padres de Familia 81

Anexo 6. Fotos Colegio los Caciques 83

RESUMEN

La evaluación es un elemento fundamental para el desarrollo del aprendizaje por ello siempre ha sido visible en las instituciones el realizar evaluaciones para medir el conocimiento, pero en este proyecto se proponen otras formas de evaluar utilizando los juegos como herramienta principal en el área de sociales, donde se busca mejorar el interés por el área, y también evaluar sus conocimientos de una forma divertida por medio de ellos, romper con estructuras tradicionales de la educación y porque no, generar un impacto con nuevas formas se busca diseñar algunos juegos y que estos sirvan de ejemplo con temáticas relacionadas con el área de sociales y sea una forma lúdica de evaluar al estudiante

Palabras Claves: Evaluación, Aprendizaje Significativo, Desarrollo Humano, Juegos, Lúdica, Didáctica.

1. TITULO

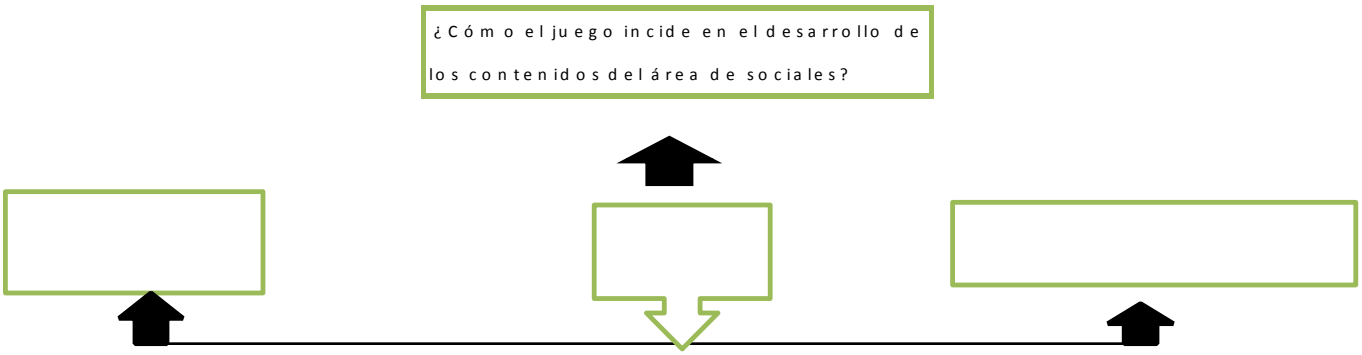
Evaluación y aprendizaje a la luz de los juegos y las didácticas, con niños y niñas en el área de sociales grado 4 en la institución Educativa los Caciques Popayán cauca

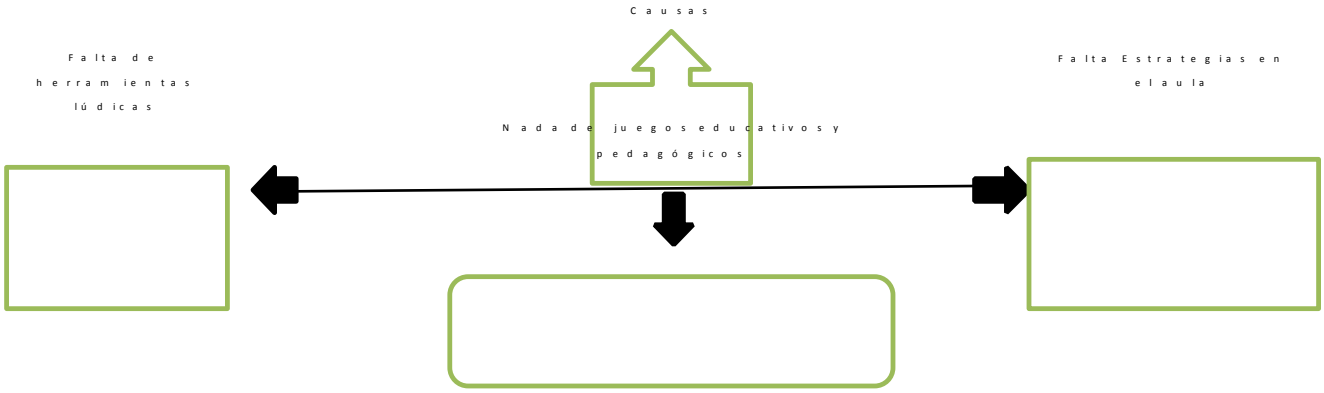
Clases magistrales

Falta de estimulación en el aula

1.1 Identificación del problema

Figura 1.: Se representa las causas y efectos de los juegos y como estos inciden en el desarrollo del aprendizaje en el área de sociales





Fuente: Elaboración Propia

1.2 Análisis del problema

El juego o la didáctica en algunas instituciones se ha dejado atrás, o solo se ve en cursos inferiores como en las primeras etapas del niño, cuando el juego y la lúdica son herramientas que se pueden utilizar para mejorar los saberes, previos, cambiar de estrategias en el aula, y hacer de la clase algo más dinámico en donde todos participen de igual manera.

El juego tiene la habilidad de ayudar en el desarrollo del niño, como la destreza la cual le puede permitir la comunicación de sus propias ideas, como mantener una coordinación y estar atento a las indicaciones del juego en el momento requerido. También le permite ver y escuchar al otro ¿Por qué entonces no implementar el juego? Si ayuda en los procesos de los niños, será el miedo o el temor del docente a aventurase y crear juegos o estrategias diferentes, este análisis y la observación de este permite conocer el temor por parte de algunos docentes a cambiar las formas pedagógicas en el aula, y por otra parte que en

clases como la de sociales, se puede resignificar los contenidos utilizando otras maneras de aprendizaje.

La idea con este proyecto es diseñar métodos alternos que vinculen temas correspondientes a lo que se debe ver en el grado y se evalué pero de una manera más dinámica, en donde no solo se va a dar una apreciación cuantitativa si no cualitativa. A diferencia de las evaluaciones tradicionales que siempre al presentar una prueba se da lo cuantitativo. Y de esta manera los juegos articulen el aprendizaje significativo del estudiante y rompa con los esquemas tradicionales de evaluar, con base en esto se puede diseñar las siguientes herramientas como modelo de juego. (Juego de ruleta, loterías, mapas, juegos de escalera preguntados etc.) En el cual por medio de preguntas como listas de cotejo, rejillas, preguntas de tipo ICFES etc., se puede dar notas de acuerdo a la participación y a los conocimientos de los estudiantes abordados en el aula.

1.4 Planteamiento de la pregunta

¿Cómo la Evaluación Pedagógica y el Juego, pueden generar alternativas de aprendizaje en los procesos de enseñanza en el Área de Ciencias Sociales en el grado 4 de la institución Educativa Los Caciques?

1.5 Descripción del problema del área de sociales

La materia de sociales siempre ha sido un área la cual se dicta de manera tradicional, donde se evalúan fechas, acontecimientos históricos y generalmente cargada de grandes

contenidos los cuales en ocasiones son difíciles de recordar por los estudiantes y las formas de evaluar siempre han sido de la misma manera tradicional con pregunta y respuesta, el pensar en una estrategia lúdica la cual integre preguntas y respuestas pero desarrollada por medio de juegos puede ser una herramienta lúdica la cual puede mejorar los saberes previos y enriquecer el nuevo conocimiento de los estudiantes por ello es interesante el diseñar otras formas de evaluar que involucren los juegos y la didáctica, si bien los estudiantes se interesan más cuando las prácticas en un aula son más lúdicas y dinámicas que monótonas.

1.6 Descripción el escenario donde se realizara el proyecto:

La institución a trabajar el proyecto se llama colegio los caciques como o misión tiene promover y formar un ciudadano moralmente responsable, que cumpla sus funciones de estudiante con miras a un buen desempeño personal, cultural y social, fundamentado en una concepción integral de la persona humana, de su dignidad, de sus derechos y de sus deberes. Así mismo, desea cumplir un papel importante en el desarrollo del país, formando a cada estudiante para convertirlo en un miembro productivo, creativo y funcional dentro de una sociedad civil pluralista.

Dentro de los objetivos del P.E.I son guiar a los estudiantes en el desarrollo progresivo de sus actitudes personales, capacidades intelectuales y aptitudes transformadoras, para que se convierta en un ser social activo y pueda, desarrollar toda la parte cognitiva y desarrollar su conocimiento y reproducirlo a la sociedad.

1.7 Antecedentes del problema

Se presentaran elementos vivenciales, integradores teniendo en cuenta las didácticas como método de evaluación.

(Vaccarini, 2014), afirma que la evaluación es un fenómeno educativo que condiciona todo el proceso de enseñanza y de aprendizaje. Es una cuestión de todos y para todos. Se intenta pensar los procesos evaluativos como prácticas cotidianas, en las instituciones educativas. La evaluación es visualizada como acompañamiento para la mejora de los aprendizajes de los alumnos. (pág. 56)

.

(Méndez Maca, 2015), habla de la importancia de desarrollar nuevos métodos y técnicas e instrumentos utilizados para medir el proceso cognitivo a sabiendas que la evaluación es un proceso continuo e individual, que permita llevar a la reflexión y la práctica el cambio de pensamiento y posibilitar a los niños a ser cada día mejor en el conocimiento.

(Campos Rocha, Chacc Espinoza, & Chacc Espinoza, 2016), aborda la importancia de los juegos en el aprendizaje de niños y niñas en la sociedad chilena mostrando como este genera cambio en las dinámicas de aprendizaje en la institución trabajada (pág. 23) y como el juego es un elemento fundamental en el aprendizaje y en la evaluación de los niños y niñas.

Teniendo en cuenta estos autores me permite obtener ideas y elementos claves para entender el desarrollo de los juegos en el aula de clase y la importancia del aprendizaje a

través las lúdicas y los juegos y como estos ayudan al desarrollo cognitivo del estudiante, se plantean una serie de actividades y recomendaciones en torno a las maneras de evaluar y de potencializar la lúdica en las instituciones como manera diferenciadora y moderna para la sociedad donde las familias ayudan a fortalecer ese proceso de integración

.

Este proyecto pedagógico busca mirar otros puntos de vista en donde integrar en las evaluaciones estrategias cognitivas acordes con las necesidades que caracteriza al educando especial y brindando apoyo a los docentes como guías de este proceso. En ambas se reconocen las dificultades, dudas temores de los docentes para llegar a cabo la integración de nuevas formas de evaluar en este caso como ejemplo el área de sociales el cual brindará una herramienta pedagógica que puede ser aplicada para mejorar el conocimiento y la motivación en clase, razón por la cual se propone prepararlos a través de un acompañarlo en el rol que debe desempeñar durante su práctica pedagógica y ser facilitador de experiencias de aprendizajes significativas.

1.8 Justificación

A través de la historia se ha encontrado que desde la época de los griegos se daba el juego y que este ha sido un elemento de diversión pero también de conocimiento, por ello el interés de rescatar dentro de la pedagogía el juego, el sentido de la educación está cambiando el colegio ya no se considera como un lugar que solo imparte conocimiento, si bien muchos de los estudiantes pasan gran parte de tiempo en instituciones y se habla que la educación tiene como fin un desarrollo holístico en sus aspectos cognitivo, emocional y social y esta adecuación de la lúdica en el área de sociales se puede considerar como

ineludible, Numerosas investigaciones acerca de la influencia de los juegos en el aprendizaje existen y están aprobadas, pero hay un vacío en cuanto al rol que realmente cumple el juego en el área de sociales y como a través de esta podemos usar como método de practica y de evaluar de manera divertida los conocimientos.

Por esta razón, este proyecto pedagógico tiene como objetivo desarrollar formas alternas a la evaluación tradicional, mejorar la manera de evaluar, y de esta manera implementar evaluaciones más lúdicas que permitan dar resultados no solo cuantitativos sino cualitativos, y generen motivación y sirvan de aporte a la educación y sea un motor de desarrollo pedagógico en el aula de clase.

En relación este proyecto pedagógico busca mejorar la disposición del aprendizaje en el área de sociales, de igual manera, cambiar la visión errada de solo medir de manera cuantitativa donde solo sean preguntas en una hoja, cuando se pueden implementar métodos lúdicos que midan al estudiante en los dos componentes cuantitativos y cualitativos, teniendo en cuenta sus estilos de aprendizaje. y de esta manera se despierte el interés por aprender puesto que los juegos son por si solos son una manera de atraer a los niños y adultos la idea es implementar este método lúdico en el área de sociales y como resultado se tengan un mejor ambiente en aula, como un aprendizaje significativo y colaborativo de los estudiantes.

1.9 Impacto social

El trabajo tiene como impacto social mostrar algunas herramientas que pueden ser aplicadas en la elaboración de evaluaciones utilizando la lúdica y los juegos como elemento didáctico, para ello se cuenta con diseño y aplicación de este recurso el cual busca ser una motivación para el área de sociales y porque no ser para otras áreas del conocimiento.

2. OBJETIVO GENERAL

Desarrollar en el aula, estrategias de evaluación donde se desplieguen las didácticas, el juego y la lúdica como alternativas pedagógicas con niñas y niños del colegio los Caciques

2.1. Objetivos específicos:

- Diseñar de acuerdo al SIE del colegio Los Caciques las estrategias de evaluación y la pertinencia para la realización del juego y la lúdica como herramienta para evaluar.
- Diagnosticar las debilidades y fortalezas frente a la forma de evaluar el desempeño y los aprendizajes de los niños y niñas del área de sociales en el colegio Los Caciques.
- Elaborar un plan de mejoramiento que ayude a optimizar las prácticas evaluativas y hacer un seguimiento de mejora en los métodos de aprendizaje guiados por los juegos.

3. MARCO TEÓRICO:

No se piensa que si las especies manifiestan comportamientos lúdicos o juegos es porque desde tiempos atrás el hombre ya jugaba. Y esto aparece representado en graficas cuevas y demás elementos históricos.

Por tanto se especular que el juego no ha estado lejos ni de los hombres ni de los animales.

Si bien como habla (Andreu & García, 2000), "La relación entre juego y aprendizaje es natural; los verbos "jugar" y "aprender" confluyen. Ambos vocablos consisten en superar obstáculos, encontrar el camino, entrenarse, deducir, inventar, adivinar y llegar a ganar... para pasarlo bien, para avanzar y mejorar" (pág. 121)

En este caso es importante como el juego cooperativo o en compañía ayuda a solucionar a hacer hermandad entre compañeros. Dentro de las practicas realizadas en los niños y niñas del colegio los Caciques se permite observar como ellos cooperan y participan a la hora de abordar los juegos y los contenidos didácticos de las clases son más atentos en lo que va pasando en el juego y en el rumbo que este va tomando, en ocasiones mostrando líderes en cada una de las sesiones propuestas en clase.

Generando una motivación por saber cómo será la próxima clase con este tipo de juegos, en lo que pretende es evaluar de una manera lúdica al estudiante. Y teniendo esto en cuenta (Andreu & García, 2000), muestran como el enfoque comunicativo entendemos por juegos didácticos o lúdico-educativos aquellas actividades incluidas en el programa de la asignatura en las que se presenta un contexto real y una necesidad de utilizar el idioma y vocabulario específico con una finalidad lúdico-educativa. Se puede simular en el aula o en una pantalla de ordenador una situación real que precise de los conocimientos lingüísticos de los alumnos para llevarla a cabo.

El proyecto educativo que se está desarrollando en el colegio los Caciques permite evidenciar como el humor de los niños y niñas como el ingenio y buenas estrategias didácticas a la hora de desarrollar y explotar los contenidos a evaluar generan un papel importante en la actividad educativa atractiva y eficaz para los alumnos. Este tipo de actividades ayudan considerablemente a relajar, desinhibir e incrementar la participación del alumno, sobre todo la participación creativa, además de poder ser utilizadas como refuerzo de clases anteriores. Permitiendo evaluar los conocimientos adquiridos de una manera más practica en el aula. Con el juego, los docentes dejamos de ser el centro de la clase, los "sabios" en una palabra, para pasar a ser meros facilitadores conductores del proceso de enseñanza-aprendizaje, además de potenciar con su uso el trabajo en pequeños grupos o parejas.

Se debe tener presente que el área de sociales tiene unos lineamientos que se deben abordar, en lo cual Los estándares curriculares para las áreas, son una primera etapa de un

proceso que se extenderá a las áreas obligatorias y fundamentales que Establece según el gobierno de Colombia en la ley general de educación 115 de 1994, el Ministerio de Educación Nacional determina que los estándares curriculares elaborados por el mismo. Deben ser aplicados en la institución. Se debe tener en cuenta que con los estándares curriculares no se pretende "uniformar" la educación, sino contar con un referente común, que asegure el dominio de conceptos y de competencias básicas para vivir en sociedad y participar en ella en igualdad de condiciones. La institución educativa los Caciques en el marco de su PEI, es autónomo para elegir sus estrategias pedagógicas.

Las prácticas educativas de la institución los Caciques no cuentan con elementos de didáctica para el caso específico en sociales, como forma de adquirir conocimientos atreves de los juegos, por esto y en vista de mejorar la calidad y las ganas de aprender el área de sociales se piensa en desarrollar juegos didácticos, se observa que hay varios factores que intervienen en la enseñanza y el aprendizaje, es por ello que diseñar y ser recursos en el departamento del cauca el diseño de nuevas técnicas de aprendizaje sirve como modelo pero es importante conocer sobre la historia del juego.

La psicología cognitiva siempre ha insistido en la importancia del juego en el desarrollo del niño, por eso desde las primeras etapas del bebe todo es jugando El juego lúdicoeducativo aparece como una dimensión paralela a estos objetivos particulares, reforzando la motivación hacia un final satisfactorio: ganar. En donde escuchas desde frases célebres sobre la importancia de ganar y jugar, En ese sentido el binomio juego - aprendizaje alcanza un status holístico que potencia los resultados docentes. Se juega para ganar, se gana si se aprende y, si aprendes, ganas.

Esto me ha llevado a entender como los juegos y más los niños y niñas de la institución educativa los caciques requieren de la comunicación, activando mecanismos de aprendizaje de como vocabulario nuevo o palabras nuevas, como aprender a diferenciar las normas del juego se negocian en la clase o se incluyen en el programa informático que se haya creado previamente. Esto permite que La clase se impregne de un ambiente lúdico y permite a cada estudiante desarrollar sus propias estrategias de aprendizaje. Su meta puede ser ganar pero transversalmente se está aprendiendo y se está divirtiendo sea cual sea su objetivo, para alcanzarlo utilizará un lenguaje ya adquirido como su habilidad y destreza para responder correctamente según lo planeado en cada clase.

El juego ha sido una técnica de aprendizaje usual a través de los tiempos, si examinamos la historia de la educación, evidenciaremos que ha servido para promover el trabajo en equipo, favorecer la sociabilidad del estudiante, desarrollar la capacidad creadora, crítica y comunicativa del individuo.

Existen diversas teorías que pretenden explicar el origen del juego como actividad esencial en la vida del hombre, de ahí que exista una gran variedad de definiciones y perspectivas para esta actividad.

Las primeras aproximaciones teóricas al juego se sitúan históricamente en torno a la segunda Mitad del siglo XIX y principios del siglo XX.

Etimológicamente el termino juego procede del latín "iocum" (broma o diversión) y ludus lúdica que es el acto de jugar. Con el tiempo estos significados comenzaron a entenderse en otros pueblos como:

Tabla 1. Definiciones de Juego I

Los hebreos significo broma y risa. En sanscrito "Kliala" era juego alegría. Algunos de los autores más representativos. Que abordan el significado de los juegos.

RUSSEL, A. (1970)[5]	El juego es una actividad generadora de placer que no se realiza con una finalidad exterior a ella, sino por sí misma.
J. BRUNER (1986)[6]	El juego ofrece al niño la oportunidad inicial y más importante de atreverse a pensar, a hablar y quizás incluso a ser él mismo.
JACQUIN, GUY. (1958)[7]	El juego es una actividad espontánea y desinteresada que exige una regla libremente escogida que cumplir o un obstáculo deliberadamente puesto que vencer.

Tomado de: (Gutiérrez Delgado, 2004, págs. 153-182.)

Todos estos autores tratan de explicar las teorías de los juegos y su incidencia en determinada población

Tabla 2. Definiciones de Juego II

HUIZINGA, J (1972)[8]	El juego en su aspecto formal, es una acción libre ejecutada "como si" y sentida como situada fuera de la vida corriente, pero que a pesar de todo, puede absorber por completo al jugador, sin que halla en ella ningún interés material ni se obtenga en ella provecho alguno, que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y un determinado espacio, que se desarrolla en un orden sometido a reglas y que da origen a asociaciones que propenden a rodearse de misterio o a disfrazarse para destacarse del mundo real.
BÜHLER. K[9]	Denominamos juego a una actividad dotada de placer funcional mantenida por él o en aras de él, independientemente de lo que haga, además, y de la relación de finalidad que tenga.
SPENCER, H (1983)[10]	El juego es una actividad que realizan los seres vivos superiores sin un fin aparentemente utilitario como medio para eliminar su exceso de energía.
ELKONIN, D. B. (1985)[11]	Variedad de práctica social consistente en reproducir en acción, en parte o en su totalidad, cualquier fenómeno de la vida al margen de su propósito real.
REAL ACADEMIA DE LA LENGUA[2]	La acción de jugar, pasatiempo o diversión.

De todas estas teorías que se exponen aquí enuncio las más representativas, y que se puedan acercar a la comprensión del juego, y que se puede evidenciar en el entorno escolar y académico.

(Spencer, 2016), propone esta teoría en la cual el juego aparece como consecuencia del exceso de energía que tiene el individuo. Para realizar esta afirmación se apoya en la idea de que la infancia y la niñez son las etapas de la vida en las que el niño no tiene que

realizar ningún trabajo para poder sobrevivir, Dado que sus necesidades se encuentran cubiertas por la intervención de los adultos, y consume el excedente de su energía a través del juego, ocupando en esta actividad grandes espacios de tiempo que le quedan libres (pág. 56).

Es por ello que pensar en el juego nos remonta desde tiempos inmemorables, como las antiguas culturas como es el caso de Grecia como cita (Johan, 1954), "Sustentan que en Grecia el niño era ejercitado durante sus primeros años en juegos educativos, para encaminarlos a su perfección como adulto. El niño participaba en ceremonias religiosas y sociales que eran extraordinarias y dramáticas." (pág. 32)

Los jóvenes eran iniciados en el canto y la danza, ya que la música, la danza y la mímica son instrumentos de sentimientos elevados y Cultos; Platón pensaba que la educación se fundamentaba en el juego y estimaba y convenía empezar por la música para la formación del alma y posteriormente con la educación física del cuerpo. Teniendo en cuenta estas referencias es importante descartar en todas las edades el juego es un elemento de entretenimiento y se puede aplicar para un área de estudio, sería un gran desarrollo e impacto para el colegio.

Las primeras escuelas elementales romanas recibieron el nombre de ludí (juego) y el encomendado de dirigirlas recibía el nombre de ludí magíster. Señala así mismo que para que el niño no odie el Estudio la enseñanza ha de ser en principio cosa de juego.

La elección del juego en los primeros años de vida de un niño en las escuelas es determinante y nos hemos puesto a pensar el ¿Por qué?

Como nos muestra la autora (Sarlé, 2001)"la elección del juego, como concepto clave de la educación infantil, no es casual, desde su creación el jardín de niños definió el juego como uno de los aspectos fundamentales de su organización y forma de trabajo. Este espacio se presenta como el lugar de hacer amigos". (pág. 15)

Se piensa que la escuela es la única institución que acoge a todos los niños de un país y, se deben instruir todas las manifestaciones del juego, orientándolo a un proceso educativo de manera que el niño aprenda a conocerse a sí mismo y a los demás y a identificarse con su misma tendencia cultural. El juego es un fenómeno multifacético de la vida humana, y mucho más en la vida infantil y juvenil.

Dentro de las teorías del juego también encontramos a:

(Piaget, 1965), (Koruad, 2009), (Erik, 2004), "toman el juego como una herramienta pedagógica la cual permite asegurar el éxito de su labor en la enseñanza de las matemáticas. Es primordial guiar a los alumnos en juegos coherentes con su entorno, porque les ayudará a poseer un pensamiento más amplio del mundo que los rodea y les permitirá identificarse con su propia realidad". (pág. 115)

Se puede entender el que educa jugando tiene la posibilidad de tener dos éxitos: el primero, lograr Mayor interés en sus alumnos, si se logra el alumno aprende mucho más fácil lo Que el educador quiere que asimile, si no se logra el educador no alcanzará el objetivo propuesto.

Dentro de la experiencia realizada se percibe que el juego y la lúdica es una herramienta, que utilizándola de manera constante y continuo puede desarrollar y potencializar las capacidades intelectuales y morales del niño fomentando prácticas como trabajo en equipo, colectivismo, amor, respeto, aprender a manejar un ambiente., porque se puede pensar en de esta manera, porque el juego puede ser un medio para acercar a los estudiantes, mejorar un vínculo entre docente y estudiante, lograr mayores intereses, como alcanzar los objetivos propuestos en cada actividad.

Como lo afirma (Jacquin, 1958), "el juego es una actividad espontánea y desinteresada que exige unas reglas que cumplir o un obstáculo deliberadamente puesto que vencer". (pág. 40)

El juego tiene por función esencial procurar al niño el placer moral del triunfo que al aumentar su personalidad, le sitúan en sus propios y a los de los demás.

Los juegos son la base para realizar trabajos formativos de cualquier clase, las Actividades basadas en juegos permiten atender aspectos primordiales como son la participación, la creatividad, el gusto estético, la sociabilidad, comportamiento etc. Pero no hay que desconocer que detrás de un juego se hallan unos objetivos Didácticos claros.

Lo expuesto anteriormente fue nuestra primordial motivación en la realización de esta investigación, ya que este estudio tiene gran importancia por lo que nosotras Podemos

aportar para que los docentes conozcan y utilicen el juego como una Herramienta pedagógica en la enseñanza y el desarrollo del pensamiento en el área de sociales.

De otra parte es importante señalar la importancia de esta investigación reside en Determinar si los juegos como herramienta pedagógica inciden en la disposición del aprendizaje.

Como elemento importante que No hay diferencia entre jugar y aprender, porque cualquier juego que presente nuevas exigencias al niño, se ha de considerar como una oportunidad de aprendizaje; es más, en el juego aprender con una facilidad notable porque están especialmente predispuestos para recibir lo que les ofrece la actividad lúdica a la cual se dedican con placer. Además la atención, la memoria y el ingenio se agudizan en el juego, todo estos aprendizajes, que el niño realiza cuando juega, pueden ser transferidos posteriormente a situaciones no lúdicas

Por ello el juego es sin duda alguna una herramienta de aprendizaje clave para desarrollar e implementar en el área de sociales. Y lo reafirma (Caneo, 1987). plantea que la utilización de estas técnicas dentro del aula de clases, desarrolla ciertas ventajas en los niños y niñas, no tan solo Concernientes al proceso de cognición de ellos, sino en muchos aspectos más que pueden ser expresados de la siguiente forma:

- Permite romper con la rutina, dejando de lado la enseñanza tradicional, la cual es monótona.

- Desarrollan capacidades en los niños y niñas: ya que mediante los juegos se puede aumentar la disposición al aprendizaje.
- Permiten la socialización; uno de los procesos que los niños y niñas deben

Trabajar desde el inicio de su educación.

- En lo intelectual - cognitivo fomentan la observación, la atención, las capacidades lógicas, la fantasía, la imaginación, la iniciativa, la Investigación científica, los conocimientos, las habilidades, los hábitos, el potencial creador, entre otros.

Todas estas ventajas hacen que los juegos sean herramientas fundamentales

Para la educación, ya que gracias a su utilización se puede enriquecer el proceso de enseñanza - aprendizaje.

La evaluación hoy en día se reconoce como un eslabón más de la cadena, en la medida en que se mide a los estudiantes, pensar en los problemas de la evaluación permite mirar dos vertientes una seria la pedagogía y otro los dominios del conocimiento del estudiante. Porque digo que estas dos medidas porque dentro de la evaluación también debe haber una pedagogía evaluar los contenidos vistos de una manera apropiada, ejemplo cuadros, textos de completar, preguntas cerradas, abiertas, tipo ICFES, análisis etc. pero muchas veces se evalúan preguntas y cuando no se responde como se pretende muchas veces se colocó un resultado que no es tan satisfactoria.

Si se pensara en implementar un diseño de evaluación que articulara métodos didácticos de respuesta como de análisis que logre utilizar métodos de justificación se mejoraría no solo los desempeños académicos si no el interés por parte de los alumnos en saber el resultado de sus evaluaciones.

(Sacristán & Pérez Gómez, 1996), Afirman "la evaluación es una práctica muy extendida en un sistema escolar en todo nivel de enseñanza y en cualquiera de sus modalidades o especialidades". (pág. 2).

Esto quiere decir que estamos ante una actividad que se desarrolla siguiendo unos lineamientos establecidos y es muy difícil salir de ese estándar de medir a un estudiante, sea por números o letras siempre se quiere tener el resultado del cuantitativo, y sobre ello referirse a su rendimiento académico.

El concepto de evaluación en términos coloquiales se entiende como un amplio lenguaje del común palabras como calcular, determinar, atribuirle un valor a algo, calificar etc. son palabras que las utilizan para medir los conocimientos. Pero nos hemos preguntado ¿qué tanto de ese conocimiento medido en realidad es verdadero? o por el contrario solo sirve para un determinado momento y los contenidos académicos y las temáticas si están entendidas y interiorizadas o solo los estudiantes estudian por la nota. Quizás mucha de la realidad es que somos mecánicos y poco aprendemos para la vida si no para el momento.

Considero que la evaluación se puede mirar como un instrumento de aprendizaje si se interioriza bien y si se diseña de una forma correcta en la cual se utilicen diferentes métodos de pregunta, y ayude al estudiante a analizar, a cuestionarse y no se mecánico en respuestas de memoria si no más analítico y eso traerlo a la vida.

Teniendo esto en cuenta las evaluaciones, (Sacristán & Pérez Gómez, 1996) dice: "las funciones de la evolución pueden resumirse en incidir en el aprendizaje, favorecerlo. Incidir en la enseñanza contribuir a la mejora, incidir en el currículo ajustarlo a lo que puede ser trabajado con interés y provecho por los estudiantes" (pág. 16)

Se puede pensar que la evaluación no solo sirve para medir si no que el docente debe utilizarla como una herramienta de enseñanza, la cual si se nutre se cambia se mejora día a día se puede encontrar mejorías en el ambiente escolar, porque muchas veces los docentes re utilizan las evaluaciones diseñadas, y otros las utilizan como o método de control se mezcla lo disciplinario con lo académico.

(Sacristán & Pérez Gómez, 1996), determina el término "control" no expresa necesariamente el aspecto valorativo, consustancial a la evaluación; lo que vendría a reforzar la cuestionada "neutralidad" y la limitada noción de que los problemas de la evaluación son puramente técnicos. Conviene recordar que este término toma fuerza en el ámbito educativo, cuando se importa el escenario laboral. Su contenido subraya dos ideas: la técnica y la de poder o ejercicio de autoridad. (pág. 87)

Muchos docentes muchas veces toman el mecanismo de la evaluación como o castigo, se imparte y se dice próxima clase examen de lo visto cuando ellos se han portado mal o simplemente por mostrar autoridad y generar temor en el aula, pienso que esto en realidad no es nada pedagógico porque hace que los contenidos vistos en un aula de clase no sean desarrollados a cabalidad y se genera un malestar para la materia y el docente tendría

problemas porque generaría dificultades en el aprendizaje y se vería reflejado en las notas finales, sumado a que el alumno pierde interés y siente temor.

(Sacristán & Pérez Gómez, 1996), afirma: "La evaluación como ya sabemos no solo debe medir, debería de ser un método que si determine numéricamente los contenidos vistos pero no debería ser un motivo para que estudiantes sienta temor al presentar una prueba" (pág. 33).

Si bien en las aulas de clase existen casos de niños que presentan nervios o temor a la hora de ser evaluados y ¿nos hemos preguntado el por qué? quizás no existen razones el control se mezcla lo académico y lo disciplinario, pero en realidad no se está buscando las alternativas para que el estudiante aprenda. Se debería promover que los estudiantes sientan satisfacción de saber que lo que presentan es fácil o sentir esa satisfacían de que les ira bien y recibir una evaluación con una buena nota de acuerdo a lo estudiado y a lo abordado en clase. Porque para nadie es un secreto que el sentir la perdida de una evaluación es frustrante. Es más el docente debería de dar pautas de estudio y ayudar en ese proceso de aprender o de estudiar.

2.1 ¿Porque entonces es importante el tema de la evaluación en el colegio los caciques?

Se parte de que la evaluación como se ha venido mencionando en el texto tiene como objetico valorar un determinado aprendizaje, un conocimiento. Y dependiendo de ello se mira en la parte institucional el nivel del establecimiento que se encuentra y el estado mide también el tipo de calidad educativa que se tiene y sobre este se mira los costos en el caso de lo privado en aumentar las matriculas porque el nivel de la institución es muy superior. Por ello como lo habla el autor es clave ya que;

(Sacristán & Pérez Gómez, 1996), Las finalidades y funciones son diversas, no necesariamente coincidentes; son variables, no siempre propuestas conscientemente, ni asumidas o reconocidas. Pero tienen una existencia real. Están en estrecha relación con el papel de la educación en la sociedad con el que se reconoce de modo explícito en los objetivos educativos y con los implícitos. Están vinculadas con la concepción de la enseñanza y con el aprendizaje que se quiere promover y el que se promueve". (pág. 89)

Teniendo en cuenta lo antes abordado se puede apreciar que la función de la evaluación no solo es un medidor para los estudiantes, sirve de análisis para las instituciones, ya que si se tiene buen rendimiento y desempeño genera un estatus para el colegio, como también incrementos en matriculas por la el alto nivel que puedan llegan a presentar.

Por ello la evaluación adquiere nuevas concepciones mostrando esos niveles de logro, de sus aprendizajes significados. y son mostrados ante la sociedad. se puede pensar entonces como infiere:

(Acevedo Ahumada, 2001). El intentar separar las evaluaciones del proceso normal del aprendizaje es uno de los aspectos que actuarían como freno o retroceso en la búsqueda de principios válidos para una evaluación centrada en construcción de conocimientos por lo que en la medida que ambos procesos, aprendizaje y evaluación, permanezcan consustancialmente unidos se estaría realizando una labor sinérgica favorable a la reconstrucción de los contenidos aprendidos. (pág. 26)

Al ser un elemento que es difícil de dejar atrás como lo es evaluar, si se puede pensar en mejorar y complementar la información obtenida mediante pruebas escritas, orales. Se podría pensar en otro método alterno frente al proceso de evaluar.

Un ejemplo de ello sería; mirar instrumentos o técnicas que ayuden a mejorar la información sobre el aprendizaje de nuestros alumnos, se debería mirar de forma crítica frente a nuestras prácticas evaluativas y de esta manera mirar de formas más lúdicas como evaluar y mirar si los conocimientos han sido adquiridos y comprendidos, y cambiar esa mentalidad de dejar estudiantes, de mezclar lo académico con lo disciplinario.

Hoy en día en las instituciones se mira por parte de docentes el intentar aprender más sobre las tics como técnicas, que se están empleando para recoger evidencias de aprendizaje de los estudiantes, resultan cada vez más variados, como mapa mental, conceptual, semántico, gráfico, organigramas etc.

2.2 Metodología

El enfoque metodológico del presente proyecto pedagógico, está basado en una propuesta de tipo etnográfico, orientado a analizar procesos educativos, ya que la etnografía sirve como herramienta el estudio y descripción de individuos en este caso los estudiantes y como ellos, aprenden socializan e intervienen en el aula, teniendo en cuenta la habilidad y destreza en los juegos como el los ritmos de aprendizaje.

Para realizar la presente investigación se optó por el método de la etnografía, como método adecuado en el que se encuentran resultados cualitativos, por medio de la cual se hacen, descripciones y reconstrucciones de carácter interpretativo en un espacio como lo es el aula de clase.

Con este apoyo de la etnografía se identificó el objeto de investigación y se refieren los sucesos más importantes que ocurren interiormente en el aula, el colegio como el contexto.

(Martínez, 2004) La etnografía es un proceso de investigación de los más antiguos, que emplea procedimientos metodológicos y hermenéuticos. Que permiten describir y analizar las situaciones observadas utilizando para ello, varios tipos de recolección de datos. El etnógrafo generalmente expone el objeto de estudio, busca medios para adquirir argumentos del medio, los examina e indaga. Cuando ya los interpreta los expone y presenta la evidencia del proceso de estudio; es así como la etnografía permite buscar esa información del mismo. (pág. 88)

Partiendo de esto se pretende conocer como es la enseñanza en el colegio los caciques y como son las formas de aprendizajes de los estudiantes en el área de sociales del grado 4.

De esta observación se extraen datos como fuentes de primera mano y segunda mano utilizando, la entrevista, los cuestionarios, la encuesta.

(Sampieri Hernández, 2004), habla acerca de los métodos de investigación para este estudio se debe tener en cuenta las fuentes como materia prima de la investigación,

Se parte de una idea que es mejorar las formas de evaluar en la institución y utilizar métodos más lúdicos, se desarrolla esta idea de implementar juegos y diseñarlos para ello tomamos los valores que el colegio los caciques trabaja como se muestra a continuación, lo cual expresa también estas escalas de valores en el PEI de la institución.

Investigación en el colegio los caciques

La investigación se centró principalmente en un nivel de estudio *descriptivo*, de los niños y niñas del grado 4 pues encontrando características importantes de un grupo de personitas (alumnos y alumnas del grado de cuarto), los cuales fueron sometidos a un análisis mediante la utilización de juegos educativos, observando, que los juegos inciden en la disposición del aprendizaje del área de sociales,

La información recogida se realizó mediante diversos instrumentos y técnicas que revelaron datos importantes a considerar dentro de la investigación.

Contexto colegio los caciques

la investigación se llevó a cabo en la ciudad de Popayán, la institución de estudio fue colegio los caciques (privado) con una población de alumnos de 9 a 10 años del grado 4 se incluyó a las docente quien entrego información detallada acerca de las metodologías utilizadas para el aprendizaje de sociales.

2.3 Criterios de evaluación cualitativa y cuantitativa.

De acuerdo al decreto 1290 de abril 16 de 2.009, el Colegio los Caciques adopta la siguiente escala valorativa de carácter cuantitativo y cualitativo con su correspondiente equivalencia:

Tabla 3. Escala valorativa de carácter cuantitativo y cualitativo

Desempeños	Porcentajes	Nota
Desempeño superior	90% A 100%	4.7 – 5.0
Desempeño alto	78% A 89%	4.1-4.6
Desempeño básico	65% A 77%	3.5-4.0
Desempeño bajo	10% A 64%	1.0 A 3.4

Fuente: P.E.I. Colegio los Caciques

Dentro de la institución en el PEI se habla de las medidas que se debe tener como plan de mejoramiento para los estudiantes los cuales son los siguientes:

Proceso de refuerzo: actividades y planes de mejoramiento de los estudiantes

Cada orientador de asignatura establecerá procesos y estrategias de seguimiento y de refuerzo especial para los estudiantes que obtengan Desempeño Bajo. Como política General de la institución para cada día de la semana se asignaran actividades de refuerzo y profundización en cada materia.

La obligación, responsabilidad y cronograma para estos refuerzos de planes de mejoramiento serán concentrados y asumidos por el padre de familia, el docente y los estudiantes quienes definirán unas actividades o talleres y la sustentación de los mismos por parte de los alumnos para superar el Desempeño Bajo.

En cada periodo se darán varios refuerzos, si a pesar de esto continua sin ser superado el Desempeño Bajo, la nota no se modificara y se consignara así en el informe correspondiente a dicho periodo para promediarle al finalizar el año y entrar a hacer parte de la nota final.

Para realizar un trabajo conjunto en la formación integral de los estudiantes y tener como metas prioritaria la excelencia académica y humana, se agotara el conducto regular estipulado en este sistema de Evaluación adoptado por el colegio Los Caciques.

A - Para la superación de desempeños bajos el Colegio y sus profesores entregaran los planes de mejoramiento al padre de familia y a los estudiantes quien presentara sustentación de los mismos según la fecha acordada.

B- En casos de obtención de Desempeño bajo, los padres de familia deben presentarse ante el docente cuando sean requeridos por el mismo y no dejarlo para el fin de año.

C.- los Estudiante debe presentar sustentación del taller y el docente dará la información o resultado en forma oportuna al padre de familia.

2.4 Propuesta de mejoramiento:

Por medio de la etnografía se buscó describir e interpretar las conductas y relaciones de alumnas y alumnos en el proceso pedagógico, dándole mayor atención al uso que se da a los juegos y durante el desarrollo de la clase.

Durante el trabajo de campo se realizaron encuestas a los estudiantes con el objetivo de conocer la percepción y disposición de aprendizaje que poseen acerca del Área de sociales.

Primero se realizara una descripción del estudio se realizará acciones educativas que permitan mejorar el rendimiento académico como la disposición en clase, será por medio de sondeos, encuestas, test para determinar qué tipo de inteligencias presentan los estudiantes para luego diseñar los métodos de estudio que cada estudiante debe tener en cuenta como ayuda, en donde se encontraran las debilidades y las fortalezas de los estudiantes.

Criterios para evaluar desde mi propuesta de juegos didácticos, teniendo en cuenta las competencias del estudiante.

Competencias Específicas

El estudiante será capaz de:

- ✓ Observar, describir, compartir, diferenciar los elementos de su entorno.
- ✓ Identificar procesos físicos que ocurren en el planeta y las relaciones que las sociedades establecen entre sí.

Relaciones con la historia y la cultura.

- ✓ Analizar los procesos históricos de las sociedades y la influencia de estos en el desarrollo de la actualidad.
- ✓ Identificar y describir algunas características de grupos socioculturales a los que pertenece y a otros diferentes a los de él.
- ✓ Reconocer el origen de nuestros antepasados.

Relaciones espaciales y ambientales

- ✓ Ubicarse en el entorno físico y establecer relaciones espaciales.
- ✓ Reconocer y describir características físicas del paisaje y establecer relaciones entre ellos.
- ✓ Identificar los principales recursos naturales y su impacto económico.

- Dentro del área de sociales se habla de geografía, historia competencia social y ciudadana, democracia pero también tenemos las competencias del saber hacer el cual adquiere un estilo propio de las ciencias sociales. el saber hacer adquieres las destrezas fundamentales y específicas, pero también su combinación con otros factores, actitudes y valores.

Figura 2. Criterios de evaluación proyecto (como recurso plan de mejoramiento)

Contexto:	Autenticidad	Estudiante
Se diseña contexto que refleje condiciones bajo el cumplimiento.	Actividad desafíos complejos estructurados	Actúa de manera eficaz con el conocimiento compromiso

Indicadores

Evidencia que refleja el aprendizaje habilidades y fiabilidad de evidencia y criterios

Fuente: Elaboración Propia

2.5 Tipo de investigación

¿Carácter cualitativo y cuantitativo porque?

Se debe mirar lo cualitativo Como un proceso activo, sistemático y riguroso de indagación dirigida, en el cual se toman decisiones sobre lo investigable, en tanto se está en el campo que es objeto de estudio. Lo cual me permite ver a partir de los datos encontrados mirar las situaciones, comportamientos y reflexiones frente a la implementación de juegos didácticos como método de evaluación, pero también me permite dar datos cuantitativos porque se termina cumpliendo con la función de evaluar, la cual difícilmente se puede dejar

para cumplir de esta manera con los estándares que pide el ministerio de educación el articular estas dos formas de evaluación en el diseño de los juegos permite medir los conocimientos, como evaluar otros aspectos a desarrollar como habilidades, competencias, el ser integral de un niño o niña entre otras variables.

La investigación posee carácter cualitativo, pues en ella se describen contextos, ambientes, personas, interacciones y conductas que son factibles de ser observadas, incluyendo, la visión textual, sin modificaciones de los participantes, considerando aquello que piensan, sus experiencias, actitudes y comportamientos.

Teniendo en cuenta como referencia (Sampieri Hernández, 2004), utilizara y desarrollar de manera descriptiva el proceso de mejorar las evaluaciones, retroalimentarlas teniendo en cuenta los estilos de aprendizaje de los estudiantes de grado 5, en los cuales se explicara los métodos de estudio, se propondrá mejorar en las formas de transmitir el conocimiento en este caso utilizando métodos más didácticos para fortalecer así de manera lúdica los contenidos abordados en el aula de clase.

El método de estudio, en este caso me permite realizar un seguimiento para ver qué tan significativo son las propuestas y diseño de evaluaciones en las cuales se tendrá en cuenta cada inteligencia de los estudiantes y se articulara en una misma evaluación para de esta manera tener múltiples visiones y ayudar a los demás a mejorar y potencializar esos saberes y inteligencias que cada uno tiene.

Campo de estudio:

La investigación se lleva a cabo en la ciudad de Popayán, en el colegio los caciques, las características de la población son niños y niñas de grado 5 de primaria, está conformado por 15 niños y niñas de la jornada de la tarde, se escogió este grado por empezar a fortalecer y de manera significativa cerrar el ciclo de primaria. Para ellos se desarrollaran los siguientes puntos en la recolección de datos

2.5 Recolección de información:

En el presente proyecto pedagógico de investigación con el fin de sintetizar los resultados se emplean como técnicas la entrevista y como instrumento el cuestionario, para concretar la descripción del plan se debe contestar a las siguientes preguntas.

Tabla 4. Cuestionario, para concretar la descripción del plan

Preguntas básicas	**explicación**
1. ¿para qué?	Alcanzar objetivo de la investigación
2. ¿De qué persona u objeto?	Docentes y niños
3. ¿aspecto que se debe mejorar?	Indicadores y mejoramiento en evaluaciones
4. ¿Cuándo?	Febrero de 2016
5. ¿Dónde?	Colegio los Caciques
6. ¿cuantas veces?	1 o 2 veces por semana
7. ¿Qué técnicas de recolección?	Encuesta y Entrevistas

8. ¿Con que?	Cuestionario estructurado
9. ¿En qué situación?	Investigación de proyecto
10. ¿Quién?	Laura Andrea Sotelo Valdés

Fuente: Elaboración Propia

2.6 Procesamiento de la información

La presente investigación realizada atreves de la investigadora y con la ayuda del director de la institución Colegio los Caciques, y de la profesora del área de sociales obtendremos la recopilación de los datos conjuntamente con las técnicas de la investigación, después procederemos a la tabulación de los datos, se presentara mediante gráficos y escritos para el análisis y la propuesta del trabajo.

El procedimiento a realizar es el siguiente:

- Primero se realizara un sondeo para determinar qué interés presentan los estudiantes, que grado de dificultad etc. y se mirara que tipo de aprendizaje presentan, los estudiantes, para luego buscara alternativas para mejorar la parte académica como también la motivación en los estudiantes se realizaran encuesta para determinar el grado de satisfacción y teniendo los resultados se buscara los métodos para crear los juegos como herramienta pedagógica.
- La acción es mirar los resultados obtenidos y establecer los cambios a realizar en el aula que permita articular las múltiples inteligencias que se presentan y tener en cuenta

lo que los estudiantes desean y mejorar así el ambiente de aula como la dinámica en las evaluaciones donde sean más lúdicas.

- Como participantes se hablara con los padres de familia, para aportar ideas de métodos de estudio, y establecer vínculos con los estudiantes y padres para seguir en el proceso de aprendizaje.
- Como técnica e instrumento presento, encuesta con preguntas de tipo abierta y cerrada, observación en la aplicación de evaluaciones, para ver cómo se fortalecen los conocimientos, entrevistas. como la revisión del PEI y el método de evaluación establecido en la institución.
- También se preguntara a los docentes quienes utilizan el juego como método de aprendizaje.

Como análisis del proyecto pedagógico está determinado de manera cuantitativo como cualitativo ya que se estimara el resultado de las encuentras en cifras y se realizara el análisis pertinente de acuerdo a los resultados que se vayan encontrado en el transcurso del proyecto.

2.7 Plan de mejoramiento

(Castejón, 1997), afirma: La educación es un fenómeno que se caracteriza por la interacción de múltiples y continuos procesos de enseñanza-aprendizaje y por el logro, en último término, de unos resultados prácticos y observables. Dentro de los contextos educativos, el estudio del aprendizaje es uno de los temas fundamentales de investigación,

sustentado en la idea de que casi todo lo que el individuo hace, o puede llegar a hacer, es consecuencia de su aprendizaje. (pág. 87)

Desde este punto de vista es pertinente crear, re estructuras las formas de evaluación teniendo en cuenta los estilos del aprendizaje. En el caso de la institución los caciques se presentan estilos de aprendizajes en el que la mayor parte los niños son visuales, y inteligencia interpersonal y solo 2 presentan la inteligencia kinestésica.

Teniendo en cuenta que la inteligencia visual que es son personas que tienen la capacidad de aprender por medio de imágenes, la inteligencia intrapersonal es la que nos permite entendernos a nosotros mismos. No está asociada a ninguna actividad concreta la Inteligencia Corporal - kinestésica, o la capacidad de utilizar el propio cuerpo para realizar actividades o resolver problemas. Es la inteligencia de los deportistas, los artesanos, los cirujanos y los bailarines. Teniendo en cuenta estas inteligencias que presentan los estudiantes, es potencializar por medio de ellas a los estudiantes, pensar en aprenderse una canción o inventarla según la temática, realizar mapas mentales, etc son herramientas con las cuales se pueden trabajar como delegar responsabilidades a ellos según cada actividad planeada. Las evaluaciones también deben ser pensadas para estos estilos de aprendizaje.

Utilizando el método de la observación, encontraba que los estudiantes no se sentían motivados por el área de sociales, al ser un área de demasiados contenidos, y sus evaluaciones era casi siempre de tipo memorístico, la idea es implementar gráficas, análisis en las evaluaciones, sopa de letras etc para tener concentrado a el estudiante y permitirle desarrollar más habilidades y las que tiene potencializarlas, como motivación se diseñó un

sello y pequeñas tarjetas que los estudiantes acumulan y que dependiendo la actividad o la participación tienen una valoración que les sirve para subir la nota ya sea en una evaluación o en un taller.

Las teorías de los estilos de aprendizaje muestran las diferencias personales entre los niños y niñas, proponen un medio para mejorar el aprendizaje a través de la conciencia personal del docente y de la persona a analizar, se analizan sus estilos personales de aprendizaje. Este hecho supone que la manera de aprender de cada persona es diversa y que responde, por una parte, a las disposiciones naturales de cada individuo, y por otro lado, a resultados de experiencias y aprendizajes pasados, sin olvidar los contextos sociales o familiares a los que están inmersos.

Otra propuesta de mejoramiento es diseñar en la evaluación preguntas de nivel básico, medio y alto para llevar cada vez al estudiante a interpretar, a analizar y desarrollar otras competencias sin que se dé cuenta de ello. También como o mejoramiento se desarrollara talleres que ayuden a subir el conocimiento, se realizara los juegos de manera lúdica que permita que todos participen y puedan ganar puntos los cuales se verán reflejados en una nota.

La idea es implementar estrategias de evaluación diferentes, pero teniendo en cuenta los criterios de evaluación de la institución, en este caso el juego a trabajar y potencializar los aprendizajes se realizara con la ayuda de un banco de preguntas tipo ICFES, las cuales se piensan articular en la creación de dos juegos uno de ellos es un juego que se llama preguntados en el cual se utiliza como o herramienta de calificación la lista de cotejo,

diseñada para la institución y el juego a desarrollar es la ruleta mágica, con preguntas de tipo ICFES.

Como manera didáctica se está implementando los sellos que cada uno equivale a un 0.1 el cual es canjeable para subir notas en talleres y evaluaciones, como herramienta de motivación en clase.

En anexos se encuentra la lista de cotejo para utilizar en el juego de la ruleta mágica.

28 Matriz plan de diseño de juegos

Tabla 5. Matriz plan de diseño de juegos

Contenidos	Objetivos	Actividades	Recursos	Responsabilidades	Beneficiarios	tiempo
Tema 1 Introducción del juego de Napoleón Bonaparte	Comprender la importancia de napoleón en el mundo.	• integración grupal • análisis del juego • juego alcanza la estrella	Cartulina Marcadores Cuestionario de preguntas Cinta	La investigadora	Docentes estudiantes	40 min
Tema 2 Juego identifica los personajes	Analizar las imágenes y identificar que personajes	• exposición del juego • concurso grupal	Imágenes Tijeras Papel marcadores	La investigadora	Docentes Estudiantes	40 min

Tema 3 Independencia de Colombia Juego de la ruleta	Observar la importancia de la independencia y el legado para nuestros días	Dinámicas del juego Puntos por juego Preguntas tipo ICFES	Cuestionario Lista de preguntas Ruleta mágica Lista de cotejo	La investigadora	Docentes estudiantes	40 min

Fuente: Elaboración Propia

2.9 Desarrollo de la Propuesta

Objetivo: Establecer una mejor comunicación entre docentes y padres de familia, para lograr un conocimiento sobre el verdadero significado de los juegos simbólicos y su influencia en las inteligencias múltiples de los niños y niñas del colegio los caciques.

3. DISEÑO DE JUEGOS CON CONTENIDO TEMÁTICO ÁREA DE SOCIALES

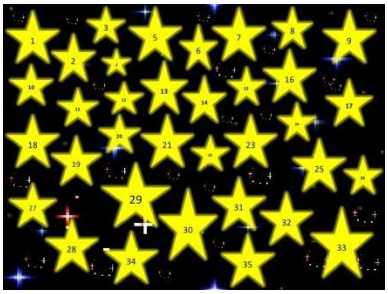
Dentro de este punto se han incluido toda una serie juegos los cuales son aplicados en los niños y niñas del Colegio Los Caciques de la ciudad de Popayán, se permite trabajar las temáticas en las distintas sesiones como o se puede ver en el cuadro antes mencionado

Su selección dependerá de los objetivos trazados por el docente y lo que se pretenda abordar con el grupo a trabajar en este caso los niños y niñas del grado 5°

Para su mejor comprensión y utilización se han subdividido en sesiones de 40 min de cada clase, en este caso dentro de las horas del área de sociales.

Utilizando juegos como:

Juego de alcanza una estrella



Este juego se basa en buscar estrellas iguales en las que tenga la pregunta y se encuentre la respuesta por ello en el tablero, se ubican varias la idea es que el estudiante, busque el nombre que esta al respaldo de la estrella, y buscar la respuesta correcta que está pegada en otra estrella. De esta manera si acierta tiene un punto.

Juego de ruleta mágica

La ruleta es un juego en el cual cada estudiante, debe responder una pregunta, hablar sobre el tema respectivo de clase, cada carita tiene un significado desde inténtalo, gana un punto, participa un amigo, pierde el turno, te reto a, vuelve y juega. De esta manera cada jugador tendrá la opción de participar como de elegir a un compañero también que juego hasta que todos los estudiantes participen y se evaluar ya que las preguntas son relacionadas a las temáticas del juego.

Juego de identifica el personaje

Este juego la idea es encontrar el nombre del personaje y la imagen que corresponda el estudiante debe contar sobre la biografía de cada uno de ellos. Cada acierto y participación da puntos.

3.2 Conclusiones de los juegos

Estos juegos diseñados permiten realizarse de manera sencilla ya que no se necesita tantos recursos para implementarlos en el aula de clase, la técnica posibilita que el grupo se entretenga, se divierta y comprenda los contenidos trabajados en clase, ayudándonos con la lista de cotejo o chequeo como herramientas básicas para mirar cada espero a calificar de manera cualitativa del estudiantes, sin alejarnos de los temas que hacen parte del currículo de la institución.

3.3 Administración de los juegos en la institución:

Para la ejecución de mi propuesta de la evaluación como elemento didáctico utilizando los juegos se diseña esta guía de juegos que puede servir como modelo para los docentes con el fin de detectar y mejorar los saberes de los estudiantes, donde se puede evaluar lo cuantitativo como lo cualitativo.

Se tendrá un presupuesto que cubrirá los recursos materiales, humanos, tecnológicos, necesarios para de esta Manera satisfacer. En este caso corre por cuenta de la investigadora con lo cual se pretende es poner como ejemplo para que los docentes de la institución también puedan crear otras alternativas pedagógicas.

Recursos Institucionales:

Colegio

Recursos Humanos

Docentes

Televisor

Salón de clases

Tablero

Juegos diseñados por la Investigadora

3.4 Momentos previos de los juegos y la evaluación

Se debe tener presente que los juegos es una propuesta lúdica que sirve para evaluar al estudiante, por ello se evalúa cualitativamente, como cuantitativamente pero también sirve para mejorar los contenidos vistos en clase a través del juego siendo una herramienta pedagógica y metodología para estudiante.

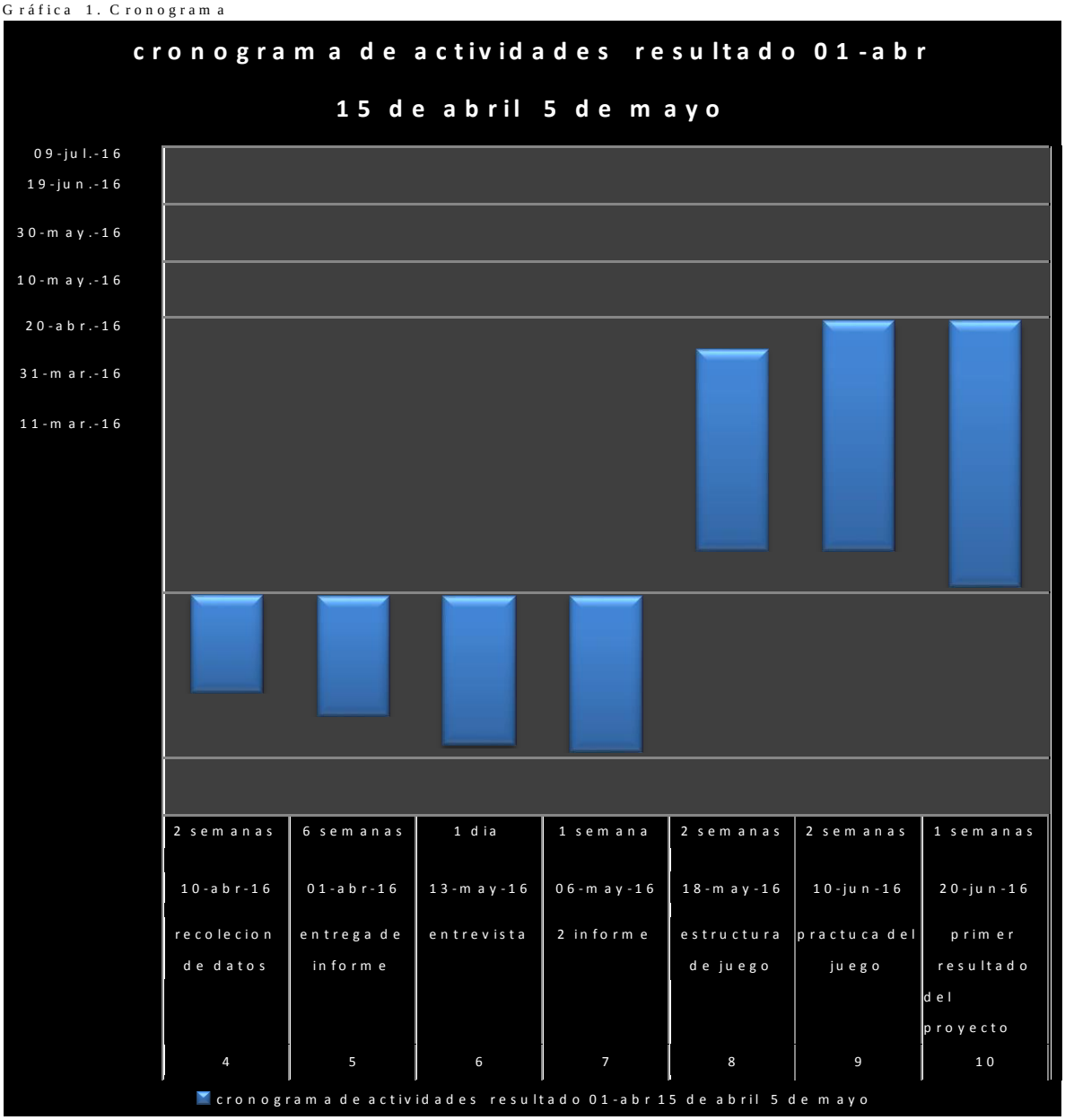
Para ello se utilizó:

La lista de cotejo, o lista de chequeo, también se diseñaron los juegos utilizando elementos como papeles marcadores y recurso humano.

La forma de evaluar se realizara durante el proceso del juego así como al final de cada una de las temáticas planteadas, con la participación directa de las personas involucradas en la investigación cuyos resultados serán comprobados, analizados y se irán efectuando los ajustes necesarios según los datos arrojados y el desarrollo visto.

3.5 Cronograma

Gráfica 1. Cronograma



Fuente: Elaboración Propia

3.6 Presupuesto

Tabla 6. Presupuesto

materiales	Costo	Cantidad
Tabla de madera	10.000	1
Exacto	3000	1
Mapa de África	15.000	1
Pintura	10000	1
Total	38.000	

Fuente: Elaboración Propia

3.7 Resultados de hallazgos

La evaluación es un sistema de meta, donde la evaluación de una actividad, pero poco se mira la crítica, el análisis la opinión y la creatividad como actitudes, hábitos, disposiciones y motivaciones. Se analiza que comprender que la evaluación permite al profesor comprender qué tipo de proceso realiza el alumno que es lo que ha comprendido y asimilado.

Para ello se realizó una entrevista a los docentes con la siguiente pregunta. ¿Usted para enseñar utiliza el juego? estos fueron los resultados obtenidos.

Objetivo N°1

Observar y analizar la implementación del juego como potencializador del desarrollo del pensamiento en el área de sociales, a fin de conocer y describir como un proceso de enseñanza y aprendizaje.

Los juegos educativos fueron observados en el grado 5 del colegio los caciques, de la ciudad de Popayán, las observaciones se realizaron a partir de la planeación de cada clase, tomando en cuenta los ejes fundamentales del área de sociales

Objetivo 2

Conocer la percepción sobre los juegos educativos que tienen los alumnos y alumnas del grado 5 del colegio privado los caciques.

Con el fin de conocer la percepción de los estudiantes respecto a la metodología de enseñanza aprendizaje basada en la utilización de juegos educativos se aplicó un cuestionario inicial, como un test de preguntas como diagnóstico, pero se habló de juegos lo cual no se orientó nada lúdico si no como una actividad común y corriente , el cual arrojó una percepción negativa por parte de los estudiantes en el área de sociales, porque para ellos la palabra juego significaba otra cosa diferente a lo que se dio en clase, lo cual fue presentar un cuestionario de preguntas, debido a la utilización de una metodología tradicional de enseñanza.

Luego de esta desilusión por parte de los estudiantes se presentó la verdadera propuesta lúdica con preguntas era un concurso de quien participa más donde se daban puntos a cada estudiante

A partir de la aplicación de un cuestionario final y la propuesta de preguntas estilo preguntado de manera didáctica utilizando los juegos educativos se logró evidenciar un cambio positivo en la percepción por parte de los estudiantes. Los cuales consideraron esta nueva metodología como una forma entretenida de aprender sociales, de manera divertida y saliendo de lo tradicional, la cual les facilita la comprensión de los contenidos, al ser una actividad acorde a los intereses propios de su edad, aumentando su participación y su disposición en las clases.

Objetivo 3

Conocer la influencia de los juegos educativos en la enseñanza de sociales en alumnos y alumnas del grado 5 A partir de los instrumentos de recolección de datos, en este caso las notas de campo y registros etnográficos, estrategias de evaluación, se observó que los estudiantes, presentaban una disposición positiva hacia las estrategias utilizadas, es decir, juegos educativos, lo que se reflejó en la participación activa de éstos, al momento de trabajar con la metodología antes mencionada.

La aplicación de esta metodología propició que a partir de los juegos realizados en el aula de clase desarrollaran la cooperación, y la competencia. En el caso de la cooperación, esta se logró constatar en el trabajo grupal en el cual cada grupo trabajaba para un fin, en los juegos, Del mismo modo, el ambiente originó las condiciones para la competencia constante entre los grupos, debido a que participaban motivados al realizar de manera correcta las actividades y más rápidamente, lo que se dio en forma natural sin un propósito predispuesto y sin darse cuenta que desarrollaban su capacidad lógica en el área de sociales utilizando la parte cognitiva para desarrollar las preguntas de tipo ICFES con única respuesta en medio de los juegos.

3.8 Análisis encuesta profesores

Debido a la importancia de este proyecto se planteó realizar una encuesta a los docentes en donde se les preguntaba si utilizaban para enseñar la lúdica o el juego. la encuesta se realizó en el colegio los caciques.

De acuerdo a la información obtenida, mediante la encuesta realizada a los docentes, se pudo observar que estos presentan conocimientos acerca del Juego como Herramienta Pedagógica pero poco la utilizan en las áreas que dicta la institución. Teniendo en cuenta esto se dan una variables para generar cambios positivos en la forma de evaluar, se pueden utilizar para apoyar los aprendizajes de los alumnos y alumnas a partir de la utilización de

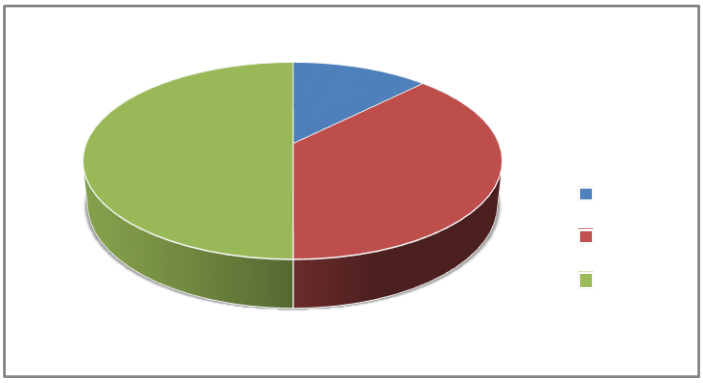
juegos educativos, los cuales en dicho establecimiento no se utilizan y puede ser un aporte a la enseñanza, en las diferentes Áreas, con especial énfasis en el Área de sociales, de manera de ir interiorizando a los alumnos con las estrategias antes mencionadas.

si	3	25%
no	9	75%

Tabla 7. ¿Usted para enseñar utiliza el juego?

ponderación	frecuencia	porcentaje
12		
		9
		si
		no
		total
total	12	100%

Gráfica 2. Grafica basada en la enseñanza del juego



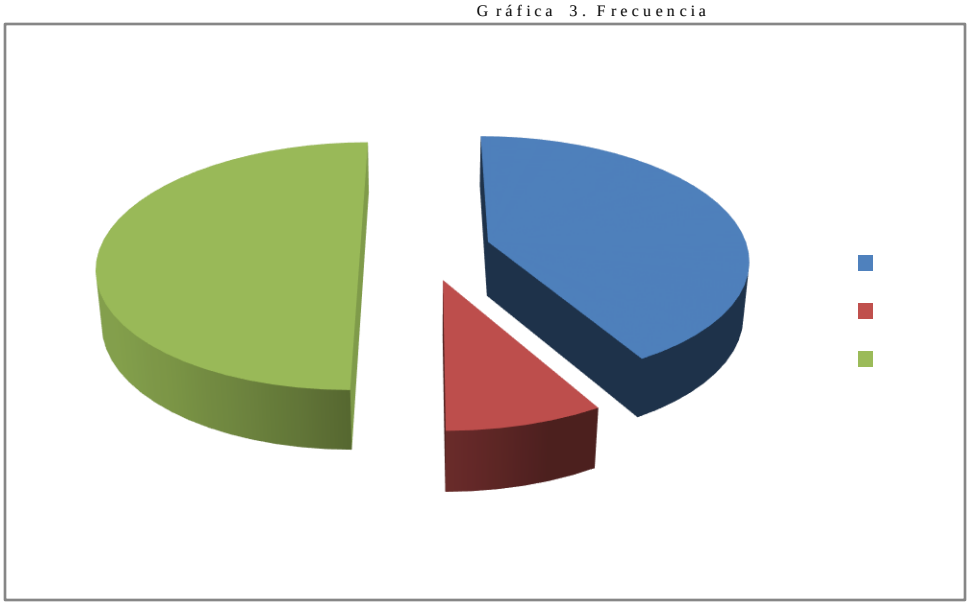
Los resultados como pueden ver son muy poco los que se atreven a jugar o buscar que el aprendizaje sea de una manera lúdica quienes respondieron que si son profesores del

área de matemática y física. Las demás áreas no utilizan el juego como o método didáctico.

En una segunda pregunta que se planteo fue la siguiente

Tabla 8. ¿Cree que el juego permite el aprendizaje significativo?

ponderación	frecuencia	porcentaje
si	10	83%
no	2	16%
total	12	100%



Según la interpretación de este resultado se determina que la mayoría de los docentes dicen que el juego es una ventaja para un aprendizaje significativo, los docentes están de acuerdo que el juego infantil permite el desarrollo integral de los niños lo cual sí es una ventaja para un aprendizaje significativo.

3.5 Conclusiones de las preguntas a docentes

La escaza utilización del juego por parte de los docentes es un problema que afecta el aprendizaje de los niños y niñas, que no se conoce por falta de información.

Las opiniones de los docentes coinciden en que esta metodología de enseñanza y aprendizaje, no se utiliza en el establecimiento debido a diversos factores, tales como el desconocimiento por parte de los profesores acerca de esta estrategia pedagógica que pueden utilizarse para el desarrollo de las actividades, falta de recursos económicos para la adquisición de juegos educativos o para la fabricación de los mismos, lo cual se ve influenciado además, por el factor tiempo, con el cual muchos no cuentan.

Las inteligencias múltiples ayudan en el desenvolvimiento de los niños y niñas, y solo la mitad de los docentes encuestados lo utilizan el no contar con esto causa graves problemas en el desarrollo del aprendizaje.

Por falta de atención en los niños y niñas se detectan los problemas que se van presentando en el aprendizaje diario de ellos. El trabajo en grupo ayuda a tener un buen desenvolvimiento en el aprendizaje del niño, ya que contribuye a formar valores como la solidaridad, la lealtad, etc.

Según la investigación realizada se ha detectado que es necesario implementar un taller metodológico de juegos simbólicos que logran desarrollar las inteligencias múltiples

De esta manera es pertinente desarrollar este tipo de análisis donde el maestro puede buscar alternativas no solo en la comprensión si no en el diseño de las evaluaciones como en los métodos de aprendizaje de una manera más pedagógica.

Luego de indagar a los docentes se comienza el análisis y con ayuda del texto utilizando el método descriptivo, y de observación, para llevar a cabo el desarrollo de este proyecto se realizó una encuesta para ver el grado de satisfacción con el área, en esta encuesta se encontró que algunos estudiantes proponen metodologías diferentes. En el test de inteligencias múltiple, se encontró diferentes inteligencias lo cual me permite buscar alternativas y propuestas para llevarles a estos estudiantes y mejorar sus aprendizajes. la población que se encuesto y se preguntó no pasa de la 15 estudiantes entre niños y niñas, se aplica el test de inteligencia múltiples con el fin de determinar cada inteligencia de cada estudiante en el resultado se encuentra lo siguientes datos:

Encontrmos como en este salon se desarrollaran la inteligencia musical y intrapersonal y las demas inteligencias como logica y visual, en la observacion de este salon los niños son muy prestos a atender a acatar normas y en cuanto a nivel academico responden con facilidad, aunque he notado que los conocimientos son mas faciles de diferir cuando se les presenta metodos audiovisulaes, diapositivas, y talleres con sopa de letras etc. son estudiantes que desde mi punto de vista no les cuesta aprender.

En la encuesta realizada a estudiantes se abordan temas como satisfacción de la asignatura se encuentran los siguientes, resultados aunque los estudiantes en observaciones dicen que les gustaría que las clases fueran más didácticas y se implementarán otros métodos diferentes a videos y documentales.

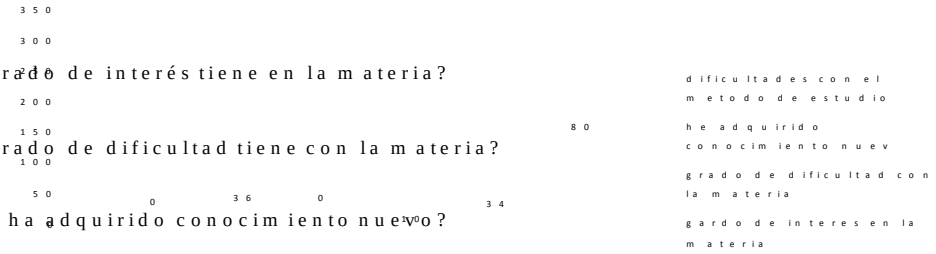
Las preguntas que se trabajaron en la entrevista fueron las siguientes:

¿Qué grado de interés tiene en la materia?

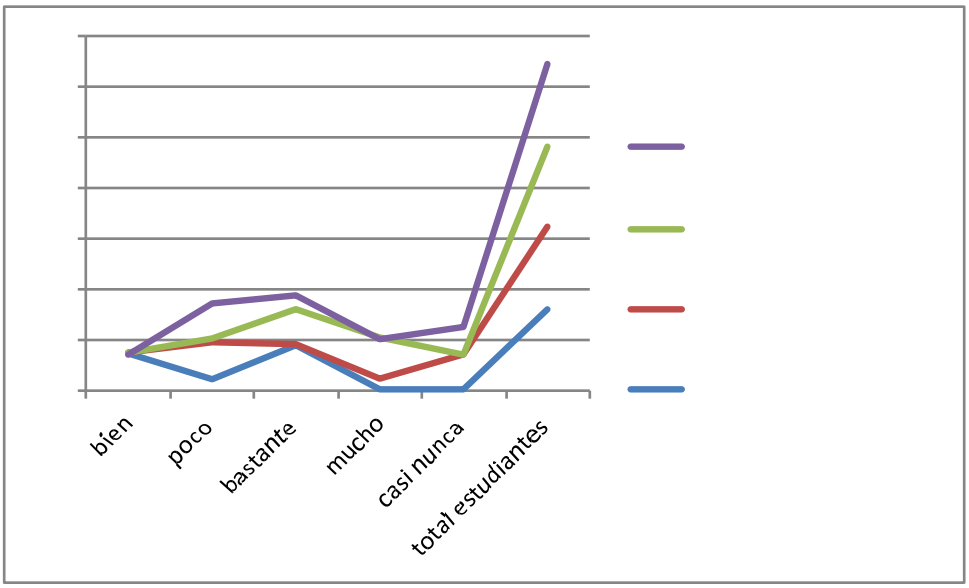
¿Qué grado de dificultad tiene con la materia?

¿Usted ha adquirido conocimiento nuevo?

¿Tiene dificultades con el método de estudio?



Gráfica 4. Preguntas que se trabajaron en la encuesta



Fuente: Elaboración Propia

Partiendo de todos estos datos encontrados y del trabajo del área en clase y de los análisis arrojados dentro del sondeo para la aplicación de los juegos didácticos y el diseño de estos se fue buscando alternativas para despertar el interés de los estudiantes.

Uno de ellos que se está aplicando es la alternativa para despertar interés y motivación es la adquisición de una tarjeta que es redimible en talleres o trabajos o evaluaciones, como método para mejorar no solo el ambiente de aula sino también sus notas y que el aprendizaje sea colaborativo y significativo, como es la metodología de dicha tarjeta; cada estudiante tiene que ganar por participar, por su actitud en clase, cada tarjeta tiene el valor de 0.1 entre más cantidad de tarjetas más puntos tienen y pueden ser reclamables en evaluaciones o talleres perdidos para mejorar la nota. Este método ha funcionado bastante porque motiva al estudiante a estar atento a participar y a desarrollar otras competencias no solo escritas si no verbales.

4. CONCLUSIONES

- El trabajo abordado dio como resultado un gran aporte al colegio los caciques porque permito explorar otras formas de evaluación, la cual fue mediada por los juegos obteniendo como resultado una mejoría en la actitud y interés por parte de los estudiantes.

- Como también incentivar a las docentes a utilizar métodos como los propuestos a lo largo del proyecto mostrando así la importancia del uso del juego y sus aportes como herramienta pedagógica, para así romper con los esquemas tradicionales de enseñanza.

BIBLIOGRAFÍA

Acevedo Ahumada, P. (2001). *La evaluación una concepción de aprendizaje significativo.* Santiago de Chile: Universidad católica de chile.

Andreu, M. D., & García, M. (2000). *Actividades lúdicas en la enseñanza de LFE: el juego didáctico. In M. Bordoy, A. van Hooft y A. Sequeros, I congreso Internacional de español par fines específicos.* Congreso, Amsterdam. Obtenido de http://ciefe.com/wp-content/uploads/2014/05/Actas_I_CIEFE.pdf

Campos Rocha, M., Chacc Espinoza, I., & Chacc Espinoza, P. (2016). *El juego como estrategia pedagógica: una situación de interacción educativa.* Tesis de Grado,

Santiago de Chile. Obtenido de http://repositorio.uchile.cl/tesis/uchile/2006/campos_m/sources/campos_m.pdf

Caneo, M. (1987). *Juegos educativos en la enseñanza de matemáticas.*

Castejón, J. (1997). *Introducción a la psicología de la instrucción.* Alicante: Editorial Club Universitario.

Erik, E. (2004). *Sociedad y Adolescencia*. Ciudad de Mexico: Siglo XXI.

Gutiérrez Delgado, M. (2004). La bondad del juego, pero... *Revista de Investigación Educativa*(4), 153-182. Obtenido de https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=1065706

Jacquin, G. (1958). *La educación por el juego, Madrid: sociedad de educación.* Atenas.

Johan, H. (1954). *Homo Lurdens.* Alianza Emece Editores.

Koruad, L. (2009). *Vivir es Aprender conversaciones con Lorenz Koruad.* Geisa.

Martínez, M. (2004). *Ciencia y Arte en la metodología cualitativa*. México: Trillas.

Méndez Maca, M. Y. (2015). *Aprendo cuando me divierto*. Tesis de Grado, Popayán. Obtenido de http://repositorio.ucm.edu.co:8080/jspui/bitstream/handle/10839/1176/Maily%20Yorelly%20mendez%20Maca.pdf?sequence=1

Piaget, J. (1965). *La escuela nueva, Sección de Educación de la Enciclopedia*.

Sacristán, G., & Pérez Gómez. (1996). *La evaluación en la enseñanza Comprender y transformar la enseñanza*. Madrid.

Sampieri Hernández, R. (2004). *Metodología de la investigación*. México: Mc Graw-Hill interamericana, 4 ed.

Sarlé, P. M. (2001). *Juego y aprendizaje escolar: los rasgos del juego en la educación infantil*. Noveduc Libros.

Spencer, H. (2016). *Los primeros principios*. Madrid: Comares.

Vaccarini, L. (2014). *"La evaluación de los aprendizajes en la escuela secundaria actual". Las prácticas evaluativas se alinean con los modos de enseñar.* Tesis de Grado, Universidad Abierta Interamericana, Buenos Aires. Obtenido de http://imgbiblio.vaneduc.edu.ar/fulltext/files/TC114759.pdf

ANEXOS

Anexo 1. Lista de chequeo

Colegio los Caciques

Calle 4 No. 25 – 17 - B. Camilo Torres - Tel: 8316357 -

caciquecol59@hotmail.com – Popayán

23 años de experiencia nos acredita

Guia de evaluacion

Profesor: _____ **grupo:** _____

Asignatura: _____ **fecha:** _____ **tema:**

_____

Logro: _____ **metodología:** *juego de preguntados con ruleta*

Total puntos	N°	Nombres de alumnos

Valor de 1 a 5																										
Características a evaluar																										
Comportamiento en clase																										
Participación en la actividad																										
Identifica con claridad los temas																										
Usa el tiempo correcto																										
N° aciertos por respuesta																										
N° preguntas con más Dificultad																										
Observaciones																										

la actividad de preguntados con

Anexo 2. Encuesta Área De Sociales I

1. lee atentamente Marca en los espacios según corresponda teniendo en cuenta el cuadro

1	2	3	4	5
Mucho, muy mal, insatisfecho. Si	Mal, poco satisfecho. Poco	Bien, suficiente adecuado, satisfecho, muy poco	Bastante bien, satisfecho, casi nunca	Muy bien, adecuado, muy satisfecho, nunca presento dificultades, No

	1	2	3	4	5
Mi grado de interés por la materia de sociales es de :					
El grado de dificultad que he tenido con la materia de sociales es de					
He adquirido conocimiento nuevos con la materia de sociales					
Tengo dificultades en mi método de estudio					
Mi comportamiento en clase es					
Se utilizan videos, documentales, diapositivas como herramienta pedagógica en clase					

Satisfacción con la asignatura

	1	2	3	4	5
Estoy satisfecho con el contenido de la asignatura					
Valoración del asignatura					
Cuando presentas la evaluación te da temor o miedo					
Te preocupa los resultados cuando terminas la evaluación					

4. Comentarios (por favor, incluya todas aquellas propuestas que, según su opinión, mejorarían el diseño y el desarrollo de la asignatura):

Anexo 3. Encuesta al Estudiante

NOMBRE DEL ENCUESTADO:

_____

LUGAR: _____ **FECHA:**

_____

NIVEL EDUCATIVO:_____ **EDAD:**_____

OCUPACIÓN: ESTUDIANTE _____

MARCA CON UNA X

1 ¿Qué es lo que más te gusta hacer durante el día en el colegio?

Jugar _____ cantar _____ escribir _____leer _____ hacer tareas _____

2 ¿Cuánto tiempo dedicas para jugar en casa?

_____

3 ¿si el colegio fuera un salón de juegos te quedas todo el día en el?

Si ___ No ___Porque

_____

_____

4. De las siguientes áreas cuál es la que más se te dificulta?

Español___ Inglés____ Sociales___ Matemáticas ____ Naturales____

5 Te han enseñado algún juego en el colegio en horas de clases. SI____
No_____

CUAL?

_____ 6

¿Cree aprendes jugando? si ____ no ____ porque

Anexo 4. Encuesta al Cuerpo Docente

OBJETIVO: Conocer sobre el conocimiento que tiene los Docentes acerca del juego y su influencia en las estrategias didácticas

INSTRUCTIVO: Contestar detenidamente las preguntas.

1. ¿Usted para enseñar utiliza el juego?

   SI ( ) NO ( )

2. ¿A sus niños les gusta aprender mediante el juego?

   SI ( ) NO ( )

3. ¿A sus niños les motiva con juegos para desarrollar las Inteligencias

   Múltiples? SI ( ) NO ( )

4. ¿El juego le facilita a usted para el desarrollo de las Inteligencias
   Múltiples? SI ( )

   NO ( )

5. ¿Cree que el juego permite un aprendizaje significativo?

   SI ( ) NO ( )

¿A los niños les estimula el juego para el desarrollo de las Inteligencias Múltiples?

SI ( ) NO ( )

¿El juego es una ventaja que le permite un aprendizaje significativo? SI

( ) NO ( )

¿Sus estudiantes le proponen aprender jugando?

SI ( ) NO ( )

¿Sus estudiantes son solidarios con sus compañeros cuando ejecutan los juegos?

SI ( ) NO ( )

¿La utilización del juego en la enseñanza mejora el aprendizaje de los niños? SI

( ) NO ( )

Anexo 5. Encuesta a los Padres de Familia

OBJETIVO: Conocer sobre el conocimiento que tiene los padres de familia acerca del juego simbólico y su influencia en el desarrollo de las inteligencias múltiples.

INSTRUCTIVO: Leer detenidamente las preguntas y marque con una X según crea conveniente.

CUESTIONARIO

1.- ¿Su hijo (a) le conversa los juegos que practica con su maestra?

SI ( ) NO ( )

2.- ¿Le gusta jugar con su hijo y sus compañeros?

SI ( ) NO ( )

3.- ¿Le enseña juegos tradicionales a su hijo?

SI ( ) NO ( )

4.- ¿Le gustan a su hijo los juegos que usted le enseña?

SI ( ) NO ( )

5.- ¿Cree que el juego le permite aprender más a su hijo?

SI ( ) NO ( )

6.- ¿Le estimula jugar con su hijo?

SI ( ) NO ( )

7.- ¿Dedica el tiempo necesario para jugar con su hijo?

SI ( ) NO ( )

8.- ¿Su hijo le propone jugar con el?

SI ( ) NO ( )

9.- ¿Acoge usted los juegos que le propones su hijo?

SI ( ) NO ( )

10.- ¿Le gusta practicar con su hijo los juegos que le enseña la maestra?

SI ( ) NO ( )

Anexo 6. Fotos Colegio los Caciques