

**ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA EL DESARROLLO DEL APRENDIZAJE
AUTÓNOMO EN LOS ESTUDIANTES DE CUARTO Y QUINTO GRADO DE
PRIMARIA DEL INSTITUTO EDUCATIVO “LOS CHAVITOS” EN LA CIUDAD DE
CARTAGENA**

UNIVERSIDAD NACIONAL ABIERTA Y A DISTANCIA

UNAD

ESCUELA CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN - ECEDU

Elaborado por:

Mario de Jesús Urueta Polo Cód.: 73153580

(Asesor)

Jairo de Jesús Gutiérrez Henao

Cartagena – 2020

RESUMEN ANALÍTICO DEL ESCRITO (RAE)

Este es un proyecto de investigación cualitativa, que se genera a partir de la necesidad de estimular desarrollo del aprendizaje autónomo en los estudiantes de los grados cuarto y quinto de primaria de la institución educativa “Los Chavitos” la cual se encuentra ubicada en el barrio la María de la ciudad de Cartagena de indias.

La temática de ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA EL DESARROLLO DEL APRENDIZAJE AUTÓNOMO EN LOS ESTUDIANTES DE CUARTO Y QUINTO GRADO DE PRIMARIA DEL INSTITUTO EDUCATIVO “LOS CHAVITOS” EN LA CIUDAD DE CARTAGENA, comprende la necesidad del educador en implementar estímulos educativos a los estudiantes basados en la lúdica y la didáctica, así como el planteamiento de un mejoramiento en el diseño de estrategias pedagógicas que fomenten el desarrollo cognitivo del estudiante facilitando el medio para obtener la información a la vez que se estimule la creatividad y el desarrollo intelectual en el estudiante a través del aprendizaje autónomo. La estrategia que se implementa son actividades académicas en las que el estudiante desarrollara los conocimientos adquiridos en el aula a través de retos y lúdicas que de manera sutil desafían su capacidad cognitiva y razonamiento lógico.

Esta necesidad fehaciente sobre un cambio en los métodos de enseñanza e encuentra basado en los estudios de otros educadores y autores de obras literarias pedagógicas tales como Ernesto Yturalde Tagle investigador, conferencista, facilitador y precursor de “procesos de aprendizajes significativos” el cual emplea la metodología del aprendizaje experiencial en entornos lúdicos,, Wesley Hiler y Richerd Paul en su tratado “Ideas prácticas para promover el aprendizaje activo y cooperativo: 27 maneras prácticas para mejorar la instrucción” (Wesley H y

Richerd P, 2003, p. 5), La Doctora. Shimi Kang autora del bestseller “el camino del Delfín”, que basan sus teorías en la necesidad de que el estudiante despierte el interés por el estudio, que sea participativo e investigador. Lo cual es un modelo contrario a el modelo de estudio catedrático en la que el docente es el centro o fuente de conocimiento y el estudiante deberá limitarse a imitarlo.

En este proceso de aprendizaje el niño debe aprender a conocer, aprender hacer, aprender a vivir. El aprendizaje constituye la adquisición de conocimientos para llegar a una construcción de saberes en donde participan elementos tales como el afecto, lo biológico, cognitivo, lo sociocultural, etc. A partir de este proceso de desarrollo cognitivo, juega un papel importante, la aplicación de estrategias pedagógicas como herramientas eficaces en la construcción del aprendizaje.

Vygotski (1998) en su propuesta de las zonas de desarrollo próximo parte de un principio que enlaza con la transferencia en el aprendizaje al considerar que este tiene unos antecedentes. En este sentido afirma que cualquier aprendizaje en el estudiante cuenta con una historia previa. Partiendo de unas experiencias concretas que en algún momento fueron cuestionadas por su supuesta falta de rigor. De esta forma propone tareas a los estudiantes con el propósito de observar como las realizan y cuánta ayuda precisan del investigador para concluir la tarea. (María C 2013)

La escuela debe interesarse en el aprendizaje lúdico de los estudiantes para poder lograr un aprendizaje ameno en los estudiantes en especial de los niños, los cuales sienten mayor empatía por las actividades que requieren más participación y desarrollo de situaciones que despierten su curiosidad.

Las técnicas empleadas para la recolección de la información, que evidencian la necesidad del desarrollo de estrategias que promuevan el aprendizaje autónomo son:

La entrevista: con el estudiante, ya sea individualmente o en pequeños grupos.

La observación: en las actitudes personales del estudiante.

Diario de campo: documento que compila la información obtenida a través de la experiencia en el trato con la comunidad académica.

La estrategia propuesta consiste en diseñar una serie de actividades pedagógicas basadas en los datos obtenidos a través de la observación, la entrevista y el diario de campo, en las que a través de la lúdica y la propuesta de actividades o acciones en clases, permitan al estudiante adquirir los conocimientos pedagógicos de una forma amena, estas acciones, en la que se propone estimular el desarrollo cognitivo a través de la participación y la incentivación de iniciativas en la solución de situaciones problemas, permitirán incentivar el aprendizaje autónomo en cada estudiante.

Las acciones están contempladas como complementos a las clases de forma que el estudiante no perciba el cambio radical en la dinámica de la clase, pero si adquiriera más interés por esta, participando de las acciones propuestas dentro de la estrategia pedagógica.

Se pretende que a través del dialogo y las acciones realizadas permitan a la institución educativa “Los Chavitos” generar un cambio en el proceso educativo, obteniendo un empleo más eficiente de los recursos físicos disponibles al tiempo que motivan a sus estudiantes a adquirir nuevos saberes a través de los eventos didácticos realizados.

Contenido

Contenido	5
INTRODUCCIÓN.....	10
JUSTIFICACIÓN	11
DEFINICIÓN DEL PROBLEMA.	13
EL PROBLEMA.....	14
OBJETIVOS	15
OBJETIVO GENERAL.....	15
OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	15
MARCO TEÓRICO	17
La lúdica y su importancia en el aprendizaje	25
El aprendizaje en situaciones escolares	28
¿Por qué el docente debe investigar?	¡Error! Marcador no definido.
ASPECTOS METODOLÓGICOS	32
Objetivos.....	33
Diagnostico	34
Diseño de acciones.....	36
ENFOQUE DE LA INVESTIGACIÓN.....	44
Población	44
Muestra	44

Características de los participantes	44
Criterios e instrumentos de evaluación,	44
Recursos materiales	45
RESULTADOS	¡Error! Marcador no definido.
DISCUSIÓN.....	¡Error! Marcador no definido.
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	¡Error! Marcador no definido.
RECOMENDACIONES.....	46
Requerimientos para sistematizar la información.....	46
REFERENCIAS	47
ANEXOS.....	50
Propuesta de formato de evidencia y seguimiento	50
ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS PARA EL DESARROLLO DEL APRENDIZAJE AUTÓNOMO	60
Presentación.....	61
Objetivo general.....	61
Estándares de Competencias.	61
Indicadores de Desempeño	61
Metodología.....	62
Criterios y Estrategias de Evaluación.....	63
Resultados.....	69
Actividad 1. Encuentra la palabra	70

Actividad 2, Mi cuento.....	71
Actividad 3, Creando mi canción.....	72
Actividad 4, El acertijo	73
Actividad 5, El valor desconocido	74
Actividad 6, Sopa de números.....	75

Lista de tablas

Tabla 1: criterios básicos33

Tabla 2: Cronograma39

Tabla 3: Recursos necesarios¡Error! Marcador no definido.

Tabla 4: Producto esperado40

Tabla 5: Formato para diseño de estrategia56

Tabla 6: Formato diario de campo58

Tabla 7: Plan de actividades64

Lista de figuras

Ilustración 1: ubicación geográfica de la institución educativa los chavitos en la ciudad de Cartagena	14
Ilustración 2: Mapa conceptual (marco teórico)	31
Ilustración 3: infografía estrategia didáctica	42
Ilustración 4: Mapa conceptual (Metodología)	43
Ilustración 5: Actividad 1 (Encuentra la palabra).....	70
Ilustración 6: Actividad 2 (Mi cuento).....	71
Ilustración 7: Actividad 3 (Creando mi canción)	72
Ilustración 8: Actividad 4 (El acertijo).....	73
Ilustración 9: Actividad 5 (El valor desconocido).....	74
Ilustración 10: Actividad 6 (Sopa de números).....	75

INTRODUCCIÓN.

El presente documento posee características comunes con los proyectos de los semilleros de investigación de la UNAD bajo la línea de investigación de la ECEDU, encaminado a las temáticas del grupo de red en construcción, relacionado a la línea de investigación transversal sobre Pedagogía, Didáctica y Currículo.

La temática comprende la necesidad del educador en la ciudad de Cartagena en lo referente a implementar estímulos educativos que podrían estar basados en la lúdica y la didáctica, así como un mejoramiento en el diseño de estrategias pedagógicas que fomenten el desarrollo cognitivo del estudiante facilitando el medio para obtener la información a la vez que se estimula la creatividad y el desarrollo intelectual en el estudiante estimulando con ello un mejor desarrollo académico que permitan mejorar la calidad educativa la cual se refleja en el nivel académico presentado en las pruebas saber el cual actualmente para el distrito de Cartagena de indias debe mejorar.

Es evidente que muchas de las estrategias implementadas como medios pedagógicos han fracasado bien sea porque el educador no logro su correcta implementación o adaptación a su entorno, sea esta por la falta de creatividad o la intención de realizar procedimientos didácticos “tal cual” como si se tratase de recetas de cocina, en la que no se pretende modificar nada porque el autor de dicho proceso tuvo éxito en su implementación, aun cuando los aspectos sociales o culturales fuesen diferentes.

En este documento se presentan desde los conceptos teóricos que soportan los conceptos expuestos la metodología sugerida y algunas putas para realizar en el aula, todas con el fin de hacer más ameno el logro de los conocimientos para nuestros estudiantes.

JUSTIFICACIÓN

La apatía por el estudio en los estudiantes se debe en muchas ocasiones a la ineficiente metodología o pedagogía de enseñanza implementada por el educador, la falta de motivación del estudiante y la poca comprensión de las temáticas expuestas ahondan más esta situación.

Constantemente los educadores del Instituto Educativo “Los chavitos” de la ciudad de Cartagena se quejan de la falta de motivación de sus estudiantes y argumentan que esta es debido a sus escasos recursos económicos, la cultura u otros males que afectan a los estudiantes de una u otra forma. Si bien es cierto que muchos de estos factores pueden propender a la deserción o apatía escolar, el mayor de ellos es la desmotivación del aprehendiente, la cual en gran medida puede ser causada por el educador al no implementar una correcta pedagogía didáctica que permita amenizar las actividades a realizar por el aprehendiente, lo cual puede ser generado porque el educador no desea cambiar su metodología o teme realizar el cambio.

Erróneamente se tiene el concepto general de considerar que una buena estrategia es facilitar la adquisición de notas para el aprehendiente con poco esfuerzo, disminuyendo sus actividades lo cual conlleva a que los conocimientos adquiridos sean escasos y desmotivan al aprehendiente a realizar esfuerzos por su cuenta, es decir, no se estimula el aprendizaje autónomo, la curiosidad y el descubrimiento de nuevos conocimientos.

Cuando lo realmente deseado es que los conocimientos se adquieran de forma amena para que el aprehendiente desarrolle en mayor proporción su intelecto y creatividad, lo cual se puede lograr a través de diversas estrategias pedagógicas didácticas, un ejemplo de pedagogía didáctica deducible según los conceptos de Yturralde Tagle en un caso hipotético sería: en vez de leer 4 páginas en clase (lo cual produce sueño en el aprehendiente) se muestre un vídeo de unos 5 a 10 minutos que resuma el tema y el resto de la clase se dedique a esclarecer dudas del mismo,

dejando como actividad la realización de un escrito con la interpretación de lo aprendido por parte del aprehendiente, lo cual incentiva su desarrollo cognitivo permitiendo el aprendizaje autónomo.

Ante esta problemática según, Ernesto Yturralde Tagle se considera recomendable implementar una estrategia que despierte el interés del estudiante a través de la lúdica o en forma de retos, de manera que el conocimiento de forma sutil adquiera un sentido desafiante y atractivo. Este tipo de actividades académicas deben elaborarse a partir de los elementos disponibles en la institución, los cuáles serán sus herramientas para despertar el interés y curiosidad de sus aprehendidos.

DEFINICIÓN DEL PROBLEMA.

El tema central de este documento encuentra su base en tratados de diferentes fuentes, realizados por autores que encontraron el mismo obstáculo en el proceso de la enseñanza, al momento de estimular los saberes en sus estudiantes por lo que se pueden encontrar textos como los de Wesley Hiler y Richerd Paul en su tratado “Ideas prácticas para promover el aprendizaje activo y cooperativo: 27 maneras prácticas para mejorar la instrucción” (Wesley H y Richerd P, 2003, p. 5) este y muchos otros documentos pueden ser hallados en la web, abordando, desde diferentes perspectivas el tema de la didáctica en el campo de estudios escolares.

La temática expuesta en este documento aborda la necesidad del educador en la implementación y desarrollo de estrategias didácticas apropiadas en niños y niñas de educación primaria del instituto educativo “Los chavitos” en la ciudad de Cartagena, que motiven al estudiante a la investigación y al deseo de adquirir nuevos conocimientos, al tiempo que permita una comprensión más fácil y amena de las temáticas tratadas en las materias impartidas, cabe aclarar que no existe una metodología didáctica perfecta, pues esta necesariamente estará sujeta a la cultura, medios, recursos y costumbres de las diversas regiones en que se aplique.

El proyecto está elaborado teniendo en cuenta las necesidades educativas del instituto educativo “Los chavitos” en la ciudad de Cartagena, presentes además en algunas otras instituciones educativas en la ciudad de Cartagena, en la que, a partir de las necesidades evidenciadas por medio de entrevistas con docentes y estudiantes, la observación y el diario de campo, se logre elaborar las estrategias más adecuadas acorde a las necesidades planteadas

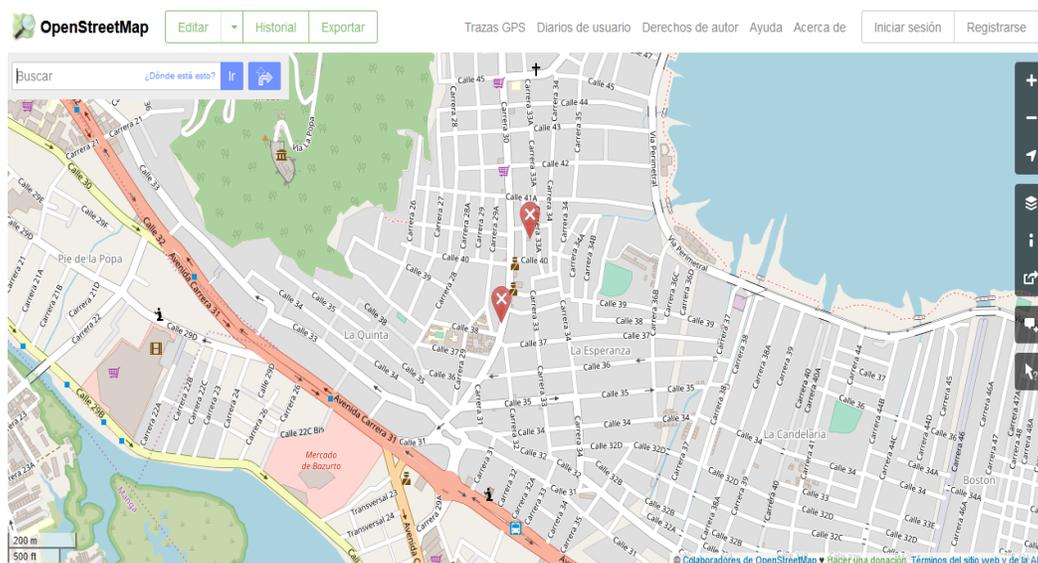


Ilustración 1: ubicación geográfica de la institución educativa los chavitos en la ciudad de Cartagena

EL PROBLEMA.

Partiendo del concepto de la necesidad del docente del instituto educativo “Los chavitos” en la ciudad de Cartagena, en lo concerniente a realizar el acto educativo de forma más amena y eficiente, a fin de disminuir la desmotivación escolar y lograr un avance cognitivo en sus estudiantes, surge el interrogante:

¿Cómo elaborar una estrategia didáctica para estimular el aprendizaje en los estudiantes de cuarto y quinto grado del Instituto Educativo “Los Chavitos” en la ciudad de Cartagena, que les permita desarrollar y adquirir conocimientos de forma amena incentivando el aprendizaje autónomo?

OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL.

Diseñar una estrategia didáctica que permita a los estudiantes de cuarto y quinto grado de primaria, en el instituto educativo “Los chavitos” de la ciudad de Cartagena, incentivar el deseo de adquirir conocimientos, estimulando la participación del estudiante en las actividades académicas del aula de una forma amena, logrando la adquisición de saberes a través de la curiosidad y la participación a través de propuestas pedagógicas que permitan el desarrollo del aprendizaje autónomo.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS.

Diseñar acciones didácticas que favorezcan el aprendizaje autónomo en niños y niñas de cuarto y quinto grado de primaria, en el instituto educativo “Los chavitos” en la ciudad de Cartagena., por medio de complementos lúdico-académicos tal como la lúdica “el acertijo” la cual es descrita en este documento, que satisfaga las motivaciones requeridas en la información obtenida a través de la entrevista, la observación y el diario de campo

Generar las herramientas que permitan evaluar las acciones pedagógicas, didácticas y lúdicas utilizadas por los docentes de grado cuarto y quinto de primaria en la enseñanza a sus aprendientes en el aula de clases.

Identificar las motivaciones necesarias a través de la entrevista, la observación y el diario de campo, para estimular el aprendizaje autónomo en aprendientes de cuarto y quinto grado de primaria, en el instituto educativo “Los chavitos” de la ciudad en Cartagena.

Estimular a los docentes de los grados de primaria a través de talleres, para generar estrategias y acciones que permitan un mejor desarrollo académico en sus estudiantes.

MARCO TEÓRICO

Actualmente se percibe la desmotivación de algunos estudiantes en lo referente a la adquisición de conocimientos teóricos por medio de las metodologías tradicionales, que, aunque se critiquen continuamente en favor de una u otra corriente pedagógica sigue siendo utilizada por muchos educadores reacios a cambiar sus conceptos sobre educación.

Debido a diferentes factores que afectan a los aprehendientes en mayor o menor proporción cada periodo escolar se desertan de las aulas una importante cantidad de estudiantes, en algunos de estos casos se debe al poco interés y compromiso de los progenitores hacia sus hijos, sin mencionar el propio interés del docente con aquellos estudiantes que se muestran apáticos de su proceso de formación escolar.

Es por ello que durante el ejercicio de la enseñanza el docente debería visualizar la realidad del aprendizaje de cada estudiante, lo cual le permitirá el estudio de cada caso, lo que conlleva a una investigación sobre cómo implementar estrategias que permitan a los estudiantes interesarse en adquirir conocimientos apropiados no solo para obtener una nota, sino que estos conocimientos le permitan desarrollarse como un individuo con valores y actitudes que se reproduzcan en beneficios para su entorno social y para sí mismo.

Para el desarrollo y la comprensión de los aspectos relacionados en este documento, se hace necesario tener claridad sobre algunas definiciones de palabras muy importantes a tener en cuenta, de la cual el mejor referente para sus definiciones es la RAE (Real Academia Española), estas palabras son: aprendizaje, estrategia, didáctica, estrategia didáctica, autonomía, aprendizaje autónomo, Lúdica, motivación.

La definición de la palabra “aprendizaje” según la RAE (Real Academia Española).
Presenta las siguientes definiciones

1. m. Acción y efecto de aprender algún arte, oficio u otra cosa.
2. m. Tiempo que en ello se emplea.
3. m. Psico. Adquisición por la práctica de una conducta duradera.

Tomando en consideración las definiciones expuestas por la Real Academia Española de la Lengua, se propone para esta actividad la definición de “Acción y efecto de aprender algún arte, oficio u otra cosa”, por ser la definición más acorde al área de la pedagogía.

La definición de la palabra “estrategia” según la RAE (Real Academia Española).

Presenta las siguientes definiciones

1. f. Arte de dirigir las operaciones militares.
2. f. Arte, traza para dirigir un asunto.
3. f. Mat. En un proceso regulable, conjunto de las reglas que aseguran una decisión óptima en cada momento.

Tomando en consideración las definiciones expuestas por la Real Academia Española de la Lengua, se propone para esta actividad la definición de “proceso regulable, conjunto de las reglas que aseguran una decisión óptima en cada momento”.

La definición de la palabra “didáctico, ca” según la RAE (Real Academia Española).

Presenta las siguientes definiciones

1. adj. Pertenciente o relativo a la didáctica o a la enseñanza.
2. adj. Propio, adecuado o con buenas condiciones para enseñar o instruir. Un método, un profesor muy didáctico.
3. adj. Que tiene como finalidad fundamental enseñar o instruir. Género didáctico. Al. a pers., u. t. c. s.
4. f. Arte de enseñar.

Tomando en consideración las definiciones expuestas por la Real Academia Española de la Lengua, se propone para esta actividad la definición de “Propio, adecuado o con buenas condiciones para enseñar o instruir”. Por considerarse la más relacionada con el propósito de este proyecto.

La definición de la expresión “estrategia didáctica” no se encuentra incluida dentro de la RAE por lo que tomamos su definición de la plataforma de ecured.cu (Enciclopedia cubana en línea), la cual lo define como: Es la planificación del proceso de enseñanza-aprendizaje para la cual el docente elige las técnicas y actividades que puede utilizar a fin de alcanzar los objetivos de su curso.

La definición de la palabra “autonomía” según la RAE (Real Academia Española).
Presenta las siguientes definiciones

1. f. Potestad que dentro de un Estado tienen municipios, provincias, regiones u otras entidades, para regirse mediante normas y órganos de gobierno propios.
2. f. Condición de quien, para ciertas cosas, no depende de nadie.
3. f. En España, comunidad autónoma.
4. f. Máximo recorrido que puede efectuar un vehículo sin repostar.
5. f. Tiempo máximo que puede funcionar un aparato sin repostar o recargarse.

Tomando en consideración las definiciones expuestas por la Real Academia Española de la Lengua, se propone para esta actividad la definición de “Condición de quien, para ciertas cosas, no depende de nadie”. Por considerarse la más adecuada con el propósito de este proyecto.

La definición de la expresión “aprendizaje autónomo” no se encuentra incluida dentro de la RAE por lo que tomamos su definición según conveniencia a partir de dos interpretaciones respetables.

1) Bedoya, Giraldo, Montoya y Ramírez (2013), en su disertación doctoral, definen al aprendizaje autónomo como "la capacidad que tiene el sujeto para autodirigirse, autorregularse siendo capaz de tomar una postura crítica frente a lo que concierne a su ser, desde un punto de vista educativo y formativo" (p.40).

2) La UNAD a través de su plataforma virtual la define como: "El aprendizaje autónomo se refiere al grado de intervención del estudiante en el establecimiento de sus objetivos, procedimientos, recursos, evaluación y momentos de aprendizaje, desde el rol activo que deben tener frente a las necesidades actuales de formación, en la cual el estudiante puede y debe aportar sus conocimientos y experiencias previas, a partir de los cuales se pretende revitalizar el aprendizaje y darle significancia"

La definición de la palabra "lúdico" según la RAE (Real Academia Española). Presenta la siguiente definición

1. adj. Perteneciente o relativo al juego.

La definición de la palabra "motivación" según la RAE (Real Academia Española).

Presenta las siguientes definiciones

1. f. Acción y efecto de motivar.

2. f. motivo (|| causa).

3. f. Conjunto de factores internos o externos que determinan en parte las acciones de una persona.

Tomando en consideración las definiciones expuestas por la Real Academia Española de la Lengua, se propone para esta actividad la definición de "Conjunto de factores internos o externos que determinan en parte las acciones de una persona".

Tal definición ha sido interpretada de diversas formas por distintos autores a través de la historia entre los que se encuentran Knowles y otros (2001) “quienes se basan en la definición de Gagné, Hartis y Schyahn, para expresar que el aprendizaje es en esencia un cambio producido por la experiencia, pero distinguen entre:

El aprendizaje como producto, que pone en relieve el resultado final o el desenlace de la experiencia del aprendizaje.

El aprendizaje como proceso, que destaca lo que sucede en el curso de la experiencia de aprendizaje para posteriormente obtener un producto de lo aprendido.

El aprendizaje como función, que realza ciertos aspectos críticos del aprendizaje, como la motivación, la retención, la transferencia que presumiblemente hacen posibles cambios de conducta en el aprendizaje humano” (García. J 2013).

Los conceptos anteriores son el producto del análisis de los procesos de aprendizaje desde la perspectiva de *Knowles* el cual es considerado el padre de la educación para adultos. Aunque sus aportes a la educación abarcan a niños, jóvenes y adultos de todas las edades.

Considerando lo anteriormente expuesto se puede agregar que en el aprendizaje se presentan elementos variables claramente definidos, tales como: una condición, una experiencia, un tiempo, etc.

Se aprende en todo momento de nuestra existencia a través de diferentes fuentes que influyen en la concepción del entorno que nos rodea, es por ello que el docente debe tener presente constantemente que el estudiante no solo aprende en el aula de clase y que está directamente influenciado por su entorno social, aunque este aspecto no es ajeno a las

metodologías que promueven el aprendizaje autónomo, tal es el caso, que el conocimiento previo en el estudiante es la base del constructivismo.

Para lograr el aprendizaje en los estudiantes es importante generar la condición adecuada a través de los medios disponibles sobre la forma cómo se llevará a cabo este conocimiento al aula de clase y lo más importante, incentivar las condiciones o disposición de cada estudiante para apropiarse de estos conocimientos, aunando una buena preparación del docente sobre la temática a tratar con los estudiantes.

Los niños del instituto educativo “Los chavitos” en la ciudad de Cartagena, aprenden de los conocimientos que imparte el docente en el aula de clase aunándolos a los adquiridos por la experiencia propia, pues en cada momento, en cualquier situación que se les presente, al momento que juegan, al observar un programa televisivo, ante la realización de cualquier actividad dentro o fuera del aula de clases todo este tiempo el niño aprende.

El aprendizaje como proceso en esta actividad se lleva a cabo dentro del contexto social y cultural que le rodea, donde los procesos cognitivos del niño le permiten interiorizar conceptos, hechos, valores, entre otros. El niño construye representaciones mentales de su realidad (signos, símbolos) dándoles las representaciones significativas aplicándolas en su contexto social y cultural.

En este proceso de aprendizaje el niño debe aprender a conocer, aprender hacer, aprender a vivir. El aprendizaje constituye la adquisición de conocimientos para llegar a una construcción de saberes en donde participan elementos tales como el afecto, lo biológico, cognitivo, lo sociocultural, etc. A partir de este proceso de desarrollo cognitivo, juega un papel importante, la aplicación de estrategias pedagógicas como herramientas eficaces en la construcción del aprendizaje.

Vygotski (1998) en su propuesta de las zonas de desarrollo próximo parte de un principio que enlaza con la transferencia en el aprendizaje al considerar que este tiene unos antecedentes. En este sentido afirma que cualquier aprendizaje en el estudiante cuenta con una historia previa. Parte de unas experiencias concretas que en algún momento fueron cuestionadas por su supuesta falta de rigor. De esta forma propone tareas a los estudiantes con el propósito de observar como las realizan y cuánta ayuda precisan del investigador para concluir la tarea. (María C 2013)

A partir de los resultados obtenidos en tales investigaciones identifica tres niveles evolutivos: el nivel evolutivo real, el potencial y la zona de desarrollo próximo.

* El nivel evolutivo real hace referencia al nivel de desarrollo de las funciones mentales del niño como resultado de ciertos ciclos evolutivos llevados a cabo.

Cuando determinamos la edad mental del estudiante lo hacemos a través de test y tratamos comúnmente con este nivel de evolutivo real. En los estudios del desarrollo mental del estudiante inicialmente se consideró que las actividades realizadas de forma autónoma por éstos, sin la correspondiente ayuda, eran indicativos de las capacidades mentales. Este supuesto ha sido cuestionado, en este sentido se considera que lo que los estudiantes pueden hacer con ayuda de otros es más indicativo del desarrollo mental que lo que son capaces de efectuar de una manera independiente.

* El nivel o zona de desarrollo potencial viene representada por lo que el sujeto es capaz de realizar contando con la ayuda de otras personas o mediante mediaciones proporcionadas desde el exterior aún no internalizadas.

* La zona de desarrollo próximo se define como: “la distancia entre el nivel real de desarrollo, determinada por la capacidad de resolver independientemente un problema, y el nivel de desarrollo potencial, determinado a través de la resolución de un problema

bajo guía de un adulto o en colaboración con otro compañero más capaz” (Vygotski, 1998).

En este sentido se afirma, que el estado de desarrollo cognitivo de un estudiante puede determinarse tan sólo si se clarifican los dos niveles, el real y el de la zona de desarrollo próximo.

El modelo constructivista propuesto por Vygotski está centrado en el esquema del pensamiento, para llegar al aprendizaje real se debe tener en cuenta: el estudiante, el contexto, los contenidos, sin olvidar aquellos conocimientos previos que el estudiante trae consigo.

El estudiante no solo aprende en la escuela, es influenciado por diversos factores sociales y con las experiencias vividas. Esto implica que el conocimiento se da a través de la mediación con otros y el contexto cultural.

El docente no es el centro de atención o eje central en proceso de aprendizaje, este solo es un transmisor de conocimiento, quía en el proceso de enseñanza, animador para los estudiantes. Las orientaciones metodológicas utilizadas por el docente no pueden ser improvisadas ya que estas contribuyen a la formación de conocimientos los cuales serán aplicados por los estudiantes en determinada situación.

Esto exige una adecuada preparación de las temáticas a tratar por parte del docente y el buen uso de las nuevas tecnologías, las investigaciones con el fin de formar una cultura de organización e innovación de estrategias pedagógicas y actualización constante del currículo para proponer nuevas metodologías que contribuyan al mejoramiento de la enseñanza.

El docente debe tener en cuenta: el conocimiento y las competencias, para fomentar situaciones donde le permita al estudiante aplicar razonamientos productos de los conocimientos

adquiridos. Con todo esto el docente logrará que los estudiantes desarrollen competencias, comprensión, razonamiento crítico y autonomía frente a situaciones.

La escuela debe interesarse en el aprendizaje lúdico de los estudiantes para poder lograr un aprendizaje ameno en los estudiantes, esto implica replantear los contenidos curriculares adecuándolos para que los estudiantes aprendan a aprender, reconocer las diversas formas de aprendizaje en cada estudiante, rediseñar la organización de los conocimientos relacionadas a las estrategias de aprendizajes, generar una adecuada relación docente-estudiante reconociendo el docente, que el centro del aprendizaje es el estudiante y él es el guía u orientador.

La lúdica y su importancia en el aprendizaje

A través de los juegos se puede crear un medio muy eficiente para adquirir conocimientos. Dentro del aula de clases en muchas ocasiones encontramos situaciones en las que los estudiantes no desarrollan sus capacidades intelectuales de una forma adecuada lo cual se evidencia en la carencia de atención y concentración durante las actividades académicas.

La Doctora. Shimi Kang autora del bestseller “el camino del Delfin”, asevera que: “el juego nos permite recompensas; el juego libre activa la parte frontal de nuestro cerebro una parte muy humana, estimula diferentes caminos para el pensamiento abstracto, regulación emocional, resolución de problemas, estrategias, nos permite sentirnos confortables con la incertidumbre, nos permite tomar riesgos y aprender lecciones desde ensayo y error, el juego es como nos adaptamos”.

Asimismo, Yturalde Tagle, investigador, conferencista, facilitador. Así como precursor de “procesos de aprendizajes significativos” utilizando la metodología del aprendizaje experiencial en entornos lúdicos, comenta: "Es impresionante lo amplio del concepto lúdico, sus campos de aplicación y espectro”.

Yturralde Tagle comenta en su página: “El modelo constructivista se centra en la persona, se fundamenta en sus experiencias previas, de las cuales construye nuevas estructuras mentales, que deben ser continuamente modificadas. El Constructivismo considera que la construcción se produce: Según Piaget: Cuando el sujeto interactúa con el objeto del conocimiento; Según Vygotsky: Cuando el aprendizaje se realiza en interacción con otros, y según Ausubel: cuando es significativo para el sujeto”.

Considerando lo anteriormente expuesto se puede agregar que en el aprendizaje se presentan elementos variables claramente definidos tales como: una condición, una experiencia, un tiempo, etc.

Se aprende en todo momento de nuestra existencia a través de diferentes fuentes que influyen en la concepción del entorno que nos rodea, es por ello que el docente debe tener presente constantemente que el estudiante no solo aprende en el aula de clase y que está directamente influenciado por su entorno social, aunque este aspecto no es ajeno a las metodologías que promueven el aprendizaje autónomo, tal es el caso, que el conocimiento previo en el estudiante es la base del constructivismo.

Para lograr el aprendizaje en los estudiantes es importante generar la condición adecuada a través de los medios disponibles sobre la forma cómo se llevará a cabo este conocimiento al aula de clase y lo más importante, incentivar las condiciones o disposición de cada estudiante para apropiarse de estos conocimientos, aunando una buena preparación del docente sobre la temática a tratar con los estudiantes.

Las estrategias lúdicas en el proceso de aprendizaje como herramienta didáctica le permiten al docente ser constantemente creativo e innovar en dicho proceso. Estas implementaciones en los procesos educativos son un vehículo que aportan en el desarrollo y

adquisición de los conocimientos en el estudiante para llegar a un adquirir el aprendizaje de una forma dinámica.

El aprendizaje como proceso en esta actividad se lleva a cabo dentro del contexto social y cultural que le rodea, donde los procesos cognitivos del niño le permiten interiorizar conceptos, hechos, valores, entre otros. El niño construye representaciones mentales de su realidad (signos, símbolos) dándoles las representaciones significativas aplicándolas en su contexto social y cultural.

En este proceso de aprendizaje el niño debe aprender a conocer, aprender hacer, aprender a vivir. El aprendizaje constituye la adquisición de conocimientos para llegar a una construcción de saberes en donde participan elementos tales como el afecto, lo biológico, cognitivo, lo sociocultural, etc. A partir de este proceso de desarrollo cognitivo, juega un papel importante, la aplicación de estrategias pedagógicas como herramientas eficaces en la construcción del aprendizaje.

Vygotsky (1998) en su propuesta de las zonas de desarrollo próximo parte de un principio que enlaza con la transferencia en el aprendizaje al considerar que este tiene unos antecedentes. En este sentido afirma que cualquier aprendizaje en el estudiante cuenta con una historia previa. Parte de unas experiencias concretas que en algún momento fueron cuestionadas por su supuesta falta de rigor. De esta forma propone tareas a los estudiantes con el propósito de observar como las realizan y cuánta ayuda precisan del investigador para concluir la tarea. (María C 2013 noviembre 28).

A partir de los resultados obtenidos en tales investigaciones identifica tres niveles evolutivos: el nivel evolutivo real, el potencial y la zona de desarrollo próximo. En este sentido

se afirma, que el estado de desarrollo cognitivo de un estudiante puede determinarse tan sólo si se clarifican los dos niveles, el real y el de la zona de desarrollo próximo.

El modelo constructivista propuesto por Vygotsky está centrado en el esquema del pensamiento, para llegar al aprendizaje real se debe tener en cuenta: el estudiante, el contexto, los contenidos, sin olvidar aquellos conocimientos previos que el estudiante trae consigo.

El docente debe tener en cuenta: el conocimiento y las competencias, para incentivar situaciones donde le permita al estudiante aplicar razonamientos, productos de los conocimientos adquiridos. Con todo esto el docente logrará que los estudiantes desarrollen competencias, comprensión, razonamiento crítico y autonomía frente a situaciones que requieran de sus competencias para ser solucionados.

La escuela debe interesarse en el aprendizaje lúdico y significativo de los estudiantes para poder lograr un aprendizaje ameno en los estudiantes, esto implica replantear los contenidos curriculares adecuándolos para que los estudiantes aprendan a aprender, reconocer las diversas formas de aprendizaje en cada estudiante, rediseñar la organización de los conocimientos relacionadas a las estrategias de aprendizajes, incentivar una adecuada relación docente-estudiante reconociendo el docente, que el centro del aprendizaje es el estudiante y él es el guía u orientador.

El aprendizaje en situaciones escolares

Se puede inferir a través de Vygotsky y su modelo constructivista que en el proceso de la enseñanza se complementa en la escuela por ello no se puede considerar el aula como único espacio para el desarrollo de la enseñanza aprendizaje, ya el aprendizaje es sistemático según Ausubel. El proceso, la organización cognitiva, se lleva a cabo en la estructura mental del individuo alimentado por las vivencias en un contexto social y cultural.

Se desprende un aprendizaje por descubrimiento según Ausubel el niño adquiere conocimientos, conceptos que le permiten crear cosas nuevas como por ejemplo realizar una multiplicación, al no recordar cuanto es 6×8 , el aprendió que la multiplicación es una suma abreviada por lo tanto suma seis veces ocho para llegar a un resultado exacto. En esta situación el estudiante está desarrollando aquellos conocimientos ya adquiridos.

Desde este marco se trata de socializar el concepto del aprendizaje como la parte más importante a tratar, pues cuando el estudiante posee dominio de los conocimientos básicos apropiados se le facilita el dominio de los contenidos curriculares.

Basado en las premisas de Ausubel se considera que el aprendizaje se da por recepción, en sus formas más complejas y verbales, surge en etapas avanzadas del desarrollo intelectual del niño y se constituye en un indicador del proceso de desarrollo cognitivo. Considera además que en la primera infancia y en la edad preescolar, la adquisición de conceptos y proposiciones se realiza prioritariamente por descubrimiento, gracias a un procesamiento inductivo de la experiencia empírica y concreta.

La escuela no puede desconocer la importancia del juego para el aprendizaje. En el ejercicio docente este debe incluir la lúdica como estrategia. Esto requiere metodologías diversas que involucren la lúdica desde sus variadas formas como estrategia eficaz que contribuyen a un aprendizaje ameno generando en los estudiantes confianza, placer y satisfacción para aprender.

Cada docente en su materia de estudio deberá generar motivación en el aprendizaje a fin de obtener los mejores resultados posibles en el logro de la adquisición de conocimientos en sus estudiantes, en este aspecto la didáctica representa una herramienta altamente eficaz toda vez que el docente incentive el aprendizaje a sus estudiantes con métodos novedosos y creativos que estimulen la participación en la actividad de estudio que abarca la temática tratada, la propuesta

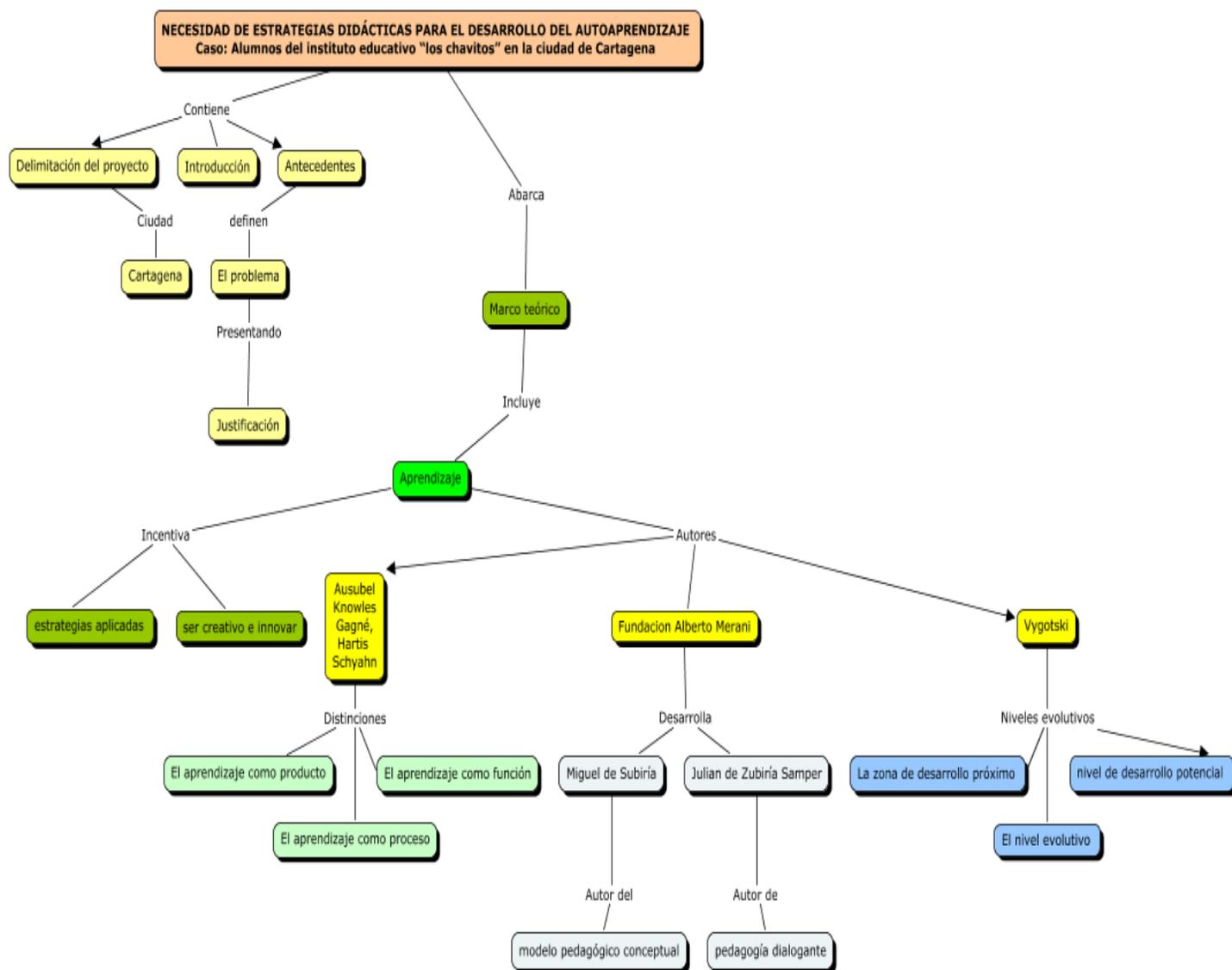
debe ser enfocada al cambio de modelo de enseñanza estática y rígida que comúnmente se observa en los planteles educativos en la ciudad de Cartagena hacia un modelo más participativo y atractivo para el estudiante que permita optimizar los procesos de aprendizaje.

La importancia de la investigación no solo está presente en el estudiante como medio de adquisición de conocimientos. Ya que esta dinámica debe estar constantemente desarrollada por el docente con el fin de descubrir nuevas formas de aprendizaje, nuevos procesos de enseñanza y las técnicas desarrolladas por otros profesionales de la educación y los logros obtenidos a través de dichas técnicas.

La educación está en constante evolución, por ende, el docente debe ser un estudiante innato, debe desarrollar la capacidad auto formativa sin perder el rumbo. Aunque es común que los métodos educativos se encuentren basados en pensadores de hace algunas décadas constantemente se hacen avances importantes en el campo educativo, tal como lo ha realizado por Miguel de Subiría con la elaboración del modelo pedagógico conceptual. Un modelo propuesto en base al análisis del estado educativo presente en Colombia y posteriormente la pedagogía dialogante.

La principal diferencia entre estos modelos pedagógicos creados en Colombia, radica en la manera de concebir y abordar el aspecto afectivo del estudiante, ya que el modelo pedagógico conceptual lo visualiza desde una perspectiva motivadora para lograr construir el conocimiento en el estudiante y en el modelo pedagógico Dialogante se busca que el estudiante adquiera competencias en las dimensiones sensitivas, valorativas, relacionales e interpersonales que les hagan sujetos inteligentes en todas las dimensiones humanas.

Sin embargo, es muy común que estos dos modelos lleguen a confundirse y tal vez a enseñarse la pedagogía conceptual con los principios reales de la pedagogía dialogante y viceversa ya que poseen muchas similitudes



El docente no es el centro de atención o eje central en proceso de aprendizaje, este solo es un transmisor de conocimiento

Ilustración 2: Mapa conceptual (marco teórico)

ASPECTOS METODOLÓGICOS

El presente documento consiste en un proyecto de investigación cualitativa, pertinente a la Especialización en Pedagogía para el Desarrollo del Aprendizaje Autónomo que se genera a partir de las experiencias de algunos docentes del instituto educativo “Los chavitos” de la ciudad de Cartagena y la opinión de otros docentes en diferentes instituciones educativas en la ciudad de Cartagena, cuyas experiencias fueron socializadas en lo referente al tema de la desmotivación escolar. Por ser esta una de las más grandes barreras a superar para el desarrollo del aprendizaje autónomo.

Las técnicas utilizadas para la recolección de información pertinente, que evidencien la necesidad del desarrollo de estrategias que promuevan el aprendizaje autónomo son:

La entrevista: con el estudiante a fin de evaluar su desempeño y opinión sobre las actividades didácticas realizadas, ya sea individualmente, o en pequeños grupos, es un instrumento de gran utilidad, sobre todo en este tipo de actividades en las que predomina el trabajo práctico.

La observación: en las actitudes personales del estudiante, de la forma de organizar su actividad académica, de las estrategias pedagógicas que utiliza el docente, la forma cómo el estudiante resuelve las dificultades que se presentan, etc.

Diario de campo: documento que compila la información obtenida a través de la experiencia en el trato con docentes, estudiantes y personal administrativo de la institución.

Es importante recordar que el objetivo principal son los estudiantes, pero quienes permitirán el desarrollo de la presente investigación son los docentes, quienes serán los que desarrollarán las acciones lúdicas y didácticas necesarias para obtener un buen desarrollo académico estimulando el aprendizaje de una forma agradable al estudiante desarrollando su

autonomía a través del aprendizaje autónomo. Los criterios básicos necesarios para el desarrollo de este proyecto se basan por inferencia en los conceptos de autores como Wesley Hiler y Richerd Paul en su tratado “Ideas prácticas para promover el aprendizaje activo y cooperativo: 27 maneras prácticas para mejorar la instrucción” (Wesley H y Richerd P, 2003, p. 5) y Ernesto Yturralde Tagle en su pagina web, se definen en la siguiente tabla.

Tabla 1: criterios básicos

Objetivos	Metodología
Identificar las motivaciones necesarias para el aprendizaje autónomo en aprehendientes de cuarto y quinto grado de primaria, en el instituto educativo “Los chavitos” de la ciudad en Cartagena	A través de técnicas tales como la observación de los comportamientos del estudiante a las diferentes vivencias académicas en las que se encuentra inmerso, la entrevista a fin de evaluar su desempeño y opinión sobre las actividades académicas, realizadas ya sea individualmente, en pequeños grupos y con el diario de campo.
Diseñar las estrategias pedagógicas y didácticas que favorezcan el aprendizaje autónomo en niños y niñas de cuarto y quinto grado de primaria, en el instituto	En base a las necesidades evidenciadas en los instrumentos técnicos utilizados se generan acciones lúdicas y didácticas que permitan obtener la atención del estudiante, hacerlo participativo, desarrollando su autonomía en la busca de soluciones, estimulando con ello su aprendizaje autónomo.

educativo “Los chavitos” en la ciudad de Cartagena

Generar las herramientas que permitan evaluar las estrategias pedagógicas, didácticas y lúdicas utilizadas por los docentes de grado cuarto y quinto de primaria en la enseñanza a sus aprendientes en el aula de clases

Se generarán los instrumentos adecuados a los criterios de evaluación y a los objetivos y contenidos de esta. a través de documentos y formatos evaluativos que permitan evidenciar el nivel de aceptación de las acciones y los resultados obtenidos

Diagnostico

Se realiza bajo las técnicas de:

Entrevistas realizadas de forma individual y en Grupo focal

Diario de campo: en este se tiene en cuenta los siguientes aspectos:

Tipo de Actividad, Objetivo: (Tiene en cuenta el *fin con el que se participa*).

Descripción (*Cómo se llevó a efecto la actividad, qué acierto o qué fallas se observaron*).

Experiencia (*Qué aprendizaje se obtuvo del evento*)

Observaciones para el docente (*conductas afectivas, enfoques y normativas*)

Observaciones sobre los estudiantes (*Acciones individuales y grupales, características personales, niveles de desarrollo, estilos de aprendizaje*)

Observaciones (*sobre situaciones previstas e imprevistas*).

Reflexiones del investigador (*apuntes personales que se realizan de las situaciones observadas*).

Instrumentos: Los materiales, que se tendrán a disposición son todos los que implican el desarrollo de actividades didácticas disponibles en el aula, el lápiz, el papel, el marcador, el tablero, y los libros son materiales imprescindibles en la elaboración de propuestas didácticas educativas.

El espacio físico en el que se desarrolla el proceso de enseñanza a través de las acciones didácticas puede ser muy variado, entre ellos podemos contar con aula

de clases, área de recreación, los espacios deportivos, etc.

Diseño de acciones

Basados en los objetivos planteados y el diagnóstico obtenido, se procede a la elaboración de acciones didácticas que permitan el desarrollo intelectual del estudiante de forma amena estimulando su autonomía cognitiva lo cual de forma natural incentivara su aprendizaje autónomo.

La estrategia propuesta consiste en diseñar una serie de actividades pedagógicas basadas en los datos obtenidos a través de la observación, la entrevista y el diario de campo, las que a través de la lúdica y la propuesta de actividades o acciones en clases permitan al estudiante adquirir los conocimientos pedagógicos de una forma amena, estas acciones, en la que se propone estimular el desarrollo cognitivo a través de la participación y la incentivación de iniciativas en la solución de situaciones problemas, permitirán incentivar el aprendizaje autónomo en cada estudiante.

Las acciones están contempladas como complementos a las clases de forma que el estudiante no perciba el cambio radical en la dinámica de la clase, pero si adquiriera más interés por esta, participando de las acciones propuestas dentro de la estrategia pedagógica.

Se pretende que a través del dialogo y las acciones realizadas permitan a la institución educativa “Los Chavitos” generar un cambio en el proceso educativo, obteniendo un empleo más eficiente de los recursos físicos disponibles al tiempo que motivan a sus estudiantes a adquirir nuevos saberes a través de los eventos didácticos realizados.

Teniendo en cuenta los objetivos marcados para la realización de las actividades didácticas, los criterios de evaluación que se emplearán nos deben permitir evaluar la capacidad del docente para:

- Utilizar los recursos físicos disponibles en la institución educativa para la implementación de acciones didácticas en sus estudiantes.
- Utilizar adecuadamente los conceptos didácticos en sus estudiantes, incentivando la motivación, y el trabajo colaborativo.

A través del proyecto se pretende estimular al docente para la creación de estrategias didácticas a fin de incentivar al estudiante a descubrir nuevos conocimientos de forma amena y creativa, se instruye al docente a través de charlas pedagógicas y talleres prácticos en los cuales se brindarán pautas y recomendaciones en la elaboración de acciones lúdicas que impulsen la motivación de los niños y niñas en la adquisición de conocimientos de una forma entretenida.

La propuesta inicia a través de charlas pedagógicas que están encaminadas a la orientación del educador en las temáticas concernientes a la creación de acciones didácticas que faciliten la acción pedagógica en el aula, es de destacar que las elaboraciones de estas acciones requieren cierto grado de entrega por parte del educador y que se originan dependiendo del ambiente social y cultural en que se encuentre inmersa la población estudiantil.

Se pretende que las charlas, talleres y acciones realizadas permitan a los docentes de la institución educativa “Los Chavitos” generar un cambio en el proceso educativo, obteniendo un empleo más eficiente de los recursos físicos disponibles al tiempo que motiva a sus estudiantes a adquirir nuevos saberes a través de los eventos didácticos realizados.

Se continúa a través de talleres que están encaminados a la práctica de las acciones elaboradas por los educadores que asisten para recibir orientación en las temáticas de elaboración

de acciones didácticas, inicialmente se realizan prácticas con acciones creadas por los expositores de las charlas quienes mostraran sus acciones en el área educativa.

Posteriormente las acciones didácticas socializadas, será aplicada a los estudiantes por parte de los educadores con el asesoramiento de los docentes expositores de las charlas anteriormente realizadas, estos verificarán el adecuado manejo de las acciones utilizadas con los estudiantes y su adaptación al ambiente y medio social o cultural en que se encuentren inmersos.

Los talleres realizados bajo asesoramiento permitirán a los docentes asesorados adquirir experiencias propias de las vivencias en las acciones didácticas realizadas.

Las implementaciones realizadas a dichas acciones para adaptarlas al entorno social y cultural en que se encuentra la institución educativa deberán ser planteadas por los docentes bajo asesoramiento, estos planteamientos permitirán a los docentes asesores evaluar el grado de comprensión en las temáticas propuestas durante el proceso de las jornadas pedagógicas realizadas.

Como punto culminante de las jornadas pedagógicas realizadas, los docentes asesorados podrán elaborar una acción didáctica de forma individual que realizarán con sus estudiantes en el aula de clases, indicando los recursos necesarios, teniendo a consideración que solo podrá emplear los recursos existentes en el plantel educativo, posteriormente deberán socializar los logros obtenidos de cada acción didáctica, evaluar cada acción y corroborar si es provechosa o no, en el caso de considerar que existe falencia podrían sugerirse mejoras a la acción planteada.

Las acciones didácticas deben ser creadas para incentivar el aprendizaje de forma agradable en los estudiantes, el reto es lograr la motivación en los estudiantes, lograr que el conocimiento se adquiera de forma amena y no por imposición, abriendo camino a la toma de conciencia hacia una cultura enfocada a la investigación.

Tabla 2: Cronograma

ACTIVIDAD	MES 1	MES 2	MES 3	MES 4	MES 5	MES 6
Diagnóstico:	■					
Observación	■					
Entrevista: individual, Grupo focal	■					
Diario de campo	■					
Análisis de la información		■				
Diseño de acciones		■		■		
Informe final					■	

La tabla 2 muestra los tiempos proyectados para la ejecución del proyecto (autoría propia)

Tabla 3: Recursos necesarios

RECURSO	DESCRIPCIÓN	PRESUPUESTO (\$)
Equipo Humano	Docentes, Administrativos, Psicólogo	42.000.000
Equipos y Software	Computadores, impresora, oficina, Software	6.000.000

Viajes y Salidas de Campo	Transporte, viáticos, etc.	6.000.000
Materiales y suministros	Papelería, servicios, suministros didácticos, etc.	6.000.000
Bibliografía	Libros, pagina WEB	3.500.000
TOTAL		63.500.000

La tabla 3 muestra los recursos requeridos para el proyecto (autoría propia)

Tabla 4: Producto esperado

PROCESO	INDICADOR	BENEFICIARIO
Concienciación de los educadores del instituto educativo “Los chavitos” de la ciudad de Cartagena sobre el valor educativo de la lúdica como instrumento de aprendizaje autónomo en el desarrollo cognitivo del estudiante.	Asistencia a capacitaciones	Docentes
Generación de acciones pedagógicas lúdicas que promuevan el aprendizaje autónomo.	Creación de actividades elaboradas por las docentes, que posteriormente implementaron a sus	Docentes, Estudiantes

	estudiantes	
Generación de las herramientas que permitan evaluar las acciones pedagógicas y las lúdicas	Elaboración de formatos que permiten la medida de los procesos realizados	Plantel educativo, Proyecto

La tabla 4 muestra los productos esperados en el proyecto (autoría propia)

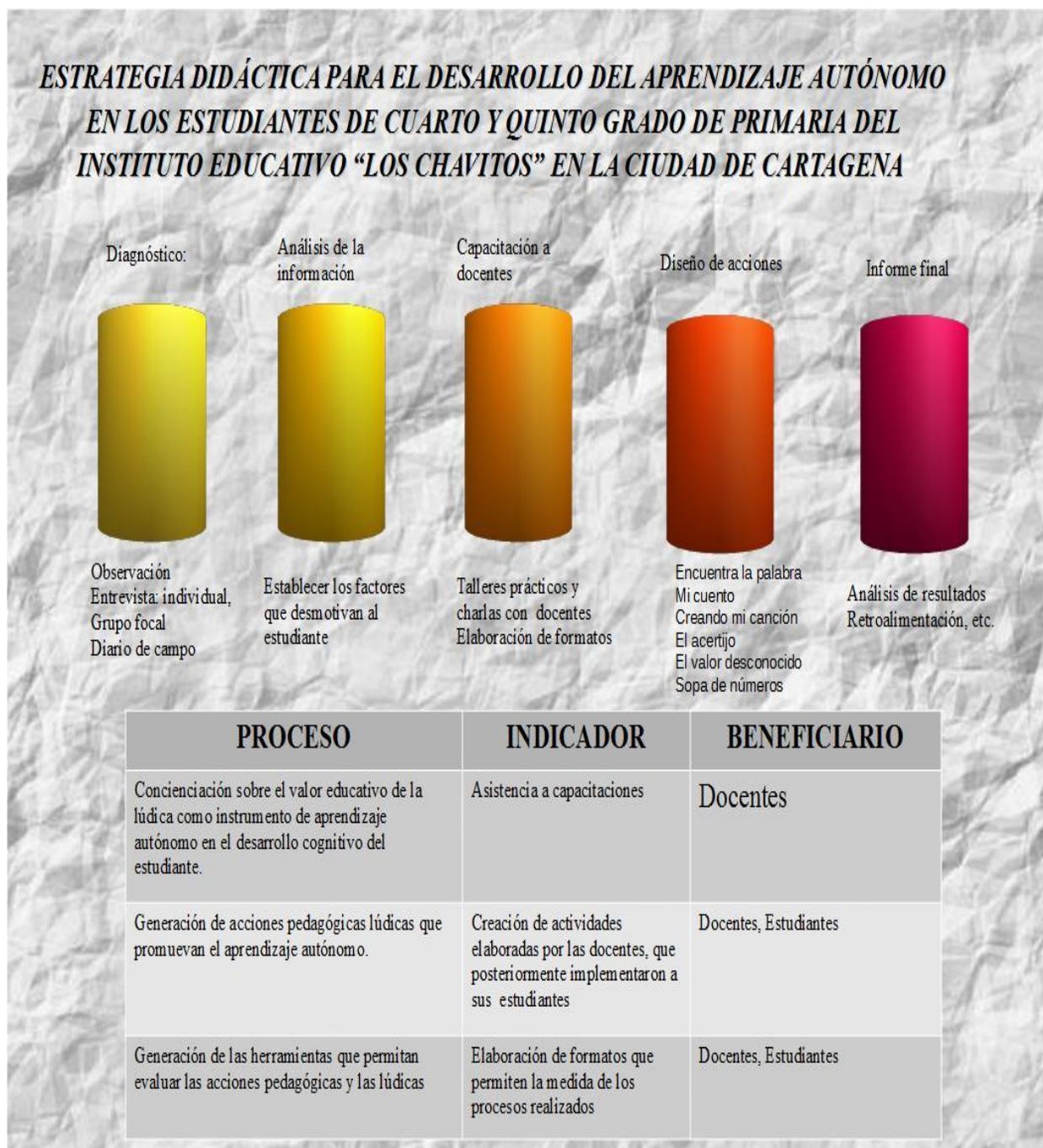


Ilustración 3: infografía estrategia didáctica

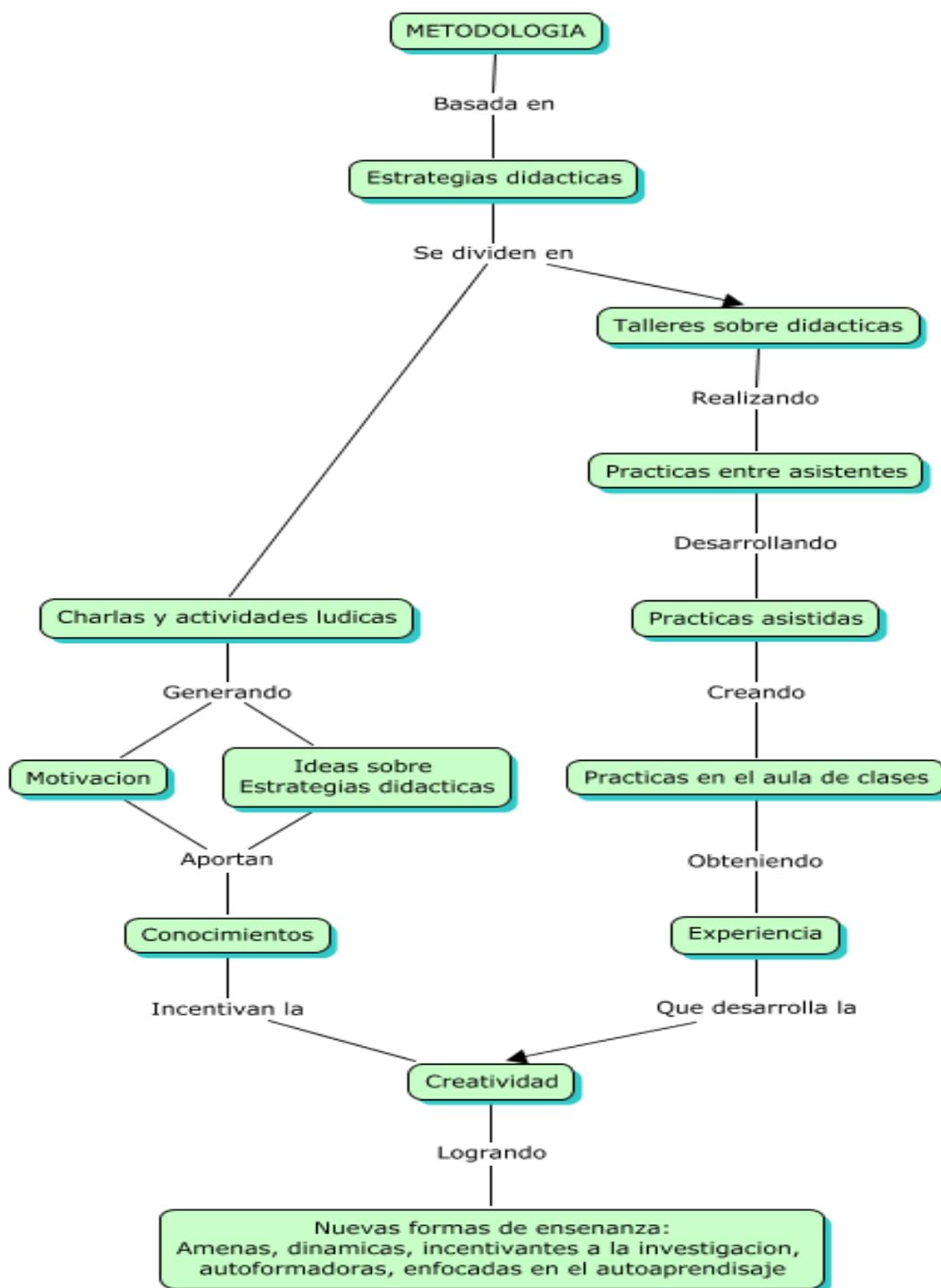


Ilustración 4: Mapa conceptual (Metodología)

ENFOQUE DE LA INVESTIGACIÓN.

Población

Docentes y estudiantes de la institución educativa “Los Chavitos” en la ciudad de Cartagena, en los cuales se busca incentivar la creatividad y la recursividad para la realización de actividades didácticas a través del empleo de los materiales físicos disponibles en la institución educativa.

Muestra

Docentes y estudiantes de la institución educativa Los Chavitos en los grados cuarto y quinto de primaria en la ciudad de Cartagena, con quienes se pretende realizar las pruebas pilotos que permitirán determinar el grado de aceptación y provecho a la acción docente que la propuesta puede generar.

Características de los participantes

Docentes y estudiantes de los grados cuarto y quinto en básica primaria, con amplia experiencia en el campo educativo en los cuales se aprecia una organización académica según métodos educativos tradicionales, se observa poca iteración en el uso de las actividades didácticas en el desarrollo del aprendizaje.

Criterios e instrumentos de evaluación,

Teniendo en cuenta los objetivos que nos marcamos para la realización de las actividades didácticas, los criterios de evaluación que se emplearan nos deben permitir evaluar la capacidad del docente para:

- Utilizar los recursos físicos disponibles en la institución educativa para la implementación de acciones didácticas en sus estudiantes.

- Utilizar adecuadamente los conceptos didácticos en sus estudiantes, incentivando la motivación, y el trabajo colaborativo.

Los instrumentos que se van a utilizar en las Propuestas Didácticas para evaluar el proceso de aprendizaje de los estudiantes son adecuados a los criterios de evaluación y a los objetivos y contenidos de esta por lo cual se utilizan los siguientes:

La observación de las actitudes personales del estudiante, de la forma de organizar su actividad laboral, de las acciones pedagógicas que utiliza, la forma cómo resuelve las dificultades que se presentan, etc.

La entrevista con el estudiante a fin de evaluar su desempeño y opinión sobre las acciones didácticas, realizadas ya sea individualmente o en pequeños grupos, es un instrumento de gran utilidad, sobre todo en este tipo de actividades en las que predomina el trabajo práctico.

Recursos materiales

Los materiales, que se tendrán a disposición son todos los que implican el desarrollo de actividades didácticas disponibles en el aula, el lápiz, el papel, el marcador, el tablero, y los libros son materiales imprescindibles en la elaboración de propuestas didácticas educativas.

El espacio físico en el que se desarrolla el proceso de enseñanza a través de las acciones didácticas puede ser muy variado, entre ellos podemos contar con aula de clases, área de recreación, los espacios deportivos, etc.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Según autores de obras literarias pedagógicas tales como Ernesto Yturalde Tagle, Wesley Hiler y Richerd Paul, La Doctora. Shimi Kang, entre otros, el docente debe trabajar por diversos medios y estrategias a fin de lograr cautivar el interés del estudiante, la generación de estrategias didácticas en las que se emplea la lúdica como medio para captar la atención del estudiante, suele ser una buena idea para implementar.

Al implementar actividades lúdicas o de otra índole a las actividades académicas es muy importante recordar estas deben ser cambiadas o modificadas continuamente sin perder el objetivo inicialmente propuesto a fin de evitar caer en la monotonía.

Al realizar jornadas académicas muy extensas es recomendable realizar pausas activas, aunque de preferencia estas no deben estar muy alejadas de la temática tratada.

Requerimientos para sistematizar la información.

Para las labores de sistematización de los trabajos a realizar se requiere emplear un paquete ofimático como ejemplo la suite Libre Office (open source) o la suite ofimática office (Microsoft), a fin de redactar la documentación necesaria para el correcto tratamiento de la información.

REFERENCIAS

Bara. P. (2001). Estrategias metacognitivas y de aprendizaje: estudio empírico sobre el efecto de la aplicación de un programa metacognitivo, y el dominio de las estrategias de aprendizaje en estudiantes de E.S.O, B.U.P y universidad. (Tesis de Doctorado). Recuperado de:

<http://biblioteca.ucm.es/tesis/edu/ucm-t25562.pdf>

Bedoya, L.; Giraldo, A.; Montoya, N.; Ramírez, L.M. (2013). “La autonomía en la primera infancia desde el trabajo por proyectos”. Disertación doctoral. Recuperado de

<https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=4&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwiLz->

<LxqJmAhWs1FkKHTknAjIQFjADegQIBRAB&url=https%3A%2F%2Frepository.upb.edu.co%2Fhandle%2F20.500.11912%2F1122%3Fshow%3Dfull&usg=AOvVaw0VGd8gAc>

<QN0XWEGjb3tbpr>

Díaz F. Hernández G. (s.f.) Estrategias docentes para un aprendizaje significativo.

Recuperado de: <http://mapas.eafit.edu.co/rid%3D1K28441NZ-1W3H2N9-19H/Estrategias%2520docentes%2520para-un-aprendizaje-significativo.pdf>

García. J (2013, agosto 18). De: Aprendizaje [Mensaje de Blog]. Recuperado de

<http://www.jlgcue.es/aprendizaje.htm>

Knowles, M. S., Holton, E. y Swanson, R. (2001). *Andragogía. El aprendizaje de los adultos*.

Oxford: Universito Press

Manitos creativas ¿estrategias para un mejor aprendizaje? [Mensaje de Blog] Recuperado de

<http://www.eduteka.org/proyectos.php/2/7041>

María C (s. f.) Vigotsky y Krashen: Zona de desarrollo próximo y el aprendizaje de una lengua extranjera. Universidad Nacional del Comahue. Recuperado de

<http://www.fchst.unlpam.edu.ar/iciels/164.pdf>

Modelo pedagógico conceptual. [Mensaje de Blog]. Recuperado de:

<http://fundamerani.org/inicio/index.html>

Modelo pedagógico dialogante. [Mensaje de Blog]. Recuperado de:

<http://www.pedagogiadialogante.com.co/>

Pozo, J. I. (1989). Teorías cognitivas del aprendizaje. España: Ed. Morata, recuperado de

<http://connect.docuter.com/documents/6152846664a4a8db4afa7a1246399924.pdf>

RAE. Aprendizaje. Recuperado de:

<https://www.rae.es>

Torres C. (s.f.) El juego como estrategia de aprendizaje en el aula. Recuperado de:

http://www.saber.ula.ve/bitstream/123456789/17543/2/carmen_torres.pdf

Ronald Feo (2010). ORIENTACIONES BÁSICAS PARA EL DISEÑO DE ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS, recuperado de:

<http://148.202.167.116:8080/jspui/bitstream/123456789/175/3/Orientaciones%20b%20a%20sicas%20para%20el%20dise%20b%20de%20estrategias%20did%20a%20cticas.pdf>

Vigotsky, L. (1988). El desarrollo de los procesos psicológicos superiores.

México: Editorial Crítica, Grupo editorial Grijalbo.

Wesley H. Richard P. (2003) Ideas prácticas para promover el aprendizaje activo y cooperativo:

27 maneras prácticas para mejorar la instrucción. Recuperado de:

http://www.criticalthinking.org/resources/PDF/SP-Active_and_coop_learning.pdf

Wikipedia. De: Zona de desarrollo próximo. [Mensaje de Blog]. Recuperado de:

http://es.wikipedia.org/wiki/Zona_de_desarrollo_pr%C3%B3ximo

ANEXO 1 Propuesta de formato de evidencia y seguimiento

Se recomienda como medio para organizar la información recolectada a través de los diversos procesos realizados en proyecto.

Universidad Nacional Abierta y a Distancia

Practica pedagógica: Informe cualitativo – Cuantitativo

Integrantes: _____

Título del Proyecto: _____

Institución educativa: _____ **Fecha:** ___/___/___

Objetivo: evidenciar y cualificar el desarrollo de las actividades didácticas, así como prácticas pedagógicas realizadas en la institución por el cuerpo docente.

CRITERIOS

1) VALORACIÓN PERSONAL.

1.1) Presentación personal:

1.2) Responsabilidad:

1.3) Puntualidad:

1.4) Disposición Colaborativa:

1.5) Relaciones interpersonales “en el lugar de prácticas”:

Con el encargado de orientarlo:

Con los docentes de la institución:

Con los administrativos:

Aceptación de sugerencias u opiniones:

Forma de expresarse:

Otros:

2) ACEPTACIÓN PEDAGÓGICA

2.1) Existe pertinencia entre el proyecto y el contexto al cual va dirigido:

2.2) El proyecto es coherente con las necesidades e interés de los educandos:

2.3) Desempeño en las prácticas pedagógicas realizadas:

2.4) Se desarrollan actividades creativas que evidencien la aceptación del proyecto:

3) CRITERIO EVALUATIVO GENERAL

3.1) Aspectos a destacar:

3.2) Aspectos a fortalecer:

3.3) Sugerencias:

3.4) Observaciones:

3.5) Valoración de las actividades:

Firmas:

Docente asesor

I.E Los Chavitos

Participantes de las actividades

Universidad Nacional Abierta y a Distancia

ANEXO 2 Propuesta de formato para diseño de estrategias

Se recomienda como medio para organizar las ideas propuestas de estrategias pedagógicas, didácticas o lúdicas que puedan surgir por parte de los docentes.

Tabla 5: Formato para diseño de estrategia

FORMATO DE DISEÑO DE ESTRATEGIA DIDÁCTICA		
INTEGRANTES:		Fecha: _____
Nombre: _____	Grupo: _____	Asignatura: _____
Nombre: _____	Grupo: _____	Asignatura: _____
Nombre: _____	Grupo: _____	Asignatura: _____
Nombre de la estrategia: _____		Duración: _____
Temática tratada	Competencias a desarrollar	Referente teórico
DIMENSIONES:		
COGNITIVA (Saber): _____		
FÍSICO CREATIVA (Hacer): _____		
SOCIO AFECTIVA (Ser): _____		
SECUENCIA DE LA ESTRATEGIA		
Inicio	_____	
Desarrollo	_____	
Cierre	_____	

Recursos necesarios:

Producto esperado:

Observaciones:

La tabla 5 muestra Formato para diseño de estrategia sugeridos para el proyecto (autoría propia)

ANEXO 3 Propuesta de formato para diario de campo

Se recomienda como medio para organizar la información recolectada a través de los diversos procesos realizados en proyecto.

Tabla 6: Formato diario de campo

DIARIO DE CAMPO

Fecha: _____ Hora: _____ Lugar: _____	
Tipo de Actividad u Objetivo: _____	
Descripción: _____	
Observaciones:	Experiencia:
Reflexiones:	

La tabla 6 muestra Formato diario de campo sugerido para el proyecto (autoría propia)

ANEXO 4 Propuesta de estrategias didácticas

Es el grupo de actividades presentadas como ejemplo de actividades lúdicas o didácticas como elementos motivadores en los niños para adquirir conocimiento de forma autónoma.

ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS PARA EL DESARROLLO DEL APRENDIZAJE AUTÓNOMO

Presentación

Este proyecto pretende mejorar los procesos participación de los estudiantes, teniendo como principal objetivo la incentivación al aprendizaje de forma amena de manera que se desarrolle en el estudiante un aprendizaje autónomo, en las que relacione los conocimientos adquiridos en el aula con sus capacidades para solucionar situaciones problemáticas.

Objetivo general

Estimular el aprendizaje autónomo de forma amena en los estudiantes de los grados cuarto y quinto de la institución educativa “LOS CHAVITOS” en la ciudad de Cartagena.

Estándares de Competencias.

Área de Castellano: Produzco textos orales, en situaciones comunicativas que permiten evidenciar el uso significativo de la entonación y la pertinencia articulatoria.

Área de matemáticas: Pensamiento variacional y sistemas algebraicos y analíticos

Indicadores de Desempeño

Organizo mis ideas para producir un texto oral, teniendo en cuenta mi realidad y mis propias experiencias.

Elaboro un plan para la exposición de mis ideas.

Selecciono el léxico apropiado y acomodo mi estilo al plan de exposición, así como al contexto comunicativo.

Adecoo la entonación y la pronunciación a las exigencias de las situaciones comunicativas en que participo.

Produzco un texto oral, teniendo en cuenta la entonación, la articulación y la organización de ideas que requiere la situación comunicativa.

Describo e interpreto variaciones representadas en gráficos.

Predigo patrones de variación en una secuencia numérica, geométrica o gráfica.

Represento y relaciono patrones numéricos con tablas y reglas verbales.

Analizo y explico relaciones de dependencia entre cantidades que varían en el tiempo con cierta regularidad en situaciones económicas, sociales y de las ciencias naturales.

Construyo igualdades y desigualdades numéricas como representación de relaciones entre distintos datos.

Metodología

La metodología en este proyecto está organizada en base a los referentes teóricos de los autores antes mencionados, y con base en la lúdica, a fin de desarrollar un estímulo positivo en cuanto a la adquisición de conocimientos por parte de los estudiantes

Se utilizan acciones de enseñanzas antes durante y después de la actividad académica a fin de despertar el interés en las actividades propuestas, incentivando en los estudiantes la curiosidad y la participación.

Criterios y Estrategias de Evaluación

La evaluación de los aprendizajes utilizada en la institución educativa es del 1 al 10, según determinación del decreto 1290 del ministerio de educación nacional

ARTICULO 5. Escala de valoración nacional: Cada establecimiento educativo definirá y adoptará su escala de valoración de los desempeños de los estudiantes en su sistema de evaluación. Para facilitar la movilidad de los estudiantes entre establecimientos educativos, cada escala deberá expresar su equivalencia con la escala de valoración nacional:

Desempeño Superior

Desempeño Alto

Desempeño Básico

Desempeño Bajo

La denominación desempeño básico se entiende como la superación de los desempeños necesarios en relación con las áreas obligatorias y fundamentales, teniendo como referente los estándares básicos, las orientaciones y lineamientos expedidos por el Ministerio de Educación Nacional y lo establecido en el proyecto educativo institucional. El desempeño bajo se entiende como la no superación de estos.

Tabla 7: Plan de actividades

EJES TEMÁTICOS	COMPETENCIAS (SABER-HACER-SABER SER)	ACCIONES, TÉCNICAS Y ACTIVIDADES	RECURSOS	FECHAS
GRAMÁTICA Los sinónimos y los antónimos	Interpreta de forma adecuada el concepto de palabras sinónimas y antónimas Comprende el uso de sinónimos y antónimos, como elemento importante para una adecuada comunicación.	<p>Encuentra la palabra</p> <p>Se inicia con la lectura de varios textos, que contienen muchos sinónimos y antónimos, luego se hace una comprensión lectora a través de fichas de parejas</p> <p>Posteriormente el estudiante levantará una ficha en donde encontrará una palabra y deberá escoger del</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Fichas de cartulina -Colores -Tijeras -Lecturas preparadas -Tablero de clases 	

		tablero cuál es su sinónimo y su antónimo.	
		Mi cuento	
	Hay que reconocer que el cuento es parte del género narrativo.	El docente inicia la actividad narrando un cuento, posteriormente indicara a los estudiantes los elementos del cuento (inicio, nudo y desenlace), para luego incentivar a los estudiantes en crear su propio cuento	-Cuaderno -Lápices y colores -Marcadores -Tablero
TEXTOS NARRATIVOS cuentos	-Crea una historia propia,		
		Creando mi canción	
GÉNERO LÍRICO	Adecua la entonación y la pronunciación a las exigencias de las situaciones	Se inicia la clase, cantando, luego se analizan los conceptos utilizados en las canciones escuchadas	-Grabadora -USB -Hojas de block

comunicativas en

que participo.

Posteriormente los
estudiantes realizaran en
una hoja su creaci3n
l3rica de su preferencia
(poema, canci3n etc.) Por
3ltimo, expondr3n esa
creaci3n a sus
compa1eros,

El acertijo

Se inicia la clase

proponiendo un acertijo

num3rico, y se asigna un
tiempo de 5 minutos para

ser resuelto en el

cuaderno, teniendo en

cuenta que dif3cilmente

un estudiante podr3a

solucionarlo.

Se continua la clase

exponiendo las

Pensamiento
variacional y
sistemas
algebraicos y
anal3ticos

Predice patrones de
variaci3n en una
secuencia num3rica,
geom3trica o
gr3fica.

-Lecturas
preparadas
-Tablero de
clases
-L3piz
-Cuaderno

propiedades de la suma,
 con las que sutilmente se
 le brinda al estudiante la
 forma de solucionar el
 acertijo numérico sin
 decirlo directamente, al
 finalizar la clase se les
 propone nuevamente un
 tiempo de 5 minutos para
 que con los nuevos
 conocimientos
 adquiridos intenten
 resolver el acertijo
 matemático, sabiendo el
 docente que en esta
 ocasión podrá ser
 resuelto.

Pensamiento variacional y	Predice patrones de variación en una secuencia numérica, geométrica o gráfica.	El valor desconocido En el intermedio de la clase de matemáticas, Se asigna a cada estudiante	-Fichas de cartulina -Lecturas preparadas
------------------------------	--	---	--

sistemas algebraicos y analíticos	una ficha de cartulina en la que aparecen figuras que deben ser relacionadas para obtener un resultado y se les propone que lo resuelvan en menos de 5 minutos, ofreciendo al primero que lo resuelva una nota compensatoria.	-Tablero de clases -Lápiz -Cuaderno
Pensamiento variacional y sistemas algebraicos y analíticos	Predice patrones de variación en una secuencia numérica, geométrica o gráfica.	<p data-bbox="727 1455 1057 1283">Esta actividad puede funcionar como pausa activa y podría ser realizada por los estudiantes en grupo.</p> <p data-bbox="727 1455 1057 1864">Sopa de números En el intermedio de la clase de matemáticas, Se asigna a cada estudiante una ficha de cartulina en la que aparece una sopa</p> <p data-bbox="1101 1398 1247 1864">-Fichas de cartulina -Lecturas preparadas -Tablero de clases -Lápiz</p>

de números que podría ser resuelta usando las operaciones básicas de la aritmética. -Cuaderno

Esta actividad puede funcionar como pausa activa y podría ser realizada por los estudiantes en grupo.

La tabla 7 muestra el plan de actividades sugerido para el proyecto (autoría propia)

Resultados

Se detallan los resultados a través de análisis cuantitativos y cualitativos, los cuantitativos mediante calificación de actividades realizadas y la tabulación de datos, los cualitativos expresan los datos a través de gráficas, según lo observado y los referentes temáticos utilizados.

Actividad 1. Encuentra la palabra: Esta actividad fue diseñada con el objetivo específico, de estimular los procesos cognitivos involucrados en la lectura como la asociación, el análisis y la memoria, además de fortalecer el objetivo específico cuyo fin es interpretar adecuadamente las palabras sinónimas y antónimas, reforzando la clase con una actividad lúdica, la cual estimula la participación del estudiante en clase y permite poner en práctica los conocimientos adquiridos de una forma agradable para el estudiante, el cual a través de esta estrategia no se sentirá frustrado si fallara en su interpretación, si no que por el contrario espera su turno para intentarlo de nuevo.



Ilustración 5: Actividad 1 (Encuentra la palabra)

Actividad 2, Mi cuento: Esta actividad permitió a los estudiantes plasmar su creatividad e imaginación en la elaboración del cuento, además permitió corroborar el escaso léxico que emplean para la expresión de sus ideas. Esta actividad permite al docente elaborar acciones que permitan a los estudiantes ampliar su léxico.



Ilustración 6: Actividad 2 (Mi cuento)

Actividad 3, Creando mi canción: Esta actividad permitió a los estudiantes plasmar su creatividad e imaginación en la elaboración del género lírico de su preferencia (canción, poesía, etc.), permitiendo también practicar el concepto de las rimas. Se aprecia la participación en los estudiantes para este tipo de actividades dado a que se utilizó la música los estudiantes mostraron su entusiasmo e interés en participar, los cuales, aunque presentaron algunas dificultades sus sentimientos en las canciones no se desilusionaron.



Ilustración 7: Actividad 3 (Creando mi canción)

Actividad 4, El acertijo: Esta actividad permite al docente evidenciar la utilidad de los conocimientos impartidos durante la clase, motivando al estudiante a continuar su proceso académico a través de una estrategia lúdica que desafía la capacidad cognitiva del estudiante y que después de la clase podrá observar los logros alcanzados.



Ilustración 8: Actividad 4 (El acertijo)

Actividad 5, El valor desconocido: Esta actividad se propone como estrategia de intermedio con el fin de evitar la monotonía durante la clase, proponiendo una actividad que genera una especie de pausa activa. Sin permitir que el estudiante se aleje demasiado de la temática tratada, haciendo más gratificante la participación en clase.



Ilustración 9: Actividad 5 (El valor desconocido)

Actividad 6, Sopa de números: Esta actividad se propone como estrategia de intermedio con el fin de evitar la monotonía durante la clase, proponiendo una actividad que funciona como una especie de pausa activa para la clase, la cual puede ser más dinámica si se realiza a través de competencias proponiendo una competencia para saber quién la puede solucionar primero. Este tipo de estrategias estimulan el desarrollo lógico y la agilidad mental. Para motivar la participación de todos los estudiantes, en especial aquellos con dificultades o más lentos en estos procesos se les indico que las actividades serian evaluadas, evidenciando que, pese a considerar que no serían más rápidos que sus compañeros de estudio participaron de forma activa logrando la realización de la actividad.

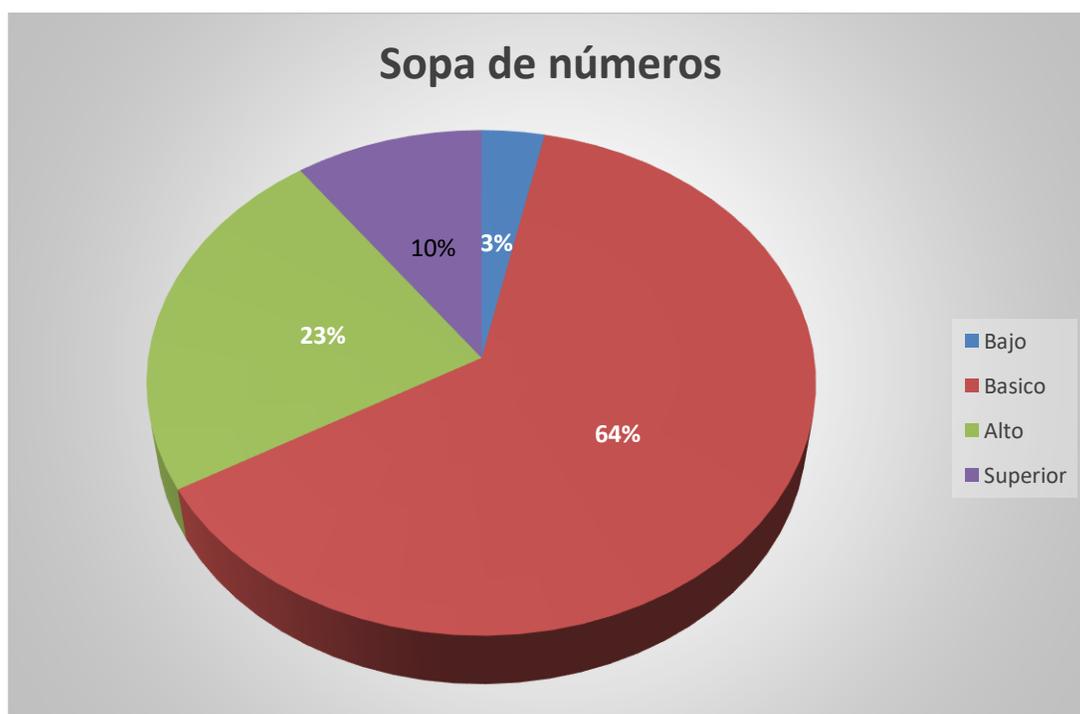


Ilustración 10: Actividad 6 (Sopa de números)