UNIVERSIDAD DE LOS ANDES
NÚCLEO UNIVERSITARIO DR. "PEDRO RINCÓN GUTIÉRREZ"
TÁCHIRA – VENEZUELA
COORDINACIÓN DE POSTGRADO
MAESTRÍA EN EVALUACIÓN EDUCATIVA

RECURSOS LÚDICOS PARA LA EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES EN LOS ESTUDIANTES DE LA SEGUNDA ETAPA DE EDUCACION BÁSICA

www.bdigital.ula.ve

AUTORA: Jennifer Madeline Canache Rosales.

TUTOR EVALUADOR: Dr. Oscar Blanco.

San Cristóbal, Julio 2013.

LB1029
G3C353

UNIVERSIDAD DE LOS ANDES
NÚCLEO UNIVERSITARIO DR. "PEDRO RINCÓN GUTIÉRREZ"
TÁCHIRA – VENEZUELA
COORDINACIÓN DE POSTGRADO
MAESTRÍA EN EVALUACIÓN EDUCATIVA

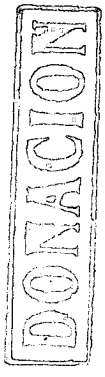
RECURSOS LÚDICOS PARA LA EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES EN LOS ESTUDIANTES DE LA SEGUNDA ETAPA DE EDUCACIÓN BASICA DEL CENTRO APEP MONS. ARIAS BLANCO, DEL MUNICIPIO SAN CRISTÓBAL EN EL ESTADO TÁCHIRA. VENEZUELA

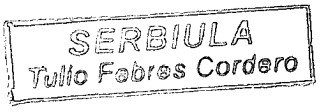
www.bdigital.ula.ve

Trabajo Final de Grado como requisito para optar al grado de Magister en Evaluación Educativa

AUTORA: Jennifer Madeline Canache Rosales.

TUTOR EVALUADOR: Dr. Oscar Blanco.





San Cristóbal, Julio 2013.

DEDICATORIA

Este título de Magister en Evaluación Educativa que obtengo con todo mi esfuerzo y dedicación se los dedico a mis seres especiales que día a día comparten conmigo y han hecho posible alcanzar esta Meta.

A Dios y por sobre todas las cosas por darme la oportunidad de transitar este camino colmada de sus infinitas bendiciones.

A mis queridos familiares que no se encuentran físicamente entre nosotros pero que siguen ayudándome en momentos difíciles.

A mi madre por estar siempre a mi lado, llenándome con su ejemplo de lucha y abnegación por sus hijos.

www.bdigital.ula.ve

A mi padre por quererme tanto y quien ahora desde el cielo guía mis pasos.

A mis hermanos por sus consejos para lograr culminar esta etapa.

A mi esposo por su apoyo en este transitar.

A mi hijo quien es diariamente, mi pilar y mi luz.

A mi Tío quien auspició este sueño de convertirme en Magister.

Mil Gracias a todos, me siento orgullosa de contar con Ustedes.

AGRADECIMIENTO

A la Universidad de Los Andes, Núcleo Universitario "Dr. Pedro Rincón Gutiérrez" por darme la oportunidad de obtener el Título de Magister en Evaluación Educativa, a través de la Maestría en Evaluación Educativa y al excelente equipo de Profesores dirigidos por el Drando Sergio Arias.

Al Dr. Oscar Blanco, Tutor Evaluador, por sus valiosas opiniones en pro de perfeccionar y culminar exitosamente este trabajo de investigación.

Al Centro APEP Monseñor Arias Blanco por permitirme realizar la investigación.

A nuestras compañeras de equipo, especialmente a Carolina Castillo, con quien compartí este trayecto para lograr juntas esta meta.

www.bdigital.ula.ve

Gracias por su Apoyo.

INDICE GENERAL

CONTENIDO

ACTA DE DEFENSA iii
DEDICATORIA v
AGRADECIMIENTO vi
INDICE GENERAL vii
LISTA DE TABLAS xi
LISTA DE GRAFICOS xiv
LISTA DE ANEXOS xvi
RESUMEN xvii
INTRODUCCIÓN 18
CAPÍTULO I 19
1.Planteamiento del Problema 19
1.1.Definición del Problema 19
1.2. Objetivos de la Investigación 25
1.2.1 Objetivo General 25
1.2.1.2. Objetivos Específicos 25
1.3 Justificación 26
1.4 Alcances del Estudio 29
CAPÍTULO II 31
2.Contexto Conceptual 31
2.1.Antecedentes 31
2.2.Marco Demográfico 36
2.2.1. El Colegio Monseñor Rafael Arias Blanco - Centro Apep Monseñor Rafael Arias Blanco 36
2.3.Bases Teóricas 38
2.3.1.Aprendizaje y Eñsenanza 38
2.3.2. Principios del Aprendizaje 38
2.3.3. Principios Psicológicos 39
2.3.4. Principios Pedagógicos 40
2.3.2.2.1. Participación 40
2.3.2.2.2. Repetición 40
2.3.2.2.3 Relevancia 40
2.3.2.2.4 Transferencia 40
2.3.2.2.5 Retroalimentación 40
2.2.3 Modalidades Básicas de Orientación del Aprendizaje 41
2.2.3.1 Trabajo Indepeniente 41
2.2.3.2Actividad Grupal 43
2.2.3.3 Lectura Dirigida 44
2.2.3.4 Phillips 66 44
2.2.3.5 Técnica de la Pregunta: 44

www.bdigital.ula.ve

2.2.3.6 Tareas Dirigidas 44
2.2.3.7 Demostración 44
2.2.3.8 Trabajos en Equipo 45
2.2.3.9 Talleres 45
2.2.3.10 Simulaciones 45
2.2.3.11 Bonos de Intervención 45
2.2.4 Aprendizaje Activo 45
2.2.4.1 Mejoramiento del Aprendizaje Activo 46
2.2.4.2 Actitud del Docente en el Aprendizaje Activo 48
2.2.5 Enfoques Constructivistas 49
2.2.5.1 Estadios del Desarrollo según Jean Piaget 49
2.2.5.1.1 I. El Primer Período (Sensorio Motriz) 50
2.2.5.1.2 II. Período Preoperatorio 51
2.2.5.1.3 III. Período de las Operaciones Concretas 52
2.2.5.1.4 IV. Período de las Operaciones Formales: 52
2.2.5.2 Implicaciones Educativas de la Teoría de Piaget 53
2.2.5.3 Teoría Constructivista del Juego 54
2.2.5.4 Implicaciones de la Teoría de Vigostky en la Educación 56
2.2.5.5 El Método Freinet 56
2.2.6 Motivación 59
2.2.6.1 Función Motivadora del Profesor 60
2.2.7 El Juego 60
2.2.7.1 El Juego en el Proceso Educativo 61
2.2.7.2 Tipos de Juegos 62
2.2.7.2.1 Juegos Estructurados 62
2.2.7.2.2 Juegos de Ejercicio: 63
2.2.7.2.3 Juego Simbólico 63
2.2.7.2.4 Juego de Construcción: 63
2.2.7.2.5. Juego de Reglas: 64
2.2.8 Estrategias Didácticas 64
2.2.9 Educación Básica: Área Formación para El Trabajo 67
2.2.9.1 Fundamentación Pedagógica en la APEP 67
2.2.9.2 Fundamentación Filosófica en la APEP 67
2.2.9.3 La Formación para el Trabajo 68
2.2.9.4 La Evaluación Integral de los Aprendizajes en los Centros Apep 71
2.2.10 La Evaluación 73
2.2.10.1 Formas de Evaluación 74
2.2.10.1.1Evaluación Diagnóstica: 74
2.2.10.1.2 Evaluación Formativa 74
2.2.10.1.3 Evaluación Sumativa 75
2.2.10.2Técnicas de Evaluación 75
2.2.10.2.1Autoevaluación 75
2.2.10.2.2 Coevaluación 75
2.2.10.2.3 Heteroevaluación 75
2.3 Bases Legales 76

www.bdigital.ula.ve

CAPÍTULO III 79
3. Marco Metodológico 79
3.1 Perspectiva Plurimetódica 79
3.2 Tipo de Investigación 80
3.2 Diseño de la Investigación 82
3.3 Fases Fundamentales en el Proceso de Investigación Cualitativa 85
3.4 Sujetos de la Investigación 85
3.5 Registro y Sistematización de la Información 86
3.6 Criterios de Calidad 90
3.7 Análisis de Datos 91
3.8 Triangulación 92
3.9 Unidad de Análisis de la Investigación 93
3.10 Conceptualización de las Dimensiones 93
3.11 Sistematización de la Unidad de Análisis 94
3.12 Cronograma de Actividades 96
CAPÍTULO IV 97
4. Análisis e Interpretación de los Resultados 97
Parte I. 98
4.1 Análisis Cualitativo 98
4.1.1 Información obtenida como resultado de la entrevista estructurada aplicada a los y las estudiantes de la segunda etapa de educación primaria 98
4.1.2 Observación obtenida como resultado de la lista de cotejo aplicada a los y las docentes de la II etapa de educación primaria 104
PARTE II: 114
4.2 Análisis Cuantitativo. 114
4.2.1 Datos obtenidos como resultado del cuestionario aplicado a los y las Docentes de la segunda etapa de educación primaria 114
PARTE III. 134
4.3 Triangulación 134
PARTE IV 136
4.4 Integración. 136
CAPÍTULO V 139
5.La Propuesta 139
5.1.Presentación 139
5.2.Objetivos de la Propuesta 140
5.2.1.Objetivo General: 140
5.2.1.1.Objetivos Específicos 140
5.3.Justificación: 140
5.4.Criterios Preestablecidos para la Evaluación 140
5.5.Instrumento de Evaluación 141
5.6.Desarrollo de la Propuesta 141
5.6.1.Objeto Evaluado 141
5.6.2.Objetivo General 141
5.6.2.1.Objetivo Específico 141
5.6.3.Nombre del Juego 141

www.bdigital.ula.ve

5.6.4.Audiencia....141
5.6.5.Jugadores....141
5.6.6.Materiales requeridos....141
5.6.7.Instrucciones....141
5.6.8.Ganador....142
5.6.9.Componentes del Juego....142
5.6.9.1.Un Dado....142
5.6.9.2.Tarjetas....143
5.6.9.3.Caja del juego....150
5.7.Objeto Evaluado....151
5.7.1.Objetivo General....151
5.7.2.Nombre del Juego....151
5.7.3.Audiencia....151
5.7.4.Jugadores....151
5.7.5.Materiales requeridos....151
5.7.6.Instrucciones....151
5.7.7.Ganador....152
5.7.8.Componentes del Juego....152
5.7.8.2.Tarjetas....152
5.7.8.2.1.Tamaño de las Tarjetas....152
5.7.8.3.Tablero....155
5.7.8.3.1.Medidas del Tablero....155
5.7.8.4.Sopas de Letras....156
5.7.8.5.Ordenar adecuadamente las palabras según convenga (E2)....161
5.7.8.5.1.Tarjetas....161
5.7.8.6.Asociación de Palabras (E3)....165
5.7.8.6.1.Fichas....165
5.7.8.7.Palabras Claves: (E4)....169
5.7.8.7.1.Tarjetas:....169
CAPITULO VI....175
6.CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES....175
6.1.CONCLUSIONES....175
6.2.RECOMEDACIONES....176
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS....178

www.bdigital.ula.ve

LISTA DE TABLAS

Tablas

1: Sistematización de la Unidad de Análisis 95

2: Cronograma de Actividades 96

3: Lista de Cotejo aplicada al Docente 1. 104

4: Lista de Cotejo aplicada al Docente 2. 105

5: Lista de Cotejo aplicada al Docente 3. 106

6: Lista de Cotejo aplicada al Docente 4. 107

7: Lista de Cotejo aplicada al Docente 5. 108

8: Lista de Cotejo aplicada al Docente 6. 109

9: Lista de Cotejo aplicada al Docente 7. 110

10: Lista de Cotejo aplicada al Docente 8 111

11: Lista de Cotejo aplicada al Docente 9 112

12: Lista de Cotejo aplicada al Docente 10 113

13: Relación absoluta y porcentual sobre si el Docente permite la participación de los estudiantes en las actividades de evaluación. 114

14: Relación Absoluta y porcentual sobre si el docente fomenta en clase el trabajo en equipo 115

15: Relación absoluta y porcentual sobre si el docente estimula la cooperación durante la ejecución de actividades con recursos lúdicos. 116

16: Relación absoluta y porcentual sobre si el docente propicia en los estudiantes la espontaneidad e independencia al ser evaluados 117

17: Relación absoluta y porcentual sobre si el docente realiza preguntas a los estudiantes que ayuden a la comprensión del contenido. 118

www.bdigital.ula.ve

18: Relación absoluta y porcentual sobre si el docente incorpora actividades lúdicas en el proceso de evaluación.....119

19: Relación absoluta y porcentual sobre si el docente considera los principios de la teoría constructivista para el fortalecimiento del proceso de aprendizaje. 120

20: Relación absoluta y porcentual sobre si el docente cambia la metodología en función del contenido, los objetivos y los intereses de los niños. 121

21: Relación absoluta y porcentual sobre si el docente propone problemas apoyados en la lúdica que retan al estudiante. 122

22: Relación absoluta y porcentual sobre si el docente aplica una evaluación a través de recursos lúdicos.....123

23: Relación absoluta y porcentual sobre si el docente emplea el desarrollo lúdico de la clase como nuevas maneras de aprender.....124

24: Relación absoluta y porcentual sobre si el docente evalúa a través de recursos lúdicos. 125

25: Relación absoluta y porcentual sobre si el uso de los recursos lúdicos en clases permite a los estudiantes aprender, recrearse y socializar de modo más interactivo y estimulante. 126

26: Relación absoluta y porcentual sobre si el docente propicia que sus estudiantes tengan una actitud autocrítica sobre su evaluación. 127

27: Relación absoluta y porcentual sobre si el docente cambia elementos de juicio valorativo de sus estudiantes y de su propia actuación docente.....128

28: Relación absoluta y porcentual sobre si el docente permite que los estudiantes expresen opiniones como resultado de la reflexión y la crítica constructiva.....129

29: Relación absoluta y porcentual sobre si el docente analiza alternativas orientadas al mejoramiento de la evaluación de los estudiantes. 130

30: Relación absoluta y porcentual sobre si la evaluación lúdica valora las debilidades y fortalezas en el aprendizaje.....131

31: Relación absoluta y porcentual sobre si los docentes refuerzan en los estudiantes actividades basadas en el juego para aplicarlas en situaciones de aprendizaje.....132

www.bdigital.ula.ve

32: Relación absoluta y porcentual sobre si las actividades lúdicas fortalecen el desarrollo de las competencias esperadas en el nivel de Educación Primaria. 133

www.bdigital.ula.ve

15: Porcentaje de los Docentes que emplea los desarrollos lúdicos de las clases como nuevas maneras de aprender.....125

16: Porcentaje de los docentes que evalúan a través de recursos lúdicos.....126

17: Porcentaje del uso de recursos lúdicos en clase a los estudiantes aprender, recrearse y socializar de modo más interactivo y estimulante.....127

18: Porcentaje de los Docentes que propician que sus estudiantes tengan una actitud autocrítica sobre su evaluación.....128

19: Porcentaje de los estudiantes que cambian elementos de juicio valorativo de sus estudiantes y de su propia actuación docente.....129

20: Porcentaje de los Docentes que permiten que los estudiantes expresen opiniones como resultado de la reflexión y la crítica constructiva.....130

21: Porcentaje de los Docentes que analiza alternativas orientadas al mejoramiento de la evaluación de los estudiantes.....131

22: Porcentaje sobre si la evaluación lúdica valora las debilidades y fortalezas en el aprendizaje.....132

23: Porcentaje de los docentes que refuerza en los estudiantes actividades basadas en el juego para aplicarlas en situaciones de aprendizaje.....133

24: Porcentaje sobre si las actividades lúdicas fortalecen el desarrollo de las competencias esperadas en el nivel de educación primaria.....134

25: Triangulación de Métodos.....135

26: Integración Teórica.....137

www.bdigital.ula.ve

LISTA DE ANEXOS

ANEXO

A: Carta de solicitud para validación de los instrumentos..... 186

B: Validación de los instrumentos..... 192

C: Encuesta dirigida a los estudiantes de la II Etapa de Educación Básica del Centro APEP Monseñor Arias Blanco..... 195

D: Guión dirigido a los estudiantes de la II Etapa de Educación Básica del Centro APEP Monseñor Arias Blanco..... 197

E: Lista de Cotejo. Docentes del Centro APEP Monseñor Arias Blanco..... 199

www.bdigital.ula.ve

UNIVERSIDAD DE LOS ANDES
NÚCLEO UNIVERSITARIO DR. "PEDRO RINCÓN GUTIÉRREZ"
TÁCHIRA – VENEZUELA
COORDINACION DE POSTGRADO
MAESTRÍA EN EVALUACIÓN EDUCATIVA

RECURSOS LÚDICOS PARA LA EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES EN LOS ESTUDIANTES DE LA SEGUNDA ETAPA DE EDUCACION BÁSICA

Autora: Jennifer Canache.

Tutor Evaluador: Dr. Oscar Blanco

Fecha: Julio 2013.

RESUMEN

www.bdigital.ula.ve

El presente trabajo tiene como objetivo Proponer recursos lúdicos para la evaluación de los aprendizajes en los estudiantes de 4to, 5to y 6to. Grado de Educación Primaria del Centro APEP Mons. Arias Blanco, del Municipio San Cristóbal en el Estado Táchira. Venezuela. La investigación se realizó durante el periodo académico del año escolar 2012 – 2013; corresponde a una investigación aplicada, descriptiva y de campo basada en investigación – acción, con un enfoque de tipo plurimetódico. Para recabar información y realizar el diagnóstico se emplearon: una guía observación y de entrevista, así como también una encuesta tipo cuestionario conformada por 20 ítems, validado por expertos. Los sujetos de estudio fueron 10 docentes del área de educación para el trabajo, y 06 estudiantes del 4to, 5to., y 6to. Grado. Luego de aplicar los instrumentos y efectuar el análisis correspondiente, se pudo llegar a diferentes conclusiones que permitieron establecer la importancia de recomendar la aplicación de recursos lúdicos como "Súper Cráneos Artísticos", y "Estaciones del Saber Artístico", para la evaluación de las Técnicas Básicas del Dibujo y la Pintura, como contenido básico y fundamental en el área de Dibujo Artístico, lo cual permitirá al docente establecer un vínculo entre la evaluación del aprendizaje a través de juegos didácticos; permitiéndoles a los estudiantes alcanzar la comprensión y el aprendizaje significativo de esta área y por ende una mejora para los docentes al innovar en su práctica pedagógica.

Descriptores: Evaluación, Estrategias, Componente Lúdico.

INTRODUCCIÓN

Como es bien sabido el juego se inicia desde la temprana edad y se utiliza para coadyuvar en el proceso de aprendizaje caracterizándose por facilitar la adquisición o reforzamiento de los procesos cognitivos, afectivos y sociales, además de desarrollar habilidades, destrezas y generar un cumulo de experiencias positivas. Es por ello que la realización de este trabajo de investigación está dirigida hacia una propuesta lúdica para la evaluación de los aprendizajes en los estudiantes de la II Etapa de Educación Primaria, específicamente en el Centro APEP Monseñor Rafael Arias Blanco en el Municipio San Cristóbal en el Estado Táchira, Venezuela, para el periodo escolar 2012-2013.

Para ello la presente investigación consta de seis capítulos que se describen a continuación: el **Capítulo I:** Comprende la definición del problema. Los objetivos de la investigación: el objetivo general y los objetivos específicos. Se presenta la justificación en el nivel teórico, metodológico y práctico, así como la factibilidad institucional, técnica, social y económica y el alcance del estudio. En el **Capítulo II:** Se puntualiza algunas investigaciones realizadas en el área que sirven de antecedentes; se hace referencia al marco demográfico en donde se lleva a cabo la investigación; se detalla la fundamentación teórica que sustenta el tema de la investigación y las bases legales de la investigación. Para el **Capítulo III:** En este capítulo se describe el marco metodológico que comprende los métodos, técnicas e instrumentos que permiten recolectar información desde una perspectiva plurimetódica. En el **Capítulo IV:** Se analiza e interpreta los resultados de las encuestas y la guía de observación que fueron aplicadas a los docentes y a los estudiantes de la II Etapa de Educación Básica. En cuanto al **Capítulo V:** Se señala las conclusiones y recomendaciones en base de los objetivos específicos y las posibles soluciones para las dificultades encontradas y una alternativa para la propuesta. En lo referente al **Capítulo VI:** Se describe la propuesta planteada: implementación de Recursos Lúdicos: "Súper Cráneos Artísticos" y "Estaciones del Saber Artístico" para los Docentes del Centro APEP Monseñor Arias Blanco de la ciudad de San Cristóbal., en el Estado Táchira. Venezuela.

www.bdigital.ula.ve

CAPÍTULO I

1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. DEFINICIÓN DEL PROBLEMA

La Evaluación de los procesos de aprendizaje se conceptualiza como un proceso permanente, interactivo, cooperativo y reflexivo que permite comprender, analizar e interpretar el desarrollo real alcanzado por el estudiante y sus potencialidades, así como las experiencias de aprendizaje con la participación de los actores sociales corresponsables del proceso educativo. Una evaluación en la cual se consideren las relaciones entre los aprendices y su entorno, tomando en cuenta al docente, los estudiantes y el medio escolar, referidos al ambiente no sólo al espacio físico sino a las interacciones que ocurren en él, en donde el aula se convierta en un espacio en el cual los estudiantes construyan un aprendizaje que esté en constante revisión; sea interactivo y con una evaluación participativa. De esta manera Blanco (2004:124) indica "se favorece que el aprendizaje sea significativo a partir de las experiencias y vivencias de los alumnos en sus contextos naturales y sociales", con un currículo abierto y una evaluación flexible y reflexiva, con la participación de todos los estudiantes que sea cónsona con las necesidades de los escolares y su contexto.

www.bdigital.ula.ve

La evaluación que se realiza en la educación básica, específicamente en la educación para el trabajo, es cualitativa, formativa y multidireccional, a través de

procesos, desarrolladas por los niños, niñas y adolescentes, en donde sus fuentes de información son variadas, y considera todos los factores y actores que interviene en el proceso educativo.

> De allí que los estudiantes sean los protagonistas de múltiples interacciones sociales, participantes activos en los procesos de evaluación y organización de las experiencias de aprendizaje, caracterizándose por ser curiosos y curiosas, creadores y creadoras, cooperativos y cooperativas, transformadores y transformadoras, problematizadores y problematizadoras de saberes, humanistas, experimentadores y experimentadoras, (Currículo Nacional Básico, 2007, p.49).

Por otra parte consideran Guzmán, Pineda, Ferrer y Castillo (2003, p.15), la educación para el trabajo cuenta con tres sentidos muy propios e importantes que hay que mencionar; primero, el sentido individual del trabajo, que es manifestado por el educando desde temprana edad, donde las acciones que realiza le permite su desarrollo en base a sus necesidades y potencialidades. El actual currículo demanda la inclusión de aspectos fundamentales del proceso educativo, como son la afectividad y lo lúdico, los cuales guardan plena coherencia con las áreas de aprendizaje.

www.bdigital.ula.ve

El segundo es el sentido social del trabajo, el cual es comprendido por el educando, cuando participa en la solución de problemas del entorno, mediante acciones grupales que le permiten contribuir con el mejoramiento y el desarrollo de la herencia cultural de la región. En donde se consideran experiencias de aprendizaje de carácter lúdico ya que promueven en los niños, niñas y adolescentes, el aprendizaje en la medida en que favorecen la posibilidad de aprender con los demás y acordar cumplir normas sociales. Para ello

> ...se pueden utilizar estrategias de resolución de problemas en colectivo, encontrando soluciones comunes, lo que convertirá a los conocimientos en un desafío que favorezca la confianza y la alegría, al abrir nuevas interrogantes que favorecen el desarrollo de las potencialidades. (CNB, 2007, p.51).

El tercer y último sentido, el trascendental del trabajo, que lo expresa cuando se auto realiza, se estima como persona, dignifica lo que hace y cumple funciones en un grupo determinado, que le permite valorar la vida y su participación en la sociedad. Es por esto que para alcanzar los fines del nivel de educación básica es indispensable que el educando en el área de educación para el trabajo se familiarice con la tecnología para que comprenda el papel que desempeña en la vida actual y desarrolle sus potencialidades y capacidades prácticas en el manejo de herramientas, equipos y materiales que le permitan cumplir las funciones de exploración, orientación educativa y vocacional e iniciarlo en el aprendizaje de las disciplinas y técnicas que lo ayuden en el ejercicio de una función socialmente útil, con el objeto de facilitarle al alumno la selección de opciones de estudio y trabajo en el nivel inmediato superior.

www.bdigital.ula.ve

Para ello, el desarrollo de acciones acordes con las actuales exigencias de la evaluación, es indispensable pues existe la necesidad de llevar a la práctica nuevas estrategias para valorar la actuación de los estudiantes, estableciéndose una base para la evaluación, que sea apropiada, novedosa, creadora y contextualizada, que mejore las formas tradicionales de evaluar en donde se asuma otras actividades evaluativas acordes a la actual realidad educativa.

Según el Currículo Nacional Bolivariano "es indispensable trascender la enseñanza magistral o expositiva, transformándola" (CNB, 2007, p.43). Es por ello que se hace necesario integrar actividades innovadoras las cuales consideren o abarquen las diferentes individualidades para el aprendizaje tales como los aspectos cognitivos, visuales, auditivos, físicos y motor del estudiantes, para lograr un desarrollo armónico en los estudiante, para lo cual es necesario que se

> ...tenga el reto de acabar con la estructura rígida del modelo educativo tradicional, el de las asignaturas compartimentadas, y promover el saber holístico, el intercambio de experiencias y una visión compleja de la realidad, que permita a todos los involucrados en el proceso educativo valorar otras alternativas de aprendizaje, tales como: aprendizaje experiencial, transformacional, por descubrimiento y por proyectos (CNB, 2007, p.43).

Es por ello que se consideran las actividades lúdicas para realizar una evaluación innovadora en los talleres de educación para el trabajo, ya que a través de estos se logran la transmisión de nuevos conocimientos y destrezas, así como la "adquisición de criterios y actitudes, o en su defecto la consolidación de las ya existentes" (Blanco y Arias, 2007, p.39). De allí que se puedan obviar los métodos tradicionales que aplican exámenes para plasmar lo que se aprende; haciendo uso de la creatividad e imaginación logrando explicar la clase, haciéndola más interactiva.

Los recursos lúdicos constituyen una forma de incentivar a los niños a participar en clase y que tengan mayor deseo de aprender, además se enriquece la formación de los discentes y la práctica docente.

www.bdigital.ula.ve

> ...toda actividad que sea innovadora y motivadora, en este caso los juegos, que influyan en el aprendizaje es importante, mucho más cuando concuerda con el razonamiento de que, en las etapas del nivel Básico de la escolaridad se presenta en el momento trascendental que en materia de aprendizaje deja marca en el ser humano (Blanco y Arias 2007, p.39-40).

A lo largo de los años se ha venido observando que las evaluaciones realizadas a los estudiantes del subsistema de educación básica en el nivel de educación primaria, específicamente aplicadas en los Grados 4to, 5to y 6to, se han hecho monótonas y tradicionales, haciendo que se desvíen del fin para las cuales fueron diseñadas, presentándose como métodos repetitivos y únicos de evaluación los exámenes escritos de desarrollo y las exposiciones, en algunos casos. Por múltiples razones que se pueden entrever cómo la ausencia de creatividad, desidia por parte de los docentes, cumplimiento de normas rígidas, escases de tiempo de los profesores para la elaboración de diferentes recursos, obedeciendo "pocos alumnos son capaces de

apropiarse tan rápidamente de lo que el profesor valorará". (Sanmartí, 2007, p.20). Por lo que ha hecho presumible el hecho que, de seguir presentándose dicha situación se pueda crear un verdadero rechazo a lo novedoso y poco utilizado, lo que afectaría a los niños y niñas en el desarrollo de sus potencialidades y aptitudes para aprender, dejando de lado los esfuerzos cognitivos de mayor envergadura que requieren de la toma de decisiones y de un pensamiento lógico.

De allí que se considere de vital importancia el manejo por parte del docente de un proceso de evaluación más flexible y creativo, permitiendo que el Profesor desarrolle actividades evaluativas con mayor amplitud y libertad, dándole inclusive una cuota importante de participación al estudiante, de manera que dicho proceso no se convierta en una actividad de castigo, sino en algo enriquecedor, que le posibilite estar al tanto de su crecimiento cognitivo y personal. Por tal motivo, con la inclusión de recursos lúdicos para la evaluación del aprendizaje en los estudiantes de 4to, 5to y 6to Grado de Educación Primaria, se cree que pueda propiciar la reconstrucción e innovación del conocimiento, de los saberes y de la experiencia, fomentando la creatividad y el pensamiento lógico, así como el mejoramiento y desarrollo personal de los educando, haciendo posible brindar las herramientas necesarias para su mejor desempeño dentro del aula taller, permitiéndoles valorar de una manera efectiva su aprendizaje dentro de los Talleres de Educación para el Trabajo. Es por esto, que nace la siguiente pregunta de investigación ¿es oportuno incorporar recursos lúdicos para la evaluación del aprendizaje en los estudiantes de 4to, 5to y 6to Grado de Educación Primaria, del Centro APEP Mons. Arias Blanco, del Municipio San Cristóbal en el Estado Táchira. Venezuela?.

www.bdigital.ula.ve

Así mismo, categorizando otras preguntas que se desprenden, se tiene: ¿Es posible diagnosticar las estrategias de evaluación que utilizan actualmente los docentes?, ¿Cuáles son las bases teóricas y metodológicas de sustentación de una evaluación alternativa? ¿Es importante diseñar recursos lúdicos para la evaluación que permitan al estudiante mejorar su desempeño académico?, ¿Es factible la

aplicación de diferentes recursos lúdicos para la evaluación de los estudiantes de 4to, 5to y 6to Grado del Centro APEP Monseñor Rafael Arias Blanco.

www.bdigital.ula.ve

1.2. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

1.2.1 OBJETIVO GENERAL

- Proponer recursos lúdicos para la evaluación de los aprendizajes en los estudiantes de 4to, 5to y 6to. Grado de Educación Primaria del Centro APEP Mons. Arias Blanco, del Municipio San Cristóbal en el Estado Táchira. Venezuela.

1.2.1.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Diagnosticar las estrategias de evaluación que aplican los Docentes de 4to, 5to y 6to. Grado de Educación Primaria, en el Centro APEP Monseñor Arias Blanco.
- Describir la importancia de los recursos lúdicos para la evaluación educativa de los estudiantes de 4to, 5to y 6to. Grado de Educación Primaria, en el Centro APEP Monseñor Arias Blanco.
- Diseñar estrategias lúdicas para la evaluación del aprendizaje en los estudiantes de 4to, 5to y 6to Grado de Educación Primaria, del Centro APEP Mons. Arias Blanco, del Municipio San Cristóbal en el Estado Táchira. Venezuela.

www.bdigital.ula.ve

1.3 JUSTIFICACIÓN

Es sabido que las estrategias de evaluación proporcionan una valiosa información, tanto para los docentes como para los estudiantes, ofreciendo cada una de ellas, métodos e instrumentos únicos; es por esta razón, que la clave consiste en comprender sus diferentes propósitos y el modo en el que deben ser estructurados para su aplicabilidad y de esta manera mejorar los resultados.

Así como lo enuncia el artículo 38 de la Ley Orgánica de Educación del 15 de agosto de 2009

> La formación permanente es un proceso integral continuo que mediante políticas, planes, programas y proyectos, actualiza y mejora el nivel de conocimientos y desempeño de los y las responsables y los y las corresponsables en la formación de ciudadanos y ciudadanas. La formación permanente deberá garantizar el fortalecimiento de una sociedad crítica, reflexiva y participativa en el desarrollo y transformación social que exige el país (LOE, 2009, p.6).

www.bdigital.ula.ve

Del párrafo anterior se puede inferir que el Sistema Educativo Venezolano asegura y justifica la formación permanente de los docentes como herramienta para el beneficio de quienes tienen la responsabilidad de la formación de los educandos, y así promover en ellos el desarrollo de actitudes y aptitudes, para contribuir en la profundización de sus conocimientos y capacidades en pro de elevar la calidad de sus servicios, actividades y resultados en la docencia y la investigación.

En este sentido, el estudio se justifica a nivel teórico por presentar conceptos y teorías relacionadas con las estrategias, técnicas e instrumentos de evaluación que sustentan el trabajo, pudiendo servir de antecedentes a otros investigadores.

En cuanto al aspecto metodológico, se aportará el instrumento y su respectivo procesamiento, lo cual se convertirá en una contribución a futuras investigaciones relacionadas con el tema de la evaluación educativa.

En relación con el aporte práctico, se plantea el diseño de una propuesta para ser desarrollado por los docentes de la institución educativa seleccionada, permitiendo el aprendizaje y el uso de recursos lúdicos para la evaluación como herramienta para el mejoramiento de la labor docente. Propuesta que puede servir de base para ser implementada en otros planteles educativos con características similares, con el propósito de brindar un recurso didáctico novedoso y creativo.

Es preciso hacer referencia a la factibilidad de la propuesta en el ámbito Institucional dado que la unidad educativa seleccionada, está totalmente de acuerdo, en que se aplique el instrumento diseñado para el diagnóstico a los docentes sujetos de estudio. Siendo esto una fortaleza institucional; además de contar con la aceptación de los docentes al manifestar a la investigadora la necesidad de implementar algunas herramientas de evaluación novedosas a fin de mejorar el desempeño pedagógico docente.

www.bdigital.ula.ve

De igual manera, la factibilidad técnica involucra los recursos humanos, técnicos y materiales para llevar a la práctica de manera eficiente el plan de estrategias metodológicas. En este sentido, se cuenta en la Institución con docentes capacitados y dispuestos a colaborar para que el plan se desarrolle. Además, es importante resaltar que la institución objeto de estudio, dispone de una amplia variedad de talleres de educación para el trabajo dotados con recursos materiales, herramientas e instrumentos que puedan facilitar la implementación de la propuesta.

Con respecto a la factibilidad social se desea lograr la formación de estudiantes y docentes reflexivos y críticos, que aporten beneficios como el mejoramiento del proceso de evaluación como parte fundamental de una educación integral y el desarrollo cultural del venezolano, dando sus aportes al mismo individuo, a la institución donde se educa, a su entorno familiar y social; permitiendo por lo tanto un mayor desarrollo para el país.

Finalmente, la factibilidad económica es viable ya que se aprecia que materialmente es posible la implementación de la propuesta, además que se percibe una alta motivación del personal docente por este tipo de innovación a fin de fortalecer la implementación de estrategias de evaluación creativas cónsonas con un desempeño profesional humanístico y constructivista.

www.bdigital.ula.ve

1.4 ALCANCES DEL ESTUDIO

El presente estudio abarca lo referido a recursos lúdicos como herramientas pedagógicas para lograr que los docentes de educación primaria, asuman una actitud positiva como plataforma para su formación permanente en el área de evaluación, pues, son ellos quienes pueden elaborar instrumentos evaluativos que les permitan realizar un trabajo creativo y eficiente, aprovechando la infancia de los escolares para encontrar nuevas soluciones a los problemas relacionados con la evaluación, proceso que muchas veces es rechazado por los estudiantes debido a la presión psicológica que repercute en ellos. Esto, debido posiblemente a la manera errónea en que muchos docentes presentan las actividades evaluativas dentro del aula de clase.

Es conveniente que el docente y sus estudiantes se conviertan en evaluadores permanentes de su proceso de enseñanza y aprendizaje respectivamente, de manera que pueda solucionar algunos problemas que se presenten en el desarrollo del Currículo Básico Nacional y en sus actividades cotidianas, elevando de dicha forma el rendimiento escolar y así brindarles una verdadera satisfacción por los resultados obtenidos de su esfuerzo en el trabajo escolar.

www.bdigital.ula.ve

A tal efecto, la investigación se suscribe al Centro APEP Monseñor Arias Blanco", ubicado en el sector de La Concordia de San Cristóbal, Estado Táchira, para el periodo escolar 2012 - 2013. Allí funcionan dos turnos, uno en la mañana y otro en la tarde, contando con dos secciones por grado, y una plantilla de docentes de 45 personas entre docentes de aula y especialistas; siendo el personal a cargo de los 4tos, 5tos y 6tos grados los sujetos de estudio.

En tal sentido, se corresponde con la línea de investigación de la Universidad de Los Andes Dr. "Pedro Rincón Gutiérrez", pues abarca una temática que coincide con los aspectos investigativos que ella contempla, dentro de los cuales se puede incluir los recursos lúdicos para la evaluación como reforzamiento del proceso de

aprendizaje y por ende del proceso cognitivo que se hace necesario desarrollar en los estudiantes para su formación.

www.bdigital.ula.ve

CAPÍTULO II

2. CONTEXTO CONCEPTUAL

2.1. ANTECEDENTES

A nivel internacional algunos estudios referentes al tema se encuentra la investigación desarrollada por Góngora L. y Cú G. (2006), que lleva por título, "Las estrategias de enseñanzas lúdicas como herramienta de la calidad para el mejoramiento del rendimiento escolar y la equidad de los alumnos del nivel medio superior" se centra en los errores cometidos por el alumno al resolver problemas matemáticos en el proceso de enseñanza-aprendizaje y está encaminada al diagnóstico, análisis y realizar estrategias que permitan corregir los alumnos que cursan el primer grado de la escuela Preparatoria Oxkutzcab, perteneciente al municipio de Oxkutzcab en la región rural e indígena del estado de Yucatán, México. La investigación fue tipo de estudio explicativo. Dicha investigación se centró en las asignaturas de Matemáticas y Álgebra. Elaboraron material para su presentación al grupo, se emplearon juegos relacionados a los contenidos. Se obtuvo mejoría en su aprovechamiento y disminución de errores algebraicos. En este sentido observaron que por medio de las estrategias didácticas lúdicas empleadas en el proceso de enseñanza-aprendizaje se disminuyen los errores algebraicos, que cometen los alumnos del primer grado de nivel medio superior de la muestra analizada.

www.bdigital.ula.ve

Esta investigación sirve de sustento a la actual investigación por el uso de estrategias lúdicas para la construcción de conceptos, habilidades y hábitos que disminuyan los errores frecuentes que cometen los estudiantes en álgebra de primer grado de la enseñanza media superior, en Yucatán, México.

Por otro lado, Burbano M. (2011) De la Universidad de Nariño. Colombia. Esta investigación es llevada a cabo a través de una investigación acción, titulada:

Diseño y desarrollo de un sistema lúdico – didáctico, versátil para el desarrollo integral en niños de 3 a 8 años, por medio de la estimulación creativa y cognoscitiva. Dicho trabajo tiene como objetivo principal desarrollar un sistema lúdico-didáctico versátil y viable, para su eventual implementación en el campo de la pedagogía. Ese sistema a desarrollar, cumplirá con aquellos parámetros y conceptos que conlleven al desarrollo de una estimulación creativa y cognoscitiva, de forma sana, segura, divertida, accesible, confiable, agradable, lúdica y pedagógica. La actual investigación busca apoyarse, al hacer una propuesta lúdica, que de igual forma está dirigida a escolares hasta la segunda etapa de educación básica, pudiéndose implementar en centros educativos, tal como desea la autora.

A nivel Nacional, Contreras M. (2006) en su trabajo de Investigación "Los juegos tradicionales como estrategia pedagógica para facilitar el desarrollo integral del niño en edad preescolar". .La investigación tuvo como propósito fundamental proponer Juegos Tradicionales como estrategias pedagógicas para facilitar el desarrollo integral de los niños(as) preescolares del Municipio Campo Elías del Estado Mérida. El contexto teórico que sustentan los juegos tradicionales propuestos contiene algunos antecedentes relacionados con la investigación, los principales aportes teóricos que explican la actividad lúdica en el Nivel Preescolar y su efecto en el desarrollo integral de los niños(as), entre otros tópicos de interés legal y contextual. La metodología utilizada fue bajo la modalidad de Proyecto Factible apoyado en una investigación descriptiva y de campo. La Población la conformaron 103 docentes de preescolar que laboran en tres parroquias del municipio Campo Elías (Matriz, Montalbán y Fernández Peña), de la cual se seleccionó una muestra de 51 docentes a quienes se les aplicó un cuestionario escrito con escalamiento tipo Likert como instrumento de recolección de datos, el cual fue validado por un juicio de expertos a través del Coeficiente de proporción de Rangos (0.84) y la confiabilidad de obtuvo por medio del Coeficiente Alfa de Crombach (0.92). Los resultados obtenidos concluyeron que las docentes pocas veces utilizan los juegos tradicionales para promover el desarrollo integral de los niños(as), inexistencia de estrategias

www.bdigital.ula.ve

metodológicas en el Currículo Básico Nacional de Educación Inicial para facilitar la operacionalización de juegos en sus diferentes tipos y modalidades, deficiente actualización docente, entre otros. En función de las conclusiones hechas sobre los resultados de la investigación, se hicieron un conjunto de recomendaciones dirigidas a directivos y docentes, para optimizar el uso del juego tradicional como estrategia didáctica para favorecer el desarrollo integral de los niños en edad preescolar.

La Investigación descrita anteriormente, sustenta la Investigación actual al diseñar una propuesta pedagógica basada en el uso de juegos tradicionales para el fortalecimiento del desarrollo integral de los estudiantes de pre escolar en el Estado Mérida en Venezuela, ofreciendo diversas situaciones y oportunidades a los docentes de Educación Preescolar de ensayar nuevas formas para orientar la práctica lúdica a través de la participación e integración conjunta entre la planificación, ejecución y evaluación del proceso educativo.

www.bdigital.ula.ve

Así mismo Pérez C. y Ruiz, M. (2007) aplican estrategias lúdicas utilizando el modelo de Van Hiele en el tema de geometría, para promover en los estudiantes aprendizajes significativos. Parten del juego y la diversión para captar el interés y la motivación durante la proceso de enseñanza-aprendizaje. Para tal fin diseñaron actividades lúdicas utilizando el modelo de Van Hiele, dirigidas a estudiantes del séptimo grado de educación básica en la Unidad educativa "Eloy Paredes", ubicada en la parroquia Caracciolo Parra Pérez, Municipio Libertador del estado Mérida; durante el año escolar 2008-2009, a un grupo de diez y siete (17) estudiantes. A partir de los contenidos geométricos específicos, analizaron el perfil inicial de los estudiantes, las capacidades y el cambio en las concepciones geométricas cuando se enfrentan a estrategias lúdicas con procesos innovadores. Para esto, aplicaron estrategias lúdicas y evaluaron el alcance de las mismas, a través de las actividades utilizando los niveles de pensamiento y razonamiento de Van Hiele, las cuales evidenciaron un nivel de razonamiento geométrico más elevado en los alumnos.

El aporte a la presente investigación se fundamenta al utilizar una metodología de enfoque cualitativo, bajo la modalidad de investigación-acción a fin de propiciar el cambio social, transformar la realidad y que las personas tomen conciencia de su papel en ese proceso de transformación.

A nivel Regional la investigación realizada por Sayago V. (2009) estudiante de la Maestría en Evaluación Educativa de la Universidad de Los Andes, Núcleo Universitario "Dr. Pedro Rincón Gutiérrez" que lleva por nombre "El Juego Ecológico. Una estrategia innovadora para evaluar el aprendizaje", presenta como objetivo general analizar la utilización del juego ecológico, como estrategia innovadora para evaluar los aprendizajes de los estudiantes de la segunda etapa de Educación Básica de la U.E Lcdo. "Jesús Manuel Oliveros", en el área de Ciencias de la Naturaleza y Tecnología. El paradigma en que se enmarca es el Cualitativo, apoyado en la metodología de campo, de tipo descriptivo. Utilizó como instrumentos para la recolección de la información la entrevista semi estructurada con 08 preguntas, aplicadas a los estudiantes y docentes guías del 5to Grado de las Secciones A y B de la Institución, junto con los especialistas de música (01) y educación física (01); además complementó la recolección de los datos con la revisión de documentos y con la conversación o coloquio. La población de estudio seleccionada estuvo conformada por el personal directivo (2), docentes (25), administrativos (2), estudiantes (360) y obreros (6). La muestra era el quinto grado sección A con (33) estudiantes y el quinto y sexto, sección mixta con (32) estudiantes, para un total de 65 discentes, un especialista de educación física y otro de música, y sus (02) docentes guías.

www.bdigital.ula.ve

Sustenta la actual investigación al ser una investigación cualitativa, utilizar la entrevista como medio para recoger los datos, analizar sus resultados a través del programa atlas ti, y presentar una propuesta creativa que permite ser considerada como apoyo, además de tomar en cuenta las recomendaciones expresadas.

En lo que respecta a la investigación que realizan Escalante y Posada (2010) como estudiantes del Programa de Profesionalización Docente de la Universidad de Los Andes, Núcleo Universitario "Dr. Pedro Rincón Gutiérrez" titulada "La lúdica como estrategia para evaluar los aprendizajes en el área de matemática en la tercera etapa de Educación Básica Caso "Liceo Bolivariano Monseñor San Miguel", ubicado en la Avenida Principal de Pirineos", Municipio San Cristóbal, Estado Táchira, cuya investigación les permitió el análisis de la Lúdica como estrategia de evaluación en el área de matemática, determinando las estrategias empleadas por el docente al momento de la evaluación. Trabajo que se caracterizó como una investigación de campo, de tipo descriptivo, basado en el paradigma cualitativo, para el cual se aplicaron entrevistas abiertas (09) a sus informantes claves, arrojando como resultados que los docentes escasamente desarrollan en el aula acciones lúdicas para evaluar.

Permite este estudio realizado considerar sus recomendaciones al momento de plantear las estrategias a seguir con los estudiantes para mejorar el proceso de aprendizaje a través de uso de actividades lúdicas.

www.bdigital.ula.ve

2.2. MARCO DEMOGRÁFICO

2.2.1. El Colegio Monseñor Rafael Arias Blanco - Centro APEP Monseñor Rafael Arias Blanco

El Colegio Parroquial "Monseñor Rafael Arias Blanco", ubicado en la Avenida Lucio Oquendo N. 3-26, Parroquia La Concordia, San Cristóbal, Estado Táchira, fue fundado el 15 de Septiembre de 1952 por el Presbítero Monseñor José León Rojas Chaparro (Obispo de Trujillo, fallecido), Párroco de la Parroquia Nuestra Señora del Carmen, quien consideró la necesidad que tenía la localidad de La Concordia de una institución que se dedicara a la formación de niños. Le dio el nombre al Colegio Monseñor Rafael Arias Blanco", el segundo Obispo encargado de la Diócesis de San Cristóbal, por su meritoria y trascendental obra en el Estado Táchira.

Dentro de la sede del Colegio se encuentran los Talleres Pre vocacionales bajo el auspicio de la Asociación de Promoción de la Educación Popular (APEP), Institución Católica, subsidiada por el Ministerio de Educación y bajo la tutela de la Iglesia Católica Venezolana, a través de 04 representantes del Episcopado Venezolano, caracterizándose por ser una Institución sin fines de lucro, orientada hacia las clases menos favorecidas económicamente.

www.bdigital.ula.ve

El Colegio Mons. Arias Blanco actualmente cuenta con Educación Inicial, Educación Básica I y II Etapa, 01 Director General (Párroco), 01 Directora (Laica), 02 Coordinadoras, 06 docentes de Inicial, 13 Docentes de Aula, 07 Docentes Especialistas, 03 de Personal Administrativo, 05 Obreros, 02 Porteros. A su vez, el Centro APEP que forma parte de la Institución cuenta con la misma Directora, 01 Coordinadora, 02 Administrativos, 10 Docentes y 02 Obreros. El Colegio y el Centro Taller Mons. Arias Blanco funcionan de la mano, capacitando desde la Educación Inicial, en clases de computación, inglés, pastoral, educación de la fe, educación musical, educación física y orientación; a partir del 4to Grado los talleres de educación para el trabajo APEP, en las áreas de dibujo artístico, cocina y repostería,

los talleres de educación para el trabajo APEP, en las áreas de dibujo artístico, cocina y repostería, costura, electricidad, dibujo técnico, reciclaje de los desechos sólidos, madera, metales y técnicas básicas de oficina, bordado; además cuenta con una Fundación deportiva.

www.bdigital.ula.ve

2.3. BASES TEÓRICAS

2.3.1. APRENDIZAJE Y EÑSENANZA

Para Hennessey (2003), la enseñanza – aprendizaje constituye un proceso de mediación social en contextos específicos; la participación y la interacción del aprendiente (quien aprende) y del capacitador con un medio social constructivo donde reciba el aporte específico de compañeros, docentes, familiares y amigos pertenecientes a un grupo de referencia, podrá permitir o facilitar el compromiso de un ser humano en su propio proceso de aprendizaje y por ende la transformación social de su realidad.

El aprendizaje como fenómeno central de la educación, expresa el ideal de cualquier sociedad traducido en la necesidad de apropiación, modificación, producción y recreación por parte del sujeto de un conjunto de experiencias cognoscitivas, procedimentales, afectivas y sociales; experiencias que además de enmarcarse dentro de los fines y propósitos de esa sociedad, contribuyen al despliegue de las potencialidades del individuo, a su transformación y a las posibilidades de éste de producir cambios significativos en un contexto sociocultural y económico determinado.

www.bdigital.ula.ve

Por tanto, el aprendizaje es un fenómeno condicionado por factores o circunstancias internos y externos que se realiza cuando la persona está internamente dispuesta, es decir, posee las disposiciones heredadas, el nivel de desarrollo bio psíquico, la maduración, los aprendizajes previos y las motivaciones que le permitan percibir y entrar en interconexión con los estímulos externos en el proceso de adquisición de nuevas experiencias, hasta lograr los cambios conducentes deseados.

2.3.2. PRINCIPIOS DEL APRENDIZAJE

Los principios del aprendizaje para Solórzano (2005, p.48) son

2.3.3. Principios psicológicos

Los principios psicológicos básicos más importantes que configuran el aprendizaje son:

- Ley de la intensidad: Con una experiencia fuerte y dramática se aprende mejor que con una experiencia débil.
- Ley del efecto: Toda persona tiende a repetir las conductas satisfactorias y a evitar las desagradables.
- Ley de la prioridad: Las primeras impresiones tienden a ser más duraderas.
- Ley de la transferencia: Un determinado aprendizaje es extrapolable o ampliable a nuevos aprendizajes análogos o parecidos.
- Ley de la novedad: Todo acontecimiento o conocimiento novedoso e insólito se aprende mejor que lo que sea rutinario o aburrido.
- Ley de la resistencia al cambio: Los aprendizajes que implican cambios en la organización de la propia personalidad son percibidos como amenazantes y son difíciles de consolidar.
- Ley de la pluralidad: El aprendizaje es más consistente, amplio y duradero cuantos más sentidos (vista, oído, tacto...) estén involucrados en el proceso de aprender.
- Ley del ejercicio: Cuanto más se practica y repite lo aprendido, tanto más se arraiga el contenido del aprendizaje.
- Ley del desuso: Un aprendizaje no evocado o utilizado en mucho tiempo puede llegar a la extinción.
- La motivación: Sería ideal que el propio sujeto marcara sus objetivos de aprendizaje, que respondieran a sus necesidades.
- La autoestima: Existe una mayor asimilación cuando se tiene un elevado concepto de las propias capacidades.
- La participación intensa y activa de todos y cada uno: La participación activa en el proceso de aprendizaje redunda en una asimilación más rápida y duradera.

www.bdigital.ula.ve

2.3.4. Principios pedagógicos

Los principios de aprendizaje llamados también principios pedagógicos, constituyen las guías de los procesos por los que las personas aprenden de manera más efectiva. Mientras más se utilicen estos principios en el aprendizaje, más probabilidades habrá de que la capacitación resulte efectiva. Estos principios son los de participación, repetición, relevancia, transferencia y retroalimentación.

2.3.2.2.1. Participación: El aprendizaje suele ser más rápido y de efectos más duraderos cuando quien aprende puede participar en forma activa. La participación alienta al aprendiz y posiblemente permite que participen más sus sentidos, lo cual refuerza el proceso. Como resultado de la participación se aprende de manera más rápida y podemos recordar lo aprendido durante más tiempo.

2.3.2.2.2. Repetición: Aunque no sea considerada muy entretenida, es posible que la repetición deje trazos más o menos permanentes en la memoria.

www.bdigital.ula.ve

2.3.2.2.3 Relevancia: El aprendizaje recibe gran impulso cuando el material que va a estudiar tiene sentido e importancia para quien va a recibir la capacitación.

2.3.2.2.4 Transferencia: A mayor concordancia del programa de capacitación con las demandas del puesto, corresponde mayor velocidad en el proceso de dominar el puesto y las tareas que conlleva.

2.3.2.2.5 Retroalimentación: La retroalimentación proporciona a las personas que aprenden, información sobre su progreso. Contando con retroalimentación, los aprendices bien motivados pueden ajustar su conducta, de manera que puedan lograr la curva de aprendizaje más rápida posible. Sin retroalimentación, el aprendiz no puede evaluar su progreso, y es posible que pierda interés.

2.2.3 MODALIDADES BÁSICAS DE ORIENTACIÓN DEL APRENDIZAJE

Por otra parte, Silva (2001, p.42-69), considera las modalidades básicas de orientación del aprendizaje:

El aprendizaje se puede hacer a través de una gran variedad de procedimientos regidos por normas generales empleadas por el docente en el proceso de enseñanza-aprendizaje y en cada una de las modalidades didácticas fundamentales: el método expositivo, trabajo independiente y actividad grupal.

2.2.3.1 Trabajo independiente.

En este método, los estudiantes trabajan por su cuenta cuando leen un libro sobre la asignatura, resuelven problemas, redactan informes, examinan materiales, realizan ejercicios prácticos, buscan información adecuada al tema, trabajan con módulos de instrucción, ven videos, etc.

www.bdigital.ula.ve

El trabajo independiente requiere cumplir ciertas condiciones para lograr un aprendizaje efectivo:

- La participación activa es un elemento esencial para aprender. Los factores más importantes para el estudiante son la autorresponsabilidad, la iniciativa y el aprendizaje efectivo.
- La expresión más representativa de este método es el estudio dirigido o supervisado.
- El alumno debe aprender a aprender. El profesor sólo es un guía en esta tarea; él debe decirle cómo hacerlo.
- Las actividades del alumno a que da lugar el estudio independiente son muchas y variadas.
- • Lectura veloz y comprensiva.
- Test de comprensión.
- Confección de resúmenes, síntesis, esquemas cuadros sinópticos, etc.

- Fichaje.
- Redacción de informes y monografía.
- Realización de actividades prácticas, de investigación, de documentación, etc.

Los novedosos adelantos de la informática son un excelente aliado del aprendizaje individual. Esta moderna tecnología permite que el estudiante alcance individualmente sus aprendizajes mediante la utilización de sistemas multimedia, que consisten en un método, basado en computadora, que sirve para presentar información a través del empleo de más de un medio de comunicación, como textos, gráficos, sonidos y animación en tres dimensiones, en el que se destaca la interactividad. Su propósito es la incorporación de todos los diferentes medios para presentar al usuario la información de manera artística y en forma agradable.

El sistema multimedia es un medio instruccional de novedosa importancia en la educación; el mismo proporciona numerosas facilidades para el aprendizaje individual. Mediante esta tecnología el usuario puede realizar diversas actividades de aprendizaje y revisar muchos temas de su interés, como los siguientes:

www.bdigital.ula.ve

- Observar en enciclopedias con animación las explicaciones del mundo físico, químico y biológico.
- Construir presentaciones comerciales y publicitarias que incluyan efectos de sonido, música, gráficos complejos, animaciones, video, texto.
- Explorar su creatividad musical grabando y editando piezas musicales a través del computador.
- Agregar sonidos a determinados archivos o tareas.
- Crear presentaciones interactivas a bajo costo.
- Crear efectos y animaciones en tercera dimensión, realizadas con un alto poder visual y real.
- Captar imágenes de video de periféricos tales como DVD, e incluso manipular animaciones realizadas en tercera dimensión.

Otro sistema fabuloso es el de Internet el cual es una forma de conectar redes de computación existentes que amplía en gran medida el alcance de cada sistema participante. Con este sistema el estudiante usuario, desde su casa o institución educativa, tiene acceso a las bibliotecas más importantes del mundo y a otros centros de su interés, pudiendo hacer consultas e intercambios de información con otros estudiantes y determinadas personas e instituciones, así como participar en video conferencias sin importar las distancias geográficas.

2.2.3.2 Actividad grupal: es el método que utiliza la interacción entre el docente y sus alumnos, y entre estos mismos; adopta diversas formas que enriquecen los conocimientos y las relaciones interpersonales. Éste es el método más utilizado cuando se trata de enseñanza directa.

La actividad grupal proporciona, tanto al profesor como a sus alumnos, experiencias de aprendizaje muy provechosas, entre las cuales se destacan las siguientes:

www.bdigital.ula.ve

- Da oportunidad al conocimiento mutuo.
- Ayuda a mantener mejor la atención.
- El aprendizaje es activo.
- Enseña a fundamentar las ideas.
- Permite que todos intervengan.
- Enseña a escuchar a otros.
- Elimina el temor a emitir opiniones equivocadas.
- Permite aclarar dudas.
- Enseña a pensar rápidamente.
- Desarrolla la responsabilidad, etc.

Los grupos de interacción deben desarrollar actividades y/o discusiones en las que confirmen, modifiquen, esclarezcan, amplíen y apliquen los conocimientos y habilidades adquiridos en el estudio independiente y en las exposiciones de los temas

desarrollados por el profesor. Las actividades realizadas en situaciones de equipo, para lograr la acción del grupo, son conocidas como "técnicas grupales".

2.2.3.3 Lectura dirigida: Con esta técnica, el docente orienta el aprendizaje del alumno por medio de la lectura de un texto seleccionado, con el propósito de estudiar lo fundamental de un tema, profundizarlo y ampliarlo.

En la ejecución de esta técnica el docente desarrolla en el aula un tema planificado, utilizando los recursos didácticos que estime convenientes, mientras los alumnos van leyendo las lecturas indicadas. Concluido el desarrollo del tema, el docente promueve una discusión con respecto a las lecturas realizadas, verificando si las mismas se han realizado y revisando el sentido que se les ha dado. El docente debe suscitar discusiones con respecto a las cuestiones más significativas de las lecturas.

www.bdigital.ula.ve

2.2.3.4 Phillips 66. Esta técnica facilita la participación de todos los alumnos de la clase en una discusión. El grupo se divide en subgrupos, de seis alumnos cada uno, para intercambiar ideas durante seis minutos y llegar a una conclusión o solución que sea expuesta a todo el auditorio.

2.2.3.5 Técnica de la pregunta: Se emplea para verificar y conocer mejor el logro habido en el aprendizaje del estudiante, con el propósito de orientarlo en forma más consciente y estimularlo para hacia la obtención de metas superiores.

2.2.3.6 Tareas dirigidas: Consiste en la complementación de la exposición del profesor por medio de la realización de tareas asignadas, así como en la discusión de los datos así obtenidos.

2.2.3.7 Demostración: tiene por objeto poner en evidencia, convencer, cuando hay posibilidad de dudas, y responde a una necesidad de prueba que el hombre siente para aceptar intelectualmente todo lo que no se percibe en forma directa, es decir, lo que no se aprende intuitivamente, en cualquier campo del saber.

2.2.3.8 Trabajos en equipo: consiste en formar grupos de cuatro a seis alumnos, para que trabajen en la solución de un problema, la elaboración de informes, la realización de tareas prácticas, la búsqueda de material informativo tanto fuera como dentro del ambiente del aula, etc.

2.2.3.9 Talleres: Este método consiste en asignar y supervisar trabajos a los estudiantes con el propósito de elaborar productos o resolver problemas, para aplicar los conocimientos teóricos estudiados. Se fundamenta en una relación directa entre participantes y facilitadores, cuyo propósito básico es lograr la integración de los basamentos teóricos con la ejecución práctica.

2.2.3.10 Simulaciones: Son abstracciones o simplificaciones de situaciones o procesos de la vida real. Por lo general, los participantes desempeñan papeles que les permita interactuar con otras personas y/o elementos de un ambiente simulado.

2.2.3.11 Bonos de intervención: Es una técnica que estimula al estudiante a la participación continua, especialmente en las clases de práctica. Consiste en puntos favorables que va adquiriendo el estudiante para una evaluación sumativa por participar en las actividades prácticas de solución de problemas.

www.bdigital.ula.ve

Una definición de aprendizaje activo a partir de sus características según el proyecto educativo de la Universidad ICESI de Santiago de Cali (2000, p.18) el aprendizaje activo se considera

2.2.4 APRENDIZAJE ACTIVO

Para que exista aprendizaje activo los estudiantes deben hacer mucho más que simplemente oír; deben leer, cuestionarse, escribir, discutir, aplicar conceptos, utilizar reglas y principios, resolver problemas. El aprendizaje activo implica que el estudiante debe estar expuesto continuamente, bien sea por voluntad propia o porque la estrategia utilizada por el profesor así lo exige, a situaciones que le demanden

operaciones intelectuales de orden superior: análisis, síntesis, interpretación, inferencia y evaluación.

La Universidad de Cataluña considera al aprendizaje activo como aquel aprendizaje basado en el alumno, es decir, es un aprendizaje que sólo puede adquirirse a través de la implicación, motivación, atención y trabajo constante del alumno: el estudiante no constituye un agente pasivo, puesto que no se limita a escuchar en clase, tomar notas y, muy ocasionalmente, plantea preguntas al profesor a lo largo de la clase, sino que participa y se implica en la tarea, necesariamente, para poder obtener los conocimientos o informaciones que se plantean como objetivos de la asignatura.

El aprendizaje activo supone un cambio importante en la forma de ver la enseñanza y el aprendizaje, requiere un cambio de rol tanto del profesor como de los alumnos. Éstos últimos, a través de la práctica y la experiencia pueden adaptarse a las nuevas formas de enseñanza, pero el profesor necesita de una formación específica, debido a que ha de saber cómo, cuándo y con qué recursos puede llevar a la práctica unas u otras actividades dirigidas al desarrollo del aprendizaje activo del alumno, además, hay que tener en cuenta que la dinámica y el control de la clase siguen dependiendo totalmente del docente.

www.bdigital.ula.ve

Los doctores Hiler W y Paul R (2006, p.6-18), de la Fundación para el Pensamiento Crítico, consideran las siguientes maneras prácticas para el

2.2.4.1 Mejoramiento del Aprendizaje Activo

- Haga preguntas a los estudiantes durante las clases para estimular su curiosidad.
- Utilice preguntas guía.
- Aplique una prueba corta de cinco minutos al comienzo de cada clase.
- Utilice presentaciones multimedia.

- Simultáneamente con la enseñanza de la materia, enseñe principios de pensamiento crítico.
- Fomente el que sus estudiantes se conozcan entre ellos.
- Escriba los nombres de los estudiantes en tarjetas y pregúnteles a todos, no solamente a los voluntarios.
- Fomente el pensamiento independiente.
- Fomente el escuchar con atención.
- Hable menos para que los estudiantes piensen más.
- Sea un modelo.
- Utilice el método socrático para plantear preguntas.
- Fomente la colaboración.
- Trate de usar la enseñanza en pirámide.
- Pida a sus estudiantes que redacten ejercicios de pre-escritura.
- Asigne tareas escritas que requieran pensamiento independiente.
- Pida que los estudiantes que evalúen los trabajos de los demás.
- Utilice cuadernos de aprendizaje.
- Organice debates.
- Solicite a sus estudiantes escribir diálogos constructivos.
- Solicite a los estudiantes que expliquen tanto su propósito como su tarea.
- Estimule a los estudiantes para que determinen el paso a seguir.
- Pida a los estudiantes que documenten su progreso.
- Descomponga proyectos grandes en partes más pequeñas.
- Fomente el descubrimiento.
- Fomente la auto evaluación.
- Enseñe aplicaciones útiles.

www.bdigital.ula.ve

La Universidad Politécnica de Cataluña en el Programa de acción inicial, el aprendizaje activo como una nueva forma de enseñar y aprender, considera,

2.2.4.2 Actitud del Docente en el Aprendizaje Activo

El docente en el aprendizaje activo es quien asume el rol de mediador en los procesos de enseñanza-aprendizaje, y no sólo es instructor de contenidos conceptuales, además, debe poseer un perfil de orientador de procesos de formación integral del alumnado, que comprenda el concepto de diversidad para convertirse en el eje vertebral de la acción educativa, enfocado en el individuo y no los contenidos. Para Schwartz S. y Pollishuke M. (1998, p.34). "Un Profesor que promueve el respeto, la capacidad de arriesgarse, la enseñanza entre compañeros, la decisión, la resolución de problemas y la cooperación estará en mejor situación para convertirse en facilitador del aprendizaje". Por tanto se requiere, por parte del profesor, una nueva manera de conducir la clase y la asunción de un nuevo papel: en el aprendizaje activo el profesor no constituye el eje central ya no se limita a transmitir los conocimientos y hacer que los alumnos aprendan, puesto que es el alumno quien asume la responsabilidad de trabajar para obtener el conocimiento. No obstante, el papel del profesor en este proceso adquiere una gran relevancia que no se debe olvidar, puesto que es el docente quien guía a los alumnos en su proceso de búsqueda, quien orienta a cada alumno para el desarrollo del conocimiento, quien facilita y posibilita diferentes actividades con el propósito que los alumnos se impliquen y trabajen para obtener ciertos aprendizajes, y es, también, quien aclara aquellos conocimientos que suponen grandes dificultades a los alumnos o que éstos no podrían conseguir de otra forma.

www.bdigital.ula.ve

El aprendizaje activo supone un cambio importante en la forma de ver la enseñanza y el aprendizaje, requiere un cambio de rol tanto del profesor como de los alumnos. Éstos últimos, a través de la práctica y la experiencia pueden adaptarse a las nuevas formas de enseñanza, pero el profesor necesita de una formación específica, debido a que ha de saber cómo, cuándo y con qué recursos puede poner en práctica unas u otras actividades dirigidas al desarrollo del aprendizaje activo del alumno, además, hay que tener en cuenta que la dinámica y el control de la clase siguen dependiendo totalmente del docente.

Para Mejía (2008, p.2) La actitud que debe asumir el docente hacia la evaluación, además de ser un constructo que explica una gran parte de la conducta humana, también es importante como elemento para predecirla; desde esta premisa la cultura evaluativa debería asumirse como factor de cambio para generar mayor conciencia en lo que se aprende y en o que se enseña.

Uno de los factores más poderosos cuando se crea una actitud o se influye sobre ella es la experiencia directa que el individuo ha tenido con el objeto de actitud, en este sentido, es importante el papel que juegan los docentes en su interacción con los alumnos ya que la comunicación ejerce efecto modificador en las actitudes, y esta sobre la evaluación.

2.2.5 ENFOQUES CONSTRUCTIVISTAS

Jean Piaget (1896-1980), en su trabajo, basado en la observación, el razonamiento y la investigación, describe la evolución o el desarrollo del niño en términos del pensamiento, la construcción y la adquisición del conocimiento. A su enfoque se le conoce como psicología evolutiva o genética, pues describe una serie de períodos con características cualitativamente diferentes entre sí. Dichos períodos sensitivos condicionan los efectos que tienen las experiencias educativas sobre el desarrollo del alumno.

www.bdigital.ula.ve

2.2.5.1 Estadios del Desarrollo según Jean Piaget

Para Piaget e Inheder (1997, p. 17-23) se presentan en el niño una sucesión continua de estadios, cada uno de los cuales señala un nuevo progreso parcial. Piaget distingue cuatro períodos en el desarrollo de las estructuras del conocimiento, íntimamente unidos al desarrollo del cariño, amabilidad y de la socialización del niño. Habla en varias ocasiones de la relaciones reciprocas de estos aspectos del desarrollo psíquico.

2.2.5.1.1 I. El primer período (sensorio motriz)

El primer período que llega hasta los 14 meses, es el de la inteligencia sensorio-motriz, anterior al lenguaje y al pensamiento propiamente dicho. El punto de partida para adquirir nuevos modos de obrar. Sensaciones, percepciones y movimientos propios del niño se organizan en lo que Piaget denomina esquema de acción. A partir de los 5 ó 6 meses se multiplican y diferencian los comportamientos del estadio anterior. El niño incorpora los nuevos objetos percibidos a unos esquemas de acción ya formados (asimilación), es decir aprende cosas comprendiéndolas, pero también los esquemas de acción se transforman (acomodación), proceso en que se producen cambios entre las relaciones entre individuos o grupo de individuos en función de la asimilación.

Se subdivide en seis subestadios: Uso de reflejos (0 – 1 mes). Total egocentrismo, los reflejos neonatales se fijan y perfeccionan. Reacciones circulares primarias (1 – 4 meses). Primeros hábitos. Se producen nuevas respuestas mediante la coordinación de los reflejos primitivos aplicados al cuerpo del niño. Reacciones circulares secundarias (4 – 8 meses). Respuestas nuevas aplicadas a objetos externos a él, que se repiten intencionalmente con el propósito de mantener efectos interesantes. Coordinación de esquemas secundarios (8 – 12 meses), intencionalidad para conseguir una meta subordinando los medios a los fines, conductas anticipatorias. Reacciones circulares terciarias (12 – 18 meses). Una acción se repite pero para conseguir efectos nuevos: experimentación que lleva al descubrimiento de nuevos medios, por su propia acción. Combinaciones mentales (18 – 24 meses). Inicio de la interiorización de la acción, de la representación simbólica, que le permite encontrar solución a un problema mentalmente.

www.bdigital.ula.ve

Al coordinarse los movimientos y percepciones se forman nuevos esquemas de mayor amplitud. El niño incorpora cosas procedentes del mundo exterior a sus esquemas de asimilación donde el niño comprende si el objeto que tiene a la mano es, por ejemplo, para chupar, para palpar, para golpear, etc. Durante el período sensorio-

motriz todo lo sentido y percibido se asimilará a la actividad infantil. El mismo cuerpo infantil no está disociado del mundo exterior, razón por la cual Piaget habla de un egocentrismo integral, es decir de ser el centro de atención de todos.

2.2.5.1.2 II. Período preoperatorio

Consideran que el período preoperatorio del pensamiento llega aproximadamente hasta los seis años. Junto a la posibilidad de representaciones elementales (acciones y percepciones coordinadas interiormente) y gracias al lenguaje, se da un gran progreso tanto en el pensamiento del niño como en su comportamiento.

Al cumplir los 18 meses el niño empieza a imitar las cosas con algunas partes del cuerpo que no percibe directamente (p. ej., fruncir la frente o mover la boca), incluso sin tener delante el modelo y entonces hace una imitación diferida. Pero a medida que se desarrollan la imitación y representación, el niño puede realizar los llamados actos simbólicos, actos de signos o imágenes. Piaget habla entonces del inicio del simbolismo, donde una piedra, por ejemplo, se convierte en una almohada y el niño imita la acción de dormir apoyando en ella su cabeza. El niño todavía no puede despegarse de su acción para pasar a representársela; con los gestos y ademanes o representación, simbólicamente, ejecuta la acción que anticipa. La función simbólica tiene un gran desarrollo entre los 3 y los 7 años. Por una parte, se realiza en forma de actividades lúdicas o juegos simbólicos en las que el niño toma conciencia del mundo, aunque deformada, es decir todavía no es completa. Por lo demás, al reproducir situaciones vividas las asimila a sus esquemas de acción y deseos de cariño, transformando todo lo que en la realidad pudo ser penoso y haciéndolo soportable e incluso agradable. Para el niño el juego simbólico es un medio de adaptación tanto intelectual como de cariño. El lenguaje es lo que en gran parte permitirá al niño adquirir una progresiva interiorización mediante el empleo de signos verbales, sociales y transmisibles oralmente. Inicialmente, el pensamiento del niño es plenamente subjetivo, es decir que tiene relación con la manera de pensar o sentir y no con el objeto en sí mismo. El niño entonces presta atención a lo que ve y

www.bdigital.ula.ve

oye a medida que se efectúa la acción, es decir, solo presta atención cuando pasa algo sino no.

2.2.5.1.3 III. Período de las operaciones concretas

Para Piaget el período de operaciones concretas se sitúa entre los siete y los once o doce años. Este período señala un gran avance en cuanto a socialización y objetivación del pensamiento. El niño concibe los sucesivos estados de un fenómeno, de una transformación, como modificaciones, que pueden compensarse entre sí, o bajo el aspecto de invariante, que implica volver a un estado anterior. El niño no es capaz de distinguir aún de forma satisfactoria lo probable de lo indispensable. Solo razona sobre lo realmente dado, no sobre lo virtual. Así que, en sus anticipaciones de cosas que van a ocurrir es limitado. En esta edad, el niño no sólo es objeto receptivo de transmisión de la información del lenguaje y la cultura en sentido único. Surgen nuevas relaciones entre niños y adultos, y especialmente entre los mismos niños. Los niños son capaces de una auténtica colaboración en grupo, pasando la actividad individual aislada a ser una conducta de cooperación. También los intercambios de palabras señalan la capacidad de descentralización. El niño tiene en cuenta las reacciones de quienes le rodean, el tipo de conservación consigo mismo, que al estar en grupo (monólogo colectivo) se transforma en diálogo o en una auténtica discusión. La moral que está sometida a un poder externo infantil, unilateralmente adoptada, da paso a la independencia del medio que lo rodea del final de este período.

www.bdigital.ula.ve

2.2.5.1.4 IV. Período de las operaciones formales:

En oposición a la mayor parte de los psicólogos que han estudiado la psicología de la adolescencia, Piaget atribuye la máxima importancia, en este periodo, al desarrollo de los procesos cognitivos y a las nuevas relaciones sociales que éstos hacen posibles. Aquí se da la aparición del pensamiento formal por el que se hace posible una coordinación de operaciones que anteriormente no existía. Esto hace posible su integración en un sistema de grupo y red. La principal característica del pensamiento

a este nivel es la capacidad de prescindir del contenido concreto para situar lo actual en un más amplio esquema de posibilidades. La forma de insertarse en la sociedad adulta es un proceso lento que se realiza en diversos momentos según el tipo de sociedad o según como es la gente que rodea al individuo, su entorno. Aquí ya se siente al nivel de un adulto en la pre adolescencia, comenzado a considerarse como un igual (independientemente del sistema educativo). De la moral de la dependencia el adolescente pasa a la moral de unos con los otros, a la auténtica cooperación y a la independencia.

La adolescencia es una etapa difícil debido a que el muchacho todavía es incapaz de tener en cuenta las contradicciones de la vida humana, personal y social, donde hay muchos cambios tanto físicos como emocionales, razón por la que su plan de vida personal, su programa de vida y de reforma, suele ser utópico e ingenuo o que actúa sin malicia o no tiene picardía. La confrontación de sus ideas con la realidad suele ser una causa de grandes conflictos y pasajeras perturbaciones afectivas, (crisis religiosa, ruptura brusca de sus relaciones afectivas con los padres, desilusiones, etc.).

www.bdigital.ula.ve

2.2.5.2 IMPLICACIONES EDUCATIVAS DE LA TEORÍA DE PIAGET

La Psicología para padres y Profesionales considera que Piaget parte de que la enseñanza se produce de adentro hacia afuera. Para él la educación tiene como finalidad favorecer el crecimiento intelectual, afectivo y social del niño, pero teniendo en cuenta que ese crecimiento es el resultado de unos procesos evolutivos naturales. La acción educativa, por tanto, ha de estructurarse de manera que favorezcan los procesos constructivos personales, mediante los cuales opera el crecimiento. Las actividades de descubrimiento deben ser por tanto, prioritarias. Esto no implica que el niño tenga que aprender en solitario. Al contrario, una de las característica básicas del modelo pedagógico piagetiano es, justamente, el modo en que resaltan las interacciones sociales horizontales.

Las implicaciones del pensamiento piagetiano en el aprendizaje inciden en la concepción constructivista del aprendizaje. Los principios generales del pensamiento piagetiano sobre el aprendizaje son:

- Los objetivos pedagógicos deben, además de estar centrados en el niño, partir de las actividades del alumno.
- Los contenidos, no se conciben como fines, sino como instrumentos al servicio del desarrollo evolutivo natural.
- El principio básico de la metodología piagetiana es la primacía del método de descubrimiento.
- El aprendizaje es un proceso constructivo interno.
- El aprendizaje depende del nivel de desarrollo del sujeto.
- El aprendizaje es un proceso de reorganización cognitiva.
- En el desarrollo del aprendizaje son importantes los conflictos cognitivos o contradicciones cognitivas.
- La interacción social favorece el aprendizaje.
- La experiencia física supone una toma de conciencia de la realidad que facilita la solución de problemas e impulsa el aprendizaje.
- Las experiencias de aprendizaje deben estructurarse de manera que se privilegie la cooperación, la colaboración y el intercambio de puntos de vista en la búsqueda conjunta del conocimiento (aprendizaje interactivo).

www.bdigital.ula.ve

2.2.5.3 TEORÍA CONSTRUCTIVISTA DEL JUEGO

En la Revista E- Innova. Educación e Innovación. Tripero A. (2011) en su artículo "Vigotsky y su teoría constructivista del juego" considera que Vigotsky (1896 - 1934), otorgó al juego, como instrumento y recurso socio-cultural, el papel gozoso de ser un elemento impulsor del desarrollo mental del niño, facilitando el desarrollo de las funciones superiores del entendimiento tales como la atención o la memoria voluntaria. De allí que estime al juego como una realidad cambiante y sobre todo

impulsora del desarrollo mental del niño, en donde a través del juego se pueda concentrar la atención, memorizar y recordar, de manera consciente, divertida y sin ninguna dificultad, siendo capaz de construir su aprendizaje y su propia realidad social y cultural. Además jugando con otros niños amplia su capacidad de comprender la realidad de su entorno social natural aumentando continuamente lo que Vigotsky llama "zona de desarrollo próximo". Siendo la zona de desarrollo próximo la distancia entre el nivel de desarrollo cognitivo real, la capacidad adquirida hasta ese momento para resolver problemas de forma independiente sin ayuda de otros, y el nivel de desarrollo potencial, o la capacidad de resolverlos con la orientación de un adulto o de otros niños más capaces.

Vigotsky analiza, además, el desarrollo evolutivo del juego en la Edad Infantil destacando dos fases significativas: una primera fase, de dos a tres años, en la que los niños juegan con los objetos según el significado que su entono social más inmediato les otorga. En esta primera fase tendría, a su vez, dos niveles de desarrollo.

www.bdigital.ula.ve

En el primero, aprenden lúdicamente las funciones reales que los objetos tienen en su entorno socio-cultural, tal y como el entorno familiar se lo transmiten. En el segundo, aprenden a sustituir simbólicamente las funciones de dichos objetos. O lo que es lo mismo a otorgar la función de un objeto a otro significativamente similar, liberando el pensamiento de los objetos concretos. Han aprendido, en consonancia con la adquisición social del lenguaje, a operar con significados. Un volumen esférico, por ejemplo, puede transformarse en una pelota.

Después vendría una segunda fase de tres a seis años, a la que llama fase del juego socio-dramático. En donde se despierta un interés creciente por el mundo de los adultos y lo construyen imitativamente, lo representan.

De esta manera avanzan en la superación de su pensamiento egocéntrico y se produce un intercambio lúdico de roles de carácter imitativo que, entre otras cosas, nos permite averiguar el tipo de vivencias que les proporcionan las personas de su

entono próximo. Juegan a ser la maestra, papá o mamá, y manifiestan así su percepción de las figuras familiares próximas.

A medida que el niño crece el juego dramático, la representación teatral y musical con carácter lúdico, podrá llegar a ser un excelente recurso psicopedagógico para el desarrollo de sus habilidades afectivas y comunicativas.

2.2.5.4 IMPLICACIONES DE LA TEORÍA DE VIGOSTKY EN LA EDUCACIÓN

En la Revista E- Innova. Educación e Innovación. Tripero A. (2011) opina que para Vigostsky (1962), el aprendizaje escolar ha de ser congruente con el nivel de desarrollo del niño. El maestro debería ser capaz de determinar la "Zona del Desarrollo Próximo" en la que se encuentra el niño y formular en relación a ese nivel los objetivos que se propone lograr en el proceso de enseñanza-aprendizaje. El aprendizaje se produce más fácilmente en situaciones colectivas que favorecen conductas de imitación. La interacción con los pares, en el contexto de la escuela, facilita el aprendizaje, y ello por las siguientes razones:

www.bdigital.ula.ve

- La necesidad de verificar el pensamiento surge en situaciones de discusión.
- La capacidad del niño para controlar su propio comportamiento nace en situaciones de discusión.
- La Importancia de los procesos de "Internalización". Lo que la persona aprende en situaciones colectivas debe ser internalizado. En este sentido cuando la persona es capaz de utilizar un lenguaje interno sus interacciones con el entorno social se enriquecen y se van haciendo cada más compleja.

2.2.5.5 EL MÉTODO FREINET

Zapata O. (1989, p.36-37) en su libro El Juego y Aprendizaje escolar, considera que el método natural de tanteo experimental que desarrolla Freinet, parte de entender al niño como un ser que cuenta con una serie de conocimientos y experiencias previos al

ingreso escolar y que su tendencia natural es a la acción, a la creación y a la expresión espontánea en un marco de libertad

El principio que guía el método y las técnicas Freinet de la enseñanza y aprendizaje de los conocimientos escolares consiste en considerar que se aprende por la actividad específica, esto es, se aprende a leer y a escribir leyendo y escribiendo; a dibujar se aprende dibujando, etc.; es decir, por medio de la libre exploración y la experimentación, el niño aprende y conforma su inteligencia y sus conocimientos.

El proceso de adquisición de conocimientos no se da por la razón; sino a través de la acción, la experiencia y el ejercicio. A esta acción que denomina trabajo es la finalidad que debe lograr la escuela o sea la educación por el trabajo; este trabajo escolar deberá estar adaptado y responder a las necesidades esenciales del niño, por lo que, deberá ser en todos los casos: Trabajo-Juego. Este trabajo-juego consiste en una actividad que integra los dos procesos y responde a las múltiples exigencias que el niño necesita:

www.bdigital.ula.ve

Hay un juego, por así decirlo, funcional que se ejecuta en el sentido de las necesidades individuales y sociales del niño y el hombre, un juego que hunde a sus raíces en lo más profundo de nuestro acontecer atávico y que, indirectamente quizá, sigue siendo una especie de preparación para la vida, una educación que prosigue misteriosa, instintivamente, no al modo analítico, razonable y dogmático de la escolástica, sino con un espíritu, una lógica y un proceso que parecen específicos de la naturaleza del niño".

Este juego, se antoja esencial lo mismo en el animalito que el hombrecito, es, en definitiva, trabajo, aunque trabajo de niño, cuyo fin no siempre captamos y que no reconocemos en modo alguno porque es menos trivial y menos bajamente utilitario de lo que lo imaginamos por lo común. Para el niño, tal trabajo-juego es una especie de explotación y liberación, como la que siente, en nuestros días, el hombre que logra entregarse a una tarea profunda que lo anima y exalta.

Los educadores se han preocupado por el placer eufórico que logra el juego, pero han denominado el impulso de adaptación y liberación que contiene; Freinet entiende que lo esencial de la actividad del juego en el niño, es su dinamismo y creatividad.

El niño juega y juega más que el adulto porque hay en él un potencial de vida que lo inclina a buscar una amplitud mayor de reacciones: grita de buena gana, en vez de hablar, corre sin cesar en vez de caminar y luego cae profundamente dormido, con la cucharada de sopa en la boca, y nada lo despertará sino hasta la mañana siguiente. La actividad que le permiten o le toleran los hombres y los elementos no basta con gastar la totalidad de ese potencial de vida; necesita un derivativo que no puede imaginar completamente y que se contenta con copiar de la actividad de los adultos adaptándola a su medida. Por lo tanto, el trabajo puede incorporarse la alegría vital que contiene el juego, en la medida que se les ofrezca a los niños actividades que le interesen.

www.bdigital.ula.ve

Por ende se ve la relación que dan el juego esas cualidades esenciales que se ha reconocido en el trabajo funcional y profundo, en razón de que los juego-trabajo responden a lograr las necesidades esenciales del niño, que estas actividades Juego-trabajo satisfacen todos los requerimientos primordiales de los individuos: libera y canaliza la energía fisiológica y el potencial psíquico que buscan naturalmente un empleo; tiene un fin subconsciente: asegurar una vida lo más completa posible y defenderla y perpetuarla; ofrece, en fin, una extraordinaria amplitud de sensaciones. Su característica, en efecto, no es en modo alguno la alegría sino el esfuerzo y el trabajo, a los que acompaña la fatiga, los temores, el miedo, la sorpresa, los descubrimientos y una preciosa experiencia. Por su origen mismo, sigue siendo casi siempre colectivo; traduce, sobre todo, esa exasperación congénita del deseo de poder.

En un mundo que no está ni concebido ni preparado en función de la juventud, el juego-trabajo es el elemento constitutivo de la organización empírica del universo

infantil, organización en la cual la invención no tiene más que un sitio reducido, ya que el niño encuentra mucho más cómodo, como por lo demás lo hace el adulto, utilizar copiosamente algunos moldes imperfectos, es verdad, pero cuando menos experimentados, cuyo uso responde a las necesidades profundas del momento.

Freinet entiende que la alegría del trabajo es esencialmente vital, y más vital que el juego; considera que si se le ofrece al niño actividades que les intereses profundamente, que los entusiasme y movilice enteramente, ese es el camino de la verdadera educación, esta es la razón de llamar a tales juegos: juegos-trabajo, a fin de marcar sus relaciones y fundamentos con la actividad adulta denominada trabajo. Freinet va a definir qué: el juego-trabajo no sería, pues, más que un paliativo instintivo a la impotencia en el que el niño se encuentra para satisfacer una necesidad imperativa. A falta de un trabajo verdadero, del trabajo-juego, el niño organiza un juego-trabajo que tiene todas las características del segundo, con algo menos, sin embargo, de esta espiritualidad superior que se deriva del sentimiento de la utilidad social del trabajo, que eleva al individuo a la dignidad de su eminente condición.

www.bdigital.ula.ve

2.2.6 MOTIVACIÓN

Para Woolfolk (1996, p.330)

> La motivación se define por lo regular como un estado interno que activa, dirige y mantiene la conducta En esencia, el estudio de la motivación es un estudio de cómo y por qué las personas inician acciones dirigidas a metas específicas, con cuánta intensidad participan en la actividad y cuán persistentes son en sus intentos por alcanzar esas metas.

El término motivación hace alusión al aspecto en virtud del cual el sujeto vivo es una realidad auto dinámica que le diferencia de los seres inertes. La motivación se trata por lo tanto, de esos determinantes que hacen que el sujeto se comporte de una determinada manera teniendo en sí mismo el principio de su propio movimiento.

2.2.6.1 Función motivadora del profesor

Para Martínez y Salanova (1999), el profesor debe plantearse un triple objetivo en su acción motivadora: suscitar el interés, dirigir y mantener el esfuerzo, lograr el objetivo de aprendizaje prefijado.

En la escuela tradicional se llevaba una motivación solamente al iniciar una clase, en la actualidad se debe mantenerse hasta el final, y debe ser el punto de partida, que servirá de marco para facilitar el proceso de aprendizaje para que tenga éxito. Es más importante crear el interés por la actividad que por el mensaje. Para ello hay que apoyarse en los intereses de los alumnos y conectarlos con los objetivos del aprendizaje o con la misma actividad. Hay muchos profesores que tienden a buscar técnicas interesantes para ellos pero que no provocan ninguna motivación en los alumnos. Los alumnos no se motivan por igual, por lo que es importante buscar y realizar actividades motivadoras que impliquen mayor participación del alumno, se motiva más y mejor quien mayores y mejores experiencias vive en el aula. En situaciones de aprendizaje importan más los procesos que los resultados. La razón es que los procesos permanecen siempre y sirven de refuerzo o motivación para posteriores aprendizajes.

www.bdigital.ula.ve

2.2.7 EL JUEGO

Según la opinión de Scheines (1998, p.14) el juego es una actividad mágica, como un ritual, que oculta y revela identidades. Discrimina la vida real de la ficción del juego, en la cual el jugador "adquiere una conciencia distinta de sí mismo". El juego, para esta autora, es una actividad simbólica y reglada: simbólica porque se impone como otra realidad diferente a la real que convoca modos de hacer y sentir propios, y reglada, porque una vez que los jugadores han aceptado participar en un juego, su libertad debe amoldarse a la legalidad libremente aceptada. En síntesis, se puede afirmar, que Scheines define al juego como una actividad espontánea, libre de aceptar

o rechazar, que permite descubrir aspectos desconocidos de la propia subjetividad, sostenida en la ficción, y separada del orden de lo útil.

La inclusión del juego en el ámbito educativo, se entiende como una redimensión pragmática del mismo. De esta manera, el juego abandonaría su condición de pasatiempo convirtiéndose en un instrumento eficaz. Afirma Scheines (1998, p. 14) que "Este intento de encajar el juego dentro del sistema de utilidades y beneficios de la "vida real" modifica su auténtico sentido: su esencia ontológica y existencial".

El juego tiene un gran valor educativo para el niño, pues se considera una actividad espontánea y permanente del niño, que fomenta las normas de relaciones sociales y morales, y es agente de transmisión de ideas, pudiéndose descubrir a través de uso valores, aptitudes físicas que posteriormente se pueden ir puliendo, perfeccionando para poder desembocar en una futura promesa de nuestra práctica de sentimiento deportivo e intelectual. Un niño por medio de los distintos juegos simbólicos realiza sucesiva identificación con el mundo externo, convirtiéndose en un medio esencial de organización desarrollo y afirmación de la personalidad.

www.bdigital.ula.ve

2.2.7.1 El juego en el proceso educativo

Las prácticas tradicionales de enseñanza se dedican casi exclusivamente al desarrollo de la dimensión cognitiva del niño, mientras que los juegos instruccionales permiten la incorporación de pensamientos, sentimientos, conocimientos y curiosidades al proceso educativo (Vopel, 2000).

Considera Martínez (1999, p.45-55) que los juegos instruccionales cumplen con una labor formativa para la adquisición de conocimientos, el tránsito de lo concreto a lo abstracto, el desarrollo de la creatividad, el crecimiento de los vínculos y la incorporación de actitudes, valores y procedimientos principalmente en la educación inicial y básica. Torres, (2002, p.289-296) asume que los aportes

tecnológicos y didácticos presentes en los juegos instruccionales le dan a los aprendizajes obtenidos una mayor vigencia y oportunidad.

El juego ha sido parte importante de la condición humana y un hecho inherente a la actividad educativa. En este sentido, dentro de las estrategias que un docente puede utilizar en el proceso de facilitación de la enseñanza, los juegos instruccionales son una valiosa herramienta para lograr el desarrollo integral del individuo mediante la creación de situaciones específicas que favorezcan la motivación hacia las diferentes áreas del saber (Martínez, op. cit.) y pueden considerarse una etapa que se inscribe en el conjunto de procedimientos de pedagogía activa, como una actividad dirigida.

2.2.7.2 TIPOS DE JUEGOS

2.2.7.2.1 Juegos estructurados

www.bdigital.ula.ve

En Navarro (2002, p.180) "Los juegos infantiles de reglas se fundamentan en la ordenación y regulación de las relaciones entre los jugadores, los procedimientos que han de emplear, y se manifiestan en distintos grados".

De manera que el juego estructurado tiene reglas o una manera específica de hacer las cosas. Los juegos activos, como deportes o la caza, juegos de naipes y de tableros son ejemplos de juegos estructurados. El juego sin estructura incluye actividades como el usar ropa de juego, jugar con muñecas, construir con bloques, correr, trepar y montar triciclos, entre otras cosas. De allí que los juegos estructurados permitan la incorporación de pensamientos, sentimientos, conocimientos y curiosidades al proceso educativo; mientras que las prácticas tradicionales de enseñanza se dedican casi exclusivamente al desarrollo de la dimensión cognitiva del niño.

Teniendo como base la evolución de las estructuras mentales, existen tres tipos de juegos infantiles que se van sucediendo:

2.2.7.2.2 Juegos de ejercicio:

Aparece entre los 0 y el 1 año de edad, es el período llamado sensorio-motriz, y será parte integrante de la estructura de los juegos siguientes. Es la primera forma de juego del ser humano.

2.2.7.2.3 Juego simbólico

Considera Navarro (2002, p.150) que el "juego simbólico es una manifestación de la función simbólica, o capacidad descrita por Piaget para utilizar representaciones mentales, las cuales se presentan en el lenguaje, el juego y la imitación diferida". Aparece aproximadamente entre el 1er y 7mo año de edad. Es la representación corporal de lo imaginario, donde predomina la fantasía y se establece una unión con el mundo real a través de la actividad psicomotriz. Los niños ejercitan al mismo tiempo la capacidad de pensar y también sus habilidades motoras. El desarrollo del lenguaje también es experimentado, por eso es importante que el profesor estimule la verbalización de los niños que juegan. El juego simbólico auxilia a los niños estimulando la disminución de las actividades centradas en sí mismo, permitiendo una socialización creciente. Por todo esto es que la Escuela debe ofrecer a los niños la posibilidad de jugar, de fantasear, ofreciéndoles los espacios, oportunidades y una variada cantidad de elementos.

www.bdigital.ula.ve

2.2.7.2.4 Juego de construcción:

Aparece entre los 4 y los 7 años aproximadamente. Es de gran importancia porque producen experiencias sensoriales, potencia la creatividad y desarrolla las habilidades. Es una transición entre la actividad centrada en sí mismo y una actividad más social. En este tipo de juegos los niños intentan crear con su acción los elementos más próximos a la realidad que vive. Los materiales que utilice son de suma importancia, por eso hay que ofrecerles materiales variados, pues de su utilización se sucederán descubrimientos, creaciones, invenciones, y todo esto lo

llevará a establecer un conocimiento significativo. Trabajando en grupos los niños comenzarán a interactuar con otros, dando inicio a la cooperación. Importante estimular la verbalización, cuestionando sobre las construcciones, pero siempre dejando que las realicen libremente. En el juego de construcción la fantasía es continua, pero los niños cada vez más pueden distinguir entre esta y la realidad. Se puede decir que en esta etapa sucede lo que Vigostsky dice es un encuentro de lo individual con lo social.

2.2.7.2.5. Juego de reglas:

El juego de reglas para Navarro (2002, p.163) "es un modelo que comprende acciones de juego dentro de una organización social". Estos juegos suceden entre los 7 y los 11 años; en esta fase la competición entra con más fuerza, pues las personas no alcanzan a disociar entre juego y competición, creyendo que una no puede vivir sin la otra. Este tipo de juego se utiliza para la competición, pero también para los de cooperación (esperando el turno, respetando al otro, etc.). Hasta los 7 años las reglas son inflexibles y sagradas, después comienza a ser producto de acuerdos y modificadas por consenso. El juego de reglas va ser parte de la vida también del adulto, ya que es una actividad lúdica de un ser socializado.

www.bdigital.ula.ve

2.2.8 ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS

Las estrategias de enseñanza se definen según Enciclopedia Técnica de la Educación como: "el conjunto de acciones ordenadas, utilizadas por el docente, aunado a su formación personal para el logro de un aprendizaje significativo en los alumnos" (p.75) el docente debe aplicar acciones motivacionales y además debe conocer y aplicar las estrategias adecuadas de enseñanza y aprendizaje para lograr un aprendizaje significativo en sus alumnos.

Se considera importante resaltar que los métodos y técnicas de enseñanza constituyen la parte fundamental de las estrategias utilizadas para hacer más efectivo

el proceso de enseñanza y aprendizaje; de esta forma se señala el método como el camino para llegar a un fin o como el conjunto de pasos que va desde la presentación del tema hasta la verificación del aprendizaje y las técnica y estrategias como medio que lo posibilitan. La mayoría de los métodos y estrategias didácticas más importantes se han desarrollado debido a las aportaciones de diferentes ramas de la ciencia, o a las de la pedagogía y el trabajo del magisterio en la práctica escolar.

En este orden de ideas, una clasificación adecuada con referente teórico pero también como análisis de las estrategias didácticas desde la práctica educativa en el aula es la que las estudia en función de los contenidos, de su exposición, de las actividades y orientación del alumnado y de la evaluación. Esta distribución corresponde a las diversas tareas que se realizan en la escuela. Las estrategias didácticas comprenden todos aquellos recursos educativos que usa el profesor en el aula, entre los que se pueden mencionar las actividades individuales y de grupo y hasta los distintos materiales y herramientas.

www.bdigital.ula.ve

Según la Enciclopedia Técnica de la Educación, considera el método didáctico como el conjunto de procedimientos lógicos y sociológicamente estructurados de los que se vale el docente para orientar el aprendizaje del educando a fin de que éste desarrolle conocimientos y asuma actitudes. Es decir las herramientas que diariamente utiliza el educador para estimular y desarrollar las capacidades de sus estudiantes, con el objetivo de formar un hombre integral que responda a todas las necesidades de la sociedad donde se desenvuelve.

De acuerdo al aspecto específico al que va dirigida la estrategia se concretan cada uno de sus elementos, pero esto no significa que pueda fraccionarse en etapas separadas una de otras, sino que se conciben de forma integral hacia el aspecto específico de que se trata. En este sentido, es bueno aclarar que respetando las exigencias de cada estrategia, el profesor a medida que tiene dominio de ellas, las puede combinar y logra actuar sobre cada uno de los aspectos deseados con una misma acción bien diseñada o adoptando varias acciones.

La estrategia educativa se une a la metodología de la clase, de manera que junto a los conocimientos o contenidos específicos de las ciencias se incorpore la actitud o significación que para el educando debe tener ese contendido. De esta manera el objetivo no va solo al aprendizaje del objeto sino al propio sujeto, a transformarlo como persona.

Dentro del aula de clase, el docente cuenta con algunos recursos que permiten la aplicación de las diferentes estrategias didácticas y pueden clasificarse como individuales y grupales, dependiendo de la cantidad de alumnos implicados en ellas.

En cuanto a estrategias individuales se tiene en primer lugar la lectura, la cual puede definirse como el proceso de la recuperación y aprehensión de algún tipo de información o ideas almacenadas en un soporte y transmitidas; también puede conceptualizarse como la interpretación del sentido de un texto a través de un proceso de percepción visual y reconocimiento del mismo.

www.bdigital.ula.ve

Otro recurso es la escritura, ya que esta representa una manera de relacionarse unos con otros y la constituye el lenguaje; por medio de este instrumento de comunicación a lo largo de su historia, el hombre se ha relacionado con sus con géneros para establecer contactos de diversos tipos y con distintas finalidades, logrando su evolución tanto de manera individual como de manera social.

Asimismo, es necesario considerar que las técnicas didácticas deben adaptarse a las circunstancias específicas de cada institución educativa, así como a las características de cada profesor y a la realidad socio-educativa que rodea la escuela. Por lo que cada docente debe señalar las estrategias de enseñanza y aprendizaje más adecuadas al objetivo que se va desarrollar y permanecer vigilante en las actividades y tareas programadas.

2.2.9 EDUCACIÓN BÁSICA: ÁREA FORMACIÓN PARA EL TRABAJO

Según la Asociación de Promoción de la Educación Popular (APEP, 2003), la labor educativa que se ofrece en los Centros Taller en Venezuela en el área de Educación para el Trabajo se fundamenta:

2.2.9.1 Fundamentación Pedagógica en la APEP

La Educación para el Trabajo que se imparte en los Talleres se rige bajo un enfoque pedagógico ecléctico (APEP, 2003, p.5-7), ya que toma aspectos de las diferentes teorías de aprendizaje para alcanzar su objetivo: formación de recursos humanos requeridos para el desarrollo del país.

Se basa en la teoría humanista porque está centrada en el estudiante, en la insistencia de la individualización y personificación del aprendizaje.

www.bdigital.ula.ve

En este orden de ideas, también es cognitiva porque se da importancia a la movilización de los esquemas de asimilación, es decir, a la capacidad operatoria o razonadora del estudiantes, ya que esto puede llegar al mismo objetivo por diversos caminos e incluso inventar un camino diferente si entiende la estructura del problema. En cuanto a la corriente conductista señala el practicismo como una necesidad del refuerzo en las habilidades que necesitan perfeccionamiento mediante ejercicios mecánicos rigurosos, poco a apoco, etapa por etapa, como elemento esencial del aprendizaje.

2.2.9.2 Fundamentación filosófica en la APEP

Algunos postulados constitucionales expresan la fundamentación filosófica de estos Talleres de Educación para el Trabajo son: el respeto a la libertad individual, la valoración del trabajo, la participación activa, consciente y solidaria en la transformación social, y la creación de hábitos de responsabilidad así como la Integralidad del ser humano (APEP, 2003, p.8)

De acuerdo a la Asociación de Promoción de la Educación Popular (APEP) (2003) la Formación para el Trabajo en Venezuela

2.2.9.3 LA FORMACIÓN PARA EL TRABAJO

Para Guzmán, Pineda, Ferrer, Castillo (1993, p.14-16) El área formación para el trabajo, está comprendida dentro de la Educación Básica, Media Diversificada y Profesional tiene como objetivo fundamental lograr una orientación general en el alumno para su mejor adaptación a las circunstancias que le corresponderá vivir al culminar la educación obligatoria. Es por ello, que en esta etapa se debe profundizar en los procesos como el dominio de los instrumentos básicos para el auto-aprendizaje, el conocimiento de la realidad, el conocimiento de sí mismo y el de los demás. De igual forma hacer énfasis en el área de formación para el trabajo, de manera que el alumno pueda comprender la fundamentación científica de toda tecnología.

www.bdigital.ula.ve

La educación para el trabajo posee tres sentidos muy importantes que hay que mencionar; primero, el sentido individual del trabajo, que es manifestado por el educando desde temprana edad, donde las acciones que realiza le permiten su desarrollo en base a sus necesidades y potencialidades; segundo, el sentido social del trabajo, el cual es comprendido por el educando, cuando participa en la solución de problemas del entorno, mediante acciones grupales que le permiten contribuir con el mejoramiento y el desarrollo de la herencia cultural de la región; tercero y último sentido, el trascendental del trabajo, que lo expresa cuando se auto realiza, se estima como persona, dignifica lo que hace y cumple funciones en un grupo determinado, que le permite valorar la vida y su participación en la sociedad.

Es por esto que para alcanzar los fines del nivel de educación básica es indispensable que el educando en el área de educación para el trabajo se familiarice con la tecnología para que comprenda el papel que desempeña en la vida actual y desarrollar sus potencialidades y capacidades prácticas en el manejo de herramientas,

equipos y materiales que le permitan cumplir las funciones de exploración, orientación educativa y vocacional e iniciarlo en el aprendizaje de las disciplinas y técnicas que lo ayuden en el ejercicio de una función socialmente útil, con el objeto de facilitarle al alumno la selección de opciones de estudio y trabajo en el nivel inmediato superior.

En esta perspectiva, el área de educación para el trabajo tiene como propósito:

- La valoración del trabajo.
- La planificación y organización del trabajo.
- La autoexploración y la exploración vocacional.
- La creatividad.
- El desarrollo de actividades psicomotoras.
- La aplicación de técnicas, el mantenimiento y la conservación del ambiente.

www.bdigital.ula.ve

Donde la valorización del trabajo permite que el educando responda a la satisfacción de trabajos diversos, comprenda, respete y se identifique con el trabajo, reconozca los beneficios que obtiene con su participación en las labores del hogar, la escuela y la comunidad, a fin de que pueda vincular el trabajo como actividad social de repercusión en la cultura y necesario para la autorrealización y proyección personal.

En cuanto a la planificación del trabajo, este tiene como propósito fundamental, lograr que los educandos conciban el hacer, en función de las metas establecidas y se integren con éxito al medio ambiente. Conocer con anticipación los objetivos sobre los cuales se marcha, superando la incertidumbre y la improvisación.

Desde un principio se hace énfasis en la organización de manera que refleje los ordenamientos de ideas, materiales, equipos, la distribución del tiempo, el espacio, los recursos y esfuerzos en la administración y dirección de sus trabajos.

La autoexploración, y la exploración vocacional se logra mediante diversas actividades relacionadas con el mundo del trabajo, en el hogar, la escuela, la comunidad; así el educando conoce sus potencialidades, limitaciones y preferencias hacia un área específica del conocimiento; facilitando al educando su elección posterior en el campo del estudio, trabajo, que estén afines con sus intereses, necesidades y requerimientos.

La creatividad permite al educando libertad para expresar sus ideas, la aplicación de técnicas y procesos de trabajo, crea las condiciones para sustituir recursos, transferir conocimientos, rehaciendo la realidad o transformándola con sus representaciones.

El desarrollo de habilidades psicomotoras se logra con el manejo de herramientas, instrumentos, equipos y materiales de trabajo que le permiten desarrollar y afianzar la coordinación, la seguridad, la precisión y madurez en sus acciones dirigidas a transformar la realidad de una manera sistemática en el marco de la más pura racionalidad. Con el fin de satisfacer las necesidades existenciales; en relación armónica con la naturaleza.

www.bdigital.ula.ve

Con la aplicación de técnicas se logra que el educando utilice la materia prima y recursos recuperables para hacer nuevas asociaciones, elaborar objetivos, encontrar nuevos procedimientos y ahorrar esfuerzos, tiempo y materiales.

El mantenimiento y la conservación del ambiente permiten crear hábitos en el cuidado preventivo y correctivo del entorno, de manera tal que el educando conforme un marco de valores personales y sociales hacia la conservación, defensa, preservación y uso racional de los recursos del medio. La existencia de una pedagogía ecológica proporciona una cultura que se propone una relación armónica del hombre con su entorno, superando la prehistórica relación caracterizada por la depredación de la naturaleza, bajo los efectos destructivos del hombre, en su dislocado afán por subsistir.

2.2.9.4 LA EVALUACIÓN INTEGRAL DE LOS APRENDIZAJES EN LOS CENTROS APEP

Según la Asociación de Promoción de la Educación Popular (APEP, 2004, p.15-17), la Evaluación de los procesos de aprendizaje se conceptualiza como un proceso permanente, interactivo, cooperativo y reflexivo que permite comprender, analizar e interpretar el desarrollo real alcanzado por el y la estudiante y sus potencialidades, así como las experiencias de aprendizaje con la participación de los actores sociales corresponsables del proceso educativo.

De allí que, en la Educación para el Trabajo, la Evaluación en la Educación Primaria es cualitativa, formativa y multidireccional, a través de un proceso descriptivo de los avances y logros, resaltando las potencialidades desarrolladas por los niños, niñas y adolescentes, en donde sus fuentes de información son variadas, al evaluar todos los factores y actores que intervienen en el proceso educativo.

www.bdigital.ula.ve

En cuanto a la Educación Media y Técnica, se expresa cuantitativamente, su evaluación es formativa, apoyándose en criterios, métodos y técnicas de la evaluación cualitativa, resaltando las potencialidades desarrolladas a través de un proceso descriptivo.

Para ello existen tres tipos de Evaluación, la diagnóstica o exploratoria que permite detectar las condiciones en las que se encuentren los estudiantes al inicio del año escolar y en cada momento o período o al iniciar cada proyecto de aprendizaje. La Evaluación formativa o de procesos que se da a lo largo de período, y la sumativa o de resultados en donde se registra los resultados una vez concluido el momento o período. En esta fase también se evalúa la eficiencia y efectividad de la acción docente.

Los participantes de esta evaluación son los estudiantes, padres, madres, representantes o responsables, el equipo interdisciplinario, los directivos, y lo hacen a

través de la Autoevaluación o reflexión que hacen los actores que intervienen en el proceso de su propia actuación. La Coevaluación como valoración que hacen otros actores del hecho educativo entre sí, de acuerdo a las funciones dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje y la Evaluación Externa, valoración que hacen los representantes al docente, y el maestro(a) a los padres y representantes, además de la evaluación que efectúan los directivos al docente y la que realizan los profesores al personal directivo.

En el área de Educación para el trabajo se le da continuidad a la aplicación de las técnicas e instrumentos de evaluación tales como la observación sistemática, la entrevista, el registro descriptivo, la lista de verificación, que implica el uso de la tabla de indicadores de aprendizaje y el registro del resultado de la evaluación a través de la ficha acumulativa y el boletín informativo con las particularidades propias del subsistema. Además, se utilizan los trabajos individuales y colectivos como las investigaciones, los debates, diálogos, portafolios, informes, producciones orales, escritas y prácticas, las expresiones artísticas, el trabajo comunitario, los ensayos, ejercicios interpretativos, el diario reflexivo, los mapas mentales y conceptuales, entre otros, considerando a los niños, niñas y adolescentes desde su contexto sociocultural para abordar el proceso de construcción de los aprendizajes a través de aprender haciendo.

www.bdigital.ula.ve

El área formación para el trabajo, está comprendida dentro de la educación básica: media general, media técnica y tiene como objetivo fundamental lograr una orientación general en el alumno para su mejor adaptación a las circunstancias que le corresponderá vivir al culminar la educación básica. Es por ello, que en esta etapa se debe profundizar en los procesos como: el dominio de los instrumentos básicos para el auto-aprendizaje, el conocimiento de la realidad, el conocimiento de sí mismo y el de los demás. De igual forma hacer énfasis en el área de formación para el trabajo, de manera que el alumno pueda comprender la fundamentación científica de toda tecnología.

2.2.10 LA EVALUACIÓN

En cuanto a este aspecto tan importante del proceso educativo Domínguez (2001, p.6) considera lo siguiente:

> La evaluación es un proceso permanente e interactivo orientado a recoger información sobre una realidad y valorar y el nivel de logro alcanzado por el estudiante en el desarrollo de competencias, con la finalidad de tomar decisiones que lleven a mejorar la práctica educativa.

Por lo tanto se considera la Evaluación como un proceso permanente e interactivo de recopilación de información y se hace necesario conocer los niveles de desarrollo, las competencias y necesidades del estudiante.

Durante dicho proceso, la información obtenida debe ser válida y confiable, es decir debe ser pertinente, con respecto a lo que se pretende evaluar, y debe ser el reflejo más fidedigno de la realidad que se pretende conocer.

www.bdigital.ula.ve

Evaluar consiste en obtener el juicio de valor de una medición, al compararla con alguna ley o norma, entonces podría decirse que es la interpretación de una medida en relación a una norma ya establecida.

Es decir, es una acción permanente para interpretar y valorar situaciones reales. La información recogida permitirá formarse un juicio de valor razonado con el propósito de tomar decisiones en relación con el curso de las actividades de aprendizaje, teniendo en cuenta los niveles previstos en el desarrollo de las competencias y las necesidades de los estudiantes dado que los estudiantes avanzan en sus procesos de aprendizaje según el ritmo de sus capacidades y habilidades.

Entre las principales razones que justifica la evaluación se pueden mencionar las siguientes:

- Proporciona un conocimiento de lo que el alumno ha rendido en relación a los niveles, objetivos, por una parte y sus actitudes personales por otra.
- Permite conocer qué objetivos fueron cumplidos a través del ciclo didáctico proyectado.
- Se pueden analizar las causas que pudieron haber motivado las deficiencias.
- Permite tomar decisiones con respecto a las causas que impidieron el logro total de los objetivos previstos.
- Con la evaluación se asignan las calificaciones de manera objetiva.
- La comprobación del rendimiento que origina la evaluación se debe por describir aptitudes, intereses, vocaciones, diferencias individuales y personalización en el tratamiento educativo.

Son momentos de evaluación formativa, averiguar qué y cómo se van consiguiendo los objetivos previstos de satisfacción por los ya conseguidos y de motivación para seguir trabajando.

www.bdigital.ula.ve

La evaluación del aprendizaje constituye uno de los elementos fundamentales del proceso educativo, cuyo principal valor consiste en detectar una deficiencia apenas se produce para remediarla de inmediato.

2.2.10.1 Formas de evaluación

Define Domínguez (2001, p.8) las formas de evaluación

2.2.10.1.1 Evaluación diagnóstica: es la que nos da a conocer los conocimientos previos de los alumnos al iniciar cada sesión de aprendizaje.

2.2.10.1.2 Evaluación formativa: permite conocer los avances y dificultades del aprendizaje del alumno; mediante ella, el docente promueve la auto reflexión de los estudiantes y reflexiona sobre su práctica pedagógica.

2.2.10.1.3 Evaluación sumativa: permite conocer el nivel de logro de las competencias, después de un período de tiempo.

2.2.10.2 Técnicas de Evaluación:

Según lo presentado anteriormente Domínguez (2001, p.8-10) considera se puede aplicar:

2.2.10.2.1 Autoevaluación: consiste en la reflexión y apreciación crítica que cada estudiante hace de su aprendizaje.

2.2.10.2.2 Coevaluación: consiste en la apreciación del aprendizaje y desempeño que se hace entre pares (alumno-alumno). Cuya finalidad es la de ayudarse mutuamente, para que reconozcan sus logros y refuercen lo aprendido.

2.2.10.2.3 Heteroevaluación: Es realizada por el docente sobre el nivel de logro de aprendizaje de sus alumnos.

www.bdigital.ula.ve

2.3 BASES LEGALES

El programa de estudio a nivel de educación básica contribuye a la formación de ciudadanos aptos para el pleno ejercicio de la democracia. Es por esto que la actividad educativa está contenida dentro de un marco jurídico que se fundamenta en la Constitución de la República Bolivariana de Venezuela (1999), Ley Orgánica de Educación (1980), Reforma de Ley Orgánica de Educación (2009), Ley Orgánica de Protección del Niño y del Adolescente (1998) y sus respectivos programas para contribuir su desarrollo.

El artículo 103 de la Constitución Nacional de la República Bolivariana de Venezuela señala que la enseñanza en cualquiera de sus áreas, incluyendo la enseñanza en la Educación para el Trabajo, tiene su soporte en el Capítulo VI de la mencionada constitución referido a los derechos culturales y educativos el cual dice:

> Toda persona tiene derecho a una educación integral, de calidad, permanente, en igualdad de condiciones y oportunidades, sin más limitaciones que las derivadas de sus aptitudes, vocación y aspiraciones. La educación es obligatoria en todos sus niveles, desde el maternal hasta el nivel medio diversificado. La impartida en las instituciones del Estado es gratuita hasta el pre-grado universitario... (p.26)

www.bdigital.ula.ve

Es decir, el Estado se encarga de poner a disposición de la población proyectos educativos que incluyen a todos sin distinción y les permite de forma cómoda y gratuita instruirse para formarse como futuros ciudadanos.

En el artículo 104 de la misma Constitución menciona: "La educación estará a cargo de personas de reconocida moralidad y de comprobada idoneidad académica" (p26).

El principio anterior determina la obligatoriedad a una educación integral de calidad y sin ninguna discriminación impartida por docentes con verdadera vocación.

Así mismo, el docente debe poseer los conocimientos pedagógicos necesarios para transmitir de forma efectiva todo lo concerniente a las diversas áreas del saber.

La Ley Orgánica de Educación (1980) y su reforma (1999), señala en su artículo 6 del capítulo II referido a la Educación Básica, lo siguiente:

> ...deberán alcanzarse a través de los planes de estudio y demás elementos del currículo y mediante utilización de programas abiertos de aprendizaje, de los medios de comunicación social y de otros recursos destinados a contribuir el desarrollo integral del individuo y de la comunidad (p.43).

En cuanto a los objetivos y contenidos educacionales relacionados con la Educación para el Trabajo plasmados en los programas de la Educación Básica, representan el soporte legal para el logro de una educación integral.

En el mismo orden de ideas, en el artículo 21 de la ley nombrada anteriormente dice lo siguiente:

www.bdigital.ula.ve

> La educación básica tiene como finalidad contribuir a la formación integral del educando mediante el desarrollo de sus destrezas y de su capacidad científica, técnica, humanística y artística, cumplir funciones de exploración y orientación educativa y vocacional e iniciarlos en el aprendizaje de disciplinas y técnicas que les permitan el ejercicio de una función socialmente útil, estimular el deseo de saber, desarrollar la capacidad de ser cada individuo de acuerdo a sus aptitudes (p.8).

El fundamento de la educación básica es desarrollar en el niño aptitudes y destrezas que le permitan enfrentar los cambios socio-culturales de acuerdo a los avances científicos y tecnológicos y a su desarrollo evolutivo, para su posterior desenvolvimiento en la vida.

La Educación para el Trabajo se fundamenta en la Constitución de la República de Venezuela (1999) bajo los Artículos 3, 102 y 103. De igual manera en lo previsto en la Ley Orgánica de Educación (1980) en los artículos 3, 7, 20, 21, 22, 23, 44, 45, 55, en el Reglamento General de la Ley Orgánica de Educación (1999), en

los Artículos 48, 72 y 79; los cuales ofrecen especificaciones sobre la finalidad de la Educación, la valorización del y para el trabajo dentro del proceso educativo y funciones del Estado con respecto a la Educación para el Trabajo. Además, se encuentra fundamentada en la Ley Orgánica para la Protección de Niños, Niñas y Adolescentes (2007) en el Artículo 58, "El sistema educativo nacional estimulará la vinculación entre el estudio y el trabajo" (pag.15),.en donde el Estado garantiza la incorporación de actividades de formación para el trabajo en la programación educativa regular.

En esta misma dirección, la educación para el Trabajo específicamente, ha estado avalada por diferentes resoluciones del Ministerio de Educación, tales como la resolución 248 del 06-08-1981, la cual establece un plan diferenciado dando énfasis en Educación para el Trabajo; la N. 590 de fecha 03 de julio de 1987, que formula el Plan de Estudios y la carga horaria y la N. 780 de fecha del 7 de julio de 1988, que hace modificaciones a la anterior.

www.bdigital.ula.ve

CAPÍTULO III

3. MARCO METODOLÓGICO

En este capítulo se detallan los aspectos relacionados con la metodología que se ha seleccionado para desarrollar el presente estudio y lograr dar respuesta a las preguntas de investigación, para ello, se ha ubicado la investigación en el paradigma cualitativo mayoritariamente, y se ha hecho mención de los procedimientos a seguir, así como los métodos y las técnicas para la recolección de la información.

3.1 PERSPECTIVA PLURIMETÓDICA

www.bdigital.ula.ve

El presente trabajo se realiza bajo un paradigma mayoritariamente de tipo cualitativo, Cook y Reichardt (1982, p.138), se refieren a la complementariedad de los paradigmas, de manera que lleve a la comprensión del objeto de la investigación sin dejar a un lado el uso de herramientas cuantitativas que ayuden a integrar los datos que se obtienen a lo largo de la investigación.

Hernández, Fernández y Baptista (1998, p.21), lo llaman modelo mixto el cual "representa el grado más alto de integración o combinación entre los enfoques cualitativo y cuantitativo. Ambos se entremezclan o combinan en todo el proceso, o al menos en la mayoría de sus etapas". De manera que proporciona un marco filosófico y metodológico que enriquece la investigación con visiones complementarias.

3.2 TIPO DE INVESTIGACIÓN

La presente es una investigación aplicada, descriptiva y de campo basada en investigación - acción; es aplicada ya que para Sierra (1992, p.33) "es con el propósito de poder llegar a su control, reforma y transformación" del objeto de estudio. Se le considera una investigación activa o dinámica porque "busca confrontar la teoría con la realidad" Tamayo y Tamayo, (2003, p.43).y conduce a la resolución de problemas más concretos, en circunstancias y características concretas.

Es descriptiva, en Tamayo y Tamayo (2003, p.210) se señala que "los hechos ocurren en el presente pero no pueden ser estrictamente controlados por el investigador". En este tipo de estudio descriptivo se busca especificar las propiedades importantes de personas, grupos o comunidades o cualquier otro fenómeno que sea sometido a análisis. A fin de describir sistemáticamente los hechos y características de las unidades de análisis de interés, se ha considerado el uso del diseño descriptivo ya que a través del mismo, se puede identificar aspectos relevantes o explicativos de la situación de estudio, obteniendo la información de forma detallada, describiendo la información recogida, pudiendo de esta manera identificar los problemas y hacer una comparación, es decir, se puede hacer uso del descubrimiento y la inducción.

www.bdigital.ula.ve

En este tipo de estudio descriptivo e delimitan los hechos que conforman el problema de investigación. Es por esto que se hace pertinente este modelo descriptivo puesto que se puede recoger la información acerca de las unidades de análisis tal como ocurre, para luego analizarla y posteriormente llegar a conclusiones. El diseño descriptivo es útil para el presente estudio porque permite obtener información sobre el contexto, especialmente en la fase de diagnóstico de las necesidades, se podrá conocer la situación o condiciones de los sujetos de estudio, así como también las circunstancias en que se desarrollará la propuesta, con éste, se intenta detectar en qué condiciones se hace difícil la aplicación de la misma, así como hacer una descripción a fin de contrastar lo real, con lo previsto o ideal.

En cuanto a la investigación de campo, Sierra (1992, p.36) considera que "se refiere a las investigaciones observando al grupo o fenómenos en su ambiente natural". Se busca actuar en el contexto real educativo del Centro APEP Mons. Arias Blanco, lo que permitirá una generalización de los resultados en los sujetos de estudio. Pérez (2002):

> En la investigación de campo, el investigador recoge la información directa de la realidad. Esta referida en fuentes primarias, y lo datos se obtienen a través de la aplicación de técnicas de recolección de datos como el cuestionario, la entrevista y la observación científica (p.19).

La investigación tiene su apoyo en dicho estudio y la misma se refiere como propuesta a la formulación de estrategias lúdicas que susciten la comprensión y el aprendizaje significativo de los estudiantes de 4to, 5to, 6to grado de educación básica.

Se considera que es una Investigación de acción – participativa. Al respecto Tamayo (2003, p.61) considera que "este tipo de investigación, intenta resolver las preguntas que se derivan en forma implícita o explícita de un análisis de la realidad de las comunidades y de la experiencia práctica acumulada del investigador". Asimismo, Lomax (1990) Citado por Latorre (2007, p.24) define la investigación acción como "una intervención en la práctica profesional con la intención de ocasionar una mejora". Basándose en lo anterior, la presente investigación se fundamenta en una investigación acción porque con el estudio se desea mejorar y transformar la práctica del profesorado a través de su formación permanente y reflexiva, dirigida a que los profesores del Centro APEP Monseñor Arias Blanco reflexionen sobre su práctica educativa, de forma que repercuta, tanto sobre la calidad del aprendizaje como sobre la propia enseñanza.

www.bdigital.ula.ve

De allí que, el modelo de investigación participativa permita integrar a los miembros de la comunidad estudiada y a la autora como un ente activo. De tal forma, que a partir de la realidad de la comunidad seleccionada para el estudio, se motive un diálogo reflexivo que permita el análisis de cada uno de los factores internos y externos que afectan a dicha comunidad, a fin de producir una conciencia en cada uno

de sus miembros, para que reaccionen y actúen frente a sus necesidades. Igualmente Tamayo (2003, p.62), reseña que en dicho proceso investigativo se puede llegar a la comprensión, a través de una metodología, cuyo modelo de investigación participativa comprende un proceso integral caracterizado por tres etapas: las cuales son la selección o delimitación de la comunidad que se pretende estudiar, que tiene como base la observación del fenómeno y los datos del problema; una revisión y evaluación de la primera información que se obtenga acerca del área de investigación o de los problemas fundamentales de la comunidad seleccionada y la organización de los grupos para desarrollar la investigación con la participación de los miembros de dicha comunidad.

3.2 Diseño de la Investigación

En relación al diseño este se refiere al plan o estrategia concebida para responder a las preguntas de investigación (Christensen, 1980, citado por Gómez, 2006). Este término de diseño hace referencia al plan y/o a la estrategia que se concibe, con el fin de obtener la información necesaria a través de acciones, para dar seguimiento en un paso a paso, a los sujetos de estudio en la institución escolar, para mejorar, de ser necesario. De allí que, en el diseño se especifique quién estará envuelto con cada paso, se dé un límite de tiempo y se declare el método a seguir dentro de la institución escolar, de forma de asegurar el progreso para un control continuo y mejoramiento de los mismos. Para Mendizábal, (2006, p.67), un diseño flexible "alude la posibilidad de advertir durante el proceso de investigación situaciones nuevas e inesperadas vinculadas con el estudio" tanto que existe la posibilidad de alterar el mismo en virtud de los datos recogidos. Básicamente, el término "flexible" refiere que la realidad analizada durante el proceso de investigación puede presentar elementos nuevos o inesperados que llevan a que el investigador replantee sus propósitos, técnicas, etc. marcando un camino abierto, expectante y creativo. Es por esto que esta investigación se propone para describir de modo sistemático las características de las unidades de interés, ya que se busca describir las situaciones o los

www.bdigital.ula.ve

acontecimientos, sin querer comprobar explicaciones, ni en probar determinadas hipótesis, ni en hacer predicciones.,

www.bdigital.ula.ve

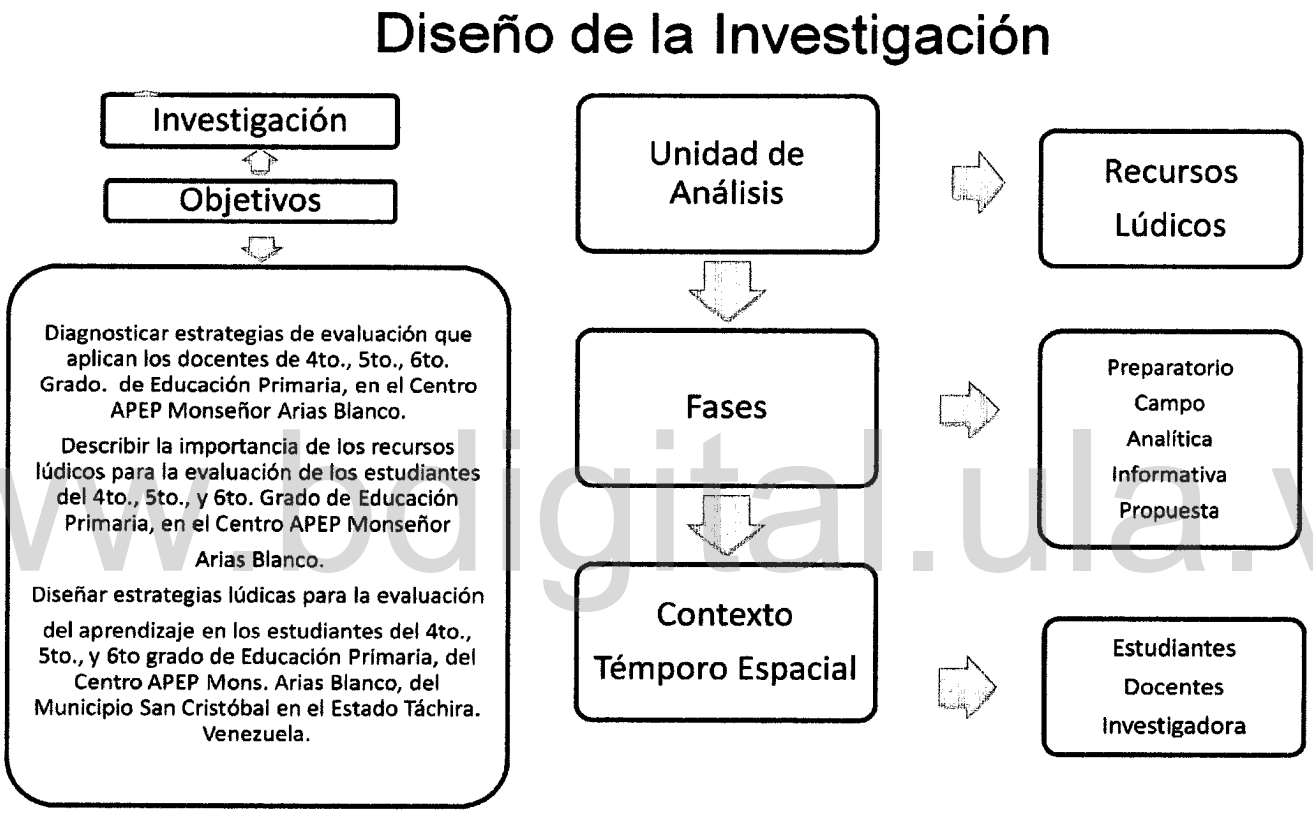


***Gráfico* 1: Diseño de la Investigación**

www.bdigital.ula.ve

3.3 FASES FUNDAMENTALES EN EL PROCESO DE INVESTIGACIÓN CUALITATIVA

Consideran Rodríguez, Gil y García (1996, p.63) que las fases del proceso de investigación son Preparatoria, Trabajo de Campo, Analítica, Informativa

- Fase Preparatoria: Las etapas Reflexiva y de Diseño se materializan en un Marco Teórico-conceptual y en la planificación de las actividades que se ejecutarán en las fases posteriores.
- Trabajo de Campo: Se entiende como un proceso por el que el investigador va accediendo progresivamente a la información fundamental para su estudio.
- Fase analítica: En esta fase se presentan tareas que serían: a) reducción de datos b) Disposición y transformación de datos y c) obtención de resultados y verificación de conclusiones.
- Fase informativa: El informe cualitativo debe ser un documento convincente presentando los datos sistemáticamente que apoyen el caso del investigador y refute las explicaciones alternativas. Existen dos formas fundamentales de escribir un informe: a) como si el lector estuviera resolviendo un puzle con el investigador b) ofrecer un resumen de los principales hallazgos y entonces presentar los resultados que apoyan las conclusiones.

www.bdigital.ula.ve

3.4 SUJETOS DE LA INVESTIGACIÓN

De acuerdo con Gurdián A. (2007, p.109) considera que la actualidad "nos catapulta hacia un ser objetivo, una persona, que solo se comprende en el estar o vivir con o al lado de las otras personas que también poseen una matriz propia constituida por valores, actitudes, intereses y creencias".

En este tipo de estudios cualitativos explican Forni, Gallart y Vasilachis de Gialdino (1992) que la muestra es de tipo intencional, seleccionada en función de criterios cruciales que sirven para dar respuesta a la pregunta y propósito del estudio.

En la muestra intencional se elige una serie de criterios que se consideran necesarios altamente convenientes para tener una unidad de análisis con las mayores ventajas para los fines que persigue la investigación Las decisiones puestas en juego a la hora de seleccionar la muestra competen a cuestiones que hacen referencia a los sujetos, contextos y eventos a estudiar.

Según Patton (1988), autor norteamericano, citado por Quintana (1996, p.59), quien es especializado en la investigación evaluativa de corte cualitativo considera el muestreo por conveniencia "tiene su origen en consideraciones de tipo práctico en las cuales se busca obtener la mejor información en el menor tiempo posible, de acuerdo con las circunstancias concretas que rodean tanto al investigador como a los sujetos o grupos investigados".

Para ello la autora, apoyada en la investigación cualitativa pretende comprender en profundidad una situación particular, habiendo sido elegida en función de las características comunes presentes. Según Mendizábal (2006), en este tipo de estudio cualitativo no se tiene como propósito la representación estadística para establecer generalidades, por lo que es válido el trabajo con un número reducido de casos.

www.bdigital.ula.ve

En cuanto a las unidades de análisis Mendizábal (2006, p.87), "alude al sujeto u objeto sobre el cual se estudian los diversos temas" para ésta investigación, son los recursos lúdicos para la evaluación del aprendizaje utilizados por los docentes de educación primaria en la II etapa, pertenecientes al Centro APEP "Monseñor Arias Blanco", ubicado en el sector de La Concordia en la Ciudad de San Cristóbal, Estado Táchira.

3.5 REGISTRO Y SISTEMATIZACIÓN DE LA INFORMACIÓN

Los métodos de recolección de datos cualitativos se caracterizan por ser métodos no estructurados o semi-estructurados Álvarez y Gayou J. (2003) favoreciendo la

obtención de datos que permitan expresar libremente las ideas, actitudes y pensamientos de los sujetos evaluados (Sautu, 2003). Para llevar a cabo el trabajo de investigación, se cuenta con métodos para diseñar un plan de recolección de datos, teniendo la posibilidad de adaptar las estrategias según las necesidades; las cuales son el método de la observación directa; de forma verbal, mediante las entrevistas, o por escrito, a través de cuestionarios.

Sabino (1996, p.120) expresa que la observación directa

> Consiste en el uso sistemático de nuestros sentidos orientados a la captación de la realidad que deseamos estudiar, esto es, percibir activamente la realidad exterior, orientándonos hacia la recolección de datos previamente definidos en la búsqueda de información que necesitamos para resolver un problema de investigación

Para esta técnica cualitativa de recolección de datos, según McCracken (1988), citado por Quintana (1996, p.62) "la persona que realiza la investigación correspondiente "funciona" u "opera" ella misma, como el principal instrumento para la recolección y el análisis de datos", a fin de desarrollar el contacto con las personas y situaciones de las que se están obteniendo los datos.

www.bdigital.ula.ve

Por otra parte se desea hacer uso de otra técnica cualitativa como lo es la entrevista con la cual obtendrá información sobre diferentes puntos de vista y experiencias, lo que servirá de apoyo para tener distintas visiones de la realidad. Con esta técnica se quiere que los entrevistados construyan un discurso personal de forma cómoda y confiable.

Definido por Tamayo (2003, p.391), "un cuestionario consiste en un conjunto de preguntas" que se contestan por escrito, a fin de obtener la información necesaria para la realización de una investigación. Marconi y Lakatos (1999) definen el cuestionario como un instrumento de colecta de dados constituido por una serie ordenada de preguntas, que deben ser respondidas por escrito y sin presencia del

entrevistador. La autora, a través de esta técnica, posee una guía temática constituida por una serie de preguntas, que pretende formular a la unidad de análisis.

Se considera conveniente la aplicación de un cuestionario a los docentes del Centro APEP Mons. Arias Blanco y a estudiantes de la II Etapa de Educación Básica que laboran en los Talleres de Educación para el Trabajo. Dicho instrumento se someterá a revisión de cuatro expertos de la Universidad de los Andes, el cual será sometido a criterios de credibilidad y seguridad que precisarán la pertinencia, coherencia, redacción y validez, teniendo como escala de estimación la de Likert en la siguiente forma: (5) Muy de Acuerdo (MDA), (4) De Acuerdo (DA), (3) Indeciso (I), (2)En Desacuerdo (ED), (1) Muy en Desacuerdo (MED).

El registro de información se realizará a través de las fichas de contenido Galeano (2001, p.50)

> de forma que sirva de apoyo para el análisis e interpretación de información, ya que permite según soportar o respaldar los hallazgos e interpretaciones; contrastar conceptos, teorías o categorías de manera sistemática; es decir, sirve de base para la construcción y afinación de categorías de análisis; posibilitar la triangulación de teorías, informantes, fuentes o técnicas de recolección de información; fundamentar la construcción de la memoria metodológica; diferenciar las percepciones y argumentos del investigador de los informantes; evidenciar vacíos y saturaciones de información y utilizar toda la información disponible y necesaria

www.bdigital.ula.ve

Se considera oportuno como métodos principales la observación y la entrevista por ser completamente cualitativo, de allí que se requiera elaborar y aplicar guías y protocolos de entrevista, de observación directa, de revisión de archivos, que orienten y focalicen la recolección de información y posibiliten el registro sistemático.

A través de ellas se puede realizar un estudio intensivo de todos los componentes a ser considerados, para ser llevados luego a una revisión más profunda, a fin de comprender los problemas, las cuestiones y las características más resaltantes

de lo que se pretende evaluar, permitiendo englobar todos los componentes como una totalidad.

Para lo anteriormente descrito se tomarán en cuenta tres fases al momento de su aplicación, la primera fase es la observación con el fin de familiarizarse, de manera de conocer el contexto, permitiendo de esta forma obtener información sobre los tipos y los estilos de enseñanza, las evaluaciones que aplican los docentes, específicamente los educadores de la II Etapa de educación primaria del Centro APEP Monseñor Arias Blanco, de la Ciudad de San Cristóbal en el Estado Táchira.

Continuando con la segunda etapa se considerará ampliar la indagación hecha durante la primera fase, para establecer con claridad los recursos lúdicos aplicados, repasando cualquier detalle que se haya pasado inadvertido en la fase anterior. En esta segunda fase se considerará recoger más información, para así analizar nuevos datos, hacer una revisión de las evaluaciones desarrolladas por los estudiantes, realizar entrevistas a los estudiantes e incluso de ser necesario a algunos padres y representantes.

www.bdigital.ula.ve

En la tercera etapa se considerará presentar la propuesta a los docentes sobre la visión personal de la autora, con respecto a la implementación de los recursos lúdicos para la evaluación, de forma tal, que se pueda clarificar los hechos, y de esta manera lograr introducir elementos de cambio y de mejora que se desea implementar.

3.6 CRITERIOS DE CALIDAD

En el paradigma cualitativo para Gurdián A. (2007, p.232-233)

> Existen cuatro conceptos que nos garantizan la cientificidad del estudio de una manera congruente con el paradigma mismo y estos son la: credibilidad (asegura que el objeto fue exhaustivamente identificado y descrito), transferibilidad (generalización), dependibilidad (de acuerdo con el enfoque cualitativo/interpretativo el mundo está en constante cambio por lo que el concepto debe ser replicable en sí mismo) y confirmabilidad (que implica que los resultados se puedan confirmar). Sin embargo, existe un quinto concepto que le puede dar aún mayor "validez y confiabilidad" al análisis de datos cualitativos y es la retroalimentación directa de las y los sujetos actuantes en el proceso investigativo".

De igual forma se puede considerar los criterios de rigor metodológico que plantean Guba y Lincoln, (1981) citados por Gurdían A. (2007, p.245) El criterio de credibilidad se puede alcanzar porque las investigadoras y los investigadores, para confirmar los hallazgos y revisar algunos datos particulares, deben volver a las y los participantes durante la recolección y análisis de la información. El segundo criterio del rigor metodológico es la confirmabilidad. Guba y Lincoln (1981, p.95) se refieren a él como la habilidad de otro/otra investigador(a) de seguir la pista de lo que la investigadora o el investigador original hicieron. Para ello es necesario una bitácora o registro detallado y toda la documentación de las decisiones e ideas que la investigadora o el investigador han tenido antes, durante y después del proceso investigativo, es decir en las etapas pre-activa, activa y post activa del estudio. Esta estrategia permite que otra persona examine los datos y llegue a las mismas conclusiones, lógicamente, siempre y cuando la investigadora o el investigador original y la persona que los re-examine, tengan perspectivas y posiciones similares. El tercer criterio es la transferibilidad y éste se refiere a la posibilidad de extender los resultados del estudio a otras poblaciones. Guba y Lincoln (1981, p.96) señalan que se trata de examinar cuánto se ajustan los resultados a otro contexto. Esto exige que se describa en profundidad y detalle el lugar y las características de las personas

www.bdigital.ula.ve

donde el fenómeno fue estudiado. En consecuencia, el grado de transferibilidad depende de la similitud de los contextos.

Para la presente investigación se intenta hacer una descripción densa del lugar y las características de los docentes del Centro APEP Mons. Arias Blanco. El actual estudio será evaluado por pares y no pares a fin de garantizar la calidad teórica y metodológica, el estilo literario de la comunicación y la relevancia social del estudio. Mendizabal (2006). Además, la autora realizará la estrategia de triangulación descrita como "la esencia de la triangulación es la falibilidad de una sola medida como representación del fenómeno social..." Fielding y Fielding (1986) citado por Mendizabal (2006, p.93).

3.7 ANÁLISIS DE DATOS

Para el análisis de los datos considera Gurdián A. (2007, p.236) que "El proceso de análisis cualitativo, en general, consta de cuatro etapas: la determinación de unidades de análisis, la categorización/codificación, establecer posibles explicaciones o conjeturas y la lectura interpretativa de los resultados". En donde a partir del material en bruto, el investigador(a) realiza oportunas operaciones que le permiten estructurar el conjunto de información en un todo coherente y significativo.

www.bdigital.ula.ve

Los estudios cualitativos privilegian de manera particular el lenguaje, en donde se expresa la construcción de significado Sautu, (2003). A pesar que la tarea de análisis de los datos implique una manipulación, transformaciones y reflexiones con el fin de extraer significado relevante, se debe preservar su naturaleza textual Forni, Gallart y Vasilachis de Gialdino, (1992); Rodríguez , Gil y Jiménez, (1996).

Se pretende realizar el análisis de la información recolectada por medio del Guión dirigido a dos estudiantes de cada grado de la segunda etapa de Educación Básica, y de la guía de observación dirigida a los diez docentes de los Talleres Pre vocacionales del Centro APEP Monseñor Arias Blanco, a través de herramientas

informáticas que ayudan a sintetizar, ordenar y organizar la información recogida para presentar los resultados de la investigación como lo es el ATLAS.ti, software para el análisis de datos cualitativos de: textos, gráficos, audio y video que ofrece una variedad de herramientas para llevar a cabo las tareas asociadas con una aproximación sistemática a los datos sensibles para estas técnicas. En cuanto al cuestionario dirigido a los docentes se cuenta con el programa SPSS la cual es una herramienta estadística que permite editar, transformar y graficar, los datos para su posterior análisis.

3.8 TRIANGULACIÓN

En el desarrollo de la investigación se recolectan los aportes de las diferentes técnicas y métodos a través de una visión plurimetódica que permite indagar la triangulación de técnicas y diversas fuentes de recogida de datos.

www.bdigital.ula.ve

De acuerdo con Gurdián A. (2007, p.242) consiste en determinar ciertas intersecciones o coincidencias a partir de diferentes apreciaciones y fuentes informativas o varios puntos de vista del mismo fenómeno".

De allí que la triangulación se aborde con el fin de contrarrestar y comprobar la exactitud de lo que se ha recogido con otras técnicas. De lo anterior Glaser y Strauss (1967) citado por Goetz (1988, p.36) señala

> La triangulación impide que se acepte demasiado fácilmente la validez de las impresiones iniciales; amplía el ámbito, densidad y claridad de los constructos desarrollados en el curso de la investigación y ayuda a corregir los sesgos que aparecen cuando el fenómeno es examinado por un solo observador.

En una investigación según Gurdián A. (2007, p.242) se pueden realizar varias "triangulaciones" para mejorar los resultados. Se identifican varios tipos básicos de triangulación: a) Triangulación de métodos y técnicas: que consiste en el uso de diversos métodos o técnicas para estudiar un problema determinado. b)

Triangulación de datos se utiliza una amplia variedad de datos para realizar el estudio que provienen de diversas fuentes de información. c) Triangulación de investigadores: participan diferentes investigadores con igual o diferente formación y experiencia. d) Triangulación de teorías: consiste en utilizar varias perspectivas para estructurar, analizar e interpretar un mismo conjunto de datos. e) Triangulación interdisciplinaria: consiste en convocar un equipo integrado de profesionales de diferentes disciplinas para intervenir en el estudio o investigación en cuestión.

De igual forma Dezin (1975) citado por D´Ancona (1999, p.47) aprecia la triangulación metodológica entre métodos como la más satisfactoria pues consiste en la combinación de métodos de investigación no similares en la medición de una misma unidad de análisis, convirtiéndose la triangulación de métodos en un vehículo para realizar una validación cruzada.

De acuerdo a lo anterior, la investigación desarrollada, se realiza sobre la triangulación metodológica, donde se contrasta la observación directa, la entrevista y el cuestionario a fin de verificar la información obtenida para el análisis de una misma realidad.

www.bdigital.ula.ve

3.9 UNIDAD DE ANÁLISIS DE LA INVESTIGACIÓN

En este estudio se pretende categorizar la característica que se investigará y que se evaluará; entonces, se tiene como Unidad Fundamental los Recursos Lúdicos para la Evaluación del Aprendizaje.

3.10 CONCEPTUALIZACIÓN DE LAS DIMENSIONES

Evaluación: Valoración que permite al docente comparar en el desempeño escolar objetivos, proceso y producto.

Aprendizaje: Proceso de transformación de información en conocimientos duraderos.

3.11 SISTEMATIZACIÓN DE LA UNIDAD DE ANÁLISIS

Objetivo General

- Proponer recursos lúdicos para la evaluación de los aprendizajes en los estudiantes de 4to, 5to y 6to. Grado de Educación Primaria del Centro APEP Mons. Arias Blanco, del Municipio San Cristóbal en el Estado Táchira. Venezuela.

www.bdigital.ula.ve

Tabla 1: Sistematización de la Unidad de Análisis

Objetivo General	Objetivos Específicos	Unidad de Análisis	Dimensiones	Categorías	Sub categorías	Instrumento Cuestionario Ítems	Instrumento Entrevista Ítems	Instrumento Observación Lista de Cotejo
• Proponer recursos lúdicos para la evaluación de los aprendizajes en los estudiantes de 4to, 5to y 6to. Grado de Educación Primaria del Centro APEP Mons. Arias Blanco, del Municipio San Cristóbal en el Estado Táchira. Venezuela.	• Diagnosticar las estrategias de evaluación que aplican los Docentes de 4to, 5to y 6to. Grado de Educación Primaria, en el Centro APEP Monseñor Arias Blanco. • Describir la importancia de los recursos lúdicos para la evaluación educativa de los estudiantes de 4to, 5to y 6to. Grado de Educación Primaria, en el Centro APEP Monseñor Arias Blanco.	Recursos Lúdicos	Evaluación Lúdicos	Práctica Evaluativa Aprendizaje Activo Teoría Constructivista Lúdica	Participación activa. Trabajo colaborativo. Análisis y reflexión. Evaluación Lúdica. Evaluación Alternativa. Actitud. Motivación. Comprensión. Aprendizajes significativos Lúdica. Racionalidad. Resolución de problemas. Creatividad. Estrategias metodológicas. Desarrollo de competencias.	1-16 2-3 16 10-12-18 15-17 14 4 5-19 7 11 12 9 6 8-13 20	2 1 5 4 3	X X X X X X X X X X X X X X X

www.bdigital.ula.ve

3.12 CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

Con este plan de trabajo, se muestra la duración del proceso investigativo. El Cronograma presenta el plan de actividades basado en el Gráfico de Gantt, llamado así en honor a su inventor Henry L. Gantt (1917), el cual permite plasmar y distribuir en el tiempo, las actividades claves que se requieren para finalizar el proceso de investigación. Se ha de tener en consideración que las actividades aquí indicadas son flexibles y pueden variar su durabilidad en el tiempo.

Tabla 2: Cronograma de Actividades

Diagrama de Gantt

PROYECTO Recursos lúdicos para la Evaluación del Aprendizaje

UNIDAD DE TIEMPO DIAS

FECHA DE INICIO 18/07/2012

ACTIVIDAD	NOMBRE	DURACIÓN	ACTIVIDAD PRECEDENTE	INICIO	FINALIZACIÓN
A	Consultas	216		17/07/2012	28/02/2013
B	Permisos	03	A	01/10/2012	03/10/2012
C	Referencia	05	A	08/10/2012	12/10/2012
D	Metodología	163	B	15/10/2012	30/05/2013
E	Instrumentos	7	C	18/02/2012	22/02/2013
F	Piloto	2	D	27/02/2013	28/02/2013
G	Recolección	5	E	05/03/2013	11/03/2013
H	Procesamiento	5	F	12/03/2013	18/03/2013
I	Observación	5	G	20/03/2013	26/03/2013
J	Análisis	10	H	27/03/2013	10/04/2013
K	Cuestionario	3	I	10/04/2013	13/04/2013
L	Análisis	5	J	15/04/2013	19/04/2013
M	Resultados	5	K	22/04/2013	26/04/2013
N	Propuesta	7	L	29/04/2013	14/05/2013
O	Conclusión	2	M	15/05/2013	17/05/2013
P	Recomendación	3	N	20/05/2013	23/05/2013
Q	Entrega	1	O	30/05/2013	30/05/2013

www.bdigital.una.pe

CAPÍTULO IV

4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS

En este capítulo se presenta el análisis e interpretación de los resultados de la aplicación de los instrumentos de recolección de datos aplicados a los docentes y estudiantes del 4to., 5to y 6to. Grado de Educación Primaria, del Centro APEP Mons. Arias Blanco, del Municipio San Cristóbal, con la finalidad de responder los objetivos específicos de la presente investigación.

En este sentido, este capítulo consta de cuatro partes. La primera, presenta el análisis cualitativo, para el cual aplicó el programa Atlas. Ti versión 5.2, en las entrevistas estructuradas a seis (6) estudiantes, los dos (2) mejores estudiantes de cada grado; presentándose en redes la unidad de análisis estudiada, las dimensiones y subcategorías correspondientes para su interpretación. Asimismo, se mostró el instrumento utilizado para la observación, la Lista de Cotejo, donde se señala la presencia y carencia de las categorías y subcategorías del estudio.

www.bdigital.ula.ve

En cuanto, a la segunda parte, se refleja el análisis cuantitativo, el instrumento aplicado (cuestionario), el cual consta de veinte (20) ítems, con la finalidad de obtener información sobre el uso de las estrategias lúdicas por parte de los docentes para la evaluación educativa en los estudiantes de 4to., 5to y 6to. Grado de educación primaria. Asimismo, los resultados son presentados a manera de tablas y gráficos sobre la base del programa SPSS Statistics versión 20, para su correspondiente interpretación.

3.12 CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

Con este plan de trabajo, se muestra la duración del proceso investigativo. El Cronograma presenta el plan de actividades basado en el Gráfico de Gantt, llamado así en honor a su inventor Henry L. Gantt (1917), el cual permite plasmar y distribuir en el tiempo, las actividades claves que se requieren para finalizar el proceso de investigación. Se ha de tener en consideración que las actividades aquí indicadas son flexibles y pueden variar su durabilidad en el tiempo.

Tabla 2: Cronograma de Actividades

Diagrama de Gantt

PROYECTO Recursos lúdicos para la Evaluación del Aprendizaje

UNIDAD DE TIEMPO DIAS

FECHA DE INICIO 18/07/2012

ACTIVIDAD	NOMBRE	DURACIÓN	ACTIVIDAD PRECEDENTE	INICIO	FINALIZACIÓN
A	Consultas	216		17/07/2012	28/02/2013
B	Permisos	03	A	01/10/2012	03/10/2012
C	Referencia	05	A	08/10/2012	12/10/2012
D	Metodología	163	B	15/10/2012	30/05/2013
E	Instrumentos	7	C	18/02/2012	22/02/2013
F	Piloto	2	D	27/02/2013	28/02/2013
G	Recolección	5	E	05/03/2013	11/03/2013
H	Procesamiento	5	F	12/03/2013	18/03/2013
I	Observación	5	G	20/03/2013	26/03/2013
J	Análisis	10	H	27/03/2013	10/04/2013
K	Cuestionario	3	I	10/04/2013	13/04/2013
L	Análisis	5	J	15/04/2013	19/04/2013
M	Resultados	5	K	22/04/2013	26/04/2013
N	Propuesta	7	L	29/04/2013	14/05/2013
O	Conclusión	2	M	15/05/2013	17/05/2013
P	Recomendación	3	N	20/05/2013	23/05/2013
Q	Entrega	1	O	30/05/2013	30/05/2013

www.bdigital.ula.ve

En relación a la tercera parte, se procedió a la triangulación de los instrumentos y su análisis respectivo. Finalmente, la autora realiza la integración teórica de la triangulación metodológica.

PARTE I.

4.1 Análisis Cualitativo

4.1.1 Información obtenida como resultado de la entrevista estructurada aplicada a los y las estudiantes de la segunda etapa de educación primaria del Centro APEP Mons. Arias Blanco, del Municipio San Cristóbal, Estado Táchira. Venezuela.

En lo que concierne a la primera parte, se dio inicio al análisis de la entrevista, se partió de la unidad de análisis referida Recursos Lúdicos y esta a su vez se trabajó sobre la base de la dimensión Evaluación, en la categoría Práctica Evaluativa. De acuerdo a la información recogida se logró clasificar la misma en tres (3) sub-categorías señaladas de la siguiente manera:

www.bdigital.ula.ve

1. Participación Activa
2. Evaluación Lúdica
3. Evaluación Alternativa

Una vez precisadas las categorías, se trabajaron fragmentos de textos en cada una de las entrevistas, donde los datos se conectan con el objetivo de formar esquemas según sus respuestas.

Además, la codificación asignada a cada estudiante entrevistado fue de: N1, N2, N3, N4, N5 y N6.

Subcategoría 1. Participación Activa: En esta subcategoría se apreció que los estudiantes entrevistados asocian ® que no deben involucrarse en cómo desean que sean evaluados. Ejemplo:

> **[ENT1]** "No, ella ya las trae de su casa hecha, y nosotros contestamos lo que nos sabemos." **[ENT3]** "No, la profesora es la que dice." **[ENT5]** "No, porque ella sabe de qué manera nos evaluará mejor."

Para esta subcategoría, se creó enlace con la dimensión de la evaluación, *asociado a* ®, tal como se presenta en la figura 2, asimismo, dentro de los enlaces los Entrevistados opinan sobre cómo se quiere que sea evaluado, el cual deja claro que en su mayoría su participación activa es nula, ya que la única persona que toma decisiones de la práctica evaluativa es la docente.

Subcategoría 2. Evaluación Lúdica: En esta subcategoría la investigadora estimó que los entrevistados asocian la evaluación lúdica como medio de evaluación diferente, aunque algunos manifestaron cierto temor en la docente por el desorden que pueda provocarse el jugar. Ejemplo:

www.bdigital.ula.ve

> **[ENT2]** "Si. Que sean fáciles. A veces no entiendo las preguntas y tengo que preguntarle a la profesora." "Si, sería mejor que estarme aprendiendo todo al caletre." **[ENT4]** "No. La profesora se molesta si nos ponemos a jugar." "Si, la profesora siempre nos corrige los cuadernos pero veo que otros niños que no hacen siempre las tareas salen mejor que yo." **[ENT6]** "Sí, siempre es lo mismo. Pero igual salgo bien porque mi mama me pega si salgo mal"

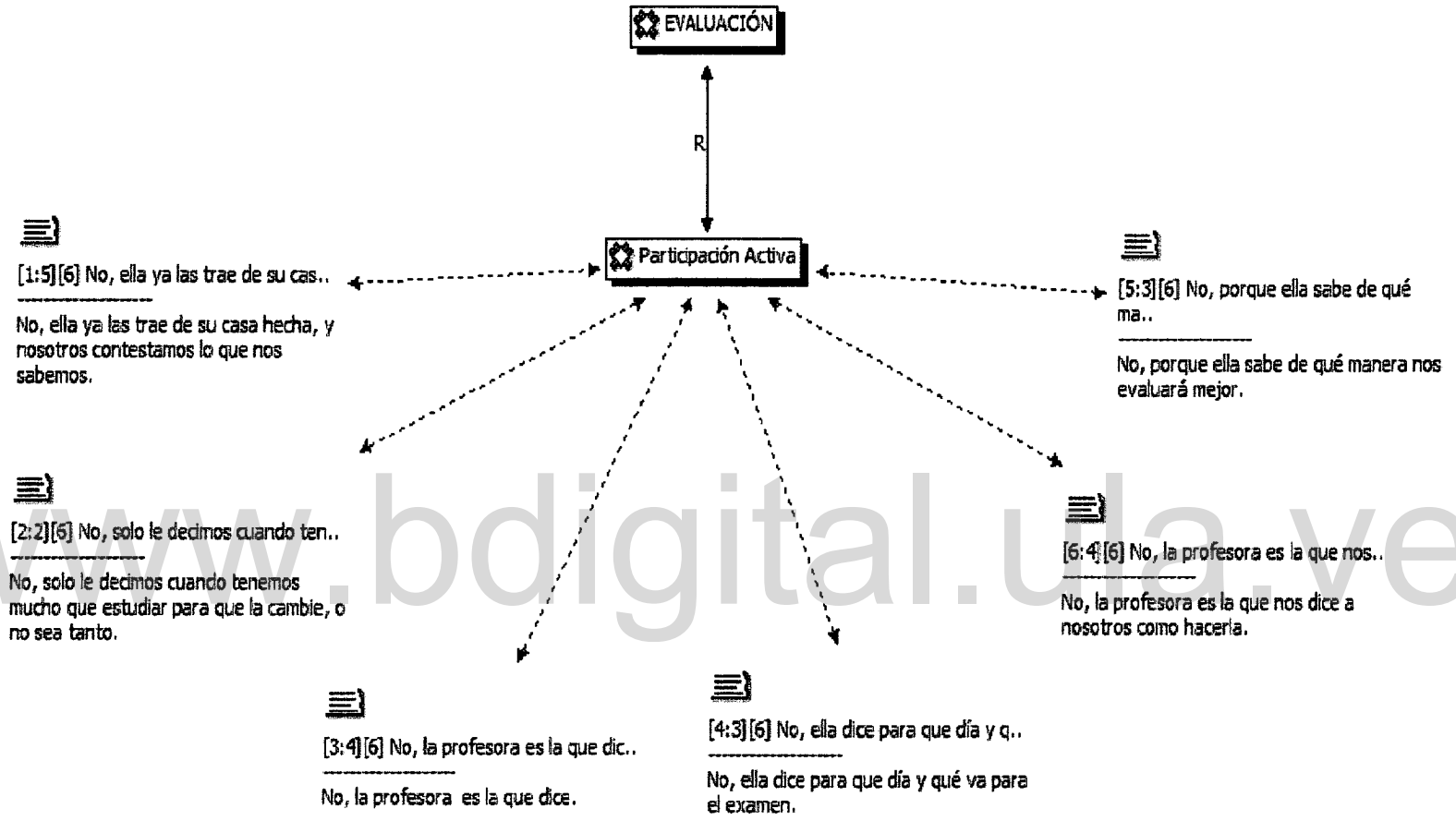
En esta subcategoría, se estableció vínculo con la dimensión de la evaluación, asociado a ®, tal como se presenta en la figura 3, asimismo, dentro de los enlaces los entrevistados expresan cómo les gustaría ser evaluados y de qué formas, por consiguiente, se evidencia que desean que las evaluaciones sean sencillas y nada de memoria, actividades diferentes.

Subcategoría 3. Evaluación Alternativa: En esta subcategoría la investigadora consideró que los entrevistados asocian la evaluación alternativa con sólo exámenes y exposiciones, y que cambiarían a las evaluaciones sencillas y creativas. Ejemplo:

> **[ENT1]** "Con exámenes y exposiciones." "Que las exposiciones sean en grupo y los exámenes sean más fáciles." **[ENT4]** "Con exámenes y trabajos, pero casi siempre exámenes." **[ENT6]** "Me gustaría cambiar el ser escrita y de memoria, por cosas más creativas."

www.bdigital.ula.ve

En esta subcategoría, se estableció relación con la dimensión de la evaluación, asociado a ®, tal como se presenta en la figura 4, asimismo, dentro de las relaciones los entrevistados expresan cómo evalúa el docente y qué les gustaría cambiar de las evaluaciones, por tanto, se valora que los entrevistados quieren creatividad y que las pruebas sean más sencillas aunado al trabajo en equipo.



www.bdigital.uda.ve

***Gráfico 2*: Subcategoría Participación Activa asociado a la Dimensión de la Evaluación, en participación de segmentos y conexiones**.

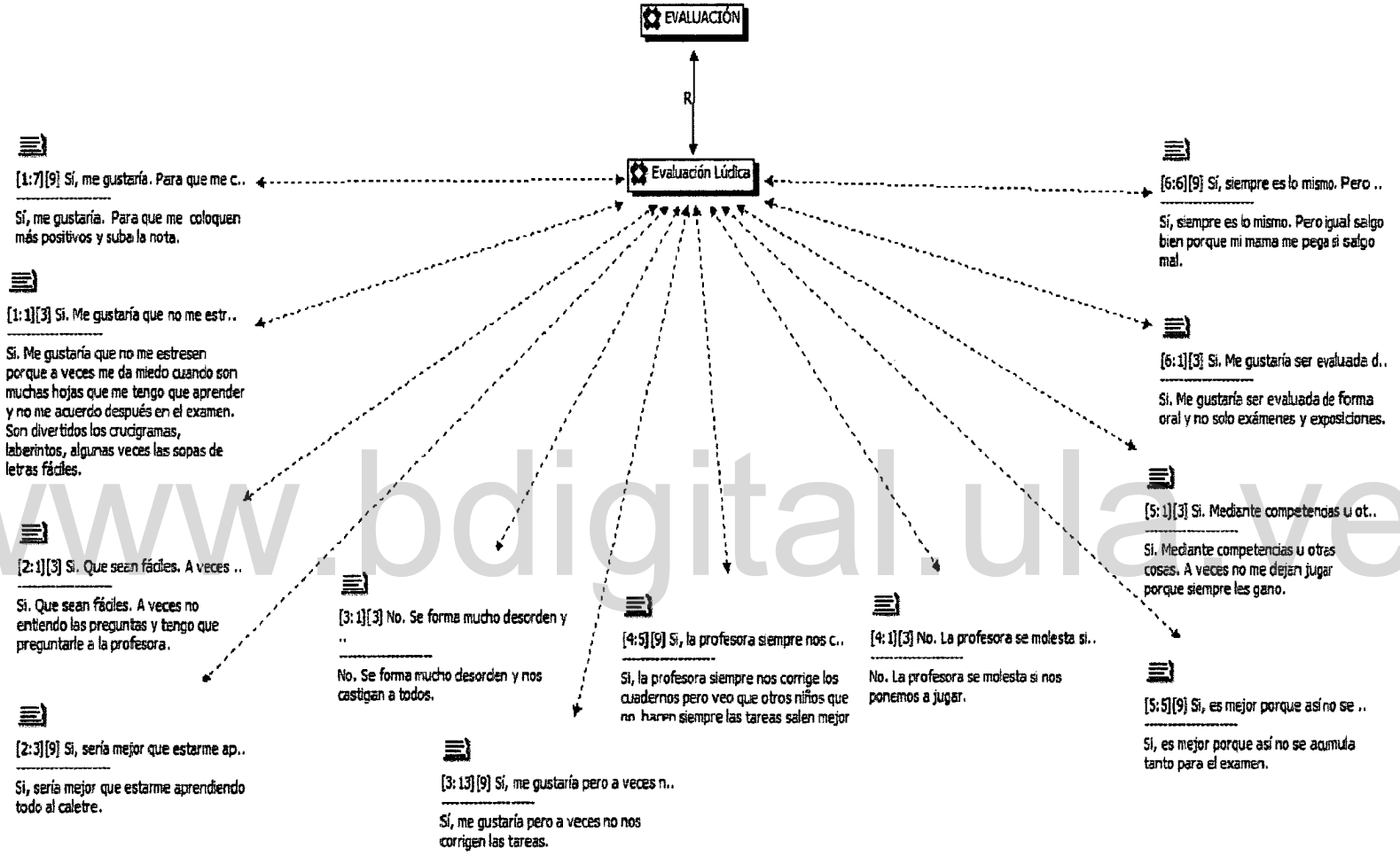
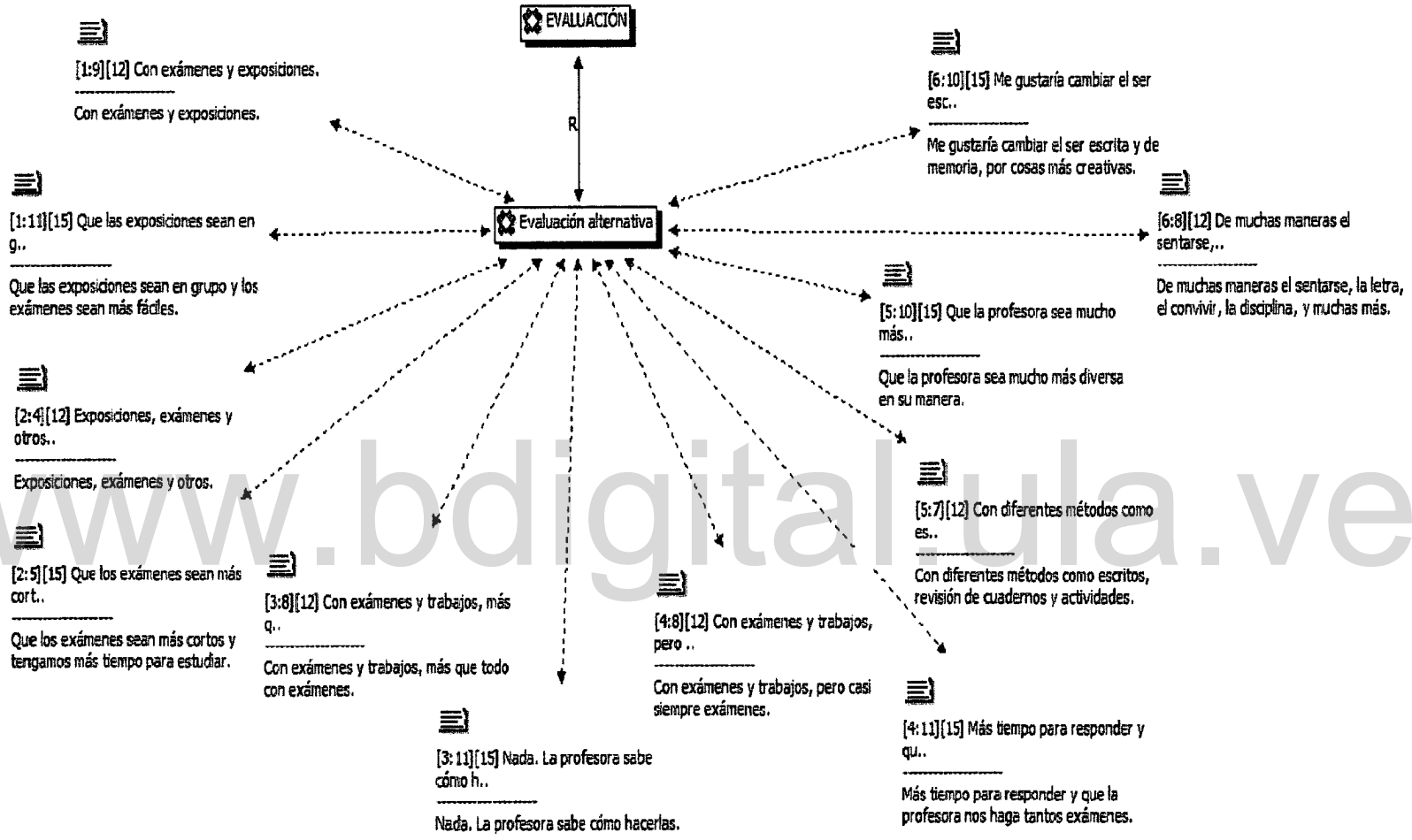


***Gráfico 3*: Subcategoría Evaluación Lúdica asociada a la Dimensión de la Evaluación, en participación de segmentos y conexiones. .**

www.bdigital.ula.ve



www.bdigital.ula.ve

***Gráfico 4*: Subcategoría Evaluación Alternativa asociada a la Dimensión de la Evaluación, en participación de segmentos y conexiones**.

4.1.2 Observación obtenida como resultado de la lista de cotejo aplicada a los y las docentes de la II etapa de educación primaria del Centro APEP Mons. Arias Blanco, del Municipio San Cristóbal, Estado Táchira. Venezuela.

Tabla 3: Lista de Cotejo aplicada al Docente 1.

Unidad de Análisis: Recursos Lúdicos

CATEGORÍA	Sub Categoría	Si	No	Observación
PRÁCTICA EVALUATIVA	Participación activa.		X	El Profesor es el que toma la iniciativa.
	Trabajo colaborativo.		X	Le gusta que hagan el trabajo de forma individual.
	Análisis y reflexión.	X		Cada estudiante considera su evaluación. Hace uso de la escala de estimación y gráfico de progreso.
	Evaluación Lúdica.		X	No permite juegos, ni actividades lúdicas.
	Evaluación Alternativa.		X	Se ajusta a las ya establecidas en el CBN. Utiliza lista de cotejo, escala de estimación, autoevaluación, exposiciones orales. Gráfico de Progreso, trabajos escritos y prácticos.
APRENDIZAJE ACTIVO	Actitud.	X		Permite que los estudiantes consideren su actuación.
	Motivación.	X		Estimula a los estudiantes a mediante lluvia de ideas.
	Comprensión.	X		Realiza el proyecto por grado adaptado a su madurez
TEORÍA CONSTRUCTIVISTA	Aprendizajes significativos	X		Se evidencia el aprendizaje y el agrado por la tarea realizada.
	Lúdica.		X	No realiza actividades lúdicas.
	Racionalidad.		X	No utiliza recursos lúdicos
	Resolución de problemas.	X		Utiliza pruebas prácticas, estudio dirigido.
LÚDICA	Creatividad.		X	No plantea actividades lúdicas para evaluar.
	Estrategias metodológicas.		X	Realiza evaluación diagnóstica, formativa y sumativa.
	Desarrollo de competencias.		X	Cumple a cabalidad con lo planificado. No emplea actividades lúdicas.

www.bdigital.ula.ve

Tabla 4: Lista de Cotejo aplicada al Docente 2.

Unidad de Análisis: Recursos Lúdicos

CATEGORÍA	Sub Categoria	Si	No	Observación
PRÁCTICA EVALUATIVA	Participación activa.	X		Realiza una evaluación por procesos, cada estudiante considera su apreciación.
	Trabajo colaborativo.	X		Organiza mesas de trabajo.
	Análisis y reflexión.	X		Observa, ayuda y corrige la ejecución del trabajo realizado, genera reflexión sobre su actuación.
	Evaluación Lúdica.		X	No realiza evaluación lúdica. Hace sopas de letras con el contenido de la clase.
	Evaluación Alternativa.	X		Considera aplicar nuevas formas de evaluación. Utiliza escala de estimación, Autoevaluación, exposición oral, lista de cotejo, trabajos prácticos y escritos.
APRENDIZAJE ACTIVO	Actitud.	X		Aplica autoevaluación en cada práctica y retroalimentación al final de la clase.
	Motivación.	X		Realiza practicas creativas al seleccionarlas en acuerdo con los estudiantes
	Comprensión.	X		Los contenidos y las estrategias se apoyan y se adecuan en el CBN
	Aprendizajes significativos	X		Las intervenciones de los estudiantes en la clase son fluidas y de calidad.
TEORÍA CONSTRUCTIVISTA	Lúdica.	X		Aporta ideas y los estudiantes y juegan al final de clase.
LÚDICA	Racionalidad.		X	Le gustaría aplicarlo en un futuro.
	Resolución de problemas.	X		Plasma en el proyecto actividades de esparcimiento canciones, juegos, las aplica al final de la clase.
	Creatividad.		X	No evalúa con recursos lúdicos.
	Estrategias metodológicas.	X		En ocasiones realiza exposiciones, trabajos en equipo. No realiza evaluaciones escritas solo prácticas.
	Desarrollo de competencias.	X		Integra a los estudiantes a través de juegos dentro del aula taller.

www.bdigital.ula.ve

Tabla 5: Lista de Cotejo aplicada al Docente 3.

Unidad de Análisis: Recursos Lúdicos

CATEGORÍA	Sub Categoría	Si	No	Observación
PRÁCTICA EVALUATIVA	Participación activa.	X		Observa bien y se fija en los detalles.
	Trabajo colaborativo.	X		Demuestra motivación por el trabajo en equipo.
	Análisis y reflexión.	X		Se esfuerza en que los estudiantes aprecien y valoren sus propios trabajos.
	Evaluación Lúdica.		X	No evalúa lúdicamente.
	Evaluación Alternativa.	X		Se muestra interesado en documentarse más sobre el tema. Emplea lista de cotejo, escala de estimación, gráfico de progreso, exposiciones orales, pruebas objetivas, trabajos escritos y prácticos.
APRENDIZAJE ACTIVO	Actitud.	X		Resalta en los estudiantes un buen acabado en las tareas prácticas.
	Motivación.	X		Al inicio, desarrollo y cierre realiza feedback.
	Comprensión.	X		Contenidos ajustados al Currículo del Subsistema de Educación Primaria Bolivariana
TEORÍA CONSTRUCTIVISTA	Aprendizajes significativos	X		Los estudiantes expresan recuerdos de tareas realizadas anteriormente con agrado.
	Lúdica.		X	Aplica juegos en grupo, y canciones.
	Racionalidad.		X	No utiliza recursos lúdicos para evaluar
	Resolución de problemas.		X	No se encuentra actualizada, tiene varios años sin estudiar o asistir a cursos.
	Creatividad.		X	No utiliza actividades lúdicas para evaluar.
LÚDICA	Estrategias metodológicas.	X		Se esmera para presentar en cada lapso diferentes tareas y estrategias.
	Desarrollo de competencias.	X		A los estudiantes les gusta mucho el final de la clase porque realizan actividades de recreativas.

www.bdigital.ula.ve

Tabla 6: Lista de Cotejo aplicada al Docente 4.

Unidad de Análisis: Recursos Lúdicos

CATEGORÍA	Sub Categoría	Si	No	Observación
PRÁCTICA EVALUATIVA	Participación activa.		X	La evaluación es realizada por la docente.
	Trabajo colaborativo.		X	Le parece mejor el trabajo individual.
	Análisis y reflexión.	X		Escucha el parecer de los estudiantes, prevalece la apreciación de la docente.
	Evaluación Lúdica.		X	El tiempo para recreación y actividades lúdicas es escaso.
	Evaluación Alternativa.		X	Se somete a lineamientos rígidos, en desacuerdo con nuevas formas de evaluación. Utiliza escala de estimación, heteroevaluación, gráfico de progreso, trabajos prácticos.
APRENDIZAJE ACTIVO	Actitud.	X		Exige resultados y crítica constructiva.
	Motivación.	X		Se esfuerza por un progreso notorio en disciplina y rendimiento.
	Comprensión.	X		Apego a la planificación del Proyecto de Aprendizaje.
TEORÍA CONSTRUCTIVISTA	Aprendizajes significativos	X		Son significativos, requiere mayor dinamismo en el desarrollo de la clase.
	Lúdica.		X	No hay tiempo para el desarrollo lúdico.
	Racionalidad.		X	No utiliza recursos lúdicos para evaluar.
LÚDICA	Resolución de problemas.		X	Solo en teoría al plasmarse en el proyecto.
	Creatividad.		X	No plantea actividades lúdicas para evaluar.
	Estrategias metodológicas.		X	Aplica en cada año escolar una evaluación tradicional.
	Desarrollo de competencias.		X	No se fortalece, el tiempo es insuficiente para las actividades lúdicas.

www.bdigital.ula.ve

Tabla 7: Lista de Cotejo aplicada al Docente 5.

Unidad de Análisis: Recursos Lúdicos

CATEGORÍA	Sub Categoría	Si	No	Observación
	Participación activa.	X		Tiene influencia positiva sobre el grupo, lo que permite la fluidez en la participación.
	Trabajo colaborativo.	X		Prefiere el trabajo individual.
	Análisis y reflexión.	X		Incentiva la autoevaluación y coevaluación al finalizar las prácticas.
PRÁCTICA EVALUATIVA	Evaluación Lúdica.		X	No evalúa lúdicamente. Emplea sopa de letras al final de la clase para reforzar el contenido.
	Evaluación Alternativa.	X		Aplica escala de estimación, gráfico de progreso, registro de evaluación continua, pruebas objetivas, autoevaluación, trabajos escritos y prácticos, exposición oral.
APRENDIZAJE ACTIVO	Actitud.	X		La hace siempre como retroalimentación del desempeño.
	Motivación.	X		Realiza técnicas entretenidas y variadas para incentivar al estudiante.
	Comprensión.	X		Se actualiza con las normativas del MPPE.
TEORÍA CONSTRUCTIVISTA	Aprendizajes significativos	X		Se evidencia en la asistencia completa al Taller y los buenos comentarios de los estudiantes, les gusta asistir cada semana.
	Lúdica.	X		Dependiendo del grado usa estrategias lúdicas al final de la clase.
	Racionalidad.		X	No evalúa lúdicamente.
	Resolución de problemas.	X		Esta actualizada con los lineamientos del MPPE para este año escolar 2012-2013.
LÚDICA	Creatividad.		X	No ha pensado en evaluar de esa forma.
	Estrategias metodológicas.	X		Explora con los estudiantes la efectividad de la estrategia, modificándola si no se adapta.
	Desarrollo de competencias.	X		Le gusta compartir al final de la clase con los estudiantes con lecturas, juegos, sopas de letras.

www.bdigital.ula.ve

Tabla 8: Lista de Cotejo aplicada al Docente 6.

Unidad de Análisis: Recursos Lúdicos

CATEGORÍA	Sub Categoría	Si	No	Observación
PRÁCTICA EVALUATIVA	Participación activa.	X		Le gusta que los estudiantes sean los protagonistas de su evaluación.
	Trabajo colaborativo.	X		Utiliza en las clases participación individualizada. Poco realiza actividades lúdicas de cooperación.
	Análisis y reflexión.	X		Valora el esfuerzo de cada estudiante y lo anima a realizar la autoevaluación.
	Evaluación Lúdica.		X	Utiliza juegos al final de la clase, refuerza el contenido con sopa de letras y crucigramas al final de la clase.
	Evaluación Alternativa.	X		Se preocupa por innovar y actualizarse. Acostumbra el uso lista de cotejo, escala de estimación, evaluación continua, autoevaluación, pruebas escritas, exposiciones orales, trabajos escritos, trabajos prácticos.
APRENDIZAJE ACTIVO	Actitud.	X		Considera que es parte de la conformación de la personalidad del estudiante y la fomenta cada día.
	Motivación.	X		Orienta la adquisición de saberes con prácticas, aprender haciendo.
	Comprensión.	X		Se reta personalmente al proponer contenidos con estrategias innovadoras para el aprendizaje.
TEORÍA CONSTRUCTIVISTA	Aprendizajes significativos	X		Presenta material didáctico adaptado a los estudiantes y grados, existe un ambiente agradable para el aprendizaje.
	Lúdica.		X	Valora el juego para el aprendizaje, en ocasiones hay espacio para el esparcimiento al final de la clase.
	Racionalidad.		X	No evalúa a través de recursos lúdicos.
	Resolución de problemas.	X		Se esfuerza por estar al día bajo las orientaciones del MPPE.
LÚDICA	Creatividad.		X	No hace planteamientos para evaluar con la lúdica.
	Estrategias metodológicas.	X		Cuando considera mejora con los grupos asignados las estrategias tomando en cuenta el diagnostico.
	Desarrollo de competencias.		X	Solo cuando queda tiempo al final de la clase, realiza sopas de letras o dinámicas de cierre.

www.bdigital.ula.ve

Tabla 9: Lista de Cotejo aplicada al Docente 7.

Unidad de Análisis: Recursos Lúdicos

CATEGORÍA	Sub Categoría	Si	No	Observación
PRÁCTICA EVALUATIVA	Participación activa.	X		Le gusta que los estudiantes se esfuercen, lo valoren y participen al momento de su evaluación.
	Trabajo colaborativo.	X		Sugiere la conformación de equipos para trabajar en clase.
	Análisis y reflexión.	X		Es una fortaleza que hay que mantener y fomentar.
	Evaluación Lúdica.		X	No evalúa lúdicamente. Realiza juegos y sopas de letras al final de la clase.
	Evaluación Alternativa.	X		Se esmera por la autoevaluación. Aplica pruebas objetivas, trabajos escritos, exposición oral, evaluación continua, escala de estimación, lista de cotejo.
APRENDIZAJE ACTIVO	Actitud.	X		Los estudiantes al terminar están pendientes de su evaluación y piden la atención de los demás.
	Motivación.	X		Siempre estimula a través de torbellinos de ideas, y genera opciones que les agrada.
	Comprensión.	X		Existe relación, se presenta en el proyecto de aprendizaje, está en concordancia con los actuales lineamientos.
TEORÍA CONSTRUCTIVISTA	Aprendizajes significativos	X		Los estudiantes escogen con ayuda de la docente la práctica a realizar. Se esmera para generarles un aprendizaje significativo.
	Lúdica.	X		Realiza actividades recreativas acordes con la madurez de los estudiantes.
	Racionalidad.		X	No considera para evaluar, los recursos lúdicos.
LÚDICA	Resolución de problemas.	X		Sigue directrices emanadas por el MPPE y la Zona Educativa Táchira.
	Creatividad.		X	No plantea evaluar con actividades lúdicas.
	Estrategias metodológicas.		X	Utiliza la autoevaluación y una evaluación por procesos.
	Desarrollo de competencias.	X		Al final de la clase se retroalimenta de lo aprendido y realizan juegos en equipo, en ocasiones sopas de letras, lecturas, crucigramas.

www.bdigital.ula.ve

Tabla 10: Lista de Cotejo aplicada al Docente 8.

Unidad de Análisis: Recursos Lúdicos

CATEGORÍA	Sub Categoría	Si	No	Observación
PRÁCTICA EVALUATIVA	Participación activa.	X		Ejerce influencia positiva sobre los estudiantes para la evaluación participativa.
	Trabajo colaborativo.	X		Utiliza el trabajo en equipo para actividades prácticas. Las actividades lúdicas dependen del comportamiento de los estudiantes.
	Análisis y reflexión.	X		Es condescendiente con los estudiantes y los incentiva para asumir su autoevaluación.
	Evaluación Lúdica.		X	No evalúa a través de la lúdica. Realiza sopa de letras y juegos al final de la clase.
	Evaluación Alternativa.	X		Emplea lista de cotejo, escala de estimación, registro de evaluación continua, autoevaluación, trabajos escritos.
APRENDIZAJE ACTIVO	Actitud.	X		Ha transformado algunos criterios en los niños al momento de ser críticos sobre su evaluación.
	Motivación.	X		Es amigable con los estudiantes lo que facilita el ambiente de participación e innova técnicas para el aprendizaje.
	Comprensión.	X		Esta adaptado a las orientaciones metodológicas emanadas por el MPPE.
TEORÍA CONSTRUCTIVISTA	Aprendizajes significativos	X		Son complementados por investigaciones en el hogar y compromisos.
	Lúdica.	X		Afianza el desarrollo lúdico de los estudiantes al generar un ambiente agradable.
	Racionalidad.		X	No evalúa lúdicamente.
	Resolución de problemas.	X		Se actualiza cada año con las directrices del MPPE.
LÚDICA	Creatividad.		X	No plantea una evaluación lúdica.
	Estrategias metodológicas.	X		Se esfuerza en cambiar y mejorar las técnicas según los grupos asignados.
	Desarrollo de competencias.	X		Realiza reflexiones a través de lecturas que les permite reír, conocer, preocuparse por su futuro, también juegan y rellenan sopas de letras.

www.bdigital.una.ve

Tabla 11: Lista de Cotejo aplicada al Docente 9.

Unidad de Análisis: Recursos Lúdicos

CATEGORÍA	Sub Categoría	Si	No	Observación
PRÁCTICA EVALUATIVA	Participación activa.	X		Forma parte del aprendizaje participar en la evaluación.
	Trabajo colaborativo.		X	Solo en ocasiones accede al trabajo en equipo.
	Análisis y reflexión.	X		Es una exigencia por parte de la Coordinación del Centro realizar la autoevaluación.
	Evaluación Lúdica.		X	No realiza evaluación lúdica.
	Evaluación Alternativa.		X	Emplea gráfico de progreso, escala de estimación, trabajos prácticos, heteroevaluación.
APRENDIZAJE ACTIVO	Actitud.	X		Con ello logra que valoren lo realizado y cada día se esmeren en hacerlo mejor.
	Motivación.	X		Es exigente en la terminación de los trabajos. Es necesaria mayor participación en la clase.
	Comprensión.	X		Adaptado a las exigencias del MPPE.
TEORÍA CONSTRUCTIVISTA	Aprendizajes significativos	X		Se esfuerza por generar aprendizajes duraderos.
	Lúdica.		X	No le queda oportunidad para actividades lúdicas, dada su carga horaria.
LÚDICA	Racionalidad.		X	No evalúa lúdicamente.
	Resolución de problemas.		X	Esta acorde a los lineamientos del MPPE.
	Creatividad.		X	No cree necesaria una evaluación lúdica.
	Estrategias metodológicas.		X	Hace uso de la autoevaluación y evaluación final.
	Desarrollo de competencias.		X	Es limitado el tiempo, solo lo dedica a cumplir objetivos.

www.bdigital.ula.ve

Tabla 12: Lista de Cotejo aplicada al Docente 10.

Unidad de Análisis: Recursos Lúdicos

CATEGORÍA	Sub Categoría	Si	No	Observación
PRÁCTICA EVALUATIVA	Participación activa.	X		Le gusta que en orden los estudiantes participen sobre su evaluación.
	Trabajo colaborativo.	X		Conforma equipos de trabajo para resolución de cálculo de costo y juegan al final de la clase.
	Análisis y reflexión.	X		En la manera en que van terminando les llama para su autoevaluación y les gusta porque compiten entre ellos.
	Evaluación Lúdica.		X	No evalúa a través de recursos lúdicos.
	Evaluación Alternativa.		X	Utiliza autoevaluación, pero prevalece la heteroevaluación; trabajos prácticos, lista de cotejo, escala de estimación, gráfico de progreso, exposiciones orales.
APRENDIZAJE ACTIVO	Actitud.	X		Su formación integral les da madurez para aceptar sus aciertos y errores.
	Motivación.	X		Al momento de proponer tareas prácticas consideran la opinión de la mayoría para realizarla, lo que permite que tengan mayor interés para culminarla.
	Comprensión.	X		Ajustados a las orientaciones emanadas por la Dirección del Plantel.
	Aprendizajes significativos	X		Reciben con agrado cada clase.
TEORÍA CONSTRUCTIVISTA	Lúdica.		X	Solo en ocasiones permite actividades lúdicas.
	Racionalidad.		X	No realiza evaluación lúdica.
	Resolución de problemas.	X		El MPPE emana las directrices en materia evaluativa.
LÚDICA	Creatividad.		X	No plantea actividades lúdicas para evaluar.
	Estrategias metodológicas.		X	Es rígido al seguir lineamientos.
	Desarrollo de competencias.		X	Es poco dado a la lúdica.

www.bdigital.ula.ve

PARTE II:

4.2 Análisis Cuantitativo.

4.2.1 Datos obtenidos como resultado del cuestionario aplicado a los y las Docentes de la segunda etapa de educación primaria del Centro APEP Mons. Arias Blanco, del Municipio San Cristóbal, Estado Táchira. Venezuela.

Pregunta 1. ¿Permite la participación de los estudiantes en las actividades de evaluación?

Tabla 13: Relación absoluta y porcentual sobre si el Docente permite la participación de los estudiantes en las actividades de evaluación.

¿Permite la participación de los estudiantes en las actividades?					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Siempre	6	60,0	60,0	60,0
	Casa Siempre	3	30,0	30,0	90,0
	Algunas Veces	1	10,0	10,0	100,0
	Total	10	100,0	100,0	

www.bdigital.ula.ve

Ante lo expuesto, se puede decir que un 60% de los docentes reconocen que siempre permiten la participación de los estudiantes en las actividades evaluativas, mientras que un 30% respondieron que casi siempre, un 10% que algunas veces; quedando evidenciado el gráfico 5.

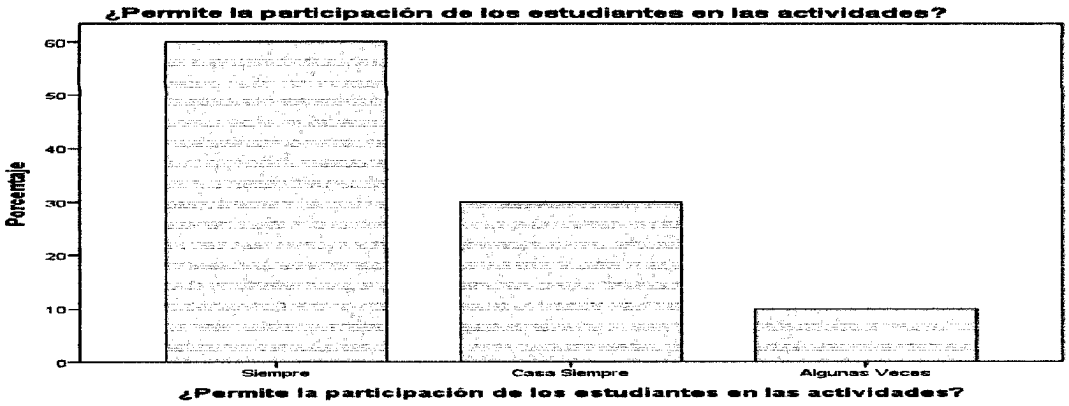


***Gráfico 5*: Porcentaje de los Docentes que permiten la participación de los estudiantes en las actividades evaluativas.**

Pregunta 2. ¿Fomenta en clase el trabajo en equipo?

Tabla 14: Relación Absoluta y porcentual sobre si el docente fomenta en clase el trabajo en equipo.

www.bdigital.ula.ve

¿Fomenta en clase el trabajo en equipo?					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Siempre	5	50,0	50,0	50,0
	Casi Siempre	4	40,0	40,0	90,0
	Algunas Veces	1	10,0	10,0	100,0
	Total	10	100,0	100,0	

Por consiguiente, se puede decir que un 50% de los docentes siempre fomentan en clase el trabajo en equipo, un 40% respondieron que casi siempre, un 10% que algunas veces; quedando evidenciado el gráfico 6.

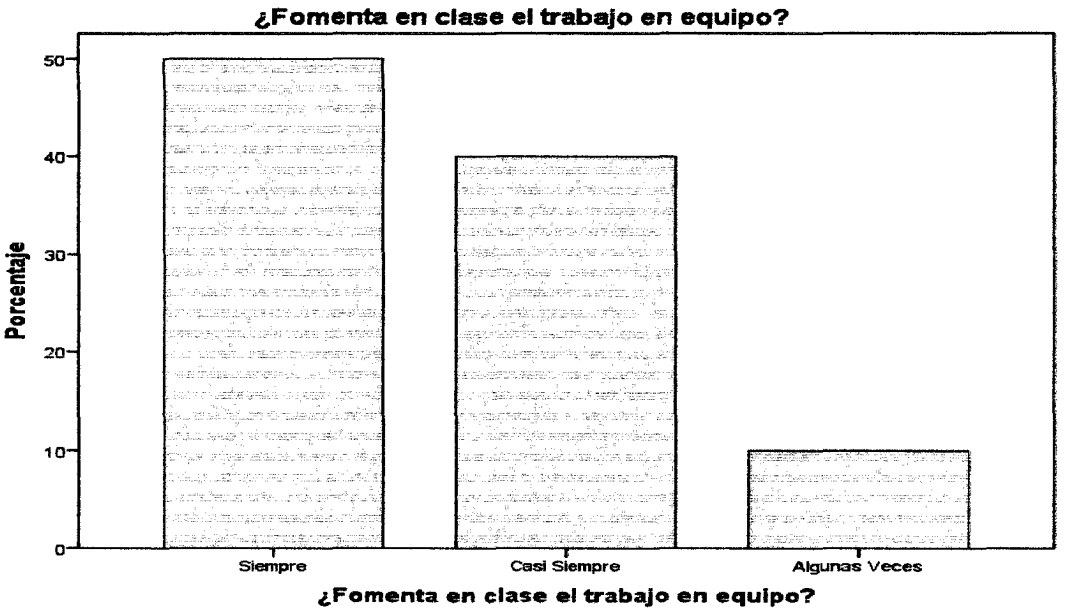


Gráfico 6: **Porcentaje de los Docentes que fomentan en clase el trabajo en equipo.**

www.bdigital.ula.ve

Pregunta 3. ¿Estimula la cooperación durante la ejecución de actividades con recursos lúdicos?

Tabla 15: Relación absoluta y porcentual sobre si el docente estimula la cooperación durante la ejecución de actividades con recursos lúdicos.

¿Estimula la cooperación durante la ejecución de actividades con recursos lúdicos?					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Siempre	5	50,0	50,0	50,0
	Casi Siempre	2	20,0	20,0	70,0
	Algunas Veces	2	20,0	20,0	90,0
	Casi Nunca	1	10,0	10,0	100,0
	Total	10	100,0	100,0	

En tal sentido, se puede decir que un 50% de los docentes siempre estimulan la cooperación durante la ejecución de actividades con recursos lúdicos, un 20%

respondieron que casi siempre, un 20% que algunas veces y un 10% casi nunca; quedando demostrado el gráfico 7.

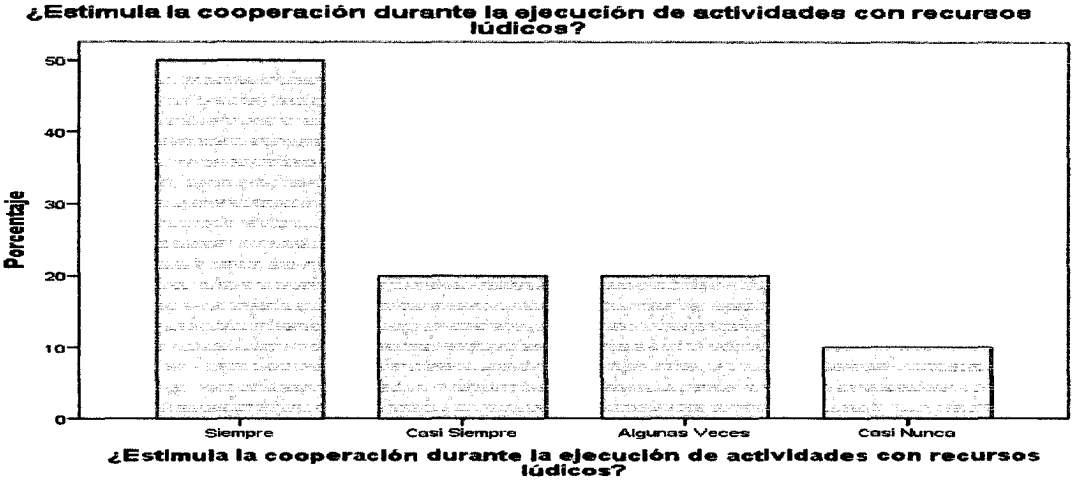


***Gráfico 7*: Porcentaje de los docentes que estimulan la cooperación durante la ejecución de actividades con recursos lúdicos.**

www.bdigital.ula.ve

Pregunta 4. ¿Propicia en los estudiantes la espontaneidad e independencia al ser evaluados?

Tabla 16: Relación absoluta y porcentual sobre si el docente propicia en los estudiantes la espontaneidad e independencia al ser evaluados.

¿Propicia en los estudiantes la espontaneidad e independencia al ser evaluados?					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Siempre	5	50,0	50,0	50,0
	Casi Siempre	3	30,0	30,0	80,0
	Algunas Veces	1	10,0	10,0	90,0
	Casi Nunca	1	10,0	10,0	100,0
	Total	10	100,0	100,0	

Ante lo señalado, se puede apreciar que un 50% de los docentes siempre propician en los estudiantes la espontaneidad e independencia al ser evaluado, mientras que un 30% respondieron que casi siempre, un 10% que algunas veces y un 10% casi nunca; reflejado en el gráfico 8.

Gráfico 8: Porcentaje de los docentes que propician en los estudiantes la espontaneidad e independencia al ser evaluados.

Pregunta 5. ¿Realiza preguntas a los estudiantes que ayuden a la comprensión del contenido?

Tabla 17: Relación absoluta y porcentual sobre si el docente realiza preguntas a los estudiantes que ayuden a la comprensión del contenido.

www.bdigital.ula.ve

¿Realiza preguntas a los estudiantes que ayuden a la comprensión del contenido?					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Siempre	6	60,0	60,0	60,0
	Casi Siempre	4	40,0	40,0	100,0
	Total	10	100,0	100,0	

Por tanto, se puede estimar que un 60% de los docentes siempre realizan preguntas a los estudiantes que ayuden a la comprensión del contenido, mientras que un 40% respondieron que casi siempre, mostrado en el gráfico 9.

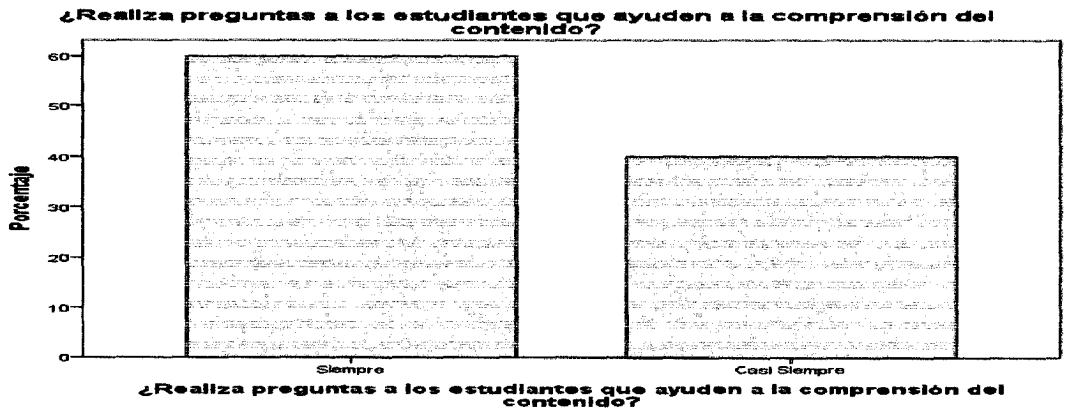


***Gráfico 9*: Porcentaje de los docentes que realizan preguntas a los estudiantes que ayuden a la comprensión del contenido.**

Pregunta 6. ¿Incorpora actividades lúdicas en el proceso de evaluación?

Tabla 18: Relación absoluta y porcentual sobre si el docente incorpora actividades lúdicas en el proceso de evaluación.

www.bdigital.ula.ve

¿Incorpora actividades lúdicas en el proceso de evaluación?					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Siempre	1	10,0	10,0	10,0
	Casi Siempre	4	40,0	40,0	50,0
	Algunas Veces	4	40,0	40,0	90,0
	Casi Nunca	1	10,0	10,0	100,0
	Total	10	100,0	100,0	

Ante lo expuesto, se puede considerar que un 10% de los docentes siempre incorporan actividades lúdicas en el proceso de evaluación, mientras que un 40% respondieron que casi siempre, otro 40% que algunas veces y un 10% casi nunca; expresado en el gráfico 10.

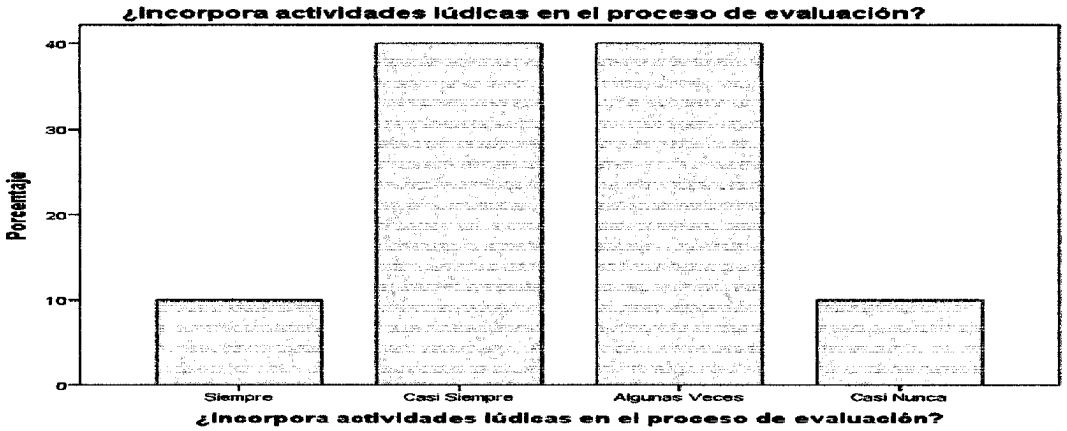


***Gráfico 10*: Porcentaje de los Docentes que incorpora actividades lúdicas en el proceso de evaluación.**

Pregunta 7. ¿Considera los principios de la teoría constructivista para el fortalecimiento del proceso de aprendizaje?

Tabla 19: Relación absoluta y porcentual sobre si el docente considera los principios de la teoría constructivista para el fortalecimiento del proceso de aprendizaje.

www.bdigital.ula.ve

¿Considera los principios de la teoría constructivista para el fortalecimiento del proceso de aprendizaje?					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Siempre	6	60,0	60,0	60,0
	Casi Siempre	1	10,0	10,0	70,0
	Algunas Veces	3	30,0	30,0	100,0
	Total	10	100,0	100,0	

En función de los datos presentados, se puede decir que un 60% de los docentes siempre consideran los principios de la teoría constructivista para el fortalecimiento del proceso de aprendizaje, mientras que un 10% respondieron casi siempre y 30% algunas veces, quedando evidenciado el gráfico 11.

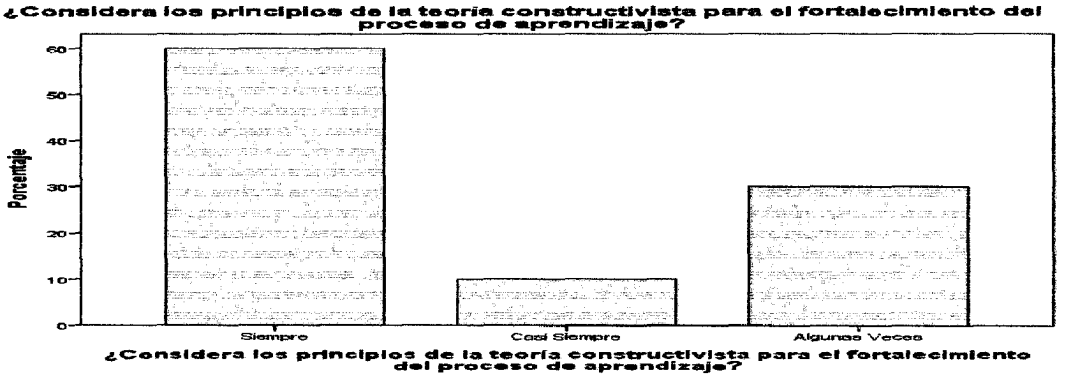


***Gráfico 11*: Porcentaje de los Docentes que consideran los principios de la Teoría Constructivista para el fortalecimiento del proceso de aprendizaje.**

Pregunta 8. ¿Cambia la metodología en función del contenido, los objetivos y los intereses de los niños?

Tabla 20: Relación absoluta y porcentual sobre si el docente cambia la metodología en función del contenido, los objetivos y los intereses de los niños.

www.bdigital.ula.ve

¿Cambia la metodología en función del contenido, los objetivos y los intereses de los niños?					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Siempre	5	50,0	50,0	50,0
	Casi Siempre	2	20,0	20,0	70,0
	Algunas Veces	3	30,0	30,0	100,0
	Total	10	100,0	100,0	

En función de los datos presentados, se puede decir que un 50% de los docentes siempre cambian la metodología en función del contenido, los objetivos y los intereses de los niños, un 20% respondieron casi siempre y un 30% algunas veces, quedando evidenciado el gráfico 12.

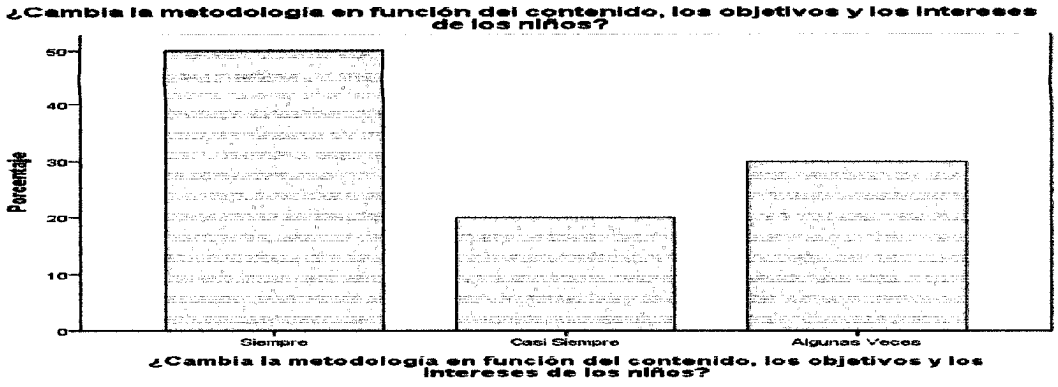


***Gráfico 12*: Porcentaje de los docentes que cambian la metodología en función del contenido, los objetivos y los intereses de los niños.**

Pregunta 9. ¿Propone problemas apoyados en la lúdica que retan al estudiante?

Tabla 21: Relación absoluta y porcentual sobre si el docente propone problemas apoyados en la lúdica que retan al estudiante.

¿Propone problemas apoyados en la lúdica que retan al estudiante?					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Siempre	2	20,0	20,0	20,0
	Casi Siempre	2	20,0	20,0	40,0
	Algunas Veces	4	40,0	40,0	80,0
	Casi Nunca	2	20,0	20,0	100,0
	Total	10	100,0	100,0	

www.bdigital.ula.ve

Ante lo expuesto, se aprecia que un 20% de los docentes siempre proponen problemas apoyados en la lúdica que retan al estudiante, un 20 respondieron casi siempre, un 40% algunas veces y un 20% casi nunca, señalado en el gráfico 13.

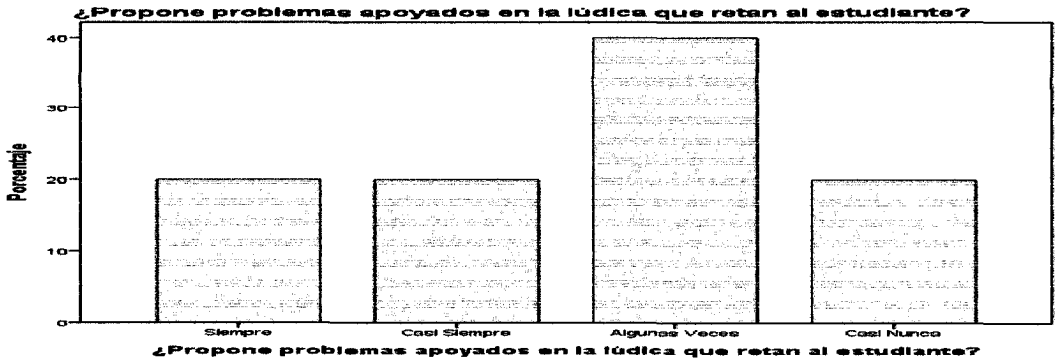


***Gráfico 13*: Porcentaje de los docentes que proponen problemas apoyados en la lúdica que retan al estudiante.**

Pregunta 10 ¿Aplica una evaluación a través de recursos lúdicos?

Tabla 22: Relación absoluta y porcentual sobre si el docente aplica una evaluación a través de recursos lúdicos.

¿Aplica una evaluación a través de recursos lúdicos?					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Siempre	1	10,0	10,0	10,0
	Casi Siempre	2	20,0	20,0	30,0
	Algunas Veces	6	60,0	60,0	90,0
	Casi Nunca	1	10,0	10,0	100,0
	Total	10	100,0	100,0	

www.bdigital.ula.ve

En atención a lo anterior, se valora que un 10% de los docentes siempre aplican evaluación a través de recursos lúdicos, un 20% casi siempre, un 60% algunas veces y un 10% casi nunca, señalado en el gráfico 14.

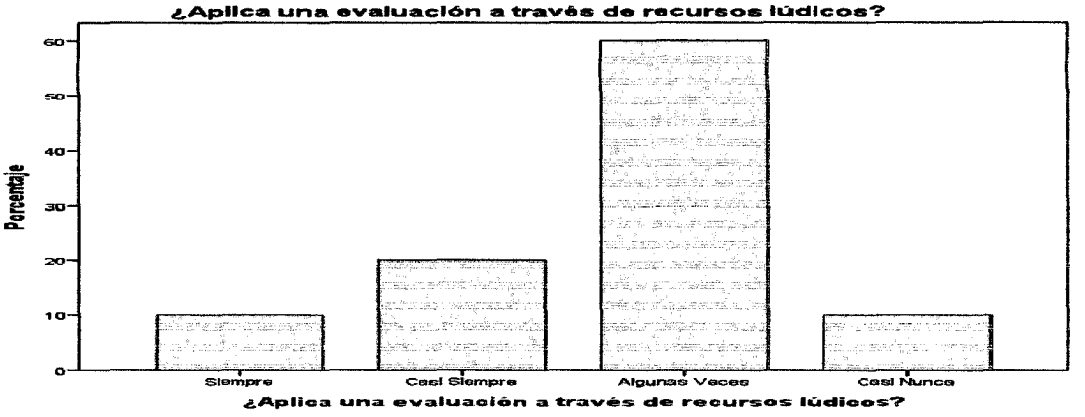


***Gráfico 14*: Porcentaje de los Docentes que aplican una evaluación a través de recursos lúdicos.**

Pregunta 11. ¿Emplea el desarrollo lúdico de la clase como nuevas maneras de aprender?

Tabla 23: Relación absoluta y porcentual sobre si el docente emplea el desarrollo lúdico de la clase como nuevas maneras de aprender.

www.bdigital.ula.ve

¿Emplea el desarrollo lúdico de la clase como nuevas maneras de aprender?					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Siempre	3	30,0	30,0	30,0
	Casi Siempre	3	30,0	30,0	60,0
	Algunas Veces	3	30,0	30,0	90,0
	Casi Nunca	1	10,0	10,0	100,0
	Total	10	100,0	100,0	

Se estima, que un 30% de los docentes siempre emplean el desarrollo lúdico de la clase como nuevas maneras de aprender, un 30% casi siempre, un 30% algunas veces y un 10% casi nunca, señalado en el gráfico 15.

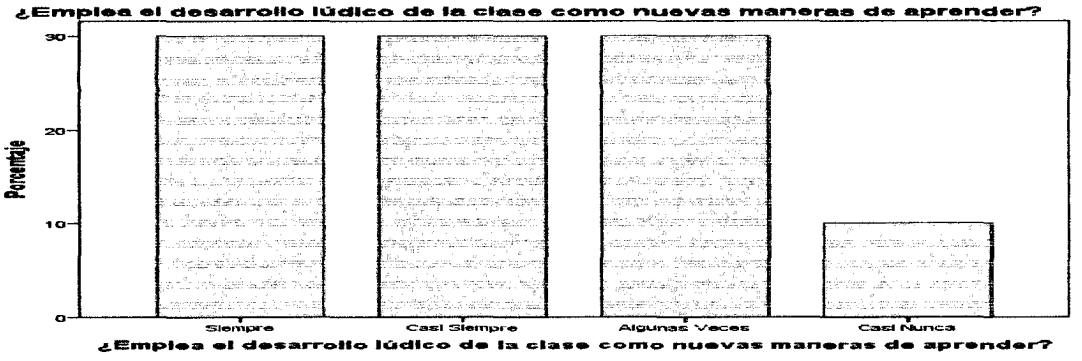


***Gráfico 15*: Porcentaje de los Docentes que emplea los desarrollos lúdicos de las clases como nuevas maneras de aprender.**

Pregunta 12. ¿Evalúa a través de recursos lúdicos?

Tabla 24: Relación absoluta y porcentual sobre si el docente evalúa a través de recursos lúdicos.

¿Evalúa a través de recursos lúdicos?					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Siempre	1	10,0	10,0	10,0
	Casi Siempre	5	50,0	50,0	60,0
	Algunas Veces	3	30,0	30,0	90,0
	Casi Nunca	1	10,0	10,0	100,0
	Total	10	100,0	100,0	

www.bdigital.ula.ve

Se estima, que un 10% de los docentes siempre evalúan a través de recursos lúdicos, un 50% respondieron casi siempre, un 30% algunas veces y un 10% casi nunca, señalado en el gráfico 16.

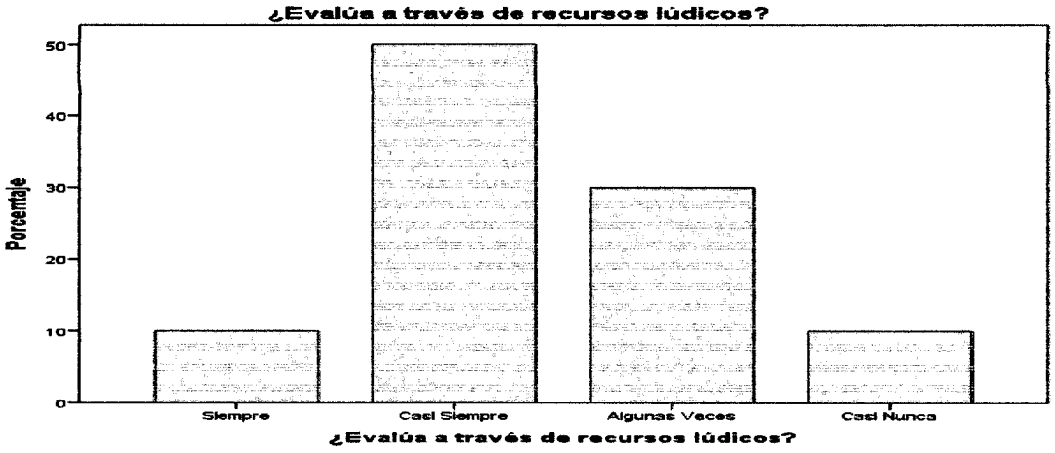


Gráfico 16: **Porcentaje de los docentes que evalúan a través de recursos lúdicos.**

Pregunta 13. ¿El uso de recursos lúdicos en clase permite a los estudiantes aprender, recrearse y socializar de modo más interactivo y estimulante?

Tabla 25: Relación absoluta y porcentual sobre si el uso de los recursos lúdicos en clases permite a los estudiantes aprender, recrearse y socializar de modo más interactivo y estimulante.

www.bdigital.ula.ve

¿El uso de recursos lúdicos en clase permite a los estudiantes aprender, recrearse y socializar de modo más interactivo y estimulante?					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Siempre	6	60,0	60,0	60,0
	Casi Siempre	3	30,0	30,0	90,0
	Algunas Veces	1	10,0	10,0	100,0
	Total	10	100,0	100,0	

Se aprecia, que un 60% de los docentes siempre consideran que el uso de recursos lúdicos en clase permiten a los estudiantes aprender, recrearse y socializarse de modo más interactivo y estimulante, un 30% respondieron casi siempre y un 10% algunas

veces, señalado en el gráfico 17.

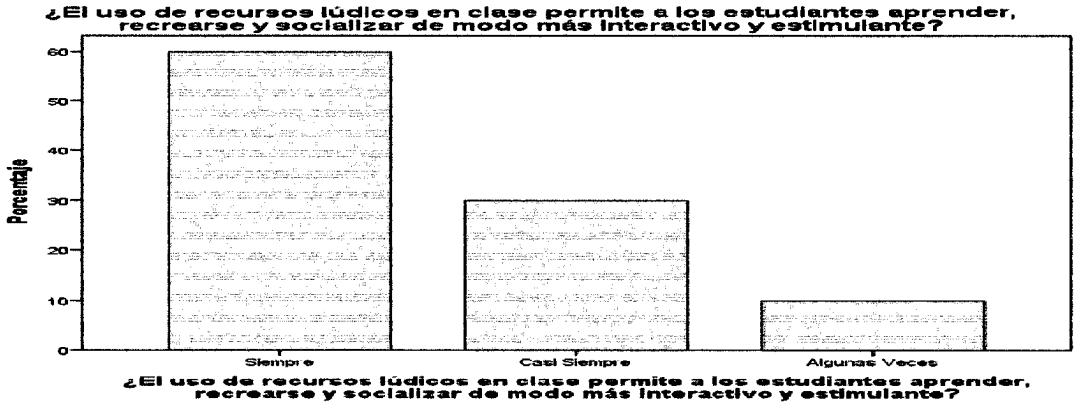


***Gráfico 17*: Porcentaje del uso de recursos lúdicos en clase a los estudiantes aprender, recrearse y socializar de modo más interactivo y estimulante.**

Pregunta 14. ¿Propicia que sus estudiantes tengan una actitud autocrítica sobre su evaluación?

www.bdigital.ula.ve

Tabla 26: Relación absoluta y porcentual sobre si el docente propicia que sus estudiantes tengan una actitud autocrítica sobre su evaluación.

¿Propicia que sus estudiantes tengan una actitud autocrítica sobre su evaluación?					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Siempre	5	50,0	50,0	50,0
	Casi Siempre	4	40,0	40,0	90,0
	Algunas Veces	1	10,0	10,0	100,0
	Total	10	100,0	100,0	

Se estima, que un 50% de los docentes siempre propicia que sus estudiantes tengan una actitud autocrítica sobre su evaluación, igualmente un 40% respondieron casi

siempre y un 10% algunas veces, reflejado en el gráfico 18.

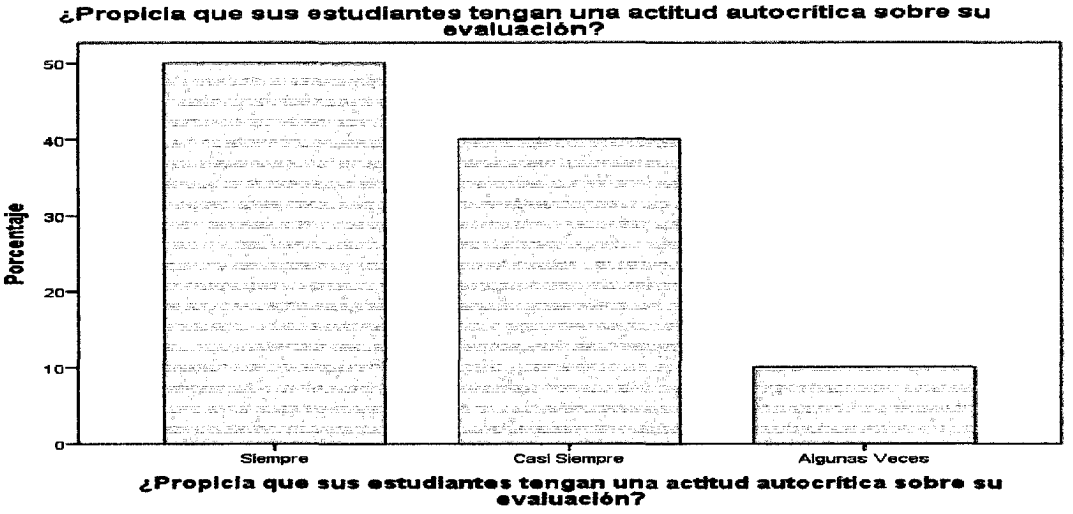


***Gráfico 18*: Porcentaje de los Docentes que propician que sus estudiantes tengan una actitud autocrítica sobre su evaluación.**

Pregunta 15. ¿Cambia elementos de juicio valorativo de sus estudiantes y de su propia actuación docente?

www.bdigital.ula.ve

Tabla 27: Relación absoluta y porcentual sobre si el docente cambia elementos de juicio valorativo de sus estudiantes y de su propia actuación docente.

¿Cambia elementos de juicio valorativo de sus estudiantes y de su propia actuación docente?					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Siempre	3	30,0	30,0	30,0
	Casi Siempre	1	10,0	10,0	40,0
	Algunas Veces	4	40,0	40,0	80,0
	Casi Nunca	2	20,0	20,0	100,0
	Total	10	100,0	100,0	

En función de los datos presentados, se puede decir que un 30% de los docentes siempre cambian elementos de juicio valorativo de sus estudiantes y de su propia actuación docente, un 10% respondieron casi siempre, un 40% algunas veces y un 20% casi nunca, señalado en el gráfico 19.

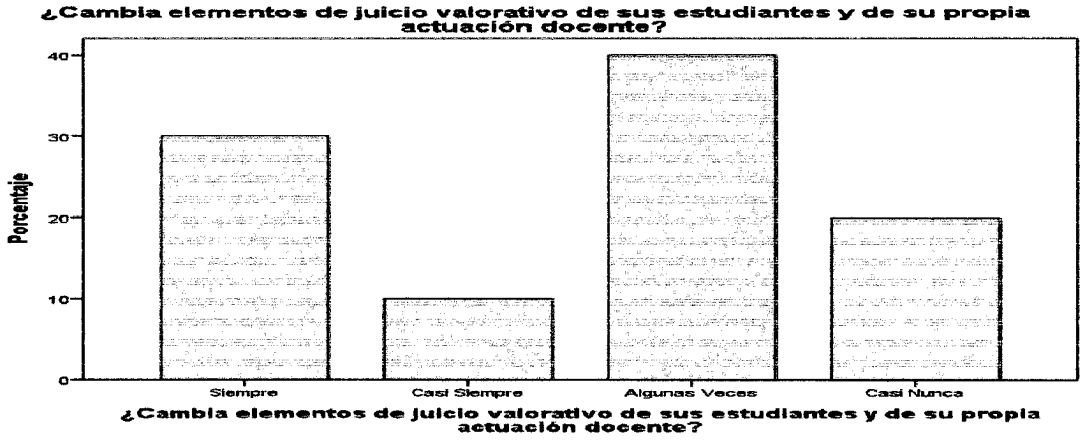


***Gráfico 19*: Porcentaje de los estudiantes que cambian elementos de juicio valorativo de sus estudiantes y de su propia actuación docente.**

Pregunta 16. ¿Permite que los estudiantes expresen opiniones como resultado de la reflexión y la crítica constructiva?

Tabla 28: Relación absoluta y porcentual sobre si el docente permite que los estudiantes expresen opiniones como resultado de la reflexión y la crítica constructiva.

www.bdigital.ula.ve

¿Permite que los estudiantes expresen opiniones como resultado de la reflexión y la crítica constructiva?					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Siempre	7	70,0	70,0	70,0
	Casi Siempre	3	30,0	30,0	100,0
	Total	10	100,0	100,0	

En función de los datos presentados, se aprecia que un 70% de los docentes siempre permiten a que los estudiantes expresen opiniones como resultado de la reflexión y la crítica constructiva y un 30% respondieron casi siempre, señalado en el gráfico 20.

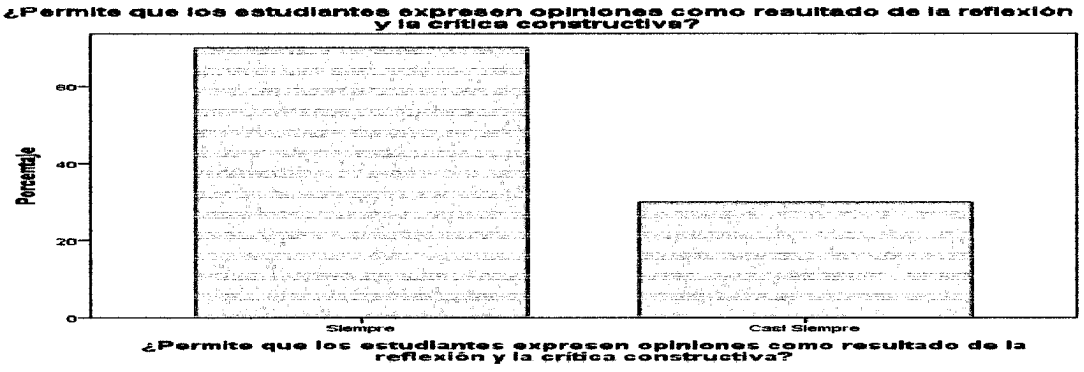


***Gráfico 20*: Porcentaje de los Docentes que permiten que los estudiantes expresen opiniones como resultado de la reflexión y la crítica constructiva.**

Pregunta 17. ¿Analiza alternativas orientadas al mejoramiento de la evaluación de los estudiantes?

Tabla 29: Relación absoluta y porcentual sobre si el docente analiza alternativas orientadas al mejoramiento de la evaluación de los estudiantes.

www.bdigital.ula.ve

¿Analiza alternativas orientadas al mejoramiento de la evaluación de los estudiantes?		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Siempre	6	60,0	60,0	60,0
	Casi Siempre	1	10,0	10,0	70,0
	Algunas Veces	3	30,0	30,0	100,0
	Total	10	100,0	100,0	

Se estima, que un 60% de los docentes siempre analizan alternativas orientadas al mejoramiento de la evaluación de los estudiantes, un 10% respondió casi siempre y un 30% algunas veces, reflejado en el gráfico 21.

***Gráfico 21*: Porcentaje de los Docentes que analiza alternativas orientadas al mejoramiento de la evaluación de los estudiantes.**

Pregunta 18. ¿La evaluación lúdica valora las debilidades y fortalezas en el aprendizaje?

www.bdigital.ula.ve

Tabla 30: Relación absoluta y porcentual sobre si la evaluación lúdica valora las debilidades y fortalezas en el aprendizaje.

¿La evaluación lúdica valora las debilidades y fortalezas en el aprendizaje?					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Siempre	5	50,0	50,0	50,0
	Casi Siempre	3	30,0	30,0	80,0
	Algunas Veces	2	20,0	20,0	100,0
	Total	10	100,0	100,0	

Se aprecia, que un 50% de los docentes siempre cree que la evaluación lúdica valora las debilidades y fortalezas en el aprendizaje, un 30% respondió casi siempre y un 20% algunas veces, presentado en el gráfico 22.

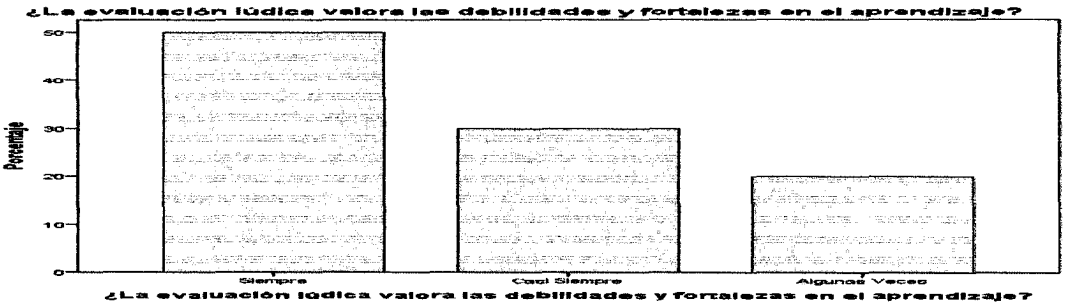


Gráfico 22: **Porcentaje sobre si la evaluación lúdica valora las debilidades y fortalezas en el aprendizaje.**

Pregunta 19. ¿Refuerza en los estudiantes actividades basadas en el juego para aplicarlas en situaciones de aprendizaje?

Tabla 31: Relación absoluta y porcentual sobre si los docentes refuerzan en los estudiantes actividades basadas en el juego para aplicarlas en situaciones de aprendizaje

¿Refuerza en los estudiantes actividades basadas en el juego para aplicarlas en situaciones de aprendizaje?					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Siempre	3	30,0	30,0	30,0
	Casi Siempre	2	20,0	20,0	50,0
	Algunas Veces	4	40,0	40,0	90,0
	Casi Nunca	1	10,0	10,0	100,0
	Total	10	100,0	100,0	

www.bdigital.ula.ve

De acuerdo al resultado, se aprecia que el 30% de los docentes siempre refuerzan en los estudiantes actividades basadas en el juego para aplicarlas en situaciones de aprendizaje, por otra parte, un 20% respondió casi siempre, un 40% algunas veces, y

un 10% casi nunca; mostrado en el gráfico 23.

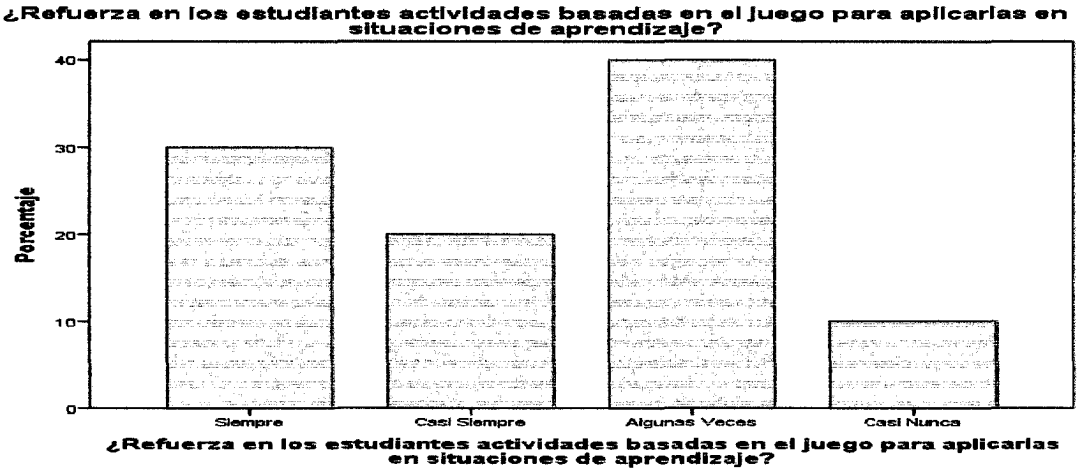


Gráfico 23: **Porcentaje de los docentes que refuerza en los estudiantes actividades basadas en el juego para aplicarlas en situaciones de aprendizaje.**

Pregunta 20. ¿Las actividades lúdicas fortalecen el desarrollo de las competencias esperadas en el nivel de Educación Primaria?

www.bdigital.ula.ve

Tabla 32: Relación absoluta y porcentual sobre si las actividades lúdicas fortalecen el desarrollo de las competencias esperadas en el nivel de Educación Primaria.

¿Las actividades lúdicas fortalecen el desarrollo de las competencias esperadas en el nivel de Educación Primaria?					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Siempre	4	40,0	40,0	40,0
	Casi Siempre	3	30,0	30,0	70,0
	Algunas Veces	3	30,0	30,0	100,0
	Total	10	100,0	100,0	

Ante lo expuesto, se estima que el 40% de los docentes siempre consideran que las actividades lúdicas fortalecen el desarrollo de las competencias esperadas en el nivel de Educación Primaria, por otra parte, un 30% respondió casi siempre, igualmente, un 30% algunas veces, expuesto en el gráfico 24.

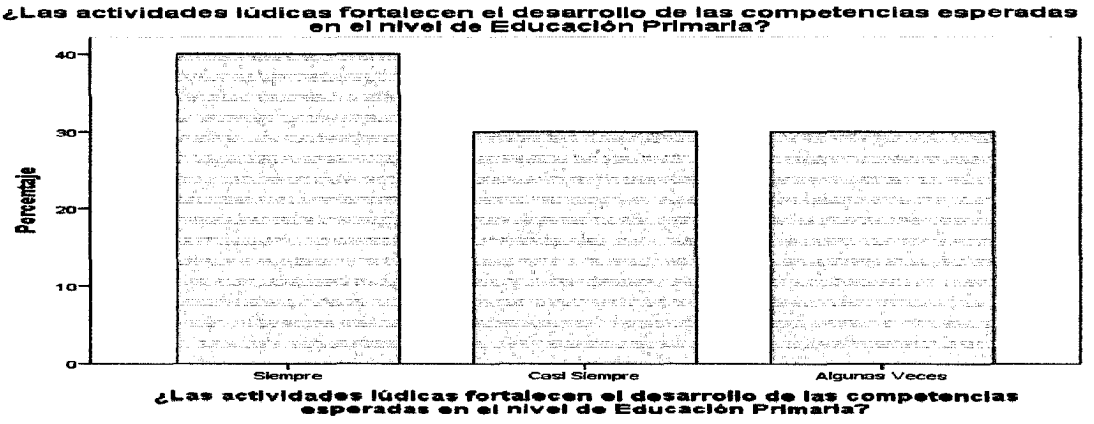


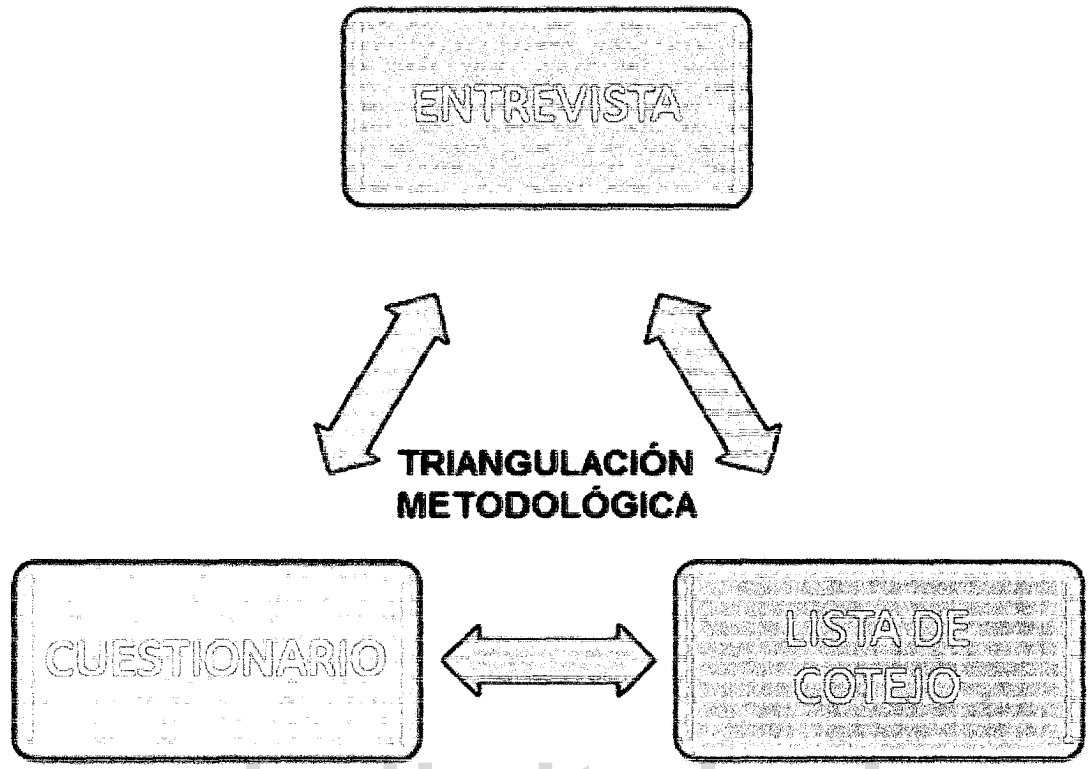
Gráfico 24: **Porcentaje sobre si las actividades lúdicas fortalecen el desarrollo de las competencias esperadas en el nivel de educación primaria.**

PARTE III.

4.3 Triangulación

www.bdigital.ula.ve

En este apartado, la investigadora se sustenta en función de lo presentado en el capítulo anterior. Por consiguiente, en la presente investigación se trabajó la triangulación metodológica, realizada dentro de una recopilación de instrumentos de naturaleza cualitativa y cuantitativa, con el propósito de contrastar la información desde diferentes enfoques, como se evidencia en la figura 5.



www.bdigital.ula.ve

Gráfico 25: **Triangulación de Métodos.**

Para la triangulación metodológica se consideraron las dimensiones expuestas en el análisis cualitativo y análisis cuantitativo y, que una vez estudiadas accedieran a contrastarlas, estas son: a) Evaluación, y b) Lúdica. A continuación, se examinan en conjunto cada dimensión, relativamente a los hallazgos conseguidos de cada método (instrumentos), con la intención de obtener la integración y aproximación a la realidad.

En cuanto, a la dimensión de la Evaluación, efectivamente los docentes no utilizan las actividades lúdicas como parte de la valoración en los procesos de aprendizaje de los estudiantes. Aunque, tienen las intenciones de estimular el aprendizaje por medio de acciones lúdicas, sólo se inclinan a la evaluación tradicional, y concuerda con lo expresado en los estudiantes, ya que desean que el

docente sea creativo y aplique pruebas sencillas y cortas, lo cual deja claro, la contrastación de esta dimensión en ambas partes.

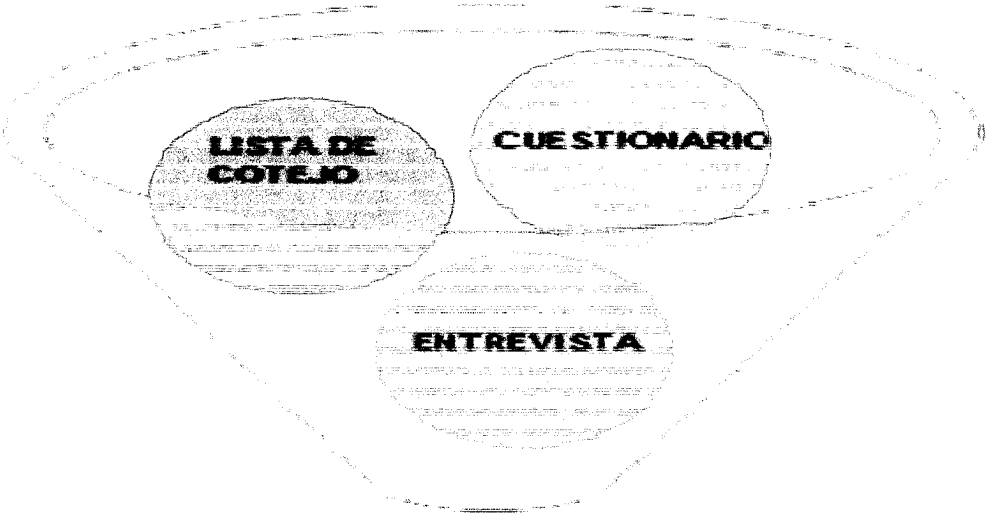
Por otra parte, en la dimensión Lúdica, los docentes consideran que el uso del recurso lúdico es valioso, incluso, algunos emplean el desarrollo lúdico como aprendizaje, pero, en la realidad, se apoyan de lo tradicional aunque tienen las mejores de las intenciones en desarrollar actitudes diferentes en el proceso de aprendizaje, pero al momento de evaluar puntualizan en lo mismo: pruebas escritas, exposiciones y revisión de cuadernos, tal como lo expresan los alumnos. Igualmente, el docente aunque reconoce la importancia de la aplicación de lo lúdico en el aula de aprendizaje, en su mayoría no incorpora dichas actividades y tampoco evaluaciones lúdicas. Por otra parte, existe una contrastación entre lo que dice el estudiante y lo que manifiesta el docente; el profesor o profesora señala que propicia en sus estudiantes autocríticas en las evaluaciones y que permite expresión de los estudiantes, pero, los niños aclaran en sus entrevistas que prefieren dejar al docente que tome la decisión y que no ofrecen señalamientos en las evaluaciones o cualquier actividad que se desarrolle en el aula de aprendizaje.

www.bdigital.ula.ve

PARTE IV.

4.4 Integración.

A continuación se presenta la integración teórica de la triangulación metodológica aplicada a esta investigación, apoyada por los fundamentos teóricos de Pérez (2000). En tal sentido, la integración a la cual se hace mención se evidencia en el gráfico 25.



INTEGRACIÓN TEÓRICA

***Gráfico 26*: Integración Teórica. Fuente:** Pérez (2000).

www.bdigital.ula.ve

Por ende, se logró analizar detalladamente los recursos lúdicos para la evaluación de los aprendizajes desarrollado por los docentes de 4to., 5to y 6to. grado de educación primaria, sobre las bases teóricas explicadas en el Capítulo II de la presente investigación, donde autores como Noruega (2001), Álvarez (2006), Silva (2001), Mejía (2008), Piaget (1980), Inheder (2002), Tripero A. (2011), Vigostsky (1962), Zapata.(2007), Woolfolk (1996), Martínez y Salanova (1999), Scheines (1998), Vopel, (2000), Martínez (1999), Torres (2002), Domínguez (2001), fortalecen con sus investigaciones sobre el tema de estudio, igualmente, las bases legales permitieron reforzar cómo es conceptualizada la educación y la evaluación venezolana en el nivel de educación Básica.

Ante lo señalado, la integración teórica de la presente investigación demuestra que existe intencionalidad por parte de los docentes en llevar a cabo una enseñanza y aprendizaje sobre la base de actividades lúdicas, pero, se adhieren a la práctica tradicional evaluativa y en consecuencia, genera en los estudiantes conformidad en la

aplicación de pruebas escritas, exposiciones y revisión de cuadernos, aunque éstos desean cambios en el docente, no expresan con libertad sus inquietudes a la creatividad y querer ser evaluados con actividades lúdicas para no memorizar contenidos.

www.bdigital.ula.ve

CAPÍTULO V

5. LA PROPUESTA

5.1. PRESENTACIÓN

Los estudiantes con el uso del material que se propone se podrán convertir en los verdaderos protagonistas, corresponsables de su propio proceso de evaluación, siendo el juego una actividad que compromete activamente todos los sentidos y sus capacidades pudiéndose potenciar sus competencias dentro del aula taller. Es sabido que los recursos lúdicos son excelentes para introducir dinámicas creativas y favorecer un desarrollo espontáneo y sin temor. De manera pues que la actividad lúdica es importante para todo ser humano a cualquier edad, siendo el juego un hábito por demás necesario para el crecimiento personal, adecuado actualmente para llevarse ese carácter lúdico a la realidad evaluativa en la cotidianidad de las clases. Es por ello que las corrientes y técnicas educativas se han orientado a desarrollar estrategias que apoyan este hábito como una manera de ayudar de forma efectiva y significativa la comprensión de cualquiera de las disciplinas que se imparten en el aula.

www.bdigital.ula.ve

Por tal razón, es primordial que se considere en el aprendizaje del Dibujo Artístico algunos aspectos que están relacionados con herramientas lúdicas para la evaluación de las Técnicas Básicas del Dibujo y la Pintura, las cuales se desea diseñar para la segunda etapa de educación básica. De allí, que se deban relacionar todos los componentes que interactúan para su logro, entre los que se encuentran los objetivos, los contenidos, las herramientas, la evaluación y los recursos.

Por esto cuando el estudiante comienza a introducirse en el mundo del Dibujo, el docente de manera conjunta con la familia deben reforzar los conocimientos que va adquiriendo en el espacio escolar. En ese mismo sentido, se deben buscar las estrategias acordes al tema artístico para que realmente sea de su agrado y

comprensión de modo que lo apasione, pueda despertar su interés y lo acerque al aprendizaje significativo de las Técnicas Básicas del Dibujo y la Pintura.

Es por tal motivo, que se espera que con el diseño de esta propuesta se logre mejorar los procesos de evaluación de las Técnicas Básicas del Dibujo Artístico en los estudiantes de 4to., 5to., y 6to. Grado de educación primaria del Centro APEP Monseñor Rafael Arias Blanco", ubicada en La Concordia, San Cristóbal, Estado Táchira. Y así poder cumplir con los objetivos planteados en la fase inicial de esta investigación.

5.2. OBJETIVOS DE LA PROPUESTA

5.2.1. OBJETIVO GENERAL:

Diseñar recursos lúdicos para la evaluación de las Técnicas Básicas del Dibujo Artístico dirigido a los docentes de la segunda etapa de educación primaria del Centro APEP Monseñor Rafael Arias Blanco.

www.bdigital.ula.ve

5.2.1.1. OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Definir la fundamentación teórica, sobre las herramientas pedagógicas para la evaluación de las Técnicas Básicas del Dibujo Artístico.
- Impulsar el diseño de herramientas lúdicas para la evaluación de las técnicas básicas del dibujo y la pintura dirigidas a los docentes de la segunda etapa de educación primaria del Centro APEP Monseñor Arias Blanco.

5.3. JUSTIFICACIÓN: Las estrategias lúdicas de las niñas y niños en los espacios educativos se convierten en un ejercicio que facilita la construcción de aprendizajes básicos y complejos debido a la activación de los procesos cognitivos y de inteligencia emocional. Estas desarrollan la creatividad, la competencia intelectual, la fortaleza emocional, la estabilidad y los sentimientos del placer.

5.4. CRITERIOS PREESTABLECIDOS PARA LA EVALUACIÓN: Los estudiantes al finalizar el juego según haya sido su desenvolvimiento durante el

mismo podrán acumular hasta cinco (5) positivos, que serán sumados a la apreciación al final del objetivo. Se evalúa cooperación, comprensión, confianza, discernimiento, interés.

5.5. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN: Lista de Cotejo.

5.6. DESARROLLO DE LA PROPUESTA

5.6.1. Objeto Evaluado: Conceptos Básicos del Dibujo y la Pintura.

5.6.2. Objetivo General: Profundizar el aprendizaje de los conceptos básicos del dibujo artístico.

5.6.2.1. Objetivo Específico: Reforzar en el estudiante el aprendizaje de las técnicas básicas del dibujo y la pintura.

5.6.3. Nombre del Juego: Súper cráneos artísticos.

5.6.4. Audiencia: Estudiantes de la segunda etapa de educación primaria

5.6.5. Jugadores: 30 estudiantes.

5.6.6. Materiales requeridos:

01 cajita acrílica para guardar y proteger las tarjetas.

01 dado.

36 tarjetas con conceptos básicos del dibujo y la pintura.

www.bdigital.ula.ve

5.6.7. Instrucciones:

- Se dividen en seis equipos de cinco jugadores cada uno.
- El profesor llama a un representante del equipo.
- El estudiante lanza el dado para escoger un sobre que contiene dos conceptos sobre las técnicas básicas del dibujo artístico. Sólo uno es correcto.
- El estudiante escoge una de las tarjetas de conceptos.
- El estudiante regresa a su equipo.
- Una vez seleccionada la tarjeta por el estudiante, el profesor lee los dos conceptos en el orden que considere.
- El estudiante discute junto con su equipo y escogen la respuesta que consideran que pertenece a la definición correcta.
- Dicen en voz alta la opción escogida.
- El profesor lee la definición correcta.

- Acumula puntos positivos el que acierte la definición correcta, de lo contrario pierde un punto.
- Continua el juego con el siguiente equipo, hasta que se acaben las fichas y hayan pasado cada uno de los estudiantes.
- El (La) docente coloca en la pizarra el número del equipo y va acumulando rayitas que indica el número de aciertos.

5.6.8. Ganador: El equipo que obtenga mayores aciertos.

5.6.9. Componentes del Juego

5.6.9.1. Un Dado: Elaborado en Madera o plástico, usado para lanzarse y escoger un sobre.

www.bdigital.ula.ve

5.6.9.2. Tarjetas: Son 36 tarjetas elaboradas en MDF de 3mm o material resistente, impresas con las definiciones.

5.6.9.2.1 Tamaño: El tamaño de las fichas es de 8 cm por cada lado. En una cara, las definiciones y por la otra cara el nombre del Juego "Súper Cráneos Artísticos".

www.bdigital.ula.ve

Dibujo Artístico

- El dibujo artístico es lenguaje alternativo de ámbito universal, que permite la transmisión de información de toda índole: ideas, descripciones y sentimientos.
- El dibujo artístico es el lenguaje gráfico utilizado en actividades industriales, para efectuar la comunicación de ideas que encierran un contenido tecnológico.

Claro Oscuro

- Contraste de luz y sombra que finge o hace resaltar las formas en profundidad.
- Pintura realizada con colores disueltos en el agua o goma muy líquida.

Boceto

- Proyecto o esquema de una obra.
- Tela que se fabrica de lino, cáñamo o algodón utilizado como soporte pictórico. Por extensión designa la pintura al óleo.

Caballete

- Armazón de madera con tres pies y un apoyo horizontal que sirve de soporte al cuadro durante su ejecución.
- Procedimiento de imitación de volumen de los objetos con tres dimensiones en un soporte plano.

Carboncillo

- El carboncillo es madera carbonizada, a menudo sauce o parra que se utiliza a modo de lápiz blando.
- Se llama así a la técnica pictórica que utiliza tonos fuertemente contrastados para definir figuras, objetos y volúmenes emergiendo de la oscuridad

Acuarela

- La acuarela es un pigmento mezclado con una goma soluble en agua, como la goma árabe. Se aplica disuelta en agua sobre papel blanco o de color claro.
- Es el resultado de aplicar las tintas sobre la superficie de forma continua, con la misma intensidad, sin gradaciones ni otros efectos de claroscuro

www.bdigital.ula.ve

Difuminar

- Atenuar un color al extenderlo, disminuyendo su intensidad para hacerlo vaporoso e indeciso.
- Técnica pictórica en la que los colores se deslíen en cera líquida debiendo, por tanto pintarse en caliente.

Grisalla

- Pintura realizada en un solo color, generalmente en gris, utilizando el modelado por sombras, y muchas veces imita esculturas o relieves con un propósito ilusionista.
- Palabra italiana que designa las inscripciones y dibujos trazados sobre las paredes de manera informal

Iluminar

- Aplicar colores, generalmente a mano, en un dibujo o grabado en blanco y negro.
- Es el proceso en el cual la tinta se traslada al papel desde otra fuente, generalmente una plancha de metal o de madera.

Lienzo

- Es la tela sobre la que se pinta, hecha siempre a partir de materias naturales, como lino, algodón, cáñamo, etc.
- Con esta técnica el artista pinta directamente sobre una tabla de metal con tintas que suelen ser de color.

Caricatura

- Dibujo en el que los rasgos característicos de un objeto o persona son exagerados, generalmente con intención humorística o satírica.
- Técnica de impresión en relieve que consiste en la incorporación de elementos texturizados que se adhieren a la matriz antes de entintar.

Aglutinante

- Sustancia líquida que se solidifica pasado algún tiempo y en la que se diluyen los pigmentos.
- Masa de arcilla o tierra arcillosa a menudo mezclada con paja secada al sol y sin cocer.

www.bdigital.ula.ve

Óleo

- La pintura al óleo son pigmentos de color mezclados con aceite. Lo más típico es el uso del aceite de linaza o un aceite similar que retiene su consistencia.
- Es la estructura o material sobre el que la base o primera capa de pintura se aplica: generalmente es lienzo, papel, o tabla.

Pastel

- Lápiz de color que se compone de pigmentos disueltos en una resina o goma árabe.
- Técnica de aplicar la pintura no con pincel o espátula, sino mediante el aerógrafo (difuminador) o la pistola.

Naturaleza Muerta

- Es un grupo de objetos inanimados, colocados de manera estética, también se denomina bodegón.
- Pintura al agua. Suele utilizarse para traducir el término *gouache*, que se refiere al uso de colores opacos, incluido el blanco, disueltos en agua.

Técnicas Mixtas

- Este término describe obras de arte que se hacen con una variedad de materias.
- Pintura o conjunto de pinturas realizada en tres partes.

www.bdigital.ula.ve

Dibujo

- Arte que utiliza la línea como principal expresión.
- Repetición de una obra idéntica o con ligeras variantes, realizadas por el propio autor y su taller.

Exposición

- Reunión de varias obras artísticas con el fin de que sean observadas por un público.
- Escultura realizada en madera.

Goma de Borrar

- Utensilio que se usa para deshacer líneas o iluminar un dibujo.
- Pintura en que los colores se aplican con lápices blandos.

Grafito

- Mineral que se usa para conseguir los diferentes tonos grises de un dibujo.
- Relieve que sobresale menos de la mitad de su bulbo.

Línea

- Forma básica del dibujo.
- Pintura sobre papel o cartón con colores diluidos en agua.

Luz

- Zona más clara del dibujo que define su volumen.
- Relieve que sobresale más de la mitad de su bulbo.

www.bdigital.ula.ve

Témpera

- Material para pintar compuesto por pigmentos de colores opacos y muy cubrientes.
- Técnica decorativa que consiste en raspar el color aplicado sobre la superficie dorada previamente haciendo dibujos, de modo que aparezca el oro.

2B

- Dureza de un lápiz o grafito blanda.
- Ornamentación cuyos dibujos se cruzan y entrecruzan con sentido geométrico.

HB

- Dureza media de un lápiz.
- Toda expresión artística que se realice con pigmentos y pincel.

Lápiz

- Instrumento de madera que contiene en su interior una barra de grafito.
- Género pictórico que representa una composición a base de seres inanimados.

Pintura

- Representación artística en una superficie plana por medio del dibujo, la luz y el color.
- Disposición de las figuras o elementos de una obra de arte.

Técnica

- Manera de realizar una obra de arte. Se define según el material y el trazo utilizado.
- Contraste de luz y sombra que finge o hace resaltar las formas en profundidad.

Volumen

- Gradación de tonos claros y oscuros o modulación de la línea para conseguir el efecto de tridimensionalidad.
- Motivo decorativo de tradición clásica a base de seres fantásticos, vegetales y/o animales completamente enlazados y combinados para formar un todo.

Gradación

- Diferentes tonos que se consiguen desde el blanco hasta el negro con el grafito.
- Obra de escultura de bulto redondo representando la figura humana.

www.bdigital.ula.ve

Color

- Impresión en la retina de las diferentes ondas de luz.
- Pintura en una pared o en un muro.

Trazado

- Forma de realizar las diferentes líneas de un dibujo.
- Obra de escultura de bulto redondo representando la figura humana.

Composición

- Disposición de las figuras o elementos de una obra de arte.
- Técnica que permite sugerir la profundidad escalonando los volúmenes al presentarlos unos junto a otros por medio de una serie de pinceladas de valor parecido, aunque de color diferente.

Canon

- Regla de las proporciones humanas, conforme al tipo ideal.
- Dibujo sobre madera, metal, piedra u otro material duro, obtenido mediante incisiones o rayas hechas con un buril, punzón o sistemas análogos.

www.bdigital.ula.ve

Paleta

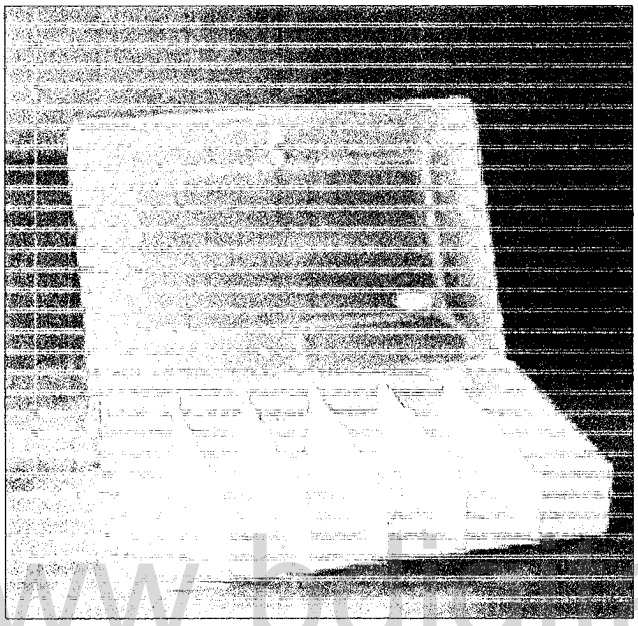
- Tabla pequeña sin mango, generalmente ovalada y con un agujero en un extremo, por donde el pintor mete el dedo pulgar para sostenerla, y en la cual tiene ordenados los colores que va a utilizar. Comúnmente se utiliza para óleo.
- Técnica pictórica que consiste en colores triturados y aglutinados con aceite secante al que se añaden resinas.

Perspectiva

- Modo de representar en una superficie los objetos, de manera que aparezcan en la forma y disposición en que se muestran a la vista de la realidad.
- Aguada realizada sobre lienzo Los colores suelen ser más fuertes que en la acuarela.

Fuente: Glosario de términos artísticos.

5.6.9.3. Caja del juego: Elaborada en MDF de 3mm o material resistente seis compartimientos para resguardar y proteger las tarjetas.



www.bdigital.ula.ve

5.7. Objeto Evaluado: Conceptos Básicos del Dibujo y la Pintura.

5.7.1. Objetivo General: Profundizar el aprendizaje de los conceptos básicos del dibujo artístico.

5.7.1.2 Objetivo Específico: Reforzar en el estudiante el aprendizaje de las técnicas básicas del dibujo y la pintura.

5.7.2. Nombre del Juego: Estaciones del Saber Artístico

5.7.3. Audiencia: Estudiantes de la segunda etapa de educación primaria

5.7.4. Jugadores: 4 por tablero.

5.7.5. Materiales requeridos:

- 01 dado.
- 04 fichas de colores diferentes.
- 01 Tablero de juego.
- 15 tarjetas con preguntas y respuestas.
- Estación 1 (E1).Contiene 15 Sopas de letras de las técnicas del dibujo y la pintura.
- Estación 2. (E2). Contiene 15 Tarjetas para ordenar adecuadamente las palabras según convenga.
- Estación 3. (E3). Contiene 15 Tarjetas para asociar palabras.
- Estación 4 (E4). Contiene 15 Tarjetas para seleccionar la palabra que completa correctamente con la frase.

5.7.6. Instrucciones:

- Se dividen en grupos de cuatro jugadores por tablero.
- El estudiante lanza el dado para saber el orden en el que se sale. Comienza el que haya sacado el número más alto.
- Para salir necesita sacar el número 1.
- Se avanza las casillas según el número que arroje el dado, hasta completar una vuelta y entrar a su casa.
- Con el Número 6: Se repite turno. Se puede agarrar también al caer el número 6, una tarjeta de preguntas y respuestas ubicadas en el medio del tablero. Debe lanzar

www.bdigital.ula.ve

el dado previamente para saber a qué jugador le realiza la pregunta, identificado según el orden de salida. El jugador que responde la pregunta es el jugador que gana su oportunidad de lanzar el dado. Si no la responde continua el orden preestablecido.

- Para ir a las estaciones necesita sacar el:

Número 2 para la estación 2 (E2). Número 4 para la estación 4 (E4).
Número 3 para la estación 1 (E1). Número 5 para la estación 3 (E3).

- Cada jugador debe reflejar su nombre en cada actividad de la estación y colocarla al final de todas las tarjetas.

5.7.7. Ganador: El que llegue primero a su casa. De igual forma el estudiante - jugador que obtenga mayores aciertos, es quien obtiene más puntos positivos acumulativos.

5.7.8. Componentes del Juego

5.7.8.1. Un Dado: Elaborado en Madera o plástico, usado para lanzarse y escoger turno de salida, recorrido en el tablero y estaciones.

www.bdigital.ula.ve

5.7.8.2. Tarjetas: 15 tarjetas elaboradas en cartulina o material resistente, impresas con las preguntas y respuestas. En una cara, las preguntas y respuestas y por la otra cara el nombre del Juego "Estaciones del Saber Artístico".

5.7.8.2.1. Tamaño de las Tarjetas: El tamaño de las tarjetas de cada estación es de 8 cm por cada lado.

¿Qué es la Acuarela?

La acuarela es un pigmento mezclado con una goma soluble en agua, como la goma árabe. Se aplica disuelta en agua sobre papel blanco o de color claro.

¿Qué son las ceras?

La cera es uno de los medios plásticos con más posibilidades pictóricas y dibujanticas. Tanto su aplicación lineal como la utilización de su técnica en el dibujo a base de planos, permiten la elaboración de superficies densas y opacas o bien transparentes y ligeras, permitiéndose su utilización en el dibujo como reserva de tonos.

¿Qué es el Claro Oscuro?

El claroscuro busca la representación de los objetos a partir del desarrollo de las zonas de luz y de sombra como un contraste simultaneo de tonos.

¿Qué es el Dibujo Artístico?

El "Dibujo Artístico" se define como el tipo de dibujo que sirve para expresar ideas filosóficas o estéticas así como sentimientos y emociones.

¿Que son las pinturas acrílicas?

Las pinturas acrílicas son pinturas cuya base aglutinante son las resinas acrílicas o las colas vinílicas, lo que crea una película elástica y estable. Esta cola se pega muy bien en variedad de materiales. Se trabaja con agua como diluyente.

¿Qué son las tizas pastel?

Son barritas compuestas de pigmento y un poco de goma de tragacanto como aglutinante.

¿Qué son las pinturas óleo?

Son una mezcla de resinas y aceites con pigmentos. Los aceites le dan fluidez, y con los pigmentos, se puede hacer la pintura más espesa y dura.

Explica la técnica con Lápiz

El soporte que se utiliza para realizar dibujos con grafito es el papel, generalmente blanco o de colores no muy oscuros. Esta técnica recurre a las manchas y tramas para lograr distintas escalas tonales, las cuales dependerán del tipo de papel y lápiz que se utilicen.

www.bdigital.ula.ve

Explica la Técnica del Carboncillo

El carbón utilizado para dibujar se le denomina carboncillo y el soporte ideal para utilizarlo son los papeles granulosos y suaves, que facilitan los frotados y borrados. El carboncillo permite confeccionar bocetos previos, es muy sencillo de borrar, también se lo usa para manchas y líneas de distintos grosor.

Explica la técnica de la Sanguina

La sanguina, compuesta por una barra de pigmentos en polvo, es una técnica muy utilizada para la realización de retratos, paisajes, esbozos desnudos y vestimenta ya que permite resaltar con facilidad las expresiones y formas. Por medio de esta técnica se logra crear el efecto de imágenes a todo color utilizando sólo tres: negro, blanco y sanguina. Los dibujos realizados se destacan por su suavidad, calidez y luminosidad.

Explica la técnica con Lápices de colores

Los lápices se caracterizan por su sensibilidad a la superficie del soporte, por lo que los resultados variarán según el tipo de papel que se utilice. La ventaja de esta técnica que la diversidad de efectos que permiten crear, desde dibujos sumamente detallados con una vasta gradación tonal hasta bocetos de suaves tonalidades.

Explica la técnica con Tinta

La tinta utilizada en esta técnica se seca sobre películas duras y brillantes, lo que da la posibilidad de colocar nuevas capas encima. El soporte que se utiliza en esta técnica debe ser grueso, duro y sin superficies porosas ni absorbentes. La pluma en la que se introduce la tinta crea marcas inequívocas y directas, caracterizadas por ser permanentes y fijas.

¿Qué son los Pigmentos?

Son los materiales colorantes o pinturas, compuestas por substancias de origen mineral, animal y vegetal.
Los disolventes: son líquidos que permiten diluir los pigmentos para aplicarlos con mayor facilidad, pueden ser agua, aceite, trementina, thiner u otros.

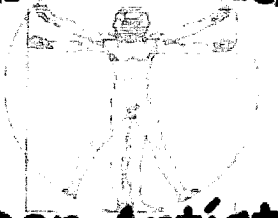
Explica la técnica con óleo

Se aplica con pincel y espátula sobre el lienzo. Para suavizarlo se utiliza la trementina como disolvente o puede aplicarse tal y como sale del tubo. El óleo es blando y pastoso y no seca mientras se trabaja, lo que permite mezclar fácilmente entre sí los colores produciendo tonos puros y brillantes. Como tarda un tiempo en secar siempre hay ocasión para corregir detalles o entonar un color incluso se puede raspar con la espátula y volver a empezar.

¿Qué son los Soportes?

Son todas aquellas superficies sobre las que se pueda pintar, entre ellas se encuentra el papel, cartón, tela, pared, piedra, yeso, vidrio entre otros.

Estaciones de/

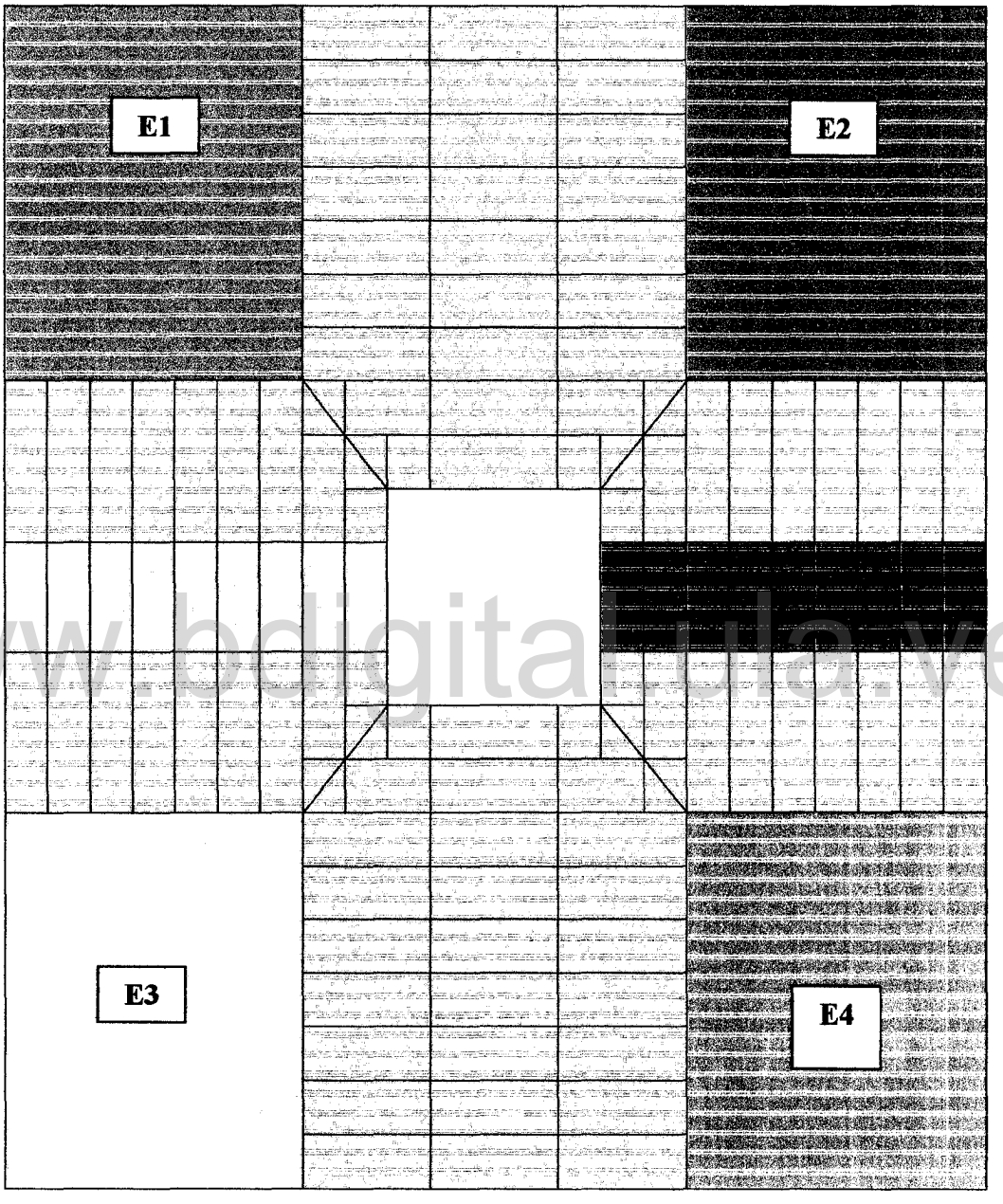


Saber Artístico

www.brigitelulu.ve

5.7.8.3. **Tablero:** Elaborado en MDF, cartón grueso o material resistente.

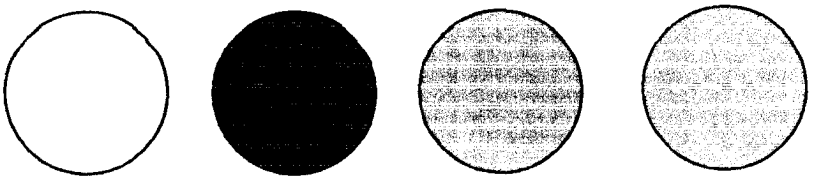
5.7.8.3.1. **Medidas del Tablero**: 36 cm x 36 cm.



www.bdigital.ula.ve

Fuente: La Autora 2013.

5.7.8.3.2. Fichas del Juego: Una por jugador. Elaboradas en cartón o material resistente.



5.7.8.4. Sopas de Letras (E1): Elaboradas en hojas impresas con palabras claves del Dibujo Artístico. Encuentra las palabras en forma diagonal, horizontal, hacia atrás, arriba, abajo.

Lápiz – Acuarela – Caballete

E	T	E	L	L	A	B	A	C
A	C	X	I	L	P	O	A	E
S	A	C	U	A	R	E	L	A
D	E	U	D	P	Z	C	S	L
E	D	S	O	I	A	A	Y	I
T	R	O	L	Z	O	E	P	O

www.bdigital.ula.ve

Carboncillo - Cartulina – Difumino

O	N	I	M	U	F	I	D	S	E	D
A	R	T	E	S	U	M	O	N	I	L
G	C	A	R	T	U	L	I	N	A	
C	A	R	B	O	N	C	I	L	L	O
S	E	F	O	P	G	U	A	V	E	S
A	R	K	E	L	E	M	I	N	A	L

HB- Minas duras – Minas blanda

U	S	A	C	H	B	I	L	E	M	O
A	D	T	I	S	T	O	R	T	A	D
S	A	R	U	D	S	A	N	I	M	O
E	D	Y	O	T	I	D	S	A	O	T
I	A	S	D	A	D	A	D	A	S	A
M	I	N	A	S	B	L	A	N	D	A

Dibujo – Artístico – Creyones

C	E	R	A	C	A	E	D	E	D	O
C	R	E	Y	O	N	E	S	Y	O	S
C	U	E	R	O	S	A	D	U	D	O
O	C	I	T	S	I	T	R	A	E	Y
D	U	N	A	J	A	B	A	R	T	A
Y	O	K	D	I	B	U	J	O	A	D

www.bdigital.ula.ve

Pincel – Lienzo – Óleo

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

Tizas Pastel – Resina - Aglutinante

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

Témpera - Goma - Borrador

T	S	A	S	A	C	A	D	E	U	R
E	R	O	D	A	R	R	O	B	A	H
C	A	R	E	P	M	E	T	A	S	I
H	M	R	T	A	L	E	P	T	E	M
O	O	I	I	L	E	J	O	S	P	D
S	G	E	O	S	E	R	P	M	E	T

www.bdigital.ula.ve

Acrílico – Grano medio - Pincel

T	U	S	E	A	T	S	O	D	E	D
G	R	A	N	O	M	E	D	I	O	S
E	A	C	R	I	L	I	C	O	S	O
R	I	O	S	H	I	L	O		T	P
A	I	D	E	T	R	E	U	S	E	A
N	D	I	L	O	L	E	C	N	I	P

Caballete – Lienzo – Tinta

L	A	N	O	S	R	E	P	O	U	D
I	S	L	A	E	L	O	S	D		E
E	E	T	E	L	L	A	B	A	C	D
N	A	C	E	R	F	I	L	T	A	O
Z	W	T	S	T	I	N	T	A	D	S
O	D	F	G	A	T	I	N	O	M	A

Cera – Tela – Bastidor

T	S	M	I	O	T	E	U	I	R	D
R	A	R	E	C	U	M	F	S	A	I
E	L	O	S	A	R	D	R	E	L	R
N	E	Y	R	O	D	I	T	S	A	B
A	T	T	A	I	D	O	O	A	D	O
D	G	R	U	A	E	H	P	A	S	E

www.bdigital.ula.ve

Sanguina – Claro - Oscuro

Y	C	B	U	M	O	R	U	C	S	O
T	I	L	J	O	A	O	T	A	E	U
R	O	S	A	N	G	U	I	N	A	D
A	P	N	K	R	S	I	E	E	Y	M
E	E	A	O	E	O	N	G	R	R	I
R	H	S	L	G	W	R	I	O	N	E

Luz - Sombra - Proporción

Z	E	R	S	U	S	E	E	U	A	Z
U	N	O	I	C	R	O	P	O	R	P
A	E	S	T	J	E	R	M	E	I	E
R	T	Z	A	T	Z	I	E	B	U	A
T	U	U	E	S	B	O	R	A	R	R
L	N	J	U	R	J	A	S	U	E	A

Volumen - Fondo - Perspectiva

P	E	R	S	P	E	C	T	I	V	A
E	T	R	U	E	D	A	S	N	I	I
R	R	A	U	R	G	D	F	I	N	Z
A	L	O	D	N	O	F	U	B	E	E
S	V	O	L	U	M	E	N	G	S	T
O	A	D	E	L	A	N	T	C	O	E

www.bdigitalula.ve

Esbozar – Encajar – Dibujar

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

Acuarela – Carboncillo – Tizas Pastel

A	N	I	Ñ	O	D	E	M	U	S	I
U	A	C	U	A	R	E	L	A	A	X
L	P	R	O	F	E	S	O	R	X	A
L	E	T	S	A	P	S	A	Z	I	T
A	S	I	S	E	R	A	L	E	T	E
O	L	L	I	C	N	O	B	R	A	C

5.7.8.5. Ordenar adecuadamente las palabras según convenga (E2)

5.7.8.5.1. Tarjetas: Impresas en hojas para completar en la línea en blanco el orden que considera correcto según el ejemplo.

Ej. adecuadamente según las ordenar convenga palabras R: Ordenar adecuadamente las palabras según convenga
un mezclado soluble como es agua con acuarela La pigmento árabe la goma una en goma

Ej. adecuadamente según las ordenar convenga palabras R: Ordenar adecuadamente las palabras según convenga
El es artístico de lenguaje dibujo alternativo o universal

www.bdigital.ula.ve

Ej. adecuadamente según las ordenar convenga palabras R: Ordenar adecuadamente las palabras según convenga
Para utiliza suavizarlo se disolvente la como trementina

Ej. adecuadamente según las ordenar convenga palabras R: Ordenar adecuadamente las palabras según convenga
de Dureza grafito un blanda lápiz o

www.bdigital.ula.ve

Ej. adecuadamente según las ordenar convenga palabras R: Ordenar adecuadamente las palabras según convenga
ejecución Sirve de al soporte durante cuadro su

Ej. adecuadamente según las ordenar convenga palabras R: Ordenar adecuadamente las palabras según convenga
las Disposición de obra o elementos figuras de arte una de.

Ej. adecuadamente según las ordenar convenga palabras R: Ordenar adecuadamente las palabras según convenga
Son pintar que todas superficies las aquellas sobre se pueda

www.bdigital.ula.ve

Ej. adecuadamente según las ordenar convenga palabras R: Ordenar adecuadamente las palabras según convenga
Se tela (lienzo) aplica espátula pincel con y sobre

Ej. adecuadamente según las ordenar convenga palabras R: Ordenar adecuadamente las palabras según convenga
medios La posibilidades cera es uno pictóricas de los con plásticos más

Ej. adecuadamente según las ordenar convenga palabras R: Ordenar adecuadamente las palabras según convenga
El utilizado se carbón dibujar para carboncillo le denomina

www.bdigital.ula.ve

Ej. adecuadamente según las ordenar convenga palabras R: Ordenar adecuadamente las palabras según convenga
ideal de Regla las conforme proporciones, humanas al tipo

Ej. adecuadamente según las ordenar convenga palabras R: Ordenar adecuadamente las palabras según convenga
y tramas Esta recurre técnica a manchas las para distintas lograr tonales escalas

Ej. adecuadamente según las ordenar convenga palabras R: Ordenar adecuadamente las palabras según convenga
son colas pinturas base cuya aglutinante acrílicas las resinas o las son vinílicas

Ej. adecuadamente según las ordenar convenga palabras R: Ordenar adecuadamente las palabras según convenga
una árabe compone goma Lápiz de pigmentos color que se disueltos de en o resina

www.bdigital.ula.ve

Ej. adecuadamente según las ordenar convenga palabras R: Ordenar adecuadamente las palabras según convenga
sombra que resaltar Contraste de hace luz y finge o formas en las profundidad.

5.7.8.6. Asociación de Palabras (E3)

5.7.8.6.1. Fichas: Quince (15) fichas elaboradas en hojas impresas, para que los estudiantes respondan a que técnica se asocian las palabras.

Nombre la técnica en la cual se asocian estas palabras	
Oleo	
Lienzo	
Pincel	
Resina	

Nombre la técnica en la cual se asocian estas palabras	
Colores primarios	
Colores secundarios	
Colores intermedios	
Circulo cromático	

Nombre la técnica en la cual se asocian estas palabras	
Bodegón	
Paisaje	
Difumino	
Carboncillo	

Nombre la técnica en la cual se asocian estas palabras	
HB	
2B	
Grano medio	
Caballete	

www.bdigital.ula.ve

Nombre la técnica en la cual se asocian estas palabras	
Observar	
Medir	
Encajar	
Esbozar	

Nombre la técnica en la cual se asocian estas palabras	
Acuarelas	
Pincel	
Lápiz HB	
Caballete	

Nombre la técnica en la cual se asocian estas palabras	
Acrílicos	
Paleta	
Pincel	
Grano rugoso	

Nombre la técnica en la cual se asocian estas palabras	
Linea	
Color	
Valor	
Textura	

www.bdigital.ula.ve

Nombre la técnica en la cual se asocian estas palabras	
Composición	
Luz	
Sombra	
Escala	

Nombre la técnica en la cual se asocian estas palabras	
Penumbra	
Reflejo	
Sombra proyectada	
Sombra propia	

Nombre la técnica en la cual se asocian estas palabras	
Lienzo	
Oleo	
Caballete	
Pincel	

Nombre la técnica en la cual se asocian estas palabras	
Sanguina	
Difumino	
Goma de borrar	
Grano medio	

www.bdigital.ula.ve

Nombre la técnica en la cual se asocian estas palabras	
Témperas	
Pincel	
Dibujo	
Caballete	

Nombre la técnica en la cual se asocian estas palabras	
Grano rugoso	
Pastel	
Retrato	
Carboncillo	

Nombre la técnica en la cual se asocian estas palabras	
Gouache	
Transparencia	
Aguada	
Pincel	

www.bdigital.ula.ve

5.7.8.7. Palabras Claves: (E4)

5.7.8.7.1. Tarjetas: Impresas en hojas para seleccionar la palabra que considera que completa correctamente la frase, observa el ejemplo.

Ej. El _____b)__ artistico es el lenguaje alternativo de ámbito universal a) Casa b) Dibujo c) Jarrón…d) Claro oscuro.
Armazón de madera con tres pies y un apoyo horizontal que sirve _____de al cuadro durante su ejecución
a) Esbozar b) Grano medio c) Soporte d)Boceto

Ej. El _____b)__ artistico es el lenguaje alternativo de ámbito universal a) Casa b) Dibujo c) Jarrón…d) Claro oscuro.
Para suavizarlo se utiliza la ____ como disolvente
a) Trementina b) Textura c) Contraste d) Dureza

www.bdigital.ula.ve

Ej. El _____b)__ artistico es el lenguaje alternativo de ámbito universal a) Casa b) Dibujo c) Jarrón…d) Claro oscuro.
los resultados variarán según el tipo de _____ que se utilice
a) Colores intermedios b) papel c) Bodegón d) Serie B

Ej. El _____b)__ artistico es el lenguaje alternativo de ámbito universal a) Casa b) Dibujo c) Jarrón…d) Claro oscuro.
Grisalla es la pintura realizada en un solo color, generalmente en _____
a) Gris b) Verde c) Azul d)Rojo

Ej. El _____b)__ artistico es el lenguaje alternativo de ámbito universal a) Casa b) Dibujo c) Jarrón…d) Claro oscuro.
La _____es un material para pintar compuesto por pigmentos de colores opacos y muy cubrientes
a)Oleo b)Tizas Pastel c)Acuarela d)Témpera

www.bdigital.ula.ve

Ej. El _____b)__ artistico es el lenguaje alternativo de ámbito universal a) Casa b) Dibujo c) Jarrón…d) Claro oscuro.
Tabla pequeña sin mango, generalmente _____ y con un agujero en un extremo
a)Cuadrada b)Rectangular c)Triangular d)Ovalada

Ej. El _____b)__ artístico es el lenguaje alternativo de ámbito universal a) Casa b) Dibujo c) Jarrón…d) Claro oscuro.
El ____ busca la representación de los objetos a partir del desarrollo de las zonas de luz y de sombra como un contraste simultaneo de tonos
a)Pincel b)Caballete c)Valor d)Claroscuro

Ej. El _____b)__ artístico es el lenguaje alternativo de ámbito universal a) Casa b) Dibujo c) Jarrón…d) Claro oscuro.
Género pictórico que representa una _____ a base de seres inanimados.
a)Naturaleza muerta b) Composición c)Témpera d) Creta sepia

www.bdigital.ula.ve

Ej. El _____b)__ artístico es el lenguaje alternativo de ámbito universal a) Casa b) Dibujo c) Jarrón…d) Claro oscuro.
Son los materiales colorantes o pinturas, compuestas por substancias de origen _____, animal y vegetal
a) Mineral b) Goma de borrar c) Luz d) Cromático

Ej. El _____b)__ artistico es el lenguaje alternativo de ámbito universal a) Casa b) Dibujo c) Jarrón…d) Claro oscuro.
• El _____ es madera carbonizada, a menudo sauce o parra que se utiliza a modo de lápiz blando
a)Gouache b)Caballete c)Carboncillo d)Valor

Ej. El _____b)__ artistico es el lenguaje alternativo de ámbito universal a) Casa b) Dibujo c) Jarrón…d) Claro oscuro.
Los: _____son liquidos que permiten diluir los pigmentos para aplicarlos con mayor facilidad, pueden ser agua, aceite, trementina, thinner u otros
a) Disolventes b) Tizas Pastel…..c) Lápices de dibujo d) Difuminos

www.bdigital.ula.ve

Ej. El _____b)__ artistico es el lenguaje alternativo de ámbito universal a) Casa b) Dibujo c) Jarrón…d) Claro oscuro.
Por medio de esta _____ se logra crear el efecto de imágenes a todo color utilizando sólo tres: negro, blanco y sanguina.
a)Acrilicos b) Técnica c) Acuarela…..d) Transparencia

Ej. El ____b)__ artistico es el lenguaje alternativo de ámbito universal a) Casa b) Dibujo c) Jarrón…d) Claro oscuro.
Barritas compuesta de _____ y un poco de goma de tragacanto como aglutinante.
a)Encajar b) Pigmento c)Papel satinado d)Color

Ej. El ____b)__ artistico es el lenguaje alternativo de ámbito universal a) Casa b) Dibujo c) Jarrón…d) Claro oscuro.
____realizada con colores disueltos en el agua o goma muy liquida.
a)Dureza b) Medios c) Serie H d)Pintura

www.bdigital.ula.ve

Ej. El ____b)__ artistico es el lenguaje alternativo de ámbito universal a) Casa b) Dibujo c) Jarrón…d) Claro oscuro.
____ que se fabrica de lino, cáñamo o algodón utilizado como soporte pictórico
a)Tela b) Circulo cromático c) Medir d) Boceto

CAPITULO VI

6. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Posteriormente de haber obtenido la información al aplicar los instrumentos de recolección de datos, estos fueron procesados y analizados, obteniéndose los resultados que permiten a la autora presentar las siguientes conclusiones y recomendaciones:

6.1. CONCLUSIONES

- Los docentes de la segunda etapa de educación primaria del Centro APEP "Monseñor Arias Blanco" aplican las evaluaciones sin involucrar a los estudiantes en la escogencia de las estrategias para ser valorados, dichas estrategias de evaluación son tradicionales. Consideran el aprendizaje haciendo énfasis en una evaluación formativa. Los profesores se esmeran en fomentar la autoevaluación haciendo que el estudiante reflexione sobre su actuación.
- En el Centro APEP Mons. Arias Blanco los docentes se encuentran actualizados bajo las directrices del Ministerio del Poder Popular para la Educación siguiendo lineamientos de la Educación Bolivariana.
- Se pudo evidenciar que los docentes utilizan como estrategias para la evaluación las dramatizaciones, exposiciones, investigaciones, producciones escritas y orales, mapas de conceptos, mapas mentales, para ser registrados en escala de estimación, gráfico de progreso, diarios de clase, lista de cotejo, entre otros.
- Los estudiantes consideran la evaluación lúdica como un medio de evaluación diferente. Los niños(as) desean que las evaluaciones sean sencillas y no memorísticas con actividades diferentes. Los discentes asocian la evaluación alternativa sólo con exámenes y exposiciones, y desean cambiar las actuales evaluaciones a valoraciones creativas, y no sólo actividades individuales sino también en equipo.

www.bdigital.ula.ve

- Aunque se maneja por parte de los docentes la información sobre los beneficios del uso de estrategias lúdicas para mejorar el proceso de enseñanza dentro del aula de clases, su aplicación es relativamente baja; además de ello, se corroboró que la participación activa es nula, ya que la única persona que toma decisiones de la práctica evaluativa es la docente.
- El componente lúdico es un recurso de gran utilidad para los docentes ya que permite al estudiante ampliar sus propias estrategias y activar los mecanismos de aprendizaje, además, a través de éste, el discente puede comprobar el conocimiento alcanzado, así como darse cuenta de sus fallas o errores, saber cuáles son los puntos débiles, para hacer mayor énfasis y mejorarlos, corregirlos y seguir avanzando en el conocimiento.
- Los docentes de la institución estudiada no evalúan a través de recursos lúdicos, realizan juegos al final de la clase como actividad de cierre, siempre y cuando el tiempo lo permita y hayan concluido las actividades planificadas.
- La implementación de la propuesta es factible ya que son pocos los materiales requeridos para su elaboración, el costo de los materiales es asequible y se pueden encontrar en cualquier librería, además el tiempo para su aplicación en clase es corto, es flexible porque puede adaptarse a las características de cada taller escolar.

www.bdigital.ula.ve

6.2. RECOMEDACIONES

- Se recomienda al personal docente del Centro APEP Mons. Arias Blanco de San Cristóbal, adoptar para cada Taller de Educación para el Trabajo, el uso de recursos lúdicos para la evaluación del aprendizaje en los estudiantes de la segunda etapa de educación primaria de las instituciones que participan de esta experiencia de aprender haciendo.
- Se considera conveniente la aplicación de la propuesta para el Taller de Dibujo Artístico, recursos lúdicos para la evaluación de las técnicas básicas del dibujo, para ello se propone la implementación del Juego "Súper Cráneos Artísticos"

y el Juego "Estaciones del Saber Artístico" ya que proporcionarán beneficios para el estudiante al momento de evocar los pilares fundamentales del Dibujo Artístico como lo son las técnicas básicas del dibujo y la pintura.

- Dado a que los estudiantes son los actores principales del acto educativo se le sugiere a los docentes del Centro APEP considerar la opinión de los estudiantes sobre las estrategias de evaluación a ser aplicadas durante el período o momento, a fin de que su rendimiento sea satisfactorio y puedan superar las expectativas.
- Se sugiere al personal asistir a jornadas de capacitación sobre evaluación alternativa, a fin de mejorar la praxis educativa y por ende tener estudiantes que participen activamente, y puedan expresarse sin temor ya que es el juego un elemento motivador de gran atracción para los alumnos.

www.bdigital.ula.ve

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Álvarez y Gayou J. (2003). *Cómo hacer investigación cualitativa*. Paidós: México.

Asociación de Promoción de Educación Popular (APEP) (2003). *Aspectos Fundamentales de la APEP*. 2da. Versión. Caracas – Venezuela.

Asociación de Promoción de Educación Popular (APEP) (2004). *Orientaciones Básicas para la Planificación Educativa y Evaluación de los Aprendizajes en el taller escolar*. 3ra. Versión. Caracas – Venezuela.

Blanco O (2004); NUT-ULA. *Tendencias en la evaluación de los Aprendizajes* Revista de Teoría y Didáctica de las Ciencias Sociales. Mérida-Venezuela. ISSN 1316-9505. Enero-Diciembre. N° 9 (2004):111-130. [Consulta: 2013, Marzo 19]

Burbano M. *(2011) Diseño y desarrollo de un sistema lúdico – didáctico, versátil para el desarrollo integral en niños de 3 a 8 años.* [Consulta: 2012, Diciembre 06]

Cea D'Ancona (1999). *Metodología cuantitativa, estrategias técnicas de investigación social*. Síntesis: Madrid.

Constitución Nacional de la República Bolivariana de Venezuela (1999)

Contreras M. (2006) *Los juegos tradicionales como estrategia pedagógica para facilitar el desarrollo integral del niño en edad preescolar*

Cook T: y Reichardt Ch (1982). *Métodos cualitativos y cuantitativos en investigación evaluativa.* 5ta ed. Morata. Disponible: http://books.google.co.ve/books?id=E-vqzcBuCi0C&printsec=frontcover&dq=cook+reichardt++complementariedad+de+los+paradigmas&hl=es-419&sa=X&ei=zOkxUsbYOJPA9QTaj4H4Dg&ved=0CC4Q6AEwAA#v=onepage&q&f=false

Domínguez, M. (2001) Universidad Peruana "Cayetano Heredia". *Facultad de Educación.* Dirección de Educación Continua 2da. 2001.

Enciclopedia Técnica de la Educación. *Estrategias Didácticas.* Disponible: http://a-b-c-monarrez7146961.espacioblog.com/post/2007/01/08/sant-0357-enciclopedia-tecnica-la-educacion. [Consulta: 2011, Diciembre 10]

www.bdigital.ula.ve

Escalante y Posada. (2010). *La Lúdica como estrategia para evaluar los aprendizajes en el área de matemática en la tercera etapa de Educación Básica. Caso "Liceo Bolivariano Monseñor San Miguel", ubicado en la avenida principal de Pirineos, Municipio San Cristóbal, Estado Táchira.*

Flores, F. *(2008) Las competencias que los profesores de educación básica movilizan en su desempeño profesional docente.*

Forni F., Gallart M. y Vasilachis de Gialdino I. (1992). *Métodos Cualitativos II. La práctica de la Investigación.* Buenos Aires: Centro Editor de América Latina.

Galeano M. (2001) *Registro y sistematización de información cualitativa.* Disponible: http://www.google.co.ve/url?sa=t&rct=j&q=registro%20y%20sistematizaci%C3%B3n%20de%20informaci%C3%B3n%20cualitativa&source=web&cd=1&sqi=2&ved=0CCAQFjAA&url=http%3A%2F%2Faprendeenlinea.udea.edu.co%2Flms%2Fmoodle%2Fmod%2Fresource%2Fview.php%3Finpopup%3Dtrue%26id%3D38158&ei=1rUYT7XALqbI0AHEh-WaCw&usg=AFQjCNHBGDby9iu5r41PPAVPFYzbVGJcpg. [Consulta: 2012, Enero 15].

Glosario de Términos Artísticos. Disponible: http://www.uchbud.es/materiales/glosarte.pdf. [Consulta: 2013, Mayo 13].

Gómez M. (2006) *Introducción a la Metodología científica.* 1ª. ed. Córdoba Brujas Argentina.

Gómez, G.; Gil Flores, J.; Jiménez, J. (1996). *Metodología de la investigación cualitativa.* Granada. Ediciones Aljibe.

Góngora L. y Cú Guadalupe (2006). *Las estrategias de enseñanzas lúdicas como herramienta de la calidad para el mejoramiento del rendimiento escolar y la equidad de los alumnos del nivel medio superior.*

Guba, E. & Lincoln, Y. (1989). *Fourth generation evaluation.* Newbury Park: Sage.

Gurdián A. (2007) *El Paradigma Cualitativo en la Investigación Socioeducativa. Disponible:* http://ceccsica.org/programas-accion/educa/publicaciones_pdf/El_Paradigma_Cualitativo.pdf [Consulta: 2013, Abril 21].

Guzmán, Pineda, Ferrer, Castillo (1993) *La Formación para el Trabajo.* Disponible: http://larazondeeducar.wikispaces.com/file/view/Base+de+una+Educaci%C3%B3n+pata+Todos.pdf [Consulta: 2012, Octubre 12].

www.bdigital.ula.ve

Hennessey G. (2003) *El Proceso de Enseñanza – Aprendizaje basado en un método de acción – Reflexión, Empresa – Aula y el Aprendizaje Autónomo.* Revista en línea Disponible: http://www.razonypalabra.org.mx/anteriores/n32/ghennessey.html. [Consulta: 2013, Abril 18].

Hernández, S; Fernández, C y Baptista, L. (1998). *Metodología de la Investigación.* 2ª ed. México, D.F: Mc Graw – Hill Interamericana Editores.

Hiler W. y Paul R., (2006). *27 formas prácticas para mejorar la instrucción. Ideas para promover el aprendizaje activo y cooperativo disponible:* http://www.eduteka.org/pdfdir/27ideaspracticas.pdf [Consulta 2012, diciembre 28].

Imagen Caja de Plástico transparente. Disponible: https://www.google.co.ve/search?hl=es-419&site=imghp&tbm=isch&source=hp&biw=1024&bih=468&q=caja+de+plastico+transparente&oq=caja+de+plast&gs_l=img.1.2.0l10.930.10728.0.13062.13.13.0.0.0.0.325.2555.3j4j4j2.13.0....0...1ac.1.27.img..5.8.1230._p6g64o0H9Y#facrc=_&imgdii=_&imgrc=reBpXcnjyOHEvM%3A%3BkuH6r6dpqhlkPM%3Bhttp%253A%252F%252Fcsimg.mercamania.es%252Fsrv%252FFS%252F29018428caja626%252FT%252F340x340%252FC%252FFFFFFF%252Furl%252Fcaja-626.jpg%3Bhttp%253A%252F%252Fwww.mercamania.es%252Fa%252Flistado_productos%252Fidx%252F3071103%252Fmot%252FCajas_de_plastico_transparente%252Flistado_productos.htm%3B340%3B340 [Consulta: 2013, Febrero 21].

Imagen Dado. Disponible: http://www.google.co.ve/imgres?hl=es&rlz=1T4SKPB_esVE353VE353&biw=1024&bih=396&tbm=isch&tbnid=2ofpBTQeNTAzrM:&imgrefurl=http://www.aplicaciones-ipad-iphone.com/juego/dado-3d&docid=87fEpX60jkzG6M&imgurl=http://imgs.aplicaciones-ipad-iphone.com/full/475a507d44a4e9e10fc870461ca8db030c088d5f.jpg&w=360&h=480&ei=v0yQUayfFJC89gSn_oCwBA&zoom=1&iact=rc&dur=15&page=5&tbnh=141&tbnw=108&start=58&ndsp=15&ved=1t:429,r:60,s:0,i:265&tx=50&ty=77. [Consulta: 2013, Febrero 21].

Imagen Paleta de Dibujo. Disponible: https://www.google.co.ve/search?hl=es-419&site=imghp&tbm=isch&source=hp&biw=1024&bih=468&oq=PALETA+DE+DIBUJO+&gs_l=img.12..0i10i24.2142.8938.0.11069.17.17.0.0.0.0.330.2356.9j3j3j2.17.0....0...1ac.1.27.img..4.13.1350.FDqx0sW-NE0&q=PALETA%20DE%20DIBUJO#facrc=_&imgdii=_&imgrc=0JWk7__KJsSsdM%3A%3BB3XfCZW6f54zWM%3Bhttp%253A%252F%252Fwww

www.bdigital.ula.ve

.pmaria-bilbao.org%252Fnoticias%252Fimages%252Fpaleta_pintor2.jpg%3Bhttp%253A%252F%252Fwww.pmaria-bilbao.org%252Findex.php%253Fprevnext%253D32%3B161%3B240 [Consulta: 2013, Febrero 22]

Imagen Vitrubio: Disponible: https://www.google.co.ve/search?hl=es-419&site=imghp&tbm=isch&source=hp&biw=1024&bih=468&q=vitruvio&oq=vitruvio&gs_l=img.12..0l8j0i10j0.4470.6623.0.8378.8.8.0.0.0.0.336.1463.2j2j3j1.8.0....0...1ac.1.27.img..3.5.692.15JEIyIY01g#facrc=_&imgdii=_&imgrc=vgbxMvPgye50QM%3A%3BQsowFGJn6M_5dM%3Bhttp%253A%252F%252Freformasyobras.files.wordpress.com%252F2010%252F03%252Fvitruvio2.jpg%3Bhttp%253A%252F%252Freformasyobras.wordpress.com%252F2010%252F03%252F20%252Fel-hombre-de-vitruvio%252Fvitruvio%252F%3B412%3B402 [Consulta: 2013, Febrero 22]

Latorre A (2007) *La Investigación acción, conocer y cambiar la práctica educativa*. 4ª. ed. España.

Ley Orgánica de Educación (1980),

Ley Orgánica de Educación (Gaceta Oficial N° 5929). [Consulta: 2009, Noviembre 15].

Ley Orgánica de Protección del Niño y del Adolescente (1998)

Martínez y Salanova (1999), *Función Motivadora del Profesor*. Disponible: http://www.uhu.es/cine.educacion/didactica/0083motivacion.htm. [Consulta: 2012, Octubre 15].

Martínez, O. (1999). *El uso de los juegos en la instrucción.* Enfoques, 1, 45-55

Mejía, Y. (2008). *La creatividad como factor de cambio de la cultura evaluativa*. Disponible: http://www.google.co.ve/search?hl=es-419&noj=1&biw=994&bih=427&q=+La+creatividad+como+factor+de+cambio+de+la+cultura+evaluativa.+++&oq=+La+creatividad+como+factor+de+cambio+de+la+cultura+evaluativa.+++&gs_l=serp.12...59414.62813.0.63993.2.2.0.0.0.0.0.0..0.0....0...1c.1j2.26.serp..2.0.0.Qflx5VnkHSk [Consulta: 2012, Enero 10]

Mendizábal, N. (2006) *Los componentes del diseño flexible en la investigación cualitativa.* Disponible:

www.bdigital.ula.ve

http://metodologiacienciassocialesunrn.files.wordpress.com/2012/08/unidad4-1-mendizabal-disec3b1oflexible.pdf [Consulta: 2013, Febrero 20]

Ministerio del Poder Popular para la Educación, *Currículo Básico Nacional* Disponible:http://www.me.gob.ve/contenidos/2007/d_905_67.pdf. [Consulta: 2011, Diciembre 08].

Navarro, V. (2002). *El afán de jugar.* Disponible: http://books.google.co.ve/books?id=NIs9USFWBI4C&pg=PA212&dq=define+Juegos+estructurados&hl=es-419&sa=X&ei=R2YuUvmoIpD68QSot4HoBg&ved=0CFwQ6AEwCA#v=onepage&q=define%20Juegos%20estructurados&f=false [Consulta: 2011, Agosto 21].

Pérez, J. (2002). *La triangulación analítica como recurso para la validación de estudios de encuesta recurrentes e investigaciones de réplica en Educación Superior*. RELIEVE, v. 12, n. 2. Disponible: [Consulta: 2013, Enero 24]. http://www.uv.es/RELIEVE/v12n2/RELIEVEv12n2_6.htm.

Pérez O, Ruiz M. (2008) *Estrategias lúdicas aplicando el modelo de Van Hiele como una alternativa para la enseñanza de la geometría.*

Piaget J. & Inhelder B. (1997). *Psicología del Niño*. (14ª Ed.). Madrid– España: Ediciones Morata, S. L

Psicología de la Educación para padres y profesionales. *Implicaciones educativas de la teoría de Piaget.* Disponible: http://www.psicopedagogia.com/articulos/?articulo=379. [Consulta: 2012, Diciembre 29].

Quintana A. (2006) *Metodología de la investigación científica cualitativa*. Disponible: http://www.investigacioncualitativa.es/Paginas/Articulos/investigacioncualitativa/Quintana.pdf . [Consulta: 2012, mayo 13].

Reforma de Ley Orgánica de Educación (2009)

Reglamento General de la Ley Orgánica de Educación (1999)

Revista E- Innova. Educación e Innovación Biblioteca Complutense *Vigotsky y el Juego.* Disponible: http://www.ucm.es/BUCM/revcul/e-learning-innova/5/art382.php [Consulta: 2012, Noviembre 02]

www.bdigital.ula.ve

Rodríguez G., Gil J., García E., (1996). *Metodología de la Investigación Cualitativa.* Ediciones Aljibe. Granada. España.

Sanmartí N. (2007) *10 Ideas clave: Evaluar para aprender.* Disponible: http://books.google.co.ve/books?id=BuAkkhRUtYgC&printsec=frontcover&dq=EVALUACION&hl=en&sa=X&ei=IxUtUquiBZLE9gTB4YCgAg&ved=0CEwQ6AEwBQ#v=onepage&q=EVALUACION&f=false [Consulta: 2013, Enero18].

Sautu, R. (2003). *Todo es teoría. Objetivos y métodos de investigación.* Buenos Aires. Ediciones Lumiere.

Sayago V. (2009*) El Juego Ecológico. Una estrategia innovadora para evaluar el aprendizaje. Caso Estudiantes de la Segunda Etapa de la Escuela UE. Lcdo. "Jesús Manuel Oliveros". Municipio Cárdenas. Estado Táchira. Año Escolar 2007- 2008.*

Scheines, G. (1998): *Juegos inocentes, juegos terribles.* Argentina. Eudeba.

Schwartz S. y Pollishuke M. (1998). *Aprendizaje Activo.* Disponible: http://books.google.co.ve/books?id=1fKiBLwAig4C&pg=PA23&dq=aprendizaje+activo++actitud+del+docente&hl=es-419&sa=X&ei=Df4tUoqbGon68gTA14CgAg&ved=0CDMQ6AEwAQ#v=onepage&q=aprendizaje%20activo%20%20actitud%20del%20docente&f=false [Consulta: 2012, Septiembre 25].

Sierra B. (1992). Tesis doctorales y trabajos de investigación Científica. *Metodología general de su elaboración y documentación.* 4ª ed. Madrid, España.

Sierra B. (2001). *Técnicas de Investigación Social. Teoría y Ejercicios.* 14ª Ed. Editorial Paraninfo. Disponible: http://www.scribd.com/doc/68771349/Tecnicas-de-Investigacion-Social-R-Sierra-Bravo [Consulta: 2013, Marzo 09].

Silva, J. (2001). *Didáctica de la Contabilidad.* Caracas: COBO

Solórzano, N. (2005) *Principios de Aprendizaje.* Disponible: http://books.google.co.ve/books?id=Do0PdnQ2K1sC&printsec=frontcover&dq=inauthor:%22Nubia+Sol%C3%B3rzano%22&hl=es-419&sa=X&ei=miktUrXLNYKw8QT37YDACQ&ved=0CC4Q6AEwAA#v=onepage&q&f=false [Consulta: 2012, Diciembre 15].

www.bdigital.ula.ve

Tamayo M. (2005) *Diccionario de la Investigación Científica.* 2ª. ed. Editorial Limusa – Wiley. Argentina.

Tamayo y Tamayo (2003): *El proceso de la investigación científica.* 4ta ed. Limusa. Disponible: http://www.scribd.com/doc/12235974/Tamayo-y-Tamayo-Mario-El-Proceso-de-la-Investigacion-Cientifica [Consulta: 2013, Enero 15].

Técnicas del Dibujo y la Pintura. Disponible: http://riie.com.ve/?a=32434 [Consulta 2013, Mayo 14].

Tipos de Técnicas del Dibujo Disponible: http://www.tiposde.org/ocio-y-entretenimiento/530-tipos-de-tecnicas/#ixzz2T6qjfVhy [Consulta: 2013, Mayo 14].

Torres, C. M. (2002). *El Juego: Una estrategia importante.* Educere, 19, 289 -296.

Universidad de los Andes, Dr. Pedro Rincón Gutiérrez, (2009, Mayo). Postgrado en Evaluación Educativa. *Evaluación y Pedagogía en Tiempos de Cambio.* Cuadernos de Evaluación. Táchira.

Universidad Icesi (2000) *Aprendizaje Activo* Disponible: http://bibliotecadigital.icesi.edu.co/biblioteca_digital/bitstream/item/939/1/Proyecto_educativo_universidad.pdf. [Consulta 2012, Diciembre 28].

Universidad Politécnica de Catalunya. *Aprendizaje Activo. Disponible:* www.upc.edu/eees/guia_disseny/guia.../aprendizaje_activo.pdf

Vopel, K. (2000). *Juegos de interacción para niños y preadolescentes.* Madrid: Editorial CCS.

Woolfolk, A. (1996) *Psicología Educativa,* México, Prentice-Hall. Hispanoamericana SA. www.upc.edu/eees/guia_disseny/guia.../aprendizaje_activo.pdf. [Consulta: 2012, Enero 10].

Zapata, O. (1989). *Juego y Aprendizaje Escolar.* 6ta ed. Editorial Pax. http://books.google.co.ve/books?id=AHZbxQSOUvMC&printsec=frontcover&dq=Zapata+O.+(2007)+++El+Juego+y+Aprendizaje+escolar&hl=es-419&sa=X&ei=b6wqUuLSJZKC9QSm9IC4BA&ved=0CC4Q6AEwAA#v=onepage&q&f=false [Consulta: 2012, Noviembre 03].

www.bdigital.ula.ve

www.bdigital.ula.ve

ANEXOS

www.bdigital.ula.ve

ANEXO A: Carta de solicitud para validación de los instrumentos.

San Cristóbal, 21 de Febrero de 2013.

Profesora. Carolina Castillo
Docente Maestría en Evaluación Educativa
Universidad "Dr. Pedro Rincón Gutiérrez"
San Cristóbal – Táchira

Con atención: Dr. Oscar Blanco
Tutor Pedagógico.

Estimada Profesora, reciba un saludo cordial, deseándole éxitos en sus labores educativas.

La presente tiene por finalidad solicitar su colaboración para realizar la lectura y validación del instrumento del trabajo de grado realizado por la Lcda. Jennifer Canache, estudiante de la VI Cohorte de la Maestría en Evaluación Educativa que lleva por título "Recursos Lúdicos para la Evaluación de los Aprendizajes en los estudiantes de la segunda etapa de Educación Básica", para optar al título de Magister en Educación de esta distinguida Universidad.

www.bdigital.ula.ve

Sin más a que hacer referencia, agradecida de antemano por su aporte,

Atentamente,

Lcda. Jennifer M. Canache R.
V.-13146993
VI Cohorte Maestría en Evaluación

San Cristóbal, 21 de Febrero de 2013.

Profesor. Oscar Guerrero
Docente Maestría en Evaluación Educativa
Universidad "Dr. Pedro Rincón Gutiérrez"
San Cristóbal – Táchira

Con atención: Dr. Oscar Blanco
Tutor Pedagógico.

Estimado Profesor, reciba un saludo cordial, deseándole éxitos en sus labores educativas.

La presente tiene por finalidad solicitar su colaboración para realizar la lectura y validación del instrumento del trabajo de grado realizado por la Lcda. Jennifer Canache, estudiante de la VI Cohorte de la Maestría en Evaluación Educativa que lleva por título "Recursos Lúdicos para la Evaluación de los Aprendizajes en los estudiantes de la segunda etapa de Educación Básica", para optar al título de Magister en Educación de esta distinguida Universidad.

www.bdigital.ula.ve

Sin más a que hacer referencia, agradecida de antemano por su aporte,

Atentamente,

Lcda. Jennifer M. Canache R.
V.-13146993
VI Cohorte Maestría en Evaluación

San Cristóbal, 21 de Febrero de 2013.

Profesora. Rosalba Chacón
Docente Maestría en Evaluación Educativa
Universidad "Dr. Pedro Rincón Gutiérrez"
San Cristóbal – Táchira

Con atención: Dr. Oscar Blanco
Tutor Pedagógico.

Estimada Profesora, reciba un saludo cordial, deseándole éxitos en sus labores educativas.

La presente tiene por finalidad solicitar su colaboración para realizar la lectura y validación del instrumento del trabajo de grado realizado por la Lcda. Jennifer Canache, estudiante de la VI Cohorte de la Maestría en Evaluación Educativa que lleva por título "Recursos Lúdicos para la Evaluación de los Aprendizajes en los estudiantes de la segunda etapa de Educación Básica", para optar al título de Magister en Educación de esta distinguida Universidad.

www.bdigital.ula.ve

Sin más a que hacer referencia, agradecida de antemano por su aporte,

Atentamente,

Lcda. Jennifer M. Canache R.
V.-13146993
VI Cohorte Maestría en Evaluación

San Cristóbal, 21 de Febrero de 2013.

Profesora. Lourdes Varilla
Docente Maestría en Evaluación Educativa
Universidad "Dr. Pedro Rincón Gutiérrez"
San Cristóbal – Táchira

Con atención: Dr. Oscar Blanco
Tutor Pedagógico.

Estimada Profesora, reciba un saludo cordial, deseándole éxitos en sus labores educativas.

La presente tiene por finalidad solicitar su colaboración para realizar la lectura y validación del instrumento del trabajo de grado realizado por la Lcda. Jennifer Canache, estudiante de la VI Cohorte de la Maestría en Evaluación Educativa que lleva por título "Recursos Lúdicos para la Evaluación de los Aprendizajes en los estudiantes de la segunda etapa de Educación Básica", para optar al título de Magister en Educación de esta distinguida Universidad.

www.bdigital.ula.ve

Sin más a que hacer referencia, agradecida de antemano por su aporte,

Atentamente,

Lcda. Jennifer M. Canache R.
V.-13146993
VI Cohorte Maestría en Evaluación

San Cristóbal, 21 de Febrero de 2013.

Profesor. Yesser Alcedo
Docente Maestría en Evaluación Educativa
Universidad "Dr. Pedro Rincón Gutiérrez"
San Cristóbal – Táchira

Con atención: Dr. Oscar Blanco
Tutor Pedagógico.

Estimado Profesor, reciba un saludo cordial, deseándole éxitos en sus labores educativas.

La presente tiene por finalidad solicitar su colaboración para realizar la lectura y validación del instrumento del trabajo de grado realizado por la Lcda. Jennifer Canache, estudiante de la VI Cohorte de la Maestría en Evaluación Educativa que lleva por título "Recursos Lúdicos para la Evaluación de los Aprendizajes en los estudiantes de la segunda etapa de Educación Básica", para optar al título de Magister en Educación de esta distinguida Universidad.

www.bdigital.ula.ve

Sin más a que hacer referencia, agradecida de antemano por su aporte,

Atentamente,

Lcda. Jennifer M. Canache R.
V.-13146993
VI Cohorte Maestría en Evaluación

ANEXO B: Validación de los instrumentos.

www.bdigital.ula.ve

UNIVERSIDAD DE LOS ANDES
NÚCLEO UNIVERSITARIO "DR. PEDRO RINCÓN GUTIÉRREZ"
TÁCHIRA - VENEZUELA

UNIVERSIDAD DE LOS ANDES
Núcleo Universitario Dr. "Pedro Rincón Gutiérrez"
Táchira - Venezuela
COORDINACIÓN DE POSTGRADO
MAESTRÍA EN EVALUACIÓN EDUCATIVA

INSTRUMENTO DIRIGIDO A DOCENTES

El presente instrumento tiene como finalidad obtener información sobre el uso de estrategias lúdicas por parte de los docentes para la evaluación educativa en los estudiantes de 4to., 5to y 6to. Grado de Educación Primaria.

www.bdigital.ula.ve

Se agradece la colaboración que usted pueda prestar al responder este instrumento lo más objetivamente posible, ya que los resultados serán utilizados en una investigación educativa. Cabe destacar que los datos suministrados por usted, serán considerados con carácter confidencial.

Muchas gracias por la atención prestada.

Lcda. Jennifer Canache

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

ITEMS	PERTINENCIA					COHERENCIA					REDACCIÓN					VALIDEZ					OBSERVACIONES
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
01																					
02																					
03																					
04																					
05																					
06																					
07																					
08																					
09																					
10																					
11																					
12																					
13																					
14																					
15																					
16																					
17																					
18																					
19																					
20																					

www.bdigital.ula.ve

Observaciones:_____

CRITERIOS PARA LA VALIDACIÓN.

El Instrumento tiene cincos (5) alternativas de respuesta:

- (5) Muy de Acuerdo (MDA).
- (4) De Acuerdo (DA).
- (3) Indeciso (I).
- (2) En Desacuerdo (ED).
- (1) Muy en Desacuerdo (MED).
- Enmarcado en Veinte (20) ítems donde se determinará la coherencia, pertinencia, redacción y validez interna para cada uno con una escala del 1 al 5, de lo contrario adicione sus observaciones.
- C = Coherencia de los Ítems con los objetivos.
- P = Pertinencia.
- R = Redacción. V = Validez interna de contenido.

ANEXO C: Encuesta dirigida a los estudiantes de la II Etapa de Educación Básica del Centro APEP Monseñor Arias Blanco.

www.bdigital.ula.ve

ENCUESTA PARA EL (LA) DOCENTE

Instrucciones:

A continuación se presentan una serie de enunciados. Después de leer cada uno, por favor, marque con una (X) en la categoría de la escala que más se ajuste a su criterio.

S = Siempre; CS = Casi Siempre; AV = Algunas Veces;

CN = Casi Nunca; N = Nunca

Nº	ÍTEMS	S	CS	AV	CN	N
1	Permite la participación de los estudiantes en las actividades de evaluación					
2	Fomenta en clase el trabajo en equipo					
3	Estimula la cooperación durante la ejecución de actividades con recursos lúdicos.					
4	Propicia en los estudiantes la espontaneidad e independencia al ser evaluados					
5	Realiza preguntas a los estudiantes que ayuden a la comprensión del contenido.					
6	Incorpora actividades lúdicas en el proceso de evaluación					
7	Considera los principios de la Teoría constructivista para el fortalecimiento del proceso de aprendizaje					
8	Cambia la metodología en función del contenido, los objetivos y los intereses de los niños.					
9	Propone problemas apoyados en la lúdica que retan al estudiante					
10	Aplica una evaluación a través de recursos lúdicos					
11	Emplea el desarrollo lúdico de la clase como nuevas maneras de aprender					
12	Evalúa a través de recursos lúdicos					
13	El uso de recursos lúdicos en clase permite a los estudiantes aprender, recrearse y socializar de modo más interactivo y estimulante.					
14	Propicia que sus estudiantes tengan una actitud autocrítica sobre su evaluación					
15	Cambia elementos de juicio valorativo de sus estudiantes y de su propia actuación docente.					
16	Permite que los estudiantes expresen opiniones como resultado de la reflexión y la crítica constructiva					
17	Analiza alternativas orientadas al mejoramiento de la evaluación de los estudiantes					
18	La evaluación lúdica valora las debilidades y fortalezas en el aprendizaje					
19	Refuerza en los estudiantes actividades basadas en el juego para aplicarlas en situaciones de aprendizaje.					
20	Las actividades lúdicas fortalecen el desarrollo de las competencias esperadas en el nivel de Educación Primaria.					

www.bdigital.ula.ve

ANEXO D: Guión dirigido a los estudiantes de la II Etapa de Educación Básica del Centro APEP Monseñor Arias Blanco

www.bdigital.ula.ve

GUIÓN DIRIGIDO A LOS ESTUDIANTES DE LA II ETAPA DE EDUCACION BÁSICA DEL CENTRO APEP MONSEÑOR ARIAS BLANCO

1. ¿Te gustaría ser evaluado a través de actividades Recreativas?
2. ¿Tú le dices a tu profesora cómo quieres las evaluaciones?
3. ¿Te gustaría ser evaluado constantemente de diferentes formas?
4. ¿Cómo te evalúa tu docente?
5. ¿Qué te gustaría cambiar de tus evaluaciones?

www.bdigital.ula.ve

ANEXO E: Lista de Cotejo. Docentes del Centro APEP Monseñor Arias Blanco.

www.bdigital.ula.ve

LISTA DE COTEJO. DOCENTES CENTRO APEP MONS. ARIAS BLANCO				
Docente 1				
Sub Categoría	**Ítem**	**Si**	**No**	**Observación**
Participación activa.	Posibilita en los estudiantes la participación activa en el proceso de evaluación.		X	El Profesor es el que toma la iniciativa.
Trabajo colaborativo.	Fomenta el trabajo en equipo, la cooperación en actividades lúdicas.		X	Le gusta que hagan el trabajo de forma individual.
Análisis y reflexión.	Estimula la autoevaluación de los trabajos realizados por los estudiantes.	X		Cada estudiante considera su evaluación. Hace uso de la escala de estimación y gráfico de progreso.
Evaluación Lúdica.	Utiliza innovadoras formas de evaluación, juegos y actividades lúdicas.		X	No permite juegos, ni actividades lúdicas.
Evaluación Alternativa.	Genera un clima de confianza favoreciendo nuevas formas de evaluación de saberes.		X	Se ajusta a las ya establecidas en el CBN. Utiliza lista de cotejo, escala de estimación, autoevaluación, exposiciones orales. Gráfico de Progreso, trabajos escritos y prácticos.
Actitud.	Fomenta en los estudiantes una actitud autocritica sobre su evaluación.	X		Permite que los estudiantes consideren su actuación.
Motivación.	Incentiva al estudiante para que participe en clases y tenga más deseos de aprender.	X		Estimula a los estudiantes a mediante lluvia de ideas.
Comprensión.	Existe coherencia entre los contenidos que se proponen y las estrategias que se trabajan	X		Realiza el proyecto por grado adaptado a su madurez
Aprendizajes significativos	Los aprendizajes que se plantean resultan significativos para los estudiantes.	X		Se evidencia el aprendizaje y el agrado por la tarea realizada.
Lúdica.	Adapta las características de los estudiantes al desarrollo lúdico.		X	No realiza actividades lúdicas.
Racionalidad.	Utiliza recursos lúdicos para evaluar.		X	No utiliza recursos lúdicos
Resolución de problemas.	Desarrolla acciones con las actuales exigencias en materia evaluativa.	X		Utiliza pruebas prácticas, estudio dirigido.
Creatividad.	Plantea actividades lúdicas para evaluar.		X	No plantea actividades lúdicas para evaluar.
Estrategias metodológicas.	Cambia las estrategias para valorar la actuación de los estudiantes.		X	Realiza evaluación diagnóstica, formativa y sumativa.
Desarrollo de competencias.	Fortalece la actuación de los estudiantes en el aula a través del uso de actividades lúdicas.		X	Cumple a cabalidad con lo planificado. No emplea actividades lúdicas.

www.bdigital.ula.ve

LISTA DE COTEJO. DOCENTES CENTRO APEP MONS. ARIAS BLANCO				
Docente 2				
Sub Categoría	**Ítem**	**Si**	**No**	**Observación**
Participación activa.	Posibilita en los estudiantes la participación activa en el proceso de evaluación.	X		Realiza una evaluación por procesos, cada estudiante considera su apreciación.
Trabajo colaborativo.	Fomenta el trabajo en equipo, la cooperación en actividades lúdicas.	X		Organiza mesas de trabajo.
Análisis y reflexión.	Estimula la autoevaluación de los trabajos realizados por los estudiantes.	X		Observa, ayuda y corrige la ejecución del trabajo realizado, genera reflexión sobre su actuación..
Evaluación Lúdica.	Utiliza innovadoras formas de evaluación, juegos y actividades lúdicas.		X	No realiza evaluación lúdica. Hace sopas de letras con el contenido de la clase.
Evaluación Alternativa.	Genera un clima de confianza favoreciendo nuevas formas de evaluación de saberes.	X		Considera aplicar nuevas formas de evaluación. Utiliza escala de estimación, Autoevaluación, exposición oral, lista de cotejo, trabajos prácticos y escritos.
Actitud.	Fomenta en los estudiantes una actitud autocritica sobre su evaluación.	X		Aplica autoevaluación en cada práctica y retroalimentación al final de la clase.
Motivación.	Incentiva al estudiante para que participe en clases y tenga más deseos de aprender.	X		Realiza practicas creativas al seleccionarlas en acuerdo con los estudiantes
Comprensión.	Existe coherencia entre los contenidos que se proponen y las estrategias que se trabajan	X		Los contenidos y las estrategias se apoyan y se adecuan en el CBN
Aprendizajes significativos	Los aprendizajes que se plantean resultan significativos para los estudiantes.	X		Las intervenciones de los estudiantes en la clase son fluidas y de calidad.
Lúdica.	Adapta las características de los estudiantes al desarrollo lúdico.	X		Aporta ideas y los estudiantes y juegan al final de clase .
Racionalidad.	Utiliza recursos lúdicos para evaluar.		X	Le gustaría aplicarlo en un futuro.
Resolución de problemas.	Desarrolla acciones con las actuales exigencias en materia evaluativa.	X		Plasma en el proyecto actividades de esparcimiento canciones, juegos, las aplica al final de la clase.
Creatividad.	Plantea actividades lúdicas para evaluar.		X	No evalúa con recursos lúdicos.
Estrategias metodológicas.	Cambia las estrategias para valorar la actuación de los estudiantes.	X		En ocasiones realiza exposiciones, trabajos en equipo. No realiza evaluaciones escritas solo prácticas.
Desarrollo de competencias.	Fortalece la actuación de los estudiantes en el aula a través del uso de actividades lúdicas.	X		Integra a los estudiantes a través de juegos dentro del aula taller.

www.bdigital.ula.ve

LISTA DE COTEJO. DOCENTES CENTRO APEP MONS. ARIAS BLANCO				
Docente 3				
Sub Categoría	**Ítem**	**Si**	**No**	**Observación**
Participación activa.	Posibilita en los estudiantes la participación activa en el proceso de evaluación.	X		Observa bien y se fija en los detalles.
Trabajo colaborativo.	Fomenta el trabajo en equipo, la cooperación en actividades lúdicas.	X		Demuestra motivación por el trabajo en equipo.
Análisis y reflexión.	Estimula la autoevaluación de los trabajos realizados por los estudiantes.	X		Se esfuerza en que los estudiantes aprecien y valoren sus propios trabajos.
Evaluación Lúdica.	Utiliza innovadoras formas de evaluación, juegos y actividades lúdicas.		X	No evalúa lúdicamente.
Evaluación Alternativa.	Genera un clima de confianza favoreciendo nuevas formas de evaluación de saberes.	X		Se muestra interesado en documentarse más sobre el tema. Emplea lista de cotejo, escala de estimación, gráfico de progreso, exposiciones orales, pruebas objetivas, trabajos escritos y prácticos.
Actitud.	Fomenta en los estudiantes una actitud autocritica sobre su evaluación.	X		Resalta en los estudiantes un buen acabado en las tareas prácticas.
Motivación.	Incentiva al estudiante para que participe en clases y tenga más deseos de aprender.	X		Al inicio, desarrollo y cierre realiza feeback.
Comprensión.	Existe coherencia entre los contenidos que se proponen y las estrategias que se trabajan	X		Contenidos ajustados al Currículo del Subsistema de Educación Primaria Bolivariana
Aprendizajes significativos	Los aprendizajes que se plantean resultan significativos para los estudiantes.	X		Los estudiantes expresan recuerdos de tareas realizadas anteriormente con agrado.
Lúdica.	Adapta las características de los estudiantes al desarrollo lúdico.		X	Aplica juegos en grupo, y canciones.
Racionalidad.	Utiliza recursos lúdicos para evaluar.		X	No utiliza recursos lúdicos para evaluar
Resolución de problemas.	Desarrolla acciones con las actuales exigencias en materia evaluativa.		X	No se encuentra actualizada, tiene varios años sin estudiar o asistir a cursos.
Creatividad.	Plantea actividades lúdicas para evaluar.		X	No utiliza actividades lúdicas para evaluar.
Estrategias metodológicas.	Cambia las estrategias para valorar la actuación de los estudiantes.	X		Se esmera para presentar en cada lapso diferentes tareas y estrategias.
Desarrollo de competencias.	Fortalece la actuación de los estudiantes en el aula a través del uso de actividades lúdicas.	X		A los estudiantes les gusta mucho el final de la clase porque realizan actividades de recreativas.

www.bdigital.ula.ve

LISTA DE COTEJO. DOCENTES CENTRO APEP MONS. ARIAS BLANCO				
Docente 4				
Sub Categoría	**Ítem**	**Si**	**No**	**Observación**
Participación activa.	Posibilita en los estudiantes la participación activa en el proceso de evaluación.		X	La evaluación es realizada por la docente.
Trabajo colaborativo.	Fomenta el trabajo en equipo, la cooperación en actividades lúdicas.		X	Le parece mejor el trabajo individual.
Análisis y reflexión.	Estimula la autoevaluación de los trabajos realizados por los estudiantes.	X		Escucha el parecer de los estudiantes, prevalece la apreciación de la docente.
Evaluación Lúdica.	Utiliza innovadoras formas de evaluación, juegos y actividades lúdicas.		X	El tiempo para recreación y actividades lúdicas es escaso.
Evaluación Alternativa.	Genera un clima de confianza favoreciendo nuevas formas de evaluación de saberes.		X	Se somete a lineamientos rígidos, en desacuerdo con nuevas formas de evaluación. Utiliza escala de estimación, heteroevaluación, gráfico de progreso, trabajos prácticos.
Actitud.	Fomenta en los estudiantes una actitud autocritica sobre su evaluación.	X		Exige resultados y crítica constructiva.
Motivación.	Incentiva al estudiante para que participe en clases y tenga más deseos de aprender.	X		Se esfuerza por un progreso notorio en disciplina y rendimiento.
Comprensión.	Existe coherencia entre los contenidos que se proponen y las estrategias que se trabajan	X		Apego a la planificación del Proyecto de Aprendizaje.
Aprendizajes significativos	Los aprendizajes que se plantean resultan significativos para los estudiantes.	X		Son significativos, requiere mayor dinamismo en el desarrollo de la clase.
Lúdica.	Adapta las características de los estudiantes al desarrollo lúdico.		X	No hay tiempo para el desarrollo lúdico.
Racionalidad.	Utiliza recursos lúdicos para evaluar.		X	No utiliza recursos lúdicos para evaluar.
Resolución de problemas.	Desarrolla acciones con las actuales exigencias en materia evaluativa.		X	Solo en teoría al plasmarse en el proyecto.
Creatividad.	Plantea actividades lúdicas para evaluar.		X	No plantea actividades lúdicas para evaluar.
Estrategias metodológicas.	Cambia las estrategias para valorar la actuación de los estudiantes.		X	Aplica en cada año escolar una evaluación tradicional.
Desarrollo de competencias.	Fortalece la actuación de los estudiantes en el aula a través del uso de actividades lúdicas.		X	No se fortalece, el tiempo es insuficiente para las actividades lúdicas.

www.bdigital.ula.ve

LISTA DE COTEJO. DOCENTES CENTRO APEP MONS. ARIAS BLANCO				
Docente 5				
Sub Categoría	**Ítem**	**Si**	**No**	**Observación**
Participación activa.	Posibilita en los estudiantes la participación activa en el proceso de evaluación.	X		Tiene influencia positiva sobre el grupo, lo que permite la fluidez en la participación.
Trabajo colaborativo.	Fomenta el trabajo en equipo, la cooperación en actividades lúdicas.	X		Prefiere el trabajo individual.
Análisis y reflexión.	Estimula la autoevaluación de los trabajos realizados por los estudiantes.	X		Incentiva la autoevaluación y coevaluación al finalizar las prácticas.
Evaluación Lúdica.	Utiliza innovadoras formas de evaluación, juegos y actividades lúdicas.		X	No evalúa lúdicamente. Emplea sopa de letras al final de la clase para reforzar el contenido.
Evaluación Alternativa.	Genera un clima de confianza favoreciendo nuevas formas de evaluación de saberes.	X		Aplica escala de estimación, gráfico de progreso, registro de evaluación continua, pruebas objetivas, autoevaluación, trabajos escritos y prácticos, exposición oral.
Actitud.	Fomenta en los estudiantes una actitud autocritica sobre su evaluación.	X		La hace siempre como retroalimentación del desempeño.
Motivación.	Incentiva al estudiante para que participe en clases y tenga más deseos de aprender.	X		Realiza técnicas entretenidas y variadas para incentivar al estudiante.
Comprensión.	Existe coherencia entre los contenidos que se proponen y las estrategias que se trabajan	X		Se actualiza con las normativas del MPPE.
Aprendizajes significativos	Los aprendizajes que se plantean resultan significativos para los estudiantes.	X		Se evidencia en la asistencia completa al Taller y los buenos comentarios de los estudiantes, les gusta asistir cada semana.
Lúdica.	Adapta las características de los estudiantes al desarrollo lúdico.	X		Dependiendo del grado usa estrategias lúdicas al final de la clase.
Racionalidad.	Utiliza recursos lúdicos para evaluar.		X	No evalúa lúdicamente.
Resolución de problemas.	Desarrolla acciones con las actuales exigencias en materia evaluativa.	X		Esta actualizada con los lineamientos del MPPE para este año escolar 2012-2013.
Creatividad.	Plantea actividades lúdicas para evaluar.		X	No ha pensado en evaluar de esa forma.
Estrategias metodológicas.	Cambia las estrategias para valorar la actuación de los estudiantes.	X		Explora con los estudiantes la efectividad de la estrategia, modificándola si no se adapta.
Desarrollo de competencias.	Fortalece la actuación de los estudiantes en el aula a través del uso de actividades lúdicas.	X		Le gusta compartir al final de la clase con los estudiantes con lecturas, juegos, sopas de letras.

www.bdigital.ula.ve

LISTA DE COTEJO. DOCENTES CENTRO APEP MONS. ARIAS BLANCO				
Docente 6				
Sub Categoría	**Ítem**	**Si**	**No**	**Observación**
Participación activa.	Posibilita en los estudiantes la participación activa en el proceso de evaluación.	X		Le gusta que los estudiantes sean los protagonistas de su evaluación.
Trabajo colaborativo.	Fomenta el trabajo en equipo, la cooperación en actividades lúdicas.	X		Utiliza en las clases participación individualizada. Poco realiza actividades lúdicas de cooperación.
Análisis y reflexión.	Estimula la autoevaluación de los trabajos realizados por los estudiantes.	X		Valora el esfuerzo de cada estudiante y lo anima a realizar la autoevaluación.
Evaluación Lúdica.	Utiliza innovadoras formas de evaluación, juegos y actividades lúdicas.		X	Utiliza juegos al final de la clase, refuerza el contenido con sopa de letras y crucigramas al final de la clase.
Evaluación Alternativa.	Genera un clima de confianza favoreciendo nuevas formas de evaluación de saberes.	X		Se preocupa por innovar y actualizarse. Acostumbra el uso lista de cotejo, escala de estimación, evaluación continua, autoevaluación, pruebas escritas, exposiciones orales, trabajos escritos, trabajos prácticos.
Actitud.	Fomenta en los estudiantes una actitud autocritica sobre su evaluación.	X		Considera que es parte de la conformación de la personalidad del estudiante y la fomenta cada dia.
Motivación.	Incentiva al estudiante para que participe en clases y tenga más deseos de aprender.	X		Orienta la adquisición de saberes con prácticas, aprender haciendo.
Comprensión.	Existe coherencia entre los contenidos que se proponen y las estrategias que se trabajan	X		Se reta personalmente al proponer contenidos con estrategias innovadoras para el aprendizaje.
Aprendizajes significativos	Los aprendizajes que se plantean resultan significativos para los estudiantes.	X		Presenta material didáctico adaptado a los estudiantes y grados, existe un ambiente agradable para el aprendizaje.
Lúdica.	Adapta las características de los estudiantes al desarrollo lúdico.		X	Valora el juego para el aprendizaje, en ocasiones hay espacio para el esparcimiento al final de la clase.
Racionalidad.	Utiliza recursos lúdicos para evaluar.		X	No evalúa a través de recursos lúdicos.
Resolución de problemas.	Desarrolla acciones con las actuales exigencias en materia evaluativa.	X		Se esfuerza por estar al día bajo las orientaciones del MPPE.
Creatividad.	Plantea actividades lúdicas para evaluar.		X	No hace planteamientos para evaluar con la lúdica.
Estrategias metodológicas.	Cambia las estrategias para valorar la actuación de los estudiantes.	X		Cuando considera mejora con los grupos asignados las estrategias tomando en cuenta el diagnostico.
Desarrollo de competencias.	Fortalece la actuación de los estudiantes en el aula a través del uso de actividades lúdicas.		X	Solo cuando queda tiempo al final de la clase, realiza sopas de letras o dinámicas de cierre.

www.bdigital.ula.ve

LISTA DE COTEJO. DOCENTES CENTRO APEP MONS. ARIAS BLANCO				
Docente 7				
Sub Categoría	**Ítem**	**Si**	**No**	**Observación**
Participación activa.	Posibilita en los estudiantes la participación activa en el proceso de evaluación.	X		Le gusta que los estudiantes se esfuercen, lo valoren y participen al momento de su evaluación.
Trabajo colaborativo.	Fomenta el trabajo en equipo, la cooperación en actividades lúdicas.	X		Sugiere la conformación de equipos para trabajar en clase.
Análisis y reflexión.	Estimula la autoevaluación de los trabajos realizados por los estudiantes.	X		Es una fortaleza que hay que mantener y fomentar.
Evaluación Lúdica.	Utiliza innovadoras formas de evaluación, juegos y actividades lúdicas.		X	No evalúa lúdicamente. Realiza juegos y sopas de letras al final de la clase.
Evaluación Alternativa.	Genera un clima de confianza favoreciendo nuevas formas de evaluación de saberes.	X		Se esmera por la autoevaluación. Aplica pruebas objetivas, trabajos escritos, exposición oral, evaluación continua, escala de estimación, lista de cotejo.
Actitud.	Fomenta en los estudiantes una actitud autocritica sobre su evaluación.	X		Los estudiantes al terminar están pendientes de su evaluación y piden la atención de los demás.
Motivación.	Incentiva al estudiante para que participe en clases y tenga más deseos de aprender.	X		Siempre estimula a través de torbellinos de ideas, y genera opciones que les agrada.
Comprensión.	Existe coherencia entre los contenidos que se proponen y los estrategias se trabajan	X		Existe relación, se presenta en el proyecto de aprendizaje, está en concordancia con los actuales lineamientos.
Aprendizajes significativos	Los aprendizajes que se plantean resultan significativos para los estudiantes.	X		Los estudiantes escogen con ayuda de la docente la práctica a realizar. Se esmera para generarles un aprendizaje significativo.
Lúdica.	Adapta las características de los estudiantes al desarrollo lúdico.	X		Realiza actividades recreativas acordes con la madurez de los estudiantes.
Racionalidad.	Utiliza recursos lúdicos para evaluar.		X	No considera para evaluar, los recursos lúdicos.
Resolución de problemas.	Desarrolla acciones con las actuales exigencias en materia evaluativa.	X		Sigue directrices emanadas por el MPPE y la Zona Educativa Táchira.
Creatividad.	Plantea actividades lúdicas para evaluar.		X	No plantea evaluar con actividades lúdicas.
Estrategias metodológicas.	Cambia las estrategias para valorar la actuación de los estudiantes.		X	Utiliza la autoevaluación y una evaluación por procesos.
Desarrollo de competencias.	Fortalece la actuación de los estudiantes en el aula a través del uso de actividades lúdicas.	X		Al final de la clase se retroalimenta de lo aprendido y realizan juegos en equipo, en ocasiones sopas de letras, lecturas, crucigramas.

www.bdigital.ula.ve

LISTA DE COTEJO. DOCENTES CENTRO APEP MONS. ARIAS BLANCO				
Docente 8				
Sub Categoría	**Ítem**	**Si**	**No**	**Observación**
Participación activa.	Posibilita en los estudiantes la participación activa en el proceso de evaluación.	X		Ejerce influencia positiva sobre los estudiantes para la evaluación participativa.
Trabajo colaborativo.	Fomenta el trabajo en equipo, la cooperación en actividades lúdicas.	X		Utiliza el trabajo en equipo para actividades prácticas. Las actividades lúdicas dependen del comportamiento de los estudiantes.
Análisis y reflexión.	Estimula la autoevaluación de los trabajos realizados por los estudiantes.	X		Es condescendiente con los estudiantes y los incentiva para asumir su autoevaluación.
Evaluación Lúdica.	Utiliza innovadoras formas de evaluación, juegos y actividades lúdicas.		X	No evalúa a través de la lúdica. Realiza sopa de letras y juegos al final de la clase.
Evaluación Alternativa.	Genera un clima de confianza favoreciendo nuevas formas de evaluación de saberes.	X		Emplea lista de cotejo, escala de estimación, registro de evaluación continua, autoevaluación, trabajos escritos.
Actitud.	Fomenta en los estudiantes una actitud autocritica sobre su evaluación.	X		Ha transformado algunos criterios en los niños al momento de ser críticos sobre su evaluación.
Motivación.	Incentiva al estudiante para que participe en clases y tenga más deseos de aprender.	X		Es amigable con los estudiantes lo que facilita el ambiente de participación e innova técnicas para el aprendizaje.
Comprensión.	Existe coherencia entre los contenidos que se proponen y las estrategias que se trabajan	X		Esta adaptado a las orientaciones metodológicas emanadas por el MPPE.
Aprendizajes significativos	Los aprendizajes que se plantean resultan significativos para los estudiantes.	X		Son complementados por investigaciones en el hogar y compromisos.
Lúdica.	Adapta las características de los estudiantes al desarrollo lúdico.	X		Afianza el desarrollo lúdico de los estudiantes al generar un ambiente agradable.
Racionalidad.	Utiliza recursos lúdicos para evaluar.		X	No evalúa lúdicamente.
Resolución de problemas.	Desarrolla acciones con las actuales exigencias en materia evaluativa.	X		Se actualiza cada año con las directrices del MPPE.
Creatividad.	Plantea actividades lúdicas para evaluar.		X	No plantea una evaluación lúdica.
Estrategias metodológicas.	Cambia las estrategias para valorar la actuación de los estudiantes.	X		Se esfuerza en cambiar y mejorar las técnicas según los grupos asignados.
Desarrollo de competencias.	Fortalece la actuación de los estudiantes en el aula a través del uso de actividades lúdicas.	X		Realiza reflexiones a través de lecturas que les permite reír, conocer, preocuparse por su futuro, también juegan y rellenan sopas de letras.

www.bdigital.ula.ve

LISTA DE COTEJO. DOCENTES CENTRO APEP MONS. ARIAS BLANCO				
Docente 9				
Sub Categoría	**Ítem**	**Si**	**No**	**Observación**
Participación activa.	Posibilita en los estudiantes la participación activa en el proceso de evaluación.	X		Forma parte del aprendizaje participar en la evaluación.
Trabajo colaborativo.	Fomenta el trabajo en equipo, la cooperación en actividades lúdicas.		X	Solo en ocasiones accede al trabajo en equipo.
Análisis y reflexión.	Estimula la autoevaluación de los trabajos realizados por los estudiantes.	X		Es una exigencia por parte de la Coordinación del Centro realizar la autoevaluación.
Evaluación Lúdica.	Utiliza innovadoras formas de evaluación, juegos y actividades lúdicas.		X	No realiza evaluación lúdica.
Evaluación Alternativa.	Genera un clima de confianza favoreciendo nuevas formas de evaluación de saberes.		X	Emplea gráfico de progreso, escala de estimación, trabajos prácticos, heteroevaluación.
Actitud.	Fomenta en los estudiantes una actitud autocritica sobre su evaluación.	X		Con ello logra que valoren lo realizado y cada día se esmeren en hacerlo mejor.
Motivación.	Incentiva al estudiante para que participe en clases y tenga más deseos de aprender.	X		Es exigente en la terminación de los trabajos. Es necesaria mayor participación en la clase.
Comprensión.	Existe coherencia entre los contenidos que se proponen y las estrategias que se trabajan	X		Adaptado a las exigencias del MPPE.
Aprendizajes significativos	Los aprendizajes que se plantean resultan significativos para los estudiantes.	X		Se esfuerza por generar aprendizajes duraderos.
Lúdica.	Adapta las características de los estudiantes al desarrollo lúdico.		X	No le queda oportunidad para actividades lúdicas, dada su carga horaria.
Racionalidad.	Utiliza recursos lúdicos para evaluar.		X	No evalúa lúdicamente.
Resolución de problemas.	Desarrolla acciones con las actuales exigencias en materia evaluativa.		X	Esta acorde a los lineamientos del MPPE.
Creatividad.	Plantea actividades lúdicas para evaluar.		X	No cree necesaria una evaluación lúdica.
Estrategias metodológicas.	Cambia las estrategias para valorar la actuación de los estudiantes.		X	Hace uso de la autoevaluación y evaluación final.
Desarrollo de competencias.	Fortalece la actuación de los estudiantes en el aula a través del uso de actividades lúdicas.		X	Es limitado el tiempo, solo lo dedica a cumplir objetivos.

www.bdigital.ula.ve

LISTA DE COTEJO. DOCENTES CENTRO APEP MONS. ARIAS BLANCO				
Docente 10				
Sub Categoría	**Ítem**	**Si**	**No**	**Observación**
Participación activa.	Posibilita en los estudiantes la participación activa en el proceso de evaluación.	X		Le gusta que en orden los estudiantes participen sobre su evaluación.
Trabajo colaborativo.	Fomenta el trabajo en equipo, la cooperación en actividades lúdicas.	X		Conforma equipos de trabajo para resolución de cálculo de costo y juegan al final de la clase.
Análisis y reflexión.	Estimula la autoevaluación de los trabajos realizados por los estudiantes.	X		En la manera en que van terminando los llama para su autoevaluación y les gusta porque compiten entre ellos.
Evaluación Lúdica.	Utiliza innovadoras formas de evaluación, juegos y actividades lúdicas.		X	No evalúa a través de recursos lúdicos.
Evaluación Alternativa.	Genera un clima de confianza favoreciendo nuevas formas de evaluación de saberes.		X	Utiliza autoevaluación, pero prevalece la heteroevaluación; trabajos prácticos, lista de cotejo, escala de estimación, gráfico de progreso, exposiciones orales.
Actitud.	Fomenta en los estudiantes una actitud autocritica sobre su evaluación.	X		Su formación integral les da madurez para aceptar sus aciertos y errores.
Motivación.	Incentiva al estudiante para que participe en clases y tenga más deseos de aprender.	X		Al momento de proponer tareas prácticas consideran la opinión de la mayoría para realizarla, lo que permite que tengan mayor interés para culminarla.
Comprensión.	Existe coherencia entre los contenidos que se proponen y las estrategias que se trabajan	X		Ajustados a las orientaciones emanadas por la Dirección del Plantel.
Aprendizajes significativos	Los aprendizajes que se plantean resultan significativos para los estudiantes.	X		Reciben con agrado cada clase.
Lúdica.	Adapta las características de los estudiantes al desarrollo lúdico.		X	Solo en ocasiones permite actividades lúdicas.
Racionalidad.	Utiliza recursos lúdicos para evaluar.		X	No realiza evaluación lúdica.
Resolución de problemas.	Desarrolla acciones con las actuales exigencias en materia evaluativa.	X		El MPPE emana las directrices en materia evaluativa.
Creatividad.	Plantea actividades lúdicas para evaluar.		X	No plantea actividades lúdicas para evaluar.
Estrategias metodológicas.	Cambia las estrategias para valorar la actuación de los estudiantes.		X	Es rígido al seguir lineamientos.
Desarrollo de competencias.	Fortalece la actuación de los estudiantes en el aula a través del uso de actividades lúdicas.		X	Es poco dado a la lúdica.

www.bdigital.ula.ve