

**UNIVERSIDAD LA SALLE
CARRERA CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CENTRO DE POSTGRADO FUNDACIÓN CIDES**

[Handwritten signature]
Lic. P. Torres
DIRECTOR GENERAL
FUNDACIÓN CIDES P.L. 1090-2009



[Handwritten signature]
Lic. Roberto A. Mamani Machaca
DIRECTOR ADMINISTRATIVO
FUNDACIÓN CIDES P.L. 1090-2009

**UNIVERSIDAD
LA SALLE**

**APLICACIÓN DE APERCEPCIONES EN LOS ESTILOS DE APRENDIZAJE
COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA DISPONER UN AMBIENTE
ACOGEDOR POR MEDIO DE LOS JUEGOS EDUCATIVOS EN EL
COL.TEC.HUM. "JOSÉ LUÍS SUÁREZ GUZMÁN"**

**PROYECTO DE INNOVACIÓN PEDAGÓGICA PARA OPTAR AL GRADO
DE POSTÍTULO EN LA ESPECIALIDAD DE ESTRATEGIAS DE LA
ENSEÑANZA EN "LENGUAJE - LITERATURA".**

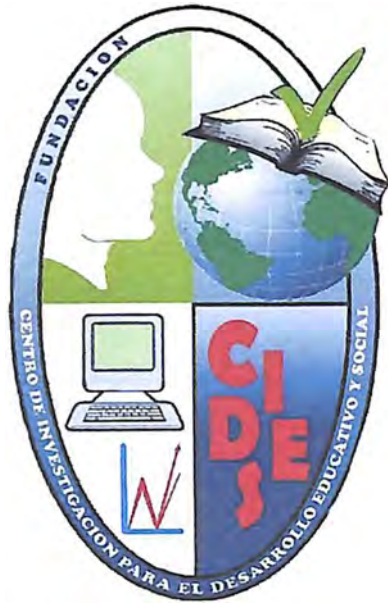
**POSTULANTE: PROF. ROBERTO A. MAMANI MACHACA
TUTOR: LIC. RICHARD JORGE TORREZ JUANIQUINA**



**LA PAZ - BOLIVIA
2011**



CENTRO DE POSTGRADO FUNDACIÓN CIDES



DEDICATORIA.

Con mucho cariño y respeto a todos aquellos que nos apoyaron y nos dieron la fuerza necesaria para realizar este PROYECTO DE INNOVACIÓN PEDAGÓGICA EN “LENGUAJE Y LITERATURA” en especial a nuestras familias y docentes, quienes me apoyaron en los momentos más difíciles y me incentivaron a realizar el presente trabajo hasta culminar exitosamente.

AGRADECIMIENTO.

A Dios por su amor y guía de nuestros pasos, por la bendición que nos dio durante nuestros estudios.

A nuestros familiares por el apoyo moral que nos dieron e hicieron posible el logro de nuestros objetivos.

A los docentes del curso post grado en diplomado en ciencias de la educación por haberme brindado sus sabias enseñanzas, en nuestra querida universidad la Salle de la ciudad de la paz,

A nuestro tutor por su tolerancia, comprensión y apoyo colaborado con sus conocimientos incondicionalmente.

A nuestros compañeros por el cariño y los lazos de amistad que nos unieron durante nuestra formación profesional.

INDICE

DEDICATORIA.....	I
AGRADECIMIENTO.....	II
1. INTRODUCCION.....	1
2. DATOS DE IDENTIFICACION.....	2
2.1. ANTECEDENTES Y RESULTADOS DEL DIAGNOSTICO.....	2
2.2. DATOS REFERENCIALES DE LA INSTITUCION.....	2
2.3. ANÁLISIS SITUACIONAL.....	3
2.4. CARACTERÍSTICAS DE LA UNIDAD EDUCATIVA.....	4
2.4.1. UBICACIÓN GEOGRAFICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA.....	4
2.4.2. RESEÑA HISTORICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA.....	4
VISION Y MISION.....	5
2.4.3. ANALISIS FODA.....	7
2.4.4. IDENTIFICACION DEL PROBLEMA.....	8
3. PROBLEMA EDUCATIVO.....	8
3.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	9
3.1.1. FORMULACION DEL PROBLEMA.....	10
3.2. OBJETIVOS.....	10
3.2.1. OBJETIVOS GENERALES.....	10
3.2.2. OBJETIVOS ESPECIFICOS.....	10
3.3. METAS.....	10
3.4. JUSTIFICACION.....	11
4. FUNDAMENTACION TEORICA.....	11
4.1. TEORÍA DE VIGOTSKY.....	12
4.1.1. ZONA DE DESARROLLO PRÓXIMO.....	12
4.1.2. CONSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO.....	13
4.1.3. USO Y MANEJO DE MATERIALES DIDÁCTICOS.....	16
4.2. EL JUEGO EDUCATIVO.....	19
4.2.1. CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO.....	21
4.2.2. EL JUEGO COMO ELEMENTO EDUCATIVO.....	21
4.2.3. EL JUEGO PARA PIAGET.....	23
4.2.4. CONCEPCIÓN PEDAGÓGICA DEL JUEGO.....	26
4.2.5. OBJETIVOS DEL JUEGO EN LA ESCUELA.....	27
4.2.6. FUNDAMENTACIÓN LEGAL.....	27
5. PLAN DE ACCION (PROPUESTA DE INNOVACION PEDAGOGICA).....	29
5.1. PROYECTO DE AULA.....	29

5.1.1. DESARROLLO DEL PROYECTO.....	30
5.2. PLANIFICACION PEDAGOGICA.....	31
5.3. EJECUCION	34
5.4. EVALUACION.....	35
5.4.1. TECNICAS DE EVALUACION.....	35
5.5. INSTRUMENTOS	36
6. CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES	37

BIBLIOGRAFIA.

ANEXOS.

ANEXOS 1.

1. INTRODUCCION.

El presente trabajo, es elaborado con el fin de mejorar las actividades pedagógicas en los elementos de la aplicación de apercpciones en los estilos de aprendizaje como estrategia didáctica para preparar un ambiente acogedor en el tema de juegos educativos en el área de lenguaje y literatura, aplicando las nuevas estrategias pedagógicas que induzcan a la eficiencia durante el proceso de enseñanza aprendizaje en los estudiantes de tercero de secundaria de la unidad educativa José Suarez de la ciudad de el alto.

Viendo la realidad, la mayoría de los estudiantes tienen dificultades de asociar ideas nuevas con otras antiguas, porque estas se centran en las ideas. La apercpción es un asociacionismo mental dinámico, basado en la premisa de que no existan ideas innatas; todo lo que conoce una persona, le llega del exterior. También se observo que en los grados inferiores los profesores no motivan a la libre expresión de ideas a través de los estilos de aprendizaje para tener así un ambiente acogedor en el tema de la dinámica que lógicamente levantara su autoestima personal dentro su contexto social. Entonces la sociedad en su conjunto observara, que la educación en la unidad educativa José Suarez avanza de manera gradual y progresiva a una educación de calidad.

Estos y otros parámetros hacen que la educación se fortalezca, se consolide y da mas confianza y creatividad a la sociedad, entonces, los actores de la educación son considerados como protagonistas principales que inducen a la eficacia, sin descuidar la evaluación cualitativa y cuantitativa, viendo la necesidad oportuna para luego enmendar los temores y levantar así el autoestima de cada uno de los estudiantes. Citada estas características en lo posterior, los estudiantes emitirán sus criterios y serán más analíticos, competitivos en la sociedad.

2. DATOS DE IDENTIFICACIÓN.

2.1. ANTECEDENTES Y RESULTADOS DEL DIAGNÓSTICO.

Considerando la importancia que tiene el arte de expresar las ideas a través de juegos educativos, utilizando las apercepciones en los estilos de aprendizaje como estrategia didáctica para disponer un ambiente acogedor, nos indica el diagnóstico, que existe la deficiencia de participación con los juegos creativos y poca asimilación de los estilos de aprendizaje, por esta razón surge la priorización de saber estructurar de manera correcta de participación utilizando el ritmo de aprendizaje en el aula y en otros elementos por ser el aspecto de mayor prioridad para mejorar la acertadamente la creatividad y autoestima del estudiante.

2.2. DATOS REFERENCIALES DE LA INSTITUCION.

Departamento	:	La Paz
Ciudad	:	El Alto
Provincia	:	Pacajes
Distrito	:	Distrito escolar 5, zona Túpac Katari
Unidad Educativa	:	José Suarez
Grado	:	Tercero de Secundaria
Responsable	:	Prof. Roberto A. Mamani Machaca
Gestión	:	2011

2.3. ANÁLISIS SITUACIONAL.

Esta Investigación nace por descubrir, explorar, comprobar, verificar, la importancia de los juegos educativos en la unidad educativa José Suarez de la ciudad del alto para la formación física moral y espiritual.

Nace también por la preocupación actual para proporcionar a los estudiantes una mejor manera de aprender.

Con este proyecto se plantea una educación cuyo sentido esencial sea el logro de un nuevo hombre en una nueva sociedad esencial es decir, la configuración de modos de comportamiento personal y social auténticamente humanos y el pleno desenvolvimiento de la persona. Servirá también para motivar a todas aquellas personas identificados en este proceso, poniendo en práctica los aportes de la tecnología educativa, que les permitirá compartir una educación realmente liberadora que no sólo está basada en el diálogo, la criticidad, la participación, la autonomía, sino también en el juego y la creatividad que favorezca el surgimiento y la formación integral del estudiante.

La problemática que atraviesa la educación boliviana actualmente, es el de no poder contar con material didáctico adecuado y/o apropiado, por ello nos vemos en el deber como maestros de proporcionar ideas para desarrollarlas, ejecutarlas y de esta manera poder aportar con nuestra obligación de construir estudiantes de calidad para que contribuyan con la sociedad.

Esta situación nos llevo a un análisis en la unidad educativa José Suarez, donde los estudiantes presentan inseguridad al responder preguntas relacionadas con temas, en nuestro caso con temas relacionados a la literatura y la gramática; en cuanto a la formulación de oraciones con sus respectivas complementaciones, la sintaxis, la morfología en aplicaciones de ejercicios en nuestro idioma castellano,etc. y creemos que es razón suficiente para saber que la educación presenta errores, fallas en el

proceso de retención de información de lo aprendido; dando como resultado una baja calidad educativa en cuanto al desempeño de los estudiantes.

La ausencia de juegos didácticos dentro los materiales educativos que utilizan los docentes, no son tan apropiados ni adecuados al estudiante; existe también falta de creatividad e ingenio de los profesores para incentivar y crear una curiosidad por descubrir y conocer hechos de narraciones y descripciones, pronunciación correcta, resúmenes, técnicas de estudio, etc. sobre los acontecimientos actuales que estamos pasando, es uno de los factores que se pudo identificar en el aula.

Esta situación con estos rasgos nos da pie a buscar alternativas, caminos nuevos para poder mejorar y subsanar estas deficiencias que existe, no sólo en la unidad educativa José Suarez sino también en los demás núcleos escolares.

2.4. CARACTERÍSTICAS DE LA UNIDAD EDUCATIVA

2.4.1. Ubicación geográfica de la Unidad Educativa:

El Colegio Técnico Humanístico “José Luís Usares Guzmán”, se encuentra ubicado en el distrito norte de la Ciudad de El Alto, distrito escolar 5, zona Túpac Katari , calle 4 s/n, ubicado entre las zonas de Villa Esperanza y Huayna Potosí.

2.4.2. Reseña histórica de la Unidad Educativa:

El Colegio Técnico Humanístico “José Luís Suárez Guzmán”, fue creado el 3 de Junio del año 1983, bajo la resolución Ministerial N° 432.

Durante varios años el establecimiento sólo funcionaba bajo la mención de colegio humanístico, pero su trabajo estaba organizado como técnico humanístico es por esta razón que se realiza las gestiones para tramitar una nueva resolución ministerial con el

objetivo de que el establecimiento sea contemplado como técnico humanístico es así que en fecha 25 de Marzo de 1995 se obtiene la resolución ministerial N° 1071 como Colegio Técnico Humanístico “José Luís Suárez Guzmán”.

En la actualidad el establecimiento cuenta con niveles de primaria superior (6º, 7º y 8º grado) y nivel secundario (1º, 2º, 3º y 4º curso), constituyendo la población estudiantil en un numero de 1124 estudiantes, el establecimiento funciona con la modalidad de Técnico Humanístico, en el área técnica ofrece las siguientes especialidades: Mecánica automotriz, Alimentación, Corte confección y Electricidad.

Visión y Misión.

La visión y misión de la Unidad Educativa son: que los estudiantes desarrollen competencias cognitivas procesales y afectivas interactuando en equipo de trabajo con profundo valor humano de respeto, solidaridad, justicia social, equidad, libertad, amor y con un compromiso de participación activa.

Y lograr la excelencia académica de los estudiantes basados en una educación liberadora a través de un trabajo cualitativo que permita aportar a nuestra sociedad, personas comprometidas en el desarrollo de nuestro país y dotados de un profundo sentido patrióticos, crítico - reflexivos positivos.

Principios pedagógicos.

La unidad Educativa tiene como cuatro aspectos; que son:

- El aprendizaje del estudiante es parte de la vida y para que se defienda en la vida con calidad y responsabilidad.
- El maestro como iniciador, mediador, facilitador, orientador, comunicador, intercultural y generador de un ambiente agradable y acogedor donde el estudiante es protagonista de sus propios aprendizajes.

- La evaluación es como un medio para mejorar, para valorar, reflexionar, enmendar y ayudar al aprendizaje significativo del estudiante.
- Respeto a las diferencias individuales de cada estudiante y a su propia forma de construcción de aprendizajes significativos a partir de un currículum flexible, abierto e integral que desarrolle el pensamiento crítico, reflexivo y creativo del estudiante.

Características de los estudiantes:

- Por su situación económica baja los estudiantes desde muy temprana edad tienen que ayudar en las labores de casa, a consecuencia de esto muchos dejan el estudio y migran a otros lugares en busca de mejores condiciones de vida.
- Los estudiantes en su generalidad provienen de hogares con familias numerosas y humildes lo cual es una limitante para la adquisición de los materiales de manera oportuna y suficiente.
- La constante migración y otros factores hacen que en los últimos años el porcentaje de asistencia al centro educativo disminuya considerablemente.
- La mayoría de los educandos cuenta con poco apoyo de sus progenitores en la realización de sus tareas y otros deberes escolares en su hogar y en la escuela por falta de tiempo de sus padres y la incapacidad de los mismos en algunos casos (analfabetismo) lo que influye en el desarrollo de su autoestima y la motivación permanente de los estudiantes.
- Los educandos tienen un buen porcentaje de aprovechamiento, pese a esto existen problemas en la aplicación de la lectura comprensiva puesto que faltan hábitos de lectura y tienen dificultad en la producción de textos de manera autónoma y creativa.
- Por la poca producción y escasez de recursos económicos muchos niños y jóvenes no tienen acceso a estudios de secundaria y peor aún al nivel superior.

2.4.3. ANÁLISIS FODA.

FORTALEZAS.	OPORTUNIDADES.
<ul style="list-style-type: none">✓ Equipo de profesores normalistas, entusiastas para emprender trabajos innovadores.✓ El profesor cuenta con sus respectivos documentos de trabajo como: diseño curricular, registro y su planificación de trabajo de aula respectivo.✓ Docentes se encuentran cursando estudios de licenciatura y postgrado.✓ Compromiso del profesor con la institución y con el proyecto.✓ Buen rendimiento Educativo.✓ Estudiantes con ganas de mejorar su aprendizaje.✓ Algunos profesores tienen deseos de innovar.	<ul style="list-style-type: none">✓ Material didáctico apropiado y disponible como: medios audiovisuales, textos y otros.✓ Apoyo moral de los profesores, padres de familia y plantel administrativo.✓ Equipamiento de materiales tecnológicos.✓ Seguimiento pedagógico por el equipo técnico del proyecto.✓ Bono Juancito Pinto.✓ Apoyo Económico y moral de los padres de familia✓ Desayuno escolar.✓ Instituciones dedicadas a la educación ofrecen cursos de postgrado y capacitación para docentes.✓ Por implementarse la nueva ley de "Elisardo Pérez y Avelino Siñani" en la educación boliviana.

2.4.4. IDENTIFICACION DEL PROBLEMA.

Observando la realidad de los estudiantes en el aspecto del comportamiento, forma de expresar ideas y sentimientos se identifica que los estudiantes tienen problemas en desarrollar problemas gramaticales porque tienen poco conocimientos en los elementos a percepción estos aspectos promueven en su mundo interior el miedo y el susto cuando tienen que expresarse, cuando en realidad debería ser lo contrario, porque tienen la facilidad del lenguaje castellano y de exteriorizar todo lo que ellos sienten.

Cuando conozcan los elementos de la a percepción con los juegos educativos estamos seguros que les agradara expresar sus emociones, manifestar al mundo exterior lo que sienten; entonces estaríamos promocionando buenos lideres, buenos oradores fortaleciendo su autoestima personal.

3. PROBLEMA EDUCATIVO.

A lo largo de la historia de la pedagogía al maestro se le ha asignado diferentes funciones las cuales han guardado relación directa con la política educativa de la época enmarcadas en ideologías conservadoras, tradicionalistas siendo esta la práctica educativa más antigua pero aun hoy se sigue ejerciendo en las instituciones educativas. Donde podemos seguir observando que lo único que importa es lo cognitivo y lo memorístico y no se toma en cuenta la creatividad, el desarrollo de otras destreza como la afectiva y psicomotoras base de un desarrollo integral.

La dificultad de despojarse de una práctica docente muy centrada en el maestro se evidencia en el poco interés del educando por el aprendizaje escolar convirtiéndose las clases en momentos monótonos, tensionados y hasta frustrantes que lejos de aproximar a los niños a la escuela los aleja.

Los maestros como mediadores deben centrarse en el estudiante pues la escuela y el docente deben girar en torno al estudiante “los planteamientos de

la Pedagogía Nueva, ciertamente, reorientan algunas afirmaciones de la Pedagogía Tradicional: el eje de la cuestión pedagógica pasaba del intelecto, al sentimiento. Se dio un disloque de acentos: del aspecto lógico, al aspecto psicológico; de los contenidos cognitivos a los métodos o procesos pedagógicos; del profesor, al alumno, del esfuerzo al interés, de la disciplina a la espontaneidad, de la direccionalidad, hacia la no direccionalidad, de la cantidad a la calidad”

En síntesis, se trata de una teoría pedagógica que considera que lo importante no es aprender, sino *aprender a aprender*. En forma particular, de buscar caminos, nuevas estrategias, que permita a cada maestro ejercer con mayor disposiciones y recursos materiales, su rol a través de un ambiente afectivo, de comunicación interpersonal-horizontal, donde el objetivo es que el sujeto piense y ese pensar lo lleve a transformar su realidad, (educación que pone énfasis en el proceso Díaz Bordenave) Kaplun, 1985 donde el alumno aprenda jugando y tenga como objetivo que el educando piense y ese pensar lo lleve a transformar su realidad a través de la construcción de su propio aprendizaje.

3.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.

A falta de expresión y la participación, como el aspecto preponderante en la educación surge el déficit de líderes para la sociedad y como la educación tiene altibajos en el proceso de enseñanza – aprendizaje, en las diferentes aéreas y concretamente en el área de lenguaje y literatura, de que no se enfatiza la enseñanza de los contenidos y de expresión oral se apodera el miedo y fobia al expresarse libremente y existe limitaciones en manifestar sus ideas en los estudiantes. A continuación presentamos un resumen de los principales problemas de la Unidad Educativa.

3.1.1. FORMULACION DEL PROBLEMA.

¿De que manera la aplicación de elementos de apercepción mediante los juegos educativos contribuye en las expresiones y la participación en el proceso de enseñanza - aprendizaje de los estudiante de la Unidad Educativa José Luís Suárez Guzmán”?

3.2. OBJETIVOS.

3.2.1. OBJETIVO GENERAL.

Aplicar juegos educativos para mejorar el proceso de enseñanza - aprendizaje en los estudiantes de tercero de secundaria en la asignatura de lenguaje - literatura de la Unidad Educativa José Luís Suárez Guzmán”.

3.2.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS.

- Aplicar juegos educativos en los estudiantes de la materia de Lenguaje - Literatura.
- Utilizar el juego como recurso clave que permita a los alumnos trabajar en situaciones altamente motivadoras de aprendizaje en el área de Lenguaje - Literatura.
- Mejorar el rendimiento escolar de los estudiantes a través del uso de los juegos didácticos.
- Evaluar el los conocimientos adquiridos mediante el uso de los juegos educativos.
- Demostrar que juegos lúdicos bien organizados y administrados es útil en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

3.3. METAS

Con la implementación de los juegos educativos, en el segundo trimestre de la gestión actual se mejorará la retención de conocimientos en el proceso de enseñanza – aprendizaje de los estudiantes de tercero de

secundaria en la asignatura de lenguaje - literatura de la Unidad Educativa José Luís Suárez Guzmán”.

3.4. JUSTIFICACION.

La tarea de los juegos educativos no responde a las expectativas de los estudiantes y de los padres de familia. La apercpción esta centrada en el conocimiento y no se evalúa el desarrollo de capacidades de actitudes. Es decir, no se consideran todos los aspectos de una educación integral.

Es importante indagar investigar el problema existente sobre la dificultad de emplear los elementos de juegos educativos mediante las apercpciones durante el proceso de aprendizaje y enseñanza por esta razón surge la necesidad de orientar la redacción de poesías para luego potencia, optimizar, dinamizar y jerarquizar las acciones pedagógicas para que haya seguridad en el desenvolvimiento ideológico de los estudiantes, por que la mayoría no han sido motivados, incentivados y existe poco autoestima personal y obviamente poco habito de lectura, prácticamente impide ampliar sus conocimientos estas y otras características mencionadas perjudican el normal desenvolvimiento de sus expresiones orales, por esta razón es imprescindible dar orientación y promover la expresividad atreves de los juegos educativos para luego generar nuevos y buenos lideres, lo que en la actualidad hace mucha falta a la población boliviana.

4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.

Este proceso de innovación pedagógica necesita de sustentos teóricos que sean el soporte de toda la investigación y el tratamiento del mismo, por ello necesitamos introducir un poco acerca de las teorías que los autores hablan sobre los procesos de aprendizaje, las funciones, características, currículo, didácticas y los juegos en el área de ciencias sociales; además que necesitamos tener información sobre la enseñanza de los estudiantes de acuerdo al grado en que ellos estén. Es decir que la enseñanza y sus componentes estén de acuerdo al nivel que los estudiantes necesiten.

4.1. Teoría de Vigotsky

Para Vigotsky las llamadas funciones psicológicas superiores que posee el ser humano, son el resultado de su evolución cultural y no de su evolución biológica, trata de ponerlas de manifiesto y de develar sus características investigando lo que él denomina conductas primitivas características de los albores del hombre, pero que han sido superadas por la evolución de la raza humana. (Stover, 1997)

Las funciones psicológicas son principalmente biológicas y las funciones psicológicas son producto de la interacción y la evolución histórico-cultural y dentro de las funciones psicológicas naturales, Vygotsky incluye las capacidades naturales de nuestros sentidos, gusto, oído, olfato, tacto y visión, los mismos que a través de su función de capacitación posibilitan el proceso de percepción del mundo externo a nosotros.

Por otro lado es importante tener en cuenta que las funciones psicológicas superiores, tales como la atención y a la memoria, forman la base sobre la cual se desarrolla un proceso de construcción del conocimiento del alumno en la Zona de Desarrollo Próximo.

4.1.1. Zona de desarrollo próximo

Los estudiantes no aprenden lo que ellos reciben ya hecho; aprenden cuando tienen la oportunidad de construir o descubrir el contenido o información. Esta aseveración descarta la enseñanza, y descarta el aprendizaje que se lleva a cabo en un grupo de personas que quieren aprender. Sin embargo, desde la perspectiva vigotskiana es más adecuado hablar de enseñanza-aprendizaje, porque solo en un encuentro entre mentes, se puede asegurar el aprendizaje y la objetividad del conocimiento al ser verificado en la actividad cooperativa. La comunicación cara a cara es un mecanismo social de construcción de nuevos conocimientos que explica la interacción entre desarrollo y aprendizaje (Calero).

Es importante recordar que las funciones psicológicas superiores se han desarrollado a través de la actividad práctica e instrumental, pero no en forma individual, sino en interacción o cooperación social. Esta zona de desarrollo próximo se describe como “aquello que el niño todavía no puede realizar solo pero que si logra con la ayuda de otra persona” (Calero, pg.111).

4.1.2. Construcción del conocimiento

Según la Reforma Educativa (1995), hace referencia al aprendizaje no es una mera internalización o memorización de información. Antes bien el aprendizaje es fruto de una elaboración o construcción que el individuo realiza en el ámbito de sus relaciones y actividades sociales. De sus relaciones y actividades sociales. De este modo crea interpretaciones del mundo basadas en sus experiencias pasadas y en sus interacciones con el mundo. La construcción del conocimiento es posible siempre y cuando el conocer adquiere significado para el niño.

En el aprendizaje la experiencia de una persona es de particular importancia la que esta aprende surge de la combinación de lo que ya conoce con una información nueva. La memoria pueda fallar, pero la vivencia que se ha tenido a través de las diferentes actividades, como el juego lúdico, puede proporcionar un conocimiento que no podría haberse obtenido solo memorizando una lección.

El niño requiere apoyo constante y los materiales y herramientas para actuar en la realidad. El papel del educador en el aprendizaje es mostrara a los niños como construir el conocimiento, generar actividades en colaboración para que los niños aprendan a solucionar juntos los problemas que ellos mismos han planteado y promover posiciones personales distintas.

Esta perspectiva del aprendizaje es particularmente valiosa en contextos interculturales, el intercambio de experiencias conocimientos y valores enriquece la cultura propia, diversifica las competencias

sociales y cognoscitivas de los individuos, su capacidad de respuestas frente a los problemas del mundo y la posibilidad de construir su propia realidad.

Organización pedagógica (1995-11-17) El aprendizaje está relacionado con situaciones reales en las que necesita comunicarse, por esta razón el aprendizaje requiere una base cultural propia que menciona el concepto de aprendizaje constructivista.

Finalmente se puede opinar en base a todo lo expuesto que el aprendizaje es fruto de una elaboración o construcción que el individuo realiza en el ámbito de sus relaciones y actividades sociales.

“La construcción del conocimiento, de acuerdo con Piaget, se hace a partir de las interacciones entre el sujeto y el objeto, lo cual se opone al conocimiento postulado como simple acumulación de información exterior que se le proporcione verbalmente a la persona. El conocimiento esta siempre subordinado a ciertas estructuras de la acción, estructuras que son construidas porque no están dadas ni en los objetos (ellas dependen de las acciones realizadas sobre ellos) ni en el sujeto (ellas surgen de la coordinación que se va creando a medida que se interactúa con los objetos)” (Calero, 1988, pg. 25-26)

En este sentido se ubica el conocimiento en esa zona de la interacción entre el sujeto y el objeto, en este caso el niño y los materiales lúdicos. Las organizaciones intelectuales actúan siempre como un todo, compuestos de elementos relacionados sistemáticamente entre sí. El funcionamiento intelectual es una adaptación intelectual, su función es estructurar el mundo o el ambiente, en proceso constante durante todo el desarrollo del individuo.

El aprendizaje dentro de este enfoque no descansa sobre la transmisión de ideas y conocimientos, en una actitud receptiva. Cada alumno construye su aprendizaje en forma activa, de acuerdo a sus interacciones significativas. El niño aprende haciendo,

experimentando, de acuerdo a su propia actividad vital, para desarrollarse. Partiendo de sus necesidades e intereses el niño autoconstruye y se convierte en eje del proceso educativo.

Sobre la base de una teoría educativa que privilegia al sujeto como constructor de sus propios aprendizajes, se sugiere algunos juegos, los cuales están clasificados por áreas y que podrán contribuir como material didáctico en su trabajo, sabemos que no son los únicos que existen, pero ilustraran y motivaran quedando el resto a la imaginación y creatividad de cada docente.

Los juegos de mesa utilizados como material didáctico (Según, Morales, 2004)

Domino, Como se podrá establecer se pueden emplear domino para cualquier contenido que desee enseñar, basta que usted los adecue de acuerdo a su creatividad. Se sugiere que emplee tantos juegos de domino como le sean necesarios, para que en cada juego participen un máximo de 5 niños.

Juegos de Lotería: El docente podrá adaptar la lotería a cualquier contenido que se encuentre impartiendo, se hace algunas sugerencias, estando seguras que usted creara muchas más de acuerdo a las necesidades que tengan los alumnos.

Juegos de la oca: Para jugar la Oca o Luisa, el maestro debe tener un dado, y un circuito con números que se puedan hacer en cartulina, cartón o cualquier material resistente, los casilleros del circuito deberán estar alternativamente de verde, rojo y amarillo, fichas botones, se millas o piedritas para marcar el avance y unas 50 tarjetas con preguntas relacionadas a un tema de cualquier asignatura.

4.1.3. Uso y manejo de materiales didácticos.

En la guía de expresión y creatividad de la Reforma Educativa, 1997. Se propone crear diferentes campos de actividades, presentamos a continuación el campo de actividades lúdicas, que se relacionan con el trabajo de investigación.

Este "Campo de actividad" puede ser trabajada de manera autónoma o con ayuda del docente. Dichas actividades tienen un propósito y deben ser enriquecidas por el docente y los niños, de acuerdo al contexto sociocultural en el que se encuentran. Los materiales sugeridos en esta actividad son de fácil acceso y pueden ser aprovechados elementos de la naturaleza y materiales reciclables, donde los hubiera.

Los recursos para promover situaciones de expresión y creatividad: El *juego* es el principal recurso con el que cuentan los docentes para desarrollar la Expresión y la Creatividad. Las acciones a realizarse recurren al juego por ser una actividad natural que llama a la exploración y al descubrimiento activo y placentero, también por ser un satisfactor de necesidades humanas, por favorecer la socialización, la comunicación, el trabajo cooperativo, el crecimiento y la expresión de emociones y sentimientos

Otro recurso importante consiste en buscar muchas respuestas a un mismo problema, (pensamiento divergente) para luego escoger la más apropiada e ir venciendo paulatinamente el miedo a probar hacer cosas diferentes y a la rutina de hacer siempre las mismas cosas.

La cooperación, la solidaridad, el respeto, el compañerismo, el trabajo en equipo, la expresión de los sentimientos y la creación colectiva son indispensables para favorecer una actividad sana y libre de prejuicios; por eso, los docentes también pueden encontrar sus propios recursos de acuerdo al ambiente y la realidad en la que se encuentran, recordando siempre que sin expresión no hay comunicación y sin creatividad no hay cambio.

Las ventajas de educar mediante el juego o la utilización del juego como estrategia didáctica, es muy importante para los alumnos, pues le permite aprender en un ambiente relajado y agradable, por lo que a continuación se sugieren algunos juegos que podrían contribuir como material didáctico en el proceso de enseñanza-aprendizaje:

Para estimular la imaginación, favorecer la coordinación y la libre expresión: Imaginar estar dentro de un globo, ayuda a relacionarse mejor con los compañeros, entrando en confianza con los demás. La coordinación de los movimientos del cuerpo ayuda en la ubicación espacial y la literalidad. Los globos son objetos elásticos que se inflan, en las zonas rurales se utiliza la vejiga o la panza de los animales.

Para fortalecer la autoestima y reforzar la personalidad: Ponerse al frente de un grupo y dirigirlo, ayuda a desinhibirse, a tomar seguridad en sí mismo y a reconocer capacidades y limitaciones. ¡Qué genial que soy!, se puede usar diferentes estrategias.

Para fomentar la solidaridad y la cooperación mutua: Al plantear situaciones de urgencia, se manifiesta un problema que puede ser resuelto con voluntad de cooperación y diferentes acciones. Se sugiere hacer simulacros de accidentes o heridas para encontrarles solución. El juego tiene como nombre Heridos y doctores, donde se trabaja los primeros auxilios, estas son todas las acciones necesidades por las cuales se atiende de emergencia a personas que han sufrido algún percance o accidente. En todos los casos es recomendable pedir consejos al servicio médico más cercano. Los materiales son el papel higiénico, maderas cortas, palos de escoba, dos saquillos.

Para aprender a trabajar en equipo y ser parte importante del mismo: Al realizar juegos de coordinación en equipo, fomentamos los lazos afectivos, el compromiso y la responsabilidad ante el grupo. Es una actividad en la cual todos ganan. El juego tiene como nombre No la dejemos caer, los materiales que se usa son varias pelotas, Las

pelotas son objetos esfericos que se utilizan para diversas actividades deportivas y recreativas, entre otras, varían en tamaño y en el tipo de material de construcción, según el uso que se les da, se sugiere utilizar la creatividad para fabricar pelotas.

Para respetar las diferencias entre unos y otros: El calcar y el copiar disminuye la posibilidad de expresión y creación. Fomentar la producción personal sin necesidad de imponer modelos preestablecidos, estimula la originalidad y valora la autenticidad. Tiene como nombre ¡Soy único!

Para aprender a respetar el tiempo, el turno del otro y los resultados de una competencia. Los juegos competitivos contribuyen a identificar potencialidades y habilidades que se deberán desarrollar, así como las limitaciones que se pueda mejorar. Se recomienda a los docentes dar igual grado de importancia a todos los participantes sin importar la derrota o victoria en el juego, así como estimular sin discriminación la participación de personas con “discapacidad”, según las posibilidades de las mismas. El juego tiene como nombre “Fútbol con escoba”. Los deportes en el aula, son todas las actividades deportivas que se pueden realizar en el curso en un día nublado o lluvioso, o cuando se desee.

Para lograr un objetivo, superando dificultades: Se sugiere que todos atraviesen obstáculos poniendo en juego sus destrezas psicomotoras. Esta actividad mejora la seguridad de los movimientos. Se puede realizar la actividad al aire libre o en paseos colectivos. El juego tiene como nombre “carrera de obstáculos”

Para revalorizar juegos y juguetes tradicionales de acuerdo a la concepción propia del lugar: Crear espacios comunes de recreación, posibilita un ambiente propicio para el ejercicio de la democracia en sanas actividades que promueven la socialización y el descubrimiento

de valores éticos. Se le da el nombre de “a jugar se le dijo”, se aconseja usar todos los materiales que se considere necesarios.

4.2. El juego educativo.

(Calero, 1988 pg.159) tomando, en cuenta a Huizaga, J define el juego como: “Una acción u ocupación que se desarrolla en tiempo y espacio, según reglas obligatorias aceptadas, con un fin acompañado del sentimiento de alegría y es susceptible de repetición”

De acuerdo a Calero (1988), plantea las siguientes teorías: biológicas, fisiológicas, psicológicas y sociológicas.

En lo biológico es el resultado del crecimiento, estrictamente relacionado con el desarrollo físico, además utilizando para desarrollar potencialidades congénitas con el que nace; producen en sus juegos los actos que ejecutaron nuestros antepasados.

En lo fisiológico, el juego es la descarga agradable de un acceso de energías, es el cambio de actividad que posibilita recrear las partes fatigadas del sistema nervioso, mientras entran en función.

En lo psicológico, es la libre persecución de lo ficticio; un complemento para desarrollar potencialidades congénitas preparando para la vida; una corrección de la acción insatisfactoria del pasado.

El juego social pasa por tres estadios: Rechazo, cuando solo existe su yo y su mundo (egocéntrico); aceptación y utilización, cuando usa a sus amigos para complacer sus caprichos e intereses; y el tercer estadio de cooperación a partir de 5 a 8 años busca una actividad común. Otros definen al juego como la razón de ser del niño, la manifestación activa de sus vidas.

El juego nunca deja de ser una ocupación de principal importancia durante la niñez. La naturaleza implanta fuertes inclinaciones o propensiones al juego en todo niño normal, para asegurarse que serán satisfechas ciertas

necesidades básicas del desarrollo. La cultura dirige, restringe y reorienta estos impulsos lúdicos (Calero, 1998)

El juego es uno de los medios que tiene para aprender y demostrar que está aprendiendo. Es probable que sea la forma de aprendizaje más creadora que tiene el niño. En ciertos casos es también la forma de descubrir nuevas realidades, también debe vérselo como un medio de socialización, jugando el niño conoce a otros niños y hace amistad con ellos, reconoce sus meritos, coopera y se sacrifica por el grupo, respeta los derechos ajenos, cumple con las reglas de juego, vence dificultades, gana y pierde con dignidad. En esta perspectiva el profesor y/o padre debe sugerir participar en el juego. Sus intervenciones le permitirán ganarse la confianza infantil.

Surgieron muchas definiciones. Las más difundidas son de J. Huizinga, quien sostiene que “el juego es una acción u ocupación libre que se desarrolla dentro de límites temporales y espaciales, que se realizan según reglas obligatorias libremente aceptadas, cuya acción tiene su fin en sí misma, que va acompañada del sentimiento de alegría, que es de otro modo que la vida corriente y que es susceptible de repetición” (ibidem, 16)

Hansen considera” el juego como una forma de actividad que guarda íntima relación con todo el desarrollo psíquico del ser”. Es una de las manifestaciones de la vida activa del niño. Mientras tanto, Carlos Buhlerlo que define como “toda actividad que está dotada de placer funcional, y que se mantiene en pie en virtud de este mismo placer y gracias a él, cualesquiera que sean su ulterior rendimiento y sus relaciones de utilidad.

El último concepto del juego es el más aceptado, pero es necesario recordar que el niño juega porque es un ser esencialmente activo y porque sus actos tienen que desenvolverse de acuerdo con el desarrollo mental. Por ambas consideraciones, el juego es fuente de goce, ya que en el encuentran los niños su satisfacción mas cumplida, una exigencia imperiosa de la naturaleza y una necesidad profunda del espíritu.

Por lo expuesto, este trabajo de investigación adopta el concepto de Hansen, por considerar al niño como un ser integral, siendo este actor principal de su propio conocimiento a partir del juego educativo.

4.2.1. Características del juego.

- Es una actividad libre.
- El juego por mandato no es juego.
- No es la vida corriente, es escaparse de ella.
- Es subjetivo, independiente del mundo exterior.
- Crea un mundo de fantasía.
- Es desinteresado, solo se practica por su propia satisfacción.
- Tiene límites en el tiempo y espacio.
- Crea orden, la desviación más pequeña estropea todo el juego.
- El niño es consciente de la ficción que realiza, si confundiera lo real de lo irreal, padecería un caso pedagógico.

4.2.2. El juego como elemento educativo

La importancia del juego en la educación es grande, pone en actividad todos los órganos del cuerpo, fortifica y ejercita las funciones síquicas. El juego es un factor poderoso para la preparación de la vida social del niño; jugando se aprende la solidaridad, se forma y consolida el carácter y se estimula el poder creador.

En lo que respecta al poder individual, los juegos desenvuelven el lenguaje, despiertan el ingenio, desarrollan el espíritu de observación, afirman la voluntad y perfeccionan la paciencia. (Calero, 1988). También favorecen la agudeza visual, táctil y auditiva; aligeran la noción del tiempo, del espacio; dan soltura, elegancia y agilidad del cuerpo.

La aplicación provechosa de los juegos posibilita el desarrollo biológico, psicológico, social, afectivo, creativo y espiritual del hombre. Su importancia educativa es trascendente y vital para implementar los nuevos paradigmas pedagógicos para de esta manera cambiar la visión de la escuela tradicional, que aun en muchas escuelas predomina el valor del aprendizaje pasivo, domesticador, paternalista, dominador y alienante, donde el alumno es un objeto, en esta corriente pedagógica el juego está vedado o en el mejor de los casos admitido solamente en el recreo o en el área de educación física. No dando valor a la educación integral, liberadora, creativa, donde el niño es un sujeto, el cual aprende a partir del juego integrado en el aula jugando, manipulando, construyendo su aprendizaje a través del descubrimiento. Siendo este el medio más importante para educar.

El juego como elemento educativo. Influye en:

- el desarrollo físico,
- el desenvolvimiento psicológico,
- la socialización
- el desarrollo espiritual

Jugar es para el niño la actividad más importante de la vida. Es uno de los modos más efectivos de aprendizaje, es una preparación para la vida. Jugando, aprende a comunicarse, ejercita su imaginación, explora y prueba sus nuevas habilidades e ideas, entrena el uso de cada una y todas las partes de su cuerpo, conocen el mundo que lo rodea y desarrolla su inteligencia. Así podemos decir que jugar es ganar tiempo, es vivir, es aprender, es sentir mucho placer, es integrarse al mundo que lo rodea, es uno de los signos más importantes de que el niño está sano física y mentalmente, es el modo más natural que tienen el niño para crecer.

“El juego es un caso típico de conducta desperdiciada por la Escuela Tradicional, por parecer desprovisto de significado funcional (Calero 1988, pg. 21). El niño tiene derecho a la educación, juego y recreaciones, para desarrollar sus aptitudes, como ser: el amor a la libertad y sentido de responsabilidad moral y social.

Los juegos didácticos son acciones libres, continuas, dinámicas, adecuadas y aptas para la enseñanza, que forma parte del desarrollo del niño. La función, mas importante del juego didáctico es la imaginación, esto permite entrar a un mundo de fantasía y creatividad, favoreciendo el desarrollo de la percepción, de los sonidos y la construcción de textos.

Los juegos didácticos parten de una guía elaborada por el profesor para que los alumnos la desarrollen por equipos, en las diferentes áreas, incluso existe diferentes juegos que pueden ser utilizados en las cuatro áreas. En el área de lenguaje y comunicación se puede partir de un trabajo seleccionado, en complementar frases, buscar sinónimos y/o antónimos, colocar signos de puntuación, redactar nuevos trabajos en relación a las frases más bellas del colectivo. En matemáticas se puede trabajar las cuatro operaciones básicas, fracciones, etc. En ciencias de la vida los animales, clima, países, etc. y otras formas que el docente crea conveniente.

Estas etapas no suponen un sistema cerrado, ni son absolutas en sí mismas, elementos de una u otra se mezcla en el proceso de trabajo con la redacción; tampoco se corresponden necesariamente como una clase por cada una de ellas, sino que el desarrollo de esta capacidad implican un trabajo intensivo y al mismo tiempo, extensivo.

4.2.3. El juego para Piaget

En Educación Inicial, Primaria y Secundaria, el docente utiliza el juego como un medio en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Piaget dice el juego “constituye la forma inicial de las capacidades y

refuerza el desarrollo de las mismas". Las situaciones de juego y experiencias directas contribuyen a que el niño adquiera mejor comprensión del mundo que lo rodea y así vaya descubriendo las nociones que favorecerán los aprendizajes futuros. (ibidem. Pg. 21) En educación Inicial y los primeros grados de Educación Primaria en experiencias de tipo concreto, el niño ejercita sus sentidos al observar manipular, oler, etc. Cuanto más sentidos ponga en el juego el niño, más sólidos y ricos serán los aprendizajes que realice. Posteriormente estas nociones se afianzan utilizando materiales didácticos estructurados y no estructurados, entre los que podemos nombrar los rompecabezas, encaje, bloque lógicos, latas, maderas, semillas, tangran, etc. Para finalmente llegar al material gráfico, laminas, loterías, domino, tarjetas, franeleografos, fichas y hojas de aprestamiento.

De esta manera el niño va gradual de lo concreto a lo abstracto lo que favorece el desarrollo del pensamiento lógico.

El niño juega porque es un ser esencialmente activo y porque sus actos tienen que desenvolverse de acuerdo con el grado de su desarrollo mental. Por ambas consideraciones el juego es fuente de goce, ya que en el encuentran los niños su satisfacción más cumplida, una exigencia imperiosa de la naturaleza y una necesidad profunda del espíritu.

El juego es la actividad que opta el sujeto por el placer de la actividad. El bebe aprende jugando; no puede ser enseñado desde el primer mes de vida con los movimientos que tiene ya está jugando, aprende la noción de espacio jugando. En un experimento Piaget coloco un juguete encima de un cojín; el bebe podía alcanzar el cojín pero no el juguete. Cuando el estableció la relación espacial entre ambos, jalo el cojín y acerco el juguete hacia sí. Así el niño construye su noción de seguido.

Tratándose de niños, la situación ideal de aprendizaje escolar es aquella en la que la actividad se presenta tan agradable que es a la vez juego, pero también trabajo. El juego y la educación deben ser correlativos porque educación proviene del latín educere que implica moverse, fluir, salir de. Es un desenvolver sus potencialidades físicas psicológicas sociales y espirituales, desde el interior de la persona que se educa, tomado en cuenta al ser integral.

En este contexto el juego como medio educativo, debe tener igual orientación, el juego y otras experiencias construyen el soporte de todo aprendizaje, gravitan en el cambio de conducta del individuo. Para que se de esa situación se requiere de tiempo. El cambio se da como un salto dialéctico de lo cuantitativo a lo cualitativo, la calidad de experiencias y conocimientos o realizaciones generan las cualidades deseadas.

El juego pone en actividad todos los órganos del cuerpo, fortifica y ejercita las funciones psíquicas. El juego es un factor poderoso para la preparación de la vida social del niño que debe ser aprovechado por los maestros; jugando se aprende la solidaridad, se forma y consolida el carácter y se estimula el poder creador. En lo que respecta al poder individual, los juegos desenvuelven el lenguaje, despierta el ingenio, desarrollan el espíritu de observación afirman la voluntad y perfeccionan la paciencia. También favorecen la agudeza visual, táctil y auditiva; aligera la noción del tiempo, del espacio, dan soltura y elegancia y agilidad al cuerpo.

El juego es uno de los medios que tiene para aprender y demostrar que está aprendiendo. Es probable que es la forma de aprendizaje más creativo que tiene el niño, en ciertos casos es también la forma de descubrir nuevas realidades. Por igual, del juego puede decirse que es un medio valioso para adaptarse al medio familiar o social; por eso, no es prudente, en cualquier edad del niño, desalentar las

tentativas que pretende realizar formulándole advertencias de “no hagas eso te va lastimar”.....”No eso es peligroso”.....Es mejor animarlo proporcionándole lugares seguros, medios necesarios, consejos oportunos, directivas claras, etc.

El juego, también debe verse como un medio de socialización. Jugando el niño conoce a otros niños y hace amistad con ellos, reconoce sus meritos, coopera y se sacrifica por el grupo, respeta los derechos ajenos, cumple las reglas de juegos, vence dificultades, gana y pierde con dignidad. En esa perspectiva, el profesor o padre debe sugerir y participar en el juego. Sus intervenciones le permitirán ganar la confianza infantil.

4.2.4. Concepción pedagógica del juego

Siendo el juego un tipo de actividad que desarrolla el niño, y siendo este el objeto del proceso educativo, toca considerara la actividad lúdica ya no solo como componente natural de la vida del niño, sino como elemento del que puede valerse la pedagogía para usarlo en beneficio de su formación. Siendo así, el juego debe ser aprovechado y desarrollado en la escuela dentro o fuera del aula.

Ralph Winn, define el juego como “el tipo fundamental de ocupación del niño normal”. Este concepto debe ser tomado en cuenta por los educadores, si gran parte del tiempo ocupa en niño en jugar, es necesario comprender lo que el juego representa para él. Par lograr esto es necesario:

1.-Utilizar la oportunidad que le dan los llamados “juegos libres” que pueden intercambiarse con los “juegos dirigidos y pedagógicos”.

2.- Observar en aquellas sesiones de “juegos libres” las inclinaciones del niño y considerar estas como base de la planificación de nuevos juegos. Si esta situación no ocurriera, el educador estaría condenado al fracaso, por no saber buscar un repertorio grande de los que más se ajusten a las características del infante.

3.- Utilizar esta observación, para ver lo que al niño le gusta e incorporarlo a su plan de clase a través de materiales didácticos que incluyan juego.

También es importante mencionar el desarrollo de la personalidad a través del juego, como ser los valores tan dejados a un lado por nuestra sociedad: en lo espiritual, el cultivo de valores en las diversas áreas de la cultura. En lo social, el acercamiento y comprensión a los demás a través del dialogo, de la comunicación. En lo psicológico, el afinamiento intelectual, afectivo, volitivo. En lo biológico, el dominio corporal a través de la multiplicidad de acciones.

El juego, siendo un medio para educar, también está en el imperativo de ser reorientado para alcanzar sus nobles propósitos.

4.2.5. Objetivos del juego en la escuela

- Familiarizar a los alumnos con prácticas de seguridad.
- Dar pautas de motivación a los niños en la solución de problemas prácticos llevando a situaciones que exijan elecciones y juicios frente a las reglas de los juegos.
- Enseñar habilidades en un ambiente de placer, estimulando su creatividad.
- Aprenda a convivir, practicando cooperación, iniciativa y cortesía, habituándose a la organización y reglas de estas actividades sociales.

4.2.6. FUNDAMENTACIÓN LEGAL

En las disposiciones generales del capítulo I de la nueva estructura de organización curricular en el artículo 1º, indica que la estructura de organización curricular comprende áreas, niveles, ciclos y modalidades.

En el artículo 3: son niveles de organización curricular, para ambas áreas (educación formal y educación alternativa) del sistema educativo nacional, los siguientes:

- 1.- El nivel de educación pre-escolar
- 2.- El nivel de educación primaria
- 3.- El nivel de duración secundaria
- 4.- El nivel de educación superior.

Son ciclos del nivel de educación primaria:

- a) El ciclo de aprendizajes básicos.
- b) El ciclo de aprendizajes esenciales.
- c) El ciclo de aprendizajes aplicados.

En el artículo 7 indica, que el currículo de la educación boliviana está orientado a satisfacer las necesidades básicas de aprendizaje de los diversos tipos de educando a los que atiende el sistema en cada una de sus áreas, niveles, ciclos y modalidades.

En los niveles pre-escolar, primario y secundario, el currículo nacional está compuesto por un tronco común curricular de alcance nacional y por ramas complementarias diversificadas, diseñadas y de uso en cada Unidad Educativa, tanto en la educación fiscal como en la privada, es obligatorio el desarrollo del tronco común curricular y de las ramas complementarias diversificadas específicas., el tronco común curricular de alcance nacional asume la perspectiva intercultural adoptada por la educación boliviana. Comprende las competencias básicas que adquieren y desarrollan todos los educandos y rige para todo el territorio de Bolivia.

5. PLAN DE ACCIÓN, (PROPUESTA DE INNOVACION PEDAGOGICA).

5.1.PROYECTO DE AULA.

. APLICACIÓN DE APERCEPCIONES EN LOS ESTILOS DE APRENDIZAJE COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA DISPONER UN AMBIENTE ACOGEDOR EN EL TEMA DE JUEGOS EDUCATIVOS EN LA U.E. JOSÉ SUAREZ DE LA CIUDAD DE EL ALTO.

DATOS GENERALES DE LA UNIDAD EDUCATIVA: JOSÉ SUAREZ.

DATOS PRELIMINARES:

Unidad Educativa : "José Luis Suárez Guzmán"

Director : Lic. Prof. Enrique Huanca Quisbert

Nivel : Secundario

Profesor Guía : Prof. Roberto Agustín Mamani Machaca

Área : Lenguaje - Literatura.

Grupo experimental

Curso : 3ro. Secundaria "A"

Número de estudiantes: 38

Grupo Control

Curso : 3ro. Secundaria "B"

Número de estudiantes: 43

Duración : 5 clases, 9 periodos de 45 minutos

Facilitador : Prof. Edwin Merlo Charca.

PLAN DE ACCIÓN:

En el proceso de implementación se utilizó el proyecto de aula que en el cual se detallan las secuencias didácticas y recursos empleados para el desarrollo de los contenidos de cada clase.

5.1.1. DESARROLLO DEL PROYECTO PROYECTO DE AULA

DATOS REFERENCIALES:

Unidad Educativa	: Col.Tec.Hum. “José Luís Suarez Guzmán”
Ubicación	: EL Alto- Norte, Zona / Túpac Katari
Disciplina	: Lenguaje – Literatura.
Unidad Temática	: Dinámica
Tema	: Juegos Educativos.
Sub. Temas	: Técnicas Grupales, (Dinámicas de grupo, Grupos de trabajo, Phillips 66).
Nivel	: Secundario
Grado y paralelos	: 3ro. “A”, “B” de secundaria.
Número de estudiantes	: 38 y 43.
Director	: Lic. Enrique Huanca Quisbert.
Profesor guía	: Prof. Roberto Agustín Mamani Machaca.
Tiempo	: 4 clases, 8 periodos de 45 minutos.

PROPÓSITO DIDÁCTICO:

Aplicar el uso de los juegos educativos y Lograr que los estudiantes desarrollen habilidades, destrezas, y actitudes investigadoras en el proceso del aprendizaje significativo.

MATERIA	CONTENIDO	COMPETENCIAS	INDICADORES
Lenguaje Literatura.	<ul style="list-style-type: none"> • Dinámicas de presentación • Dinámicas de Grupo • Creación de Materiales de Educación • Interculturalidad • Consolidación y Reforzamiento de contenidos • Juegos de Motivación 	<ul style="list-style-type: none"> • Habilidades de presentación de los estudiantes y sus familias • Despertar la curiosidad de conocer la historia nacional y del mundo • Creatividad de producir juegos didácticos aplicables a ellos mismos. • Seguridad en los conocimientos adquiridos 	<ul style="list-style-type: none"> • Responde fácilmente a las preguntas de su familia. • Identifica el lugar de procedencia de sus compañeros por información ya dada anteriormente. • Aplica materiales de colores y otras herramientas en la creación de juegos didácticos de forma creativa. • Le interesa conocer más sobre las culturas extranjeras, y su historia.

5.2. PLANIFICACIÓN PEDAGÓGICA

Partiremos como siempre de una evaluación inicial para conocer en qué momento se encuentran nuestros estudiantes respecto a los contenidos que queremos impartir para ajustarnos a su nivel.

Cada trimestre haremos una valoración global ateniéndonos a los siguientes criterios:

- recogida directa de la observación
- respecto a personas, lugares y material
- interés despertado en los estudiantes
- resultados obtenidos de la experiencia
- adquisición de nuevos contenidos
- actitud ante la tarea trabajo en equipo y autonomía personal

INNOVACIÓN			INVESTIGACIÓN			
ACTIVIDADES	OBJETIVOS	RECURSOS	RESPONSABLES	ACTIVIDADES	RECURSOS	EVALUACION.
<p>Jugamos y competimos con juegos grupales.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Organización por parejas en grupos. • Distribución de materiales • Resolución de los diferentes ejercicios de las tarjetas. • Verificación en tablas. • Determinación del ganador de acuerdo al número de pinos. • Valoración de logros. • Resolución de la prueba objetiva. 	<p>Practicar las partes de la gramática por medio del juego en competencia para lograr la fijación y agilidad en el aprendizaje.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Tabla Pitagórica de 30 x30. • Bolsa de pinos. • Tarjetas de tipos de ejercicios gramaticales. 	<p>Profesor.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Lista de cotejo • Clasificación lista de cotejo • Aplicación del instrumento • Análisis de la lista de cotejo 	<p>Registro pedagógico.</p>	<p>Diagnóstica.</p>

ACTIVIDADES	OBJETIVOS	RECURSOS	FECHAS	RESPONSABLES	ACTIVIDADES	RECURSOS	FECHAS	EVALUACION.
<p>Jugamos y competimos los personajes relevantes de la literatura boliviana.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Organizamos para el juego. • Disponer su material • Inicia el juego • Responden a los diferentes ejercicios de las tarjetas de juego. • Gana el que llega primero a la meta. • Participa con otros ganadores de grupo • Valoración - logro 	<p>Realizar ejercicios de retención de autores literarios por medio del juego y competencia para lograr la retención de información en el aprendizaje</p>	<p>Tableros de literatos bolivianos. fichas; •Azul •Rojo •Amarillo •Dado</p>	<p>Segunda semana</p>	<p>Profesor</p>	<ul style="list-style-type: none"> •Lista de cotejo ver anexo •Planificación de la lista de cotejo •Llenado de la lista de cotejo •Análisis de la lista de cotejo. 	<p>Registro pedagógico.</p>	<p>Segunda semana</p>	<p>Diagnostica.</p>

5.3. EJECUCIÓN.

La organización del grupo de trabajo del Col. Tec. Hum. "Jose Luis Suarez Guzmán" se la realizará a principios de gestión, donde se conformará tres comisiones: la primera pedagógica, la segunda socio cultural-deportiva y la tercera económica. Bajo la dirección de tres profesores, donde se adjuntaron el resto de los docentes de acuerdo a su afinidad, para de esta manera trabajar con mucha seriedad, demostrando interés, puntualidad, respeto, donde existe la democracia y una reflexión crítica para llegar a una evaluación y mejorar en lo posterior de los errores obtenidos

Para presentar el plan anual, planes mensuales y otras documentaciones. Para la culminación del tercer trimestre nosotras decidimos trabajar, por lo cual pedimos permiso a la dirección y junta escolar y así poder investigar sobre los materiales con los que cuenta la unidad educativa, para incorporarlos en nuestro trabajo.

Estamos conscientes que esta investigación necesitaba de mayor tiempo para el trabajo de campo, donde hubiera sido de mayor relevancia tener más sesiones de trabajo. Este proyecto que trabajamos es para mejorar la calidad de aprendizaje en los estudiantes de tercero de secundaria, en aprendizajes esenciales, a través de la implementación de juegos educativos emocionales y materiales didácticos teniendo como recursos estratégicos la ejecución de juegos.

En los dos proyectos de acción se les propone a los estudiantes "jugar". El juego "durante la infancia es la actividad que más interesa y divierte al individuo, al tiempo que constituye un elemento fundamental para el desarrollo de sus potencialidades y la configuración de su personalidad adulta" (Marrón, 1989, pg,79)

A la conclusión del proyecto seguirán trabajando conscientes de que el juego puede transformarse en un recurso clave que permita a los alumnos trabajar en situaciones altamente motivadoras. Para principios del próximo año se incluirá en el POA la implementación de juegos educativos y en los

planes anuales de trabajo, mejorando con nuestros colegas porque a través de esta investigación llegamos a conocer los diferentes materiales con los que cuenta la escuela, para de esta manera cumplir con los propósitos trazados. Con miras de crear una ludo-teca.

5.4. EVALUACIÓN

5.4.1. TÉCNICAS DE EVALUACIÓN

La evaluación de este proyecto escolar así como de las distintas actividades extraescolares será continua, global y formativa, evaluando no sólo los resultados sino todo el proceso, con el fin de adecuar la práctica a cada situación y crear las condiciones más favorables para el desarrollo integral del estudiantado.

Objetivaremos el grado de satisfacción tanto en los estudiantes, profesores y de las entidades o instituciones colaboradoras y para ello se revisarán los siguientes aspectos:

1. Rendimiento académico.
2. Creatividad para la creación de materiales educativos de los estudiantes.
3. Grado de participación de estudiantes en los talleres de la tarde.
4. Aprovechamiento de los materiales educativos
5. Niveles de atención y fatiga de estudiantes y profesores

Y todo este proceso estará guiado bajo tres tipos de evaluación:

Evaluación Conceptual.- Está se evaluará los alcances que los estudiantes obtengan en cuestión a conocimientos de información bibliográfica y de vocabulario.

La Evaluación Procedimental.-Esta evaluación, observa y evalúa transcurso del proyecto, es decir que se observa sesión por sesión proceso y progreso que es te tiene para mejorar el material utilizado

Y, por último la Evaluación Actitudinal. Aquí nos ocupamos del comportamiento de los estudiantes, la actitud que ellos toman en el transcurso del proyecto, Es decir ver cómo aceptan o rechazan las actividades, que actitud toman frente a los materiales y la forma de trabajo.

5.5.INSTRUMENTOS

a) Pruebas Evaluativas de pre y post-test

Las pruebas evaluativas del pre y post test se aplicadas al grupo experimental, es diseñada en dos categorías: nivel de comprensión gramatical y nivel de producción oral con respecto a los relatos de los autores literarios, cada nivel con tres indicadores, en base a las siguientes alternativas: necesita apoyo y satisfactorio. Y preguntas abiertas, para determinar la valoración cualitativa - cuantitativa en la presentación de los resultados del presente trabajo.

Instrumento de evaluación de diagnóstico de conocimientos: Se aplica un cuestionario en un instrumento de evaluación diagnóstica de conocimientos con preguntas, que sirvieron para identificar las deficiencias y dificultades en la formulación gramatical e identificación de las funciones de cada oración y su producción.

La aplicación de este instrumento sirve para valorar cualitativa y cuantitativamente la variable dependiente, determinando la necesidad de encarar con mucha seriedad y responsabilidad el trabajo de investigación y experimentación. La fase del pretest se realiza en una sesión de 90'.

b) Instrumentos de evaluación de proceso: Durante la fase del proceso de experimentación se aplicó dos instrumentos de evaluación de proceso, cada prueba en una sesión de 90', la evaluación se realiza con el propósito de observar el aprovechamiento de los estudiantes; los resultados servirán para evidenciar los aprendizajes obtenidos; estos logros se fueron registrando en una ficha de observación y tabulando en cuadros y gráficas correspondientes.

e) Instrumento de evaluación final: Al concluir el proceso de experimentación se aplica una prueba de evaluación final, para conocer los resultados obtenidos sobre los contenidos seleccionados para el trabajo de experimentación y el impacto logrado con el desarrollo de las estrategias aplicadas.

6. CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES.

Programa de trabajo		Calendario De Actividades			Porcentaje físico terminado
Evento	Descripción	Mayo	Junio	Julio	10 30 50 70 100
1	Aplicación del cuestionario piloto	E 28			x
		R			
2	Índice e Introducción	E	4		x
		R			
3	Aplicación del cuestionario definitivo	E	23		x
		R			
4	Marco teórico y diseño De la muestra	E		6 20	x
		R			
5	Informe de resultados y Presentación de propuesta	E			x
		R			
6	Integración y mecanografía	E			x
		R			
7	Presentación definitiva	E			x
		R			

Fuente: Grafica de Gantt

E = Tiempo Estimado

R = Tiempo Real

BIBLIOGRAFIA.

Arancibia Adolfo (2005). "Facilitando el aprendizaje de la lectura y escritura". Editorial Quipus, Bolivia.

Arnal Elvira y Otros (1996). "Haciendo la Reforma". Editorial Santillana, Bolivia.

Callisaya Gonzalo (2006). "Gestión y Administración Educativa,,," Editorial Yachar, Bolivia.

Calero Mavilo (1988). "Educar Jugando" Editorial S.M. Perú.

Calero Mavilo (1998). "Teoría y Aplicaciones Básicas de Constructivismo

Díaz Frida y Hernández Gerardo (1998). "Estrategias Docentes para un Aprendizaje Significativo", Editorial Mexicana, México.

Handabarac Jorge (2001). "Técnicas Creativas", Editorial Palomino E.I.R.L. Perú.

Kaplum M. (1985). "El Comunicador Popular". Editorial Yntiyan, Ecuador
Ministerio de Educación y Cultura (1998). "Proyecto Materiales Educativos", Bolivia.

Ministerio de Educación (1997). "Expresión y Creatividad", Editorial S.R.L., Bolivia.

Rojas Enrique (2001). "Los materiales educativos". Editorial San Marcos, Perú.

Stover Jhenie (1997). "Apuntes sobre Vygotsky", Editorial Sinergia, Bolivia.

Univ. Autónoma "Juan Misael Saracho". "Investigación Educativa 1", Editorial Infoper, Bolivia.

UNESCO, Secab. "Elaboración, Validación y Adecuación de Materiales Educativos en la Educación Básica", Editorial Sena.

Pedagógico". Editorial San Marcos, Perú.

ANEXOS

ANEXO 1: FOTOGRAFIAS.



FOTOGRAFIA 1. Inauguración y marcha por el Día de los juegos de anteaños.



FOTOGRAFIA 2. Acto y Organización para realizar los juegos de anteaños y los juegos deportivos.



FOTOGRAFIA 3. *Plantel docente presente en una expo feria, realizado dentro el colegio observando los diferentes trabajos realizado por los estudiantes.*



FOTOGRAFIA 4. *Visita a los cursos inferiores dentro el colegio, para ver si efectivamente se esta motivando a los estudiantes en el proceso de enseñanza y aprendizaje.*