



**UNIVERSIDAD
ACADEMIA**
DE HUMANISMO CRISTIANO

“JUEGOS DIDÁCTICOS DE PISO Y MURO”

Alumnas: María Belén Gálvez Aguirre
Carolina Luisa Muñoz Carvajal

Profesor Guía: Sra. Alba Lazo Cáceres

Tesis para optar al Grado de: Licenciado en Educación
Tesis para optar al Título de: Profesor de Educación Básica

Santiago, Enero 2010

Índice

	Pág.
Introducción-----	3
Planteamiento del problema-----	5
Diagnóstico-----	10
Descripción del proyecto-----	27
Fundamentación del Proyecto-----	37
Marco teórico-----	41
Objetivo general-----	57
Objetivos específicos-----	57
Estrategia metodológica-----	58
Cronograma-----	60
Evaluación-----	61
Bibliografía-----	64
Anexos-----	66

Introducción

Si consideramos que uno de los objetivos de la actual Reforma Educativa es formar niños que puedan explicarse el mundo a través de un pensamiento crítico y reflexivo, además de incentivar la creatividad, es decir, activar sus mentes para que en un futuro próximo ellos sean capaces de razonar más ampliamente y de manera fluida, propiciar instancias con acciones sociales dirigidas para que en forma sana, alegre y trascendente generen aprendizajes significativos a través de la experiencia lúdica que viven al interior de la vida escolar, nuestro proyecto adquiere sentido y relevancia.

Para lograrlo hoy se debe potenciar no sólo el aspecto cognitivo, que es fundamental, sino que también es necesario desarrollar las habilidades y destrezas emocionales y psicomotoras, a través del arte y el deporte, respectivamente. Nos orienta que el desarrollo de la mente no solo se logra a través de la estimulación de las capacidades intelectuales, sino que también por medio de las emocionales, las cuales, a través de la experiencia artística (sentir, conocer, expresar, crear), permiten que los estilos de pensamiento lógico y analógico se enriquezcan mutuamente y se potencien en el alcance de niveles de comprensión y experiencia. De este modo, estos distintos niveles de desarrollo se ensamblan en el proceso integral del niño en la medida que los estímulos materiales puedan transformar sus capacidades hacia el logro de objetivos.

Al poner en práctica didácticas para aprender contenidos en el interior del aula, nos dimos cuenta que el espacio reducido de éstas no permitían que los objetivos se cumplieran según lo planificado, nuestros alumnos y alumnas comenzaban a desmotivarse al accionar en un espacio reducido en el cual sube la temperatura, los caracteres personales comienzan a discrepar, y ya la disposición a aprender no es la misma, ¿Cómo lograr aprendizajes significativos aprovechando al máximo los espacios reducidos?, ¿Cómo crear una clase lúdica y

participativa, en donde los alumnos y alumnas sean los principales actores en el proceso de enseñanza aprendizaje donde todos puedan desarrollar la confianza y habilidades necesarias para construir su conocimiento?.

Es por ello que nuestra iniciativa obedece a desarrollar propuestas didácticas en el Colegio Artístico-Cultural Form-Arte que favorezcan el aprendizaje significativo de nuestros alumnos y alumnas en el nivel NB2, confiando que su progreso les dará la oportunidad que necesitan para desarrollar sus vidas, guiándolos a un buen logro académico, sin que ello signifique renunciar a la pasión de aprender.

Hoy ante el desafío de mejorar la calidad de la educación en el aula, parece fundamental la elaboración de estrategias conducentes a elevar la calidad de los aprendizajes de los alumnos y alumnas, por esto, nos parece fundamental que ellos construyan sus conocimientos a través de acciones sobre la realidad. De modo que estas acciones les permiten plantearse interrogantes, objetivos y/o hacer descubrimientos tanto que les oriente hacia nuevas exploraciones y abstracciones.

Por todo esto, proponemos diseñar e implementar juegos de piso y muro de modo que permita a los docentes transformar sus prácticas pedagógicas con nuevos instrumentos para impartir su enseñanza fuera del aula de una manera innovadora, lo cual permitirá un cambio en la rutina del proceso de enseñanza y aprendizaje y a través de ello, despertar el interés de sus alumnos para que construyan nuevos conocimientos.

Sin duda nuestro proyecto beneficiará al Proyecto Educativo Institucional (PEI), es necesario incentivar a nuestros alumnos y alumnas de una manera entretenida, acercar los conocimientos y despertar en ellos el deseo de aprender.

Planteamiento del Problema

Los alumnos y alumnas del Colegio Artístico Cultural Form-Arte de La Serena no cuentan con experiencias pedagógicas de piso y muro en el establecimiento para mejorar los aprendizajes académicos en el subsector de Matemáticas y Educación Artística en el nivel NB2.

Una de las necesidades que aborda el colegio en la actualidad es la de permitir a los niños y niñas contar con la posibilidad de sentirse “felices” en su escuela, versus la creencia que otros centros educativos tienen sobre si mismos: ser para el aprendizaje y el estudio, sin embargo, esta afirmación no se logra cumplir a cabalidad debido a la infraestructura con que se cuenta y a los espacios físicos reducidos del establecimiento.

No obstante el colegio tiene como misión educar y formar niños y niñas felices e integrales, y sobre la base de este gran propósito, se identifican distintas concepciones curriculares.

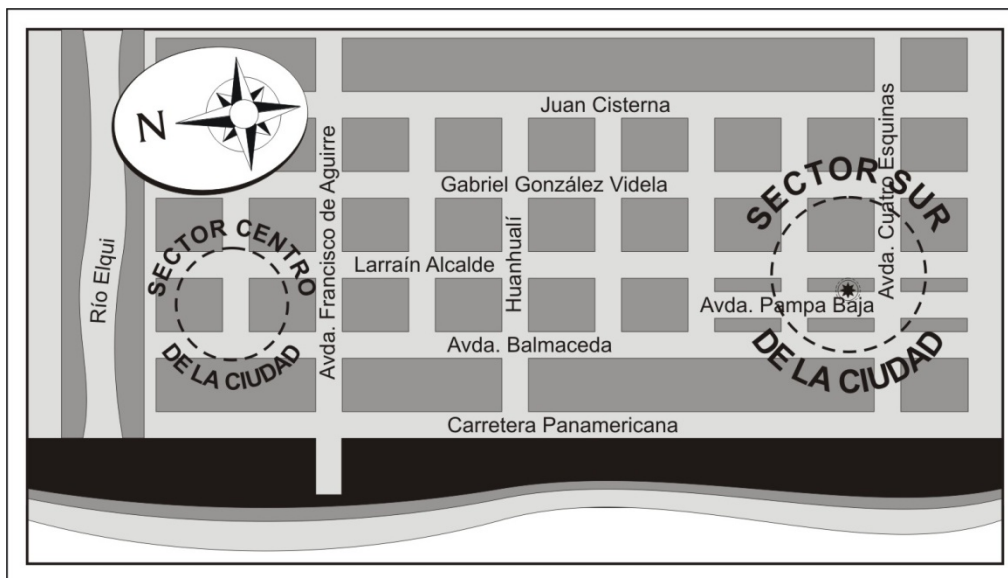
En primer lugar, se enfatiza una concepción humanista. Esto, ya que se otorga una importancia crucial al proceso de crecimiento del educando como persona y a la integración de experiencias significativas que éste pueda realizar en distintos contextos pedagógicos, es decir, en aquellos involucrados con el área artística, cognitiva y deportiva. Por otro lado, se evidencia una concepción tecnológica, dado que se propone al niño y niña el desafío de encontrar medios eficaces ante fines preestablecidos, en diversos momentos de la experiencia escolar, considerando que tales desafíos pueden encontrar un paralelo en la vida extraescolar y futura. Por último, se consideran las concepciones cognitiva y académica. Cognitiva, pues se aspira a un perfeccionamiento de las operaciones intelectuales de la niña y el niño, de acuerdo a sus ritmos de desarrollo y capacidades. Académica, pues se reconoce la importancia de abrir a los alumnos

y alumnas las puertas a las grandes ideas y acciones de la humanidad, lo que les permite la experiencia de pertenencia dentro del contexto social, sobre el cual han de participar como seres humanos íntegros.

Por ello, toda institución, de la índole que sea, se ve constantemente sometida a análisis, tanto para someterse a control permanente como para despertar inquietudes y descubrir falencias o debilidades, sean estos informales o tradicionales. Dentro de estos procedimientos es que en la unidad educativa en cuestión, se han evidenciado la carencia de material didáctico de apoyo cognitivo como puzzles, legos, etc..., posibles de ser utilizados durante las horas de aprendizaje, aprovechando el espacio disponible. Esta inquietud se ha manifestado tanto en situaciones informales entre profesores (in situ) como en momentos de análisis en reuniones técnicas, puesto que ellos en el aula se ven enfrentados a la dificultosa tarea de estimular a los alumnos con escaso material lúdico - didáctico provocando el desinterés de ellos ante los contenidos quienes por sus particulares e individuales perfiles y características hacen difícil desarrollar tareas que conlleven al logro de objetivos.

Contexto Escolar

El Colegio Artístico Cultural se encuentra ubicado en la comuna de La Serena, Cuarta Región de Coquimbo. Emplazado en la parte Sur de la ciudad, sector paradero 7 de La Pampa.



Es un establecimiento particular subvencionado, de financiamiento compartido, contempla un proyecto educativo que considera el desarrollo integral de niños, niñas y jóvenes. Esto significa, no preocuparse solamente de las capacidades cognitivas de sus alumnos, si no además estimular el desarrollo y formación de sus aspectos emocionales y físicos.

Por estos motivos el establecimiento considera el arte y el deporte, como elementos fundamentales dentro de su proceso de enseñanza aprendizaje, con la misma rigurosidad que las actividades académicas establecidas dentro del currículum escolar.

Otro aspecto a considerar en las características de esta institución, es la atención a la diversidad. Las diferencias individuales, los diferentes ritmos de aprendizaje y las diferentes capacidades son parte de nuestra sociedad, por lo que es importante que sus alumnos y alumnas, aprendan a conocerlas.

Esto lo sustentan con diversos proyectos de integración, que permiten atender a niños y niñas con necesidades educativas especiales.

No obstante, en la actualidad el establecimiento no cuenta con el equipamiento y la infraestructura adecuada (En proceso de construcción); el número de salas es inferior a la cantidad de cursos por lo que el colegio organiza los horarios de enseñanza media para que puedan utilizar salas de enseñanza básica cuando éstos se encuentran en otra actividad académica (Deporte, Danza, etc...), el laboratorio y biblioteca también son utilizados como sala, lo que hace que éstos dos espacios importantes dentro del proceso de enseñanza sean solamente provisorios y no se pueda dar el uso correcto para los alumnos y alumnas, todo esto no permite aplicar propuestas innovadoras desde lo académico, pedagógico y metodológico en los diferentes subsectores del aprendizaje.

Durante el presente año, junto con la incorporación de nuevos integrantes a la unidad educativa, se ha tenido la imperiosa necesidad de regular aspectos que orientan el quehacer educativo en su búsqueda de hacer coherente el discurso con la práctica e involucrar a la comunidad para la mejor toma de decisiones y fortalecimiento del objetivo final y la calidad del rendimiento educativo.

Tomando en cuenta que todo plan debe considerar el uso racional de los recursos solicitados y disponibles, haciéndolo posible de ejecutar y poder transformar las políticas institucionales en acciones reales, se considera en esta propuesta el aprovechamiento de recursos de infraestructura, equipamiento, humanos e insumos y fungibles existentes, en la medida que sea aprovechable,

para así perfilar la propuesta hacia una viabilidad y éxito posibles. Como fue mencionado anteriormente el establecimiento educativo funciona bajo la modalidad de financiamiento compartido, frente a lo cual se ve constantemente sometido a crisis por falta de compromiso de parte de los padres, madres y / o apoderados en el cumplimiento y constancia del pago de las mensualidades, lo que inhibe, en cierto modo, la viabilidad de inyección de recursos para el mejoramiento, tanto de las dependencias como los instrumentos. Por lo tanto, la participación de todos los actores, desde el punto de vista de una racionalidad democrática, velará hacia el éxito en el logro de los objetivos a la razón que estos comprometan su participación en la medida que les corresponda.

El principal factor problema está dado por la escasa participación de los alumnos y alumnas en los procesos de enseñanza aprendizaje, a pesar que existe una gran dedicación y profesionalismo para atender cada caso por parte de los docentes. Poner en riesgo la dinámica que enciende el interés permanente de un alumno significa someterlo a un camino hacia el adormecimiento que se traduce, por consecuencia, en resultados insatisfactorios para todos quienes participan en el proceso educativo.

En relación a ello el marco para la buena enseñanza nos da las pautas para que la labor docente no pierda el sentido de compromiso y responsabilidad con la formación de los estudiantes, es decir, *“Supone que para lograr la buena enseñanza, los docentes se involucran como personas en la tarea, con todas sus capacidades y sus valores. De otra manera, no lograrían la interrelación empática con sus alumnos, que hace insustituible la tarea docente”*.

Todo docente esta obligado a cuestionar constantemente su profesión, y en este cuestionamiento asumir la responsabilidad que implica educar a un grupo de personas, por lo tanto, debemos mirarnos a sí mismo, evaluar nuestro desempeño y potenciar nuestro desarrollo profesional para mejorar la calidad de la educación de nuestros alumnos y alumnas.

Diagnóstico

El Colegio Artístico Cultural “Form-Arte” tiene sus inicios el año 1996, cuando se materializa la idea concebida el año 1992 por sus sostenedores, la familia Solís-Morales. Desde el momento de su llegada desde la ciudad de Concepción a la ciudad de La Serena, tienen el sueño y el deseo de instalarse con un Jardín Infantil, para realizar una educación distinta, no sólo por hacerlo, sino con el convencimiento que es posible entregar a los niños y niñas una forma entretenida de aprendizaje, que satisfaga sus necesidades de desarrollo integral. Esto significa potenciar no sólo el aspecto cognitivo, que es fundamental, sino que desarrollar las habilidades y destrezas emocionales y psicomotoras, a través del arte y el deporte, respectivamente.

Con el correr de los meses el Jardín Infantil se va dando a conocer a la comunidad, a través de los apoderados, con lo cual aumenta la matrícula a un punto, en que la infraestructura no permite seguir creciendo.

En el primer trimestre del año 1997 la situación se hace insostenible, por lo que se procede a buscar un lugar más amplio, que permita trasladar el establecimiento y seguir creciendo como Jardín Infantil. El nuevo lugar se ubica en Calle Pampa Baja Huerto N° 40, la actual ubicación.

Con los beneficios que brinda este nuevo lugar y por la forma y estilo de enseñanza, orientado al desarrollo integral, a través del arte, los padres y apoderados del Nivel Transición Mayor (Kinder), manifiestan su preocupación por el cambio que tendrán sus hijos al ingresar a la enseñanza básica tradicional.

Con el compromiso de esos padres, de continuar con el proyecto y con el convencimiento una vez más, de poder entregarles a niños y niñas una forma entretenida de educación (con los conceptos básicos entregados por el Ministerio

de Educación), se gesta la idea de prolongar este tipo de educación, a Enseñanza Básica.

A comienzos del año 2002, ante la necesidad de contar con mayor espacio para los niños/as y al ver la posibilidad de arrendar un Huerto contiguo (Nº41) la Dirección del Colegio toma la decisión y realiza un compromiso de arriendo por el espacio citado.

Ante el inminente crecimiento de niños y niñas, hoy jóvenes o adolescentes, y por el perfil artístico de su proyecto educativo, se solicita a la Secretaría Ministerial de Educación, el cambio de nombre del establecimiento, por COLEGIO ARTÍSTICO CULTURAL “Form-Arte”.

Hoy el colegio cuenta con una matrícula total de 276 alumnos (as);

Pre Kinder	15 alumnos
Kinder	15 alumnos
1° año básico	25 alumnos
2° año básico	23 alumnos
3° año básico	24 alumnos
4° año básico	18 alumnos
5° año básico	27 alumnos
6° año básico	17 alumnos
7° año básico	23 alumnos
8° año básico	26 alumnos
1° año medio	28 alumnos
2° año medio	27 alumnos
3° año medio	23 alumnos

22 docentes más 3 especialistas (Educatora Diferencial, Psicopedagoga y Fonoaudióloga) dan una sólida base y compromiso para con el Colegio y sus alumnos.

El ideario en el cual se sustenta el proyecto educativo del establecimiento esta centrado en el concepto del ser humano como un ser integral;

Así definen tres ámbitos abordables a través de la educación:

- Alma: Alude al desarrollo emocional, espiritual y valórico del niño y la niña.
- Mente: Se refiere al desarrollo del intelecto y de las capacidades cognitivas del niño y la niña.
- Cuerpo: Hace referencia al desarrollo físico del niño y la niña.

Además, el Ser Humano también puede ser visto como integral desde la distinción de diversas capacidades - habilidades, que se presentan en él como potencias a desarrollar. El Colegio escoge tres capacidades:

- Artísticas
- Intelectuales
- Físicas

Entonces, un trabajo que aborde la integridad del Ser Humano, desde sus primeras etapas, habría de considerar una estrategia que incluya los tres ámbitos y las capacidades señaladas.

“El desarrollo de la mente no solo se logra a través de la estimulación de las capacidades intelectuales, sino que también por medio de las emocionalidades, las cuales, a través de la experiencia artística (sentir, conocer, expresar, crear), permiten que los estilos de pensamiento lógico y analógico se enriquezcan mutuamente y se potencien en el alcance de niveles de comprensión y experiencia. De este modo, estos distintos niveles de desarrollo se ensamblan en el desarrollo integral del niño.”¹

Desarrollar la capacidad creativa en los alumnos y alumnas es un desafío fundamental dentro del PEI del Colegio Artístico Cultural Form-Arte, personas capaces de enfrentarse a distintas situaciones en la vida, desplegando ingeniosamente sus habilidades para adaptarse a ellas, conservando el sentido y la valoración de Sí Mismo.

¹ Proyecto Educativo Institucional, Colegio Artístico Cultural Form-Arte, pag.7, 2008

Para conocer mejor el problema presentaremos una síntesis del FODA realizado en el establecimiento Artístico Cultural Form-Arte, las cuales contribuyen a dar forma a nuestro proyecto;

FORTALEZAS	DEBILIDADES
<p>Perfil artístico, lo que enriquece a la persona.</p> <p>Perfil artístico, lo que le diferencia de otros colegios.</p>	<p>Deficiencias en la infraestructura e implementación.</p>
<p>Se les brinda distintas oportunidades de desarrollo a los niños del colegio, a través de las academias.</p> <p>El lugar en el que transcurren las actividades resulta grato y acogedor para los niños.</p>	<p>Deficiencias en recursos tecnológicos que apoyen el proceso educativo.</p>
<p>Posibilidad de atender a diversidad de alumnos, gracias al número de alumnos con que se cuenta en el aula.</p>	<p>Biblioteca mínima.</p>
<p>El sistema de talleres e ir cambiando de lugar resulta muy atractivo para los niños.</p>	
<p>Colegio integrador.</p>	
<p>Colegio más centrado en el aprendizaje que en la enseñanza.</p>	
<p>Visión abierta de la dirección respecto de la innovación de cada docente.</p> <p>Los profesores tienen libertad para crear.</p>	

Profundizando en lo anterior creamos algunos instrumentos que nos permitirán en el primer caso captar la percepción que tiene la planta educativa sobre el problema y su disposición a colaborar en una solución posible, será un cuestionario (anexo N° 1) que consta de seis preguntas relacionadas con su quehacer pedagógico, éste será aplicado a los Docentes en reunión técnica.

A fin de comprender la percepción que tienen los alumnos y alumnas de nb2 del colegio en relación a la infraestructura y la metodología aplicada en clases, se aplicará una encuesta (anexo N° 2) en el aula, que consta de nueve preguntas con respuestas alternativas.

Además se aplicará en la sala de clases un “Test de sistema de representación favorito VAK”² (anexo N° 3) que nos permita conocer los estilos de aprendizaje (visual-auditivo-kinestésico), de nuestros alumnos y alumnas.

Resultados del Diagnóstico:

1.- Cuestionario aplicado a los docentes (anexo 1);

El siguiente cuestionario ha sido desarrollado en forma grupal en reunión técnica, con el fin de comprender que entiende la planta educativa de los juegos de piso y muro y saber cual es su disposición a colaborar en el desarrollo y ejecución del proyecto.

RESULTADOS ANEXO N° 1

Se extraen las siguientes respuestas de los docentes (Trabajo en grupo);

1. ¿Qué entiende por juegos de piso y muro?

“Es una forma entretenida de aprender jugando en un lugar interior o exterior, en el cual participan grupos de alumnos y alumnas y ponen en juego sus conocimientos”.

² <http://www.galeon.com/aprenderaaprender/vak/vakest.htm>

2. ¿Por qué es importante o significativo, realizar juegos de piso y muro?

“En nuestro colegio sería muy importante ya que los espacios dentro de la sala de clases son reducidos y a la vez el material didáctico con que contamos es escaso. La dinámica del juego permite que los alumnos comprendan los contenidos de una manera más lúdica, familiar acorde a sus edades e intereses”.

3. ¿Qué aportes entrega la implementación de éste proyecto?

“Sería una experiencia no vista por nuestros alumnos y para nosotros significaría también un gran desafío ya que nuestra ideología como colegio es tener niños felices y no siempre los recursos permiten que así sea, permitirá que los alumnos se encanten con la asignatura de matemáticas y la disfruten más al ser vista a su vez desde la educación artística, este proyecto despertará el interés de los niños y niñas por los contenidos de las asignaturas.”

4. ¿Qué importancia técnico - pedagógica tiene su realización?

“Académicamente sería una oportunidad de aprendizaje significativo, donde se pone en práctica a su vez los objetivos transversales tan difíciles de incorporar de manera espontánea en asignaturas como en este caso educación matemáticas y nos dará las herramientas básicas para enseñar los contenidos fijados para los juegos. Llevar a cabo este proyecto significará un gran desafío al trabajo en equipo y requerirá de nuestro compromiso con el proyecto educativo del colegio”.

5. ¿Qué aportes podría generar la propuesta en su subsector de aprendizaje?

“Que los niños y niñas comprendan claramente y en forma práctica conceptos básicos difíciles de abordar en la sala de clases”.

6. ¿De qué manera cree UD. se debe innovar para desarrollar las potencialidades personales de los alumnos participantes?

"Claramente el juego como herramienta de aprendizaje es una forma de innovación acorde a las demandas de los niños y niñas de hoy. En las salas de clases ya no solo existe la interacción profesor alumno, sino que el trabajo en equipo adquiere cada día mayor relevancia".

CONCLUSIÓN CUESTIONARIO PLANTA DOCENTE

Es necesario y urgente implementar otra alternativa de aprendizaje para nuestros alumnos y alumnas, dar la importancia que se merece el aprendizaje significativo, y en el juego podemos encontrar todas las bases que resuelven en primera instancia nuestro problema de la escasa participación de ellos en los procesos de enseñanza aprendizaje principalmente en el subsector de matemáticas, poner en práctica la transversalidad en el aprendizaje y además recuperar los espacios en pos de la educación.

2.- Encuesta aplicada a los alumnos y alumnas de nb1 y nb2 del Colegio Artístico Cultural form-arte (anexo 2);

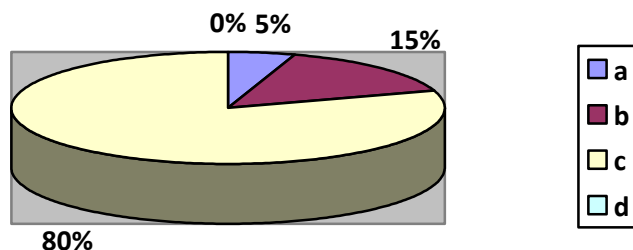
La siguiente encuesta ha sido aplicada en forma individual en la sala de clases, con el fin de comprender la percepción que tiene los alumnos y alumnas en relación a la infraestructura y la metodología aplicada en clases.

REPRESENTACIÓN GRÁFICA DE LOS RESULTADOS ANEXO N° 2

La encuesta se aplica a cinco niños por curso desde primer año básico a cuarto año básico, obteniendo los siguientes resultados:

1.- El colegio es para ti:

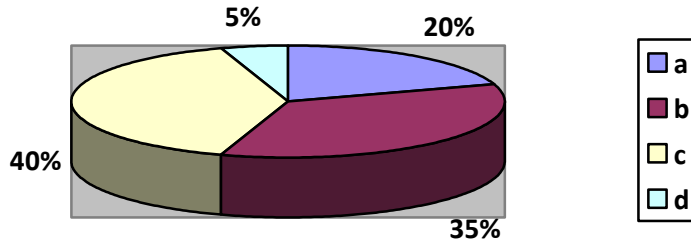
- a) una instancia para compartir con los compañeros
- b) una oportunidad para aprender nuevos saberes
- c) ambas
- d) ninguna de las anteriores



La gráfica nos indica claramente, que el 80% de los niños y niñas sienten que el colegio es una instancia para compartir con los compañeros pero también una oportunidad para aprender nuevos saberes.

2.- Aprendes mejor...

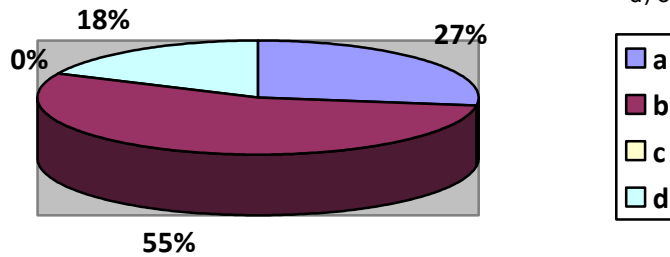
- a) leyendo
- b) observando
- c) experimentando
- d) escribiendo



La gráfica nos indica claramente, que el 40% de los niños y niñas aprenden mejor experimentando y un 35% observando.

3.- Durante el recreo te entretienes...

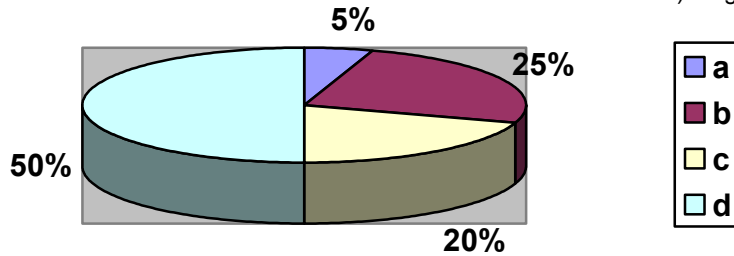
- a) conversando
- b) jugando
- c) leyendo
- d) otra



La gráfica nos indica claramente, que el 55% de los niños y niñas se entretienen durante el recreo jugando.

4.- ¿Te gusta jugar?

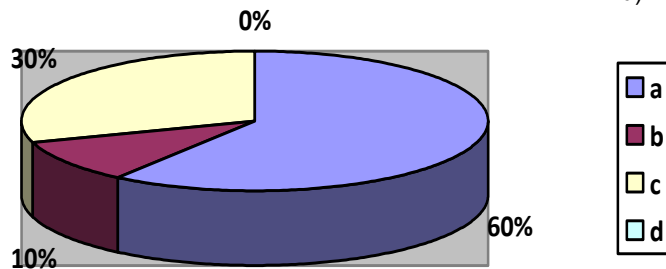
- a) solo (a)
- b) en pareja
- c) en grupos pequeños
- d) en grupos grandes



La gráfica nos indica claramente, que a un 50% de los niños y niñas les gusta jugar en grupos grandes.
Y podemos observar además que un 95% (Sumatoria b-c-d) de los niños y niñas comprende el juego como una instancia para interactuar con "otros".

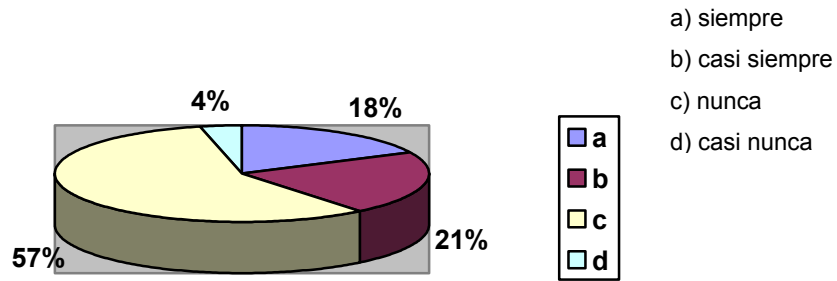
5.- El juego es para ti...

- a) solo diversión
- b) una instancia para aprender en forma entretenida
- c) un momento para compartir
- d) no te interesa



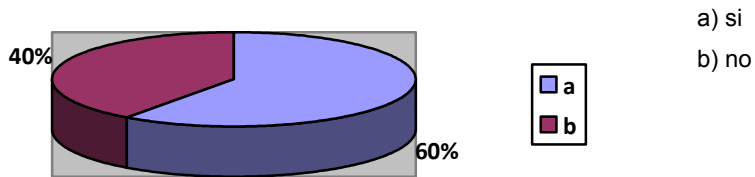
La gráfica nos indica claramente, que el 60% de los niños y niñas sienten que el juego es una diversión y sólo un 10% comprende el juego como una instancia para aprender en forma entretenida.

6.- ¿Las clases despiertan tú interés por aprender?



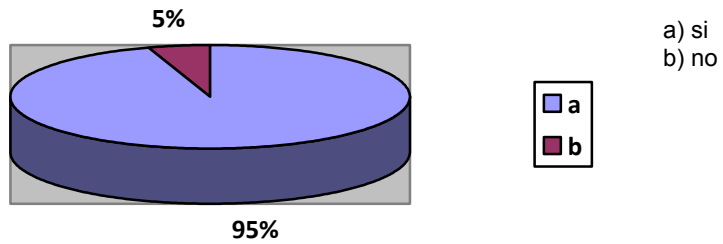
La gráfica nos indica claramente, que al 57% de los niños y niñas sus clases no les despiertan interés.

7.- ¿La sala de clases te parece el mejor lugar para aprender?



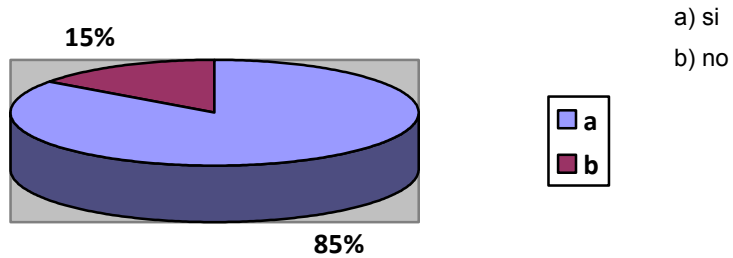
La gráfica nos indica claramente, que el 60% de los niños y niñas sienten que su sala de clases es el mejor lugar para aprender.

8.- ¿En las salidas a terreno aprendes más que en la sala de clases?



La gráfica nos indica claramente, que el 95% de los niños y niñas aprenden más en sus salidas a terreno.

9.- ¿Te gustaría aprender jugando?



La gráfica nos indica claramente, que el 85% de los niños y niñas les gustaría aprender jugando.

CONCLUSIÓN ANEXO N° 2

En la encuesta realizada a los alumnos del Colegio Artístico y Cultural Form-Arte sobre la percepción que tienen en relación a la infraestructura y la metodología usada en clases se puede concluir que en su mayoría sienten la necesidad de salir del espacio reducido de su sala de clases, el juego como una instancia de aprendizaje no lo tienen muy claro aún, pero si como una instancia de convivencia y entretención, los espacios externos los motivan mucho y el trabajo en equipo los alienta, se puede percibir que las clases no siempre despiertan su interés por aprender, entonces el juego cobra nuevamente su importancia como medio para el aprendizaje significativo.

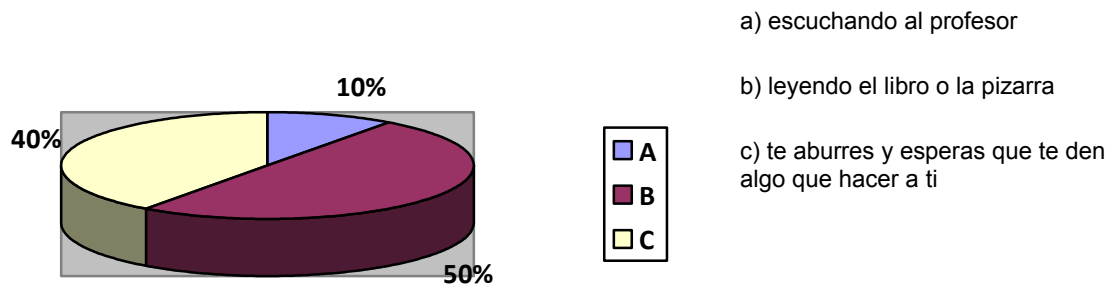
3.- Test aplicado a los alumnos y alumnas de nb1 y nb2 del colegio artistico cultural form-arte (anexo 3);

El siguiente test ha sido aplicado en forma individual en la sala de clases, con el fin de conocer los estilos de aprendizaje (visual, auditivo, kinestésico) de nuestros alumnos y alumnas, el nos permitirá comunicarnos mejor con ellos, saber sus gustos, preferencias, actitudes y aptitudes y en algunos casos, sorprenderlos conociendo algunas cosas que no saben de si mismos.

REPRESENTACIÓN GRÀFICA DE LOS RESULTADOS ANEXO N° 3

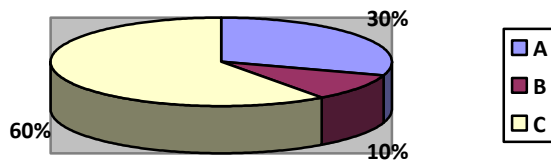
TEST DE REPRESENTACIÓN FAVORITO VISUAL, AUDITIVO, KINESTÉSICO, VAK.

1.- Cuando estás en clase y el profesor explica algo que está escrito en la pizarra o en tu libro, te es más fácil seguir las explicaciones:



La gráfica nos indica claramente, que un 50% de los niños y niñas les es más fácil seguir las instrucciones leyendo el libro o la pizarra.

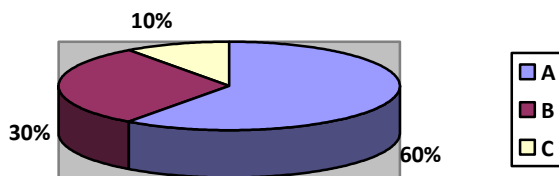
2.- Cuando estás en clase:



- a) te distraen los ruidos
- b) te distrae el movimiento
- c) te distraes cuando las explicaciones son demasiado largas.

La gráfica nos indica claramente, que un 60% de los niños y niñas se distraen cuando las explicaciones son demasiado largas.

3.- Cuando te dan instrucciones:



- a) te pones en movimiento antes de que acaben de hablar y explicar lo que hay que hacer.
- b) te cuesta recordar las instrucciones orales, pero no hay problema si te las dan por escrito
- c) recuerdas con facilidad las palabras exactas de lo que te dijeron.

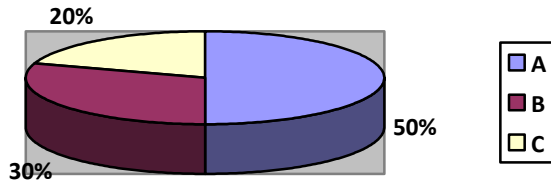
La gráfica nos indica claramente, que un 60% de los niños y niñas se ponen en movimiento antes de que acaben de hablar y explicar lo que hay que hacer.

4.- Cuando tienes que aprender algo de memoria:

a) memorizas lo que ves y recuerdas la imagen (por ejemplo, la página del libro)

b) memorizas mejor si repites rítmicamente y recuerdas paso a paso

c) memorizas a base de pasear y mirar y recuerdas una idea general mejor que los detalles



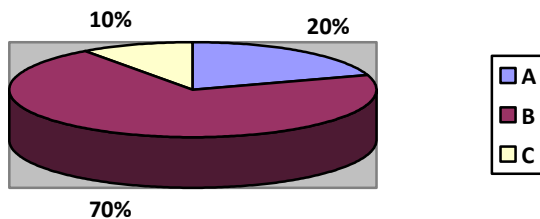
La gráfica nos indica claramente, que un 50% de los niños y niñas memorizan lo que ven y recuerdan la imagen (por ejemplo, la página del libro)

5.- En clase lo que más te gusta es que:

a) se organicen debates y que haya dialogo

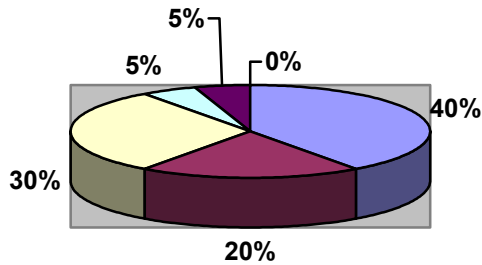
b) que se organicen actividades en que los alumnos tengan que hacer cosas y puedan moverse.

c) que te den el material escrito y con fotos, diagramas.



La gráfica nos indica claramente, que a un 70% de los niños y niñas les gusta que se organicen actividades en que tengan que hacer cosas y puedan moverse.

6.- Marca las **dos** frases con las que te identifiques más:



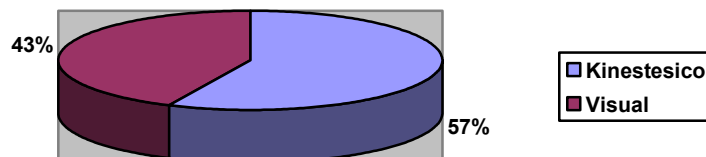
- a) Cuando escuchas al profesor te gusta hacer garabatos en un papel.
- b) Eres visceral e intuitivo, muchas veces te gusta/disgusta la gente sin saber bien por-qué.
- c) Te gusta tocar las cosas y tiendes a acercarte mucho a la gente cuando hablas con alguien.
- d) Tus cuadernos y libretas están ordenados y bien presentados, te molestan los tachones y las correcciones.
- e) Prefieres los chistes a los cómics.
- f) Sueles hablar contigo mismo cuando estás haciendo algún trabajo.

La gráfica nos indica claramente, que un 40% de los niños y niñas al escuchar al profesor les gusta hacer garabatos en un papel y a un 30% les gusta tocar las cosas y tienden a acercarse mucho a la gente al hablar.

RESULTADO FINAL TEST FAVORITO VISUAL, AUDITIVO Y KINESTÉSICO VAK

El resultado del Test de Representación Favorito VAK arroja que:

- El **57%** de los alumnos del Colegio Artístico Cultural Form-Arte es **Kinestésico**
- y un **43%** de los alumnos del Colegio Artístico Cultural Form-Arte es **Visual**



Descripción del Proyecto

El Colegio Artístico Cultural Form-Arte precisa de propuestas didácticas desde lo académico, pedagógico y metodológico en los diferentes subsectores del aprendizaje. Por esto, creamos un Proyecto para diseñar e implementar juegos en piso y muro, interviniendo así el espacio físico exterior interno del colegio.

Se crearán juegos en pisos y muros donde se integren los subsectores de educación matemática y artística. A fin de poner en práctica una planificación transversal, se espera que el o la docente traslade la sala de clases al exterior. Allí encontrará material didáctico de libre disposición, pero con ciertas reglas pedagógicas orientadas al logro de los aprendizajes de niños y niñas de NB1 y NB2.

El proyecto constará de las siguientes etapas:

-Anunciaremos nuestra inquietud de elaborar el proyecto de juegos didácticos de piso y muro a dirección, coordinación, planta docente, centro general de padres y apoderados.

-Diagnosticaremos a través de cuestionarios preparados para los y las docentes, la aplicación del test de VAK para los alumnos, a fin de constatar la necesidad de intervenir pedagógicamente con juegos de piso y muro en el colegio (la primera, segunda, tercera, cuarta semana de Julio)

-Elaboraremos el proyecto a la luz del resultado del diagnóstico con el soporte teórico según información bibliográfica estudiada.

-Presentaremos el proyecto a la dirección del establecimiento y posteriormente al cuerpo de profesores, centro de padres y apoderados. Daremos a conocer su puesta en marcha, sus objetivos y el grupo a intervenir durante la primera semana de Junio.

-Prepararemos el ambiente mediante la confección de juegos de piso, armado de juegos de piso y pintado de muros. Diseño de piso y muro (Primera, segunda, tercera semana de Septiembre).

Una vez terminado el material lúdico estimado procederemos a implementar el proyecto de acuerdo a:

-La realización de perfeccionamiento para los docentes en relación a la importancia del juego en el aprendizaje (Tercera y cuarta semana de Septiembre).

-Y en otro momento realizaremos un taller de actualización de metodologías lúdicas y reflexionar sobre el uso correcto de juegos de piso y muro (Segunda y tercera semana de Octubre).

Luego de planificar e implementar las etapas mencionadas daremos la puesta en marcha de clases planificadas donde se usaran los juegos de piso y muro en los subsectores: Matemáticas y Educación Artística (Artes) en NB2 (Primera, segunda, tercera y cuarta semana de los meses Noviembre y Diciembre).

Para tercer año básico la actividad se ajusta en el estudio de los triángulos, efectuando una caracterización de ellos en función de la medida de sus ángulos y lados y del número de ejes de simetría, y en el trazado de ellos empleando regla y escuadra. Se inicia el estudio de simetrías y traslaciones de figuras y formas geométricas, se determina y anticipa qué cambia y qué se mantiene en cada caso. De esta forma se va ampliando el lenguaje geométrico y profundizando el desarrollo de la imaginación espacial de alumnos y alumnas.

Para cuarto año básico la actividad se centra en el estudio de los cuadriláteros, efectuando una caracterización de ellos en función de sus lados (si son iguales, si son paralelos), de sus ángulos y del número de ejes de simetría que tienen. A las transformaciones de formas geométricas por traslación y reflexión se agregan las transformaciones por rotación, ampliación y reducción. Al

igual que el trabajo que se hizo en relación a los triángulos, en este caso se trata de que alumnos y alumnas puedan llegar a determinar y anticipar qué cambia y qué se mantiene en cada caso, e ir de esa forma ampliando su lenguaje geométrico y profundizando en el desarrollo de su imaginación espacial.

Para comprender mejor el tema se mencionan los aprendizajes esperados y sus indicadores en el Subsector Matemáticas en cada curso;³

3° AÑO BÁSICO;

Aprendizajes esperados

Caracterizan triángulos considerando la medida de sus ángulos, longitud de sus lados y el número de ejes de simetría.

Indicadores

- Identifican ángulos rectos, agudos y obtusos y justifican su determinación en función de su relación con el ángulo recto.
- Dado un conjunto de triángulos de distintos tamaños y posiciones, los clasifican en: rectángulos, acutángulos y obtusángulos.
- Dado un conjunto de triángulos de distintos tamaños y posiciones, los clasifican en: equiláteros, isósceles y escalenos según si tienen tres, dos o ningún lado de igual medida.
- Dado un conjunto de triángulos de distintos tamaños y posiciones, los clasifican en: equiláteros, isósceles y escalenos según si tienen tres, uno o ningún eje de simetría.
- Dibujan triángulos a partir de características dadas, apoyándose en la regla para trazar y medir los lados y en la escuadra para el trazado de los ángulos.

³ Software- - Programas de estudio, educación básica y media, formación general - Gobierno de Chile; Ministerio de Educación.

Aprendizajes esperados

Describen, dibujan e identifican simetrías y traslaciones de figuras y formas geométricas.

Indicadores

- Dada una figura o forma geométrica, determinan si es simétrica e identifican el o los ejes de simetría.
- Dada una figura o forma geométrica y un eje de simetría, dibujan la figura simétrica.
- Dadas determinadas figuras o formas geométricas simétricas, trazan el o los ejes de simetría.
- Identifican figuras que han sido trasladadas determinando la dirección y la magnitud del traslado.
- Efectúan traslaciones de una figura dada de acuerdo a condiciones previamente establecidas.
- Describen qué cambia y qué se mantiene en figuras simétricas y en traslaciones de una figura dada.

4º AÑO BÁSICO;

Aprendizajes esperados

Caracterizan, dibujan y clasifican cuadriláteros.

Indicadores

- En formas geométricas diversas identifican rectas paralelas y perpendiculares.
- Dado un conjunto de cuadriláteros de distintos tamaños y posiciones, los clasifican en aquellos que tienen un par de lados paralelos (trapezios), que tienen dos pares de lados paralelos (paralelogramos).
- Dado un conjunto de cuadriláteros de distintos tamaños y posiciones, los clasifican en aquellos que tienen todos los lados iguales (cuadrado y rombo), todos los lados diferentes (trapezoide) y dos pares de lados iguales (rectángulo y romboide).

- Dado un conjunto de cuadriláteros de distintos tamaños y posiciones, los clasifican en aquellos que no tienen ángulos rectos (trapeacios, trapezoides, rombos y romboides), aquellos que tienen dos ángulos rectos (trapezio rectángulo) y cuatro ángulos rectos (rectángulos y cuadrados).
- Identifican ejes de simetría en cuadriláteros de distintas formas y los clasifican en aquellos que tienen cero, uno, dos y cuatro ejes de simetría.
- Dibujan cuadriláteros a partir de características dadas, en papel cuadriculado y apoyándose en la regla y escuadra.

Al profundizar en los contenidos fijados en la asignatura para los alumnos y alumnas de tercero y cuarto año básico, observamos que estos no son fáciles de abordar en la teoría por lo que es necesario familiarizarse con ciertos conceptos claves de manera lúdica y dinámica puesto que la geometría según nuestro criterio se encuentra presente en el día a día.

Como base del aprendizaje en esta materia hemos seleccionado dos juegos didácticos aplicados en Educación Matemática el *Tangrama* y el *Geoplano*, ambas herramientas sencillas y eficaces que permiten a los alumnos experimentar con modelos matemáticos.

El Tangrama es un juego de rompecabezas de siete piezas de origen Chino, que se utiliza en variadas disciplinas pero particularmente en la pedagogía. En el subsector de matemáticas, área en la cual fijaremos nuestro proyecto, el Tangrama se usa para introducir conceptos de geometría plana, y para promover el desarrollo de capacidades psicomotrices e intelectuales de los niños y niñas pues permite ligar de manera lúdica la manipulación concreta de materiales con la formación de ideas abstractas.

En el caso del *Geoplano* este puede ser utilizado con la finalidad de establecer patrones ideales, para combinar y realizar medidas directas o

indirectas. También, es útil para reproducir en forma creativa nuevas colecciones de figuras complejas, innovar conceptos, descubrir propiedades-relaciones exactas y comprobar conjeturas e hipótesis. Además, el Geoplano es potencialmente beneficioso para estimular y despertar la creatividad, buscando integrar lo pedagógico con el desarrollo de estrategias y habilidades cognitivas (estímulo informal, búsqueda íntegra de información constante, razonamiento espacial a través de procesos de análisis y síntesis sobre figuras geométricas).

Utilizar el Geoplano como herramienta de aprendizaje permite la organización de contenidos, da la posibilidad de que por ejemplo, los conceptos de proporcionalidad, cuadriláteros, triángulos, segmentos, paralelismo, perpendicularidad, se encuentren “todos” integrados en una actividad participativa dentro del ambiente educativo favorable el cual debe ser propiciado por el docente.

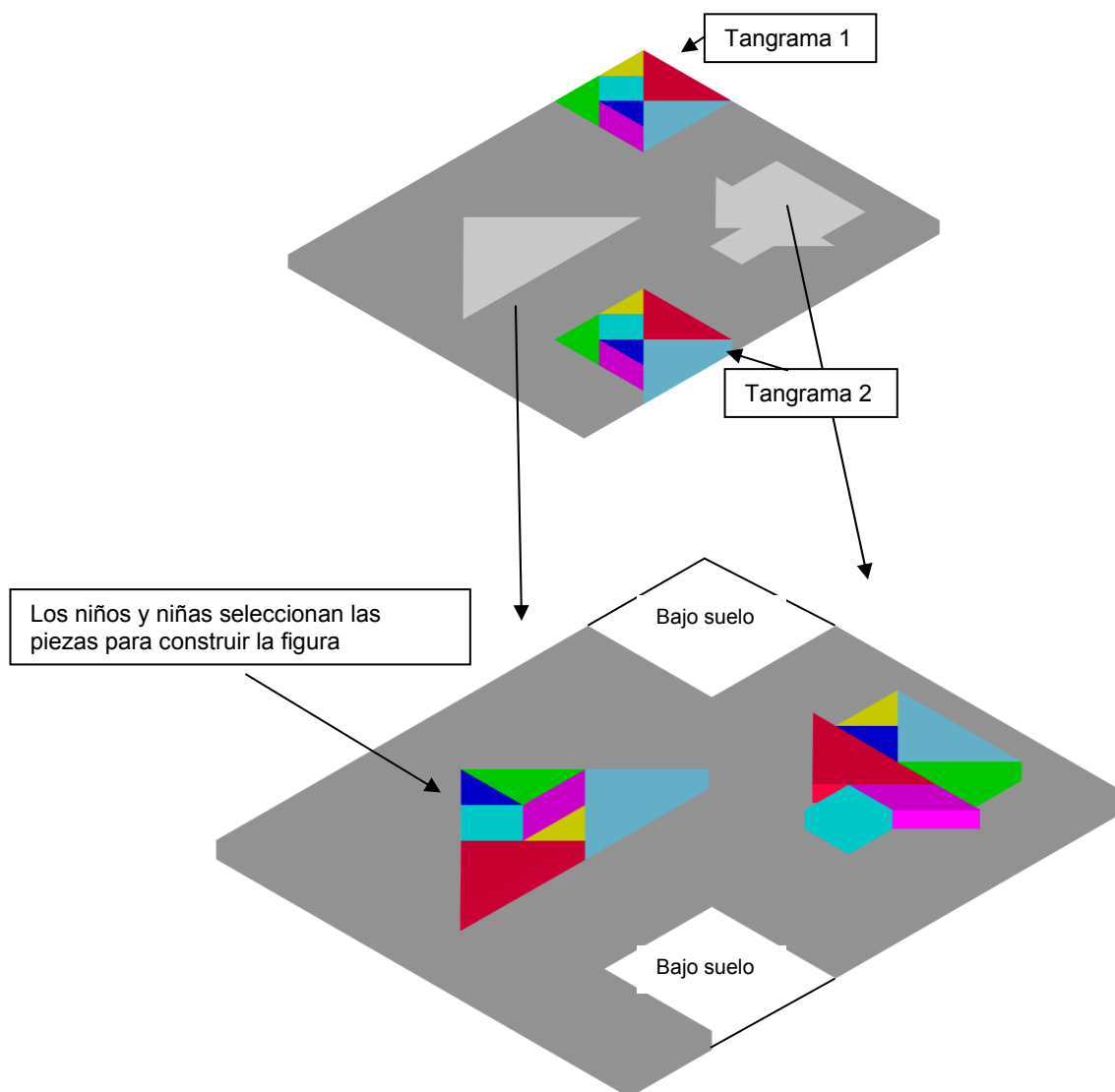
La propuesta inicial contempla la intervención de las zonas 1, 2, 5 y 6 las cuales están representadas en el siguiente gráfico que muestra el emplazamiento de la unidad educativa.



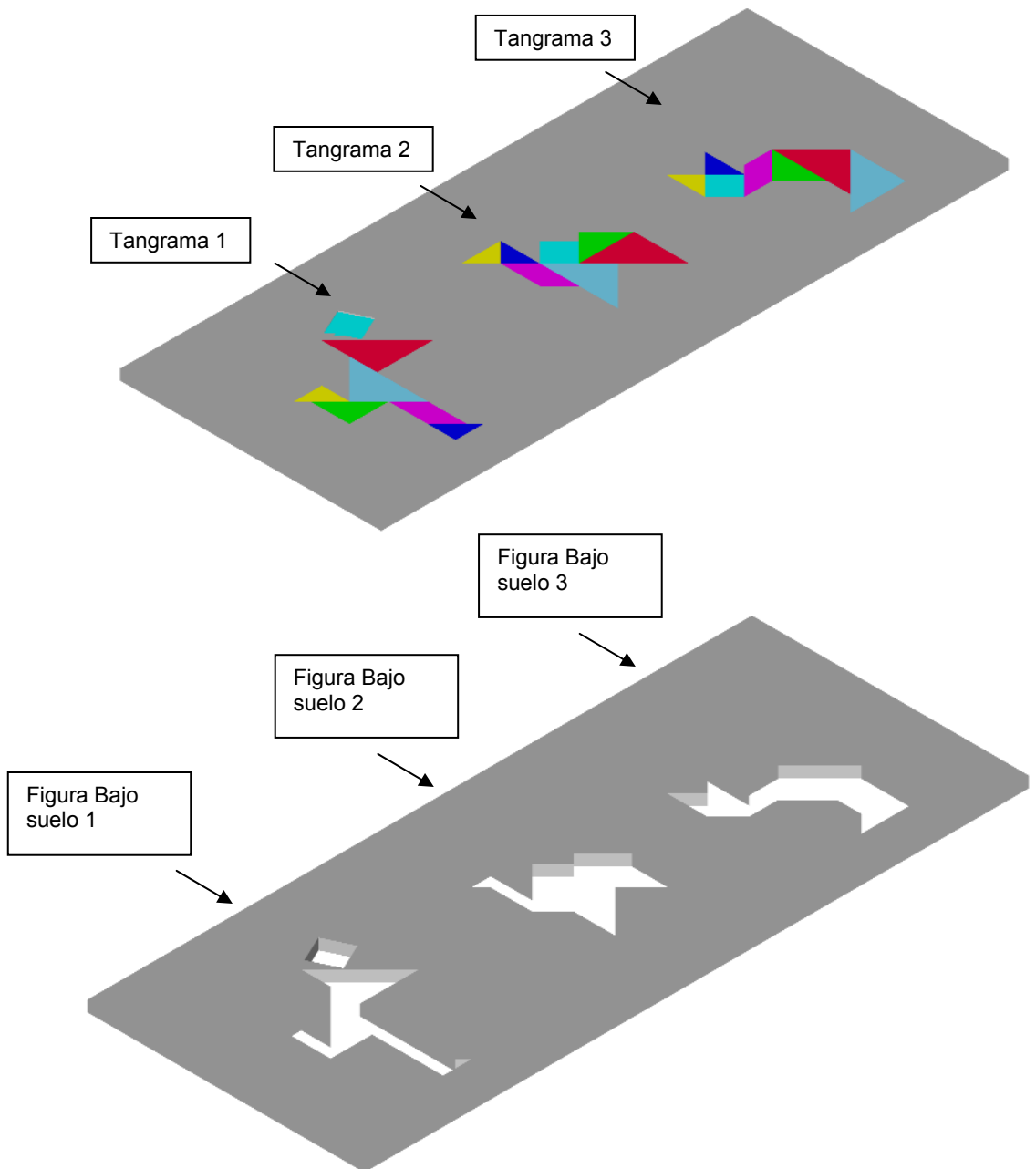
Gráfico de Emplazamiento y Zonas a Intervenir Colegio Artístico Cultural Form-Arte.

Las zonas 6 y 1 contemplan la realización de Tangramas los cuales serán elaborados de la siguiente manera:

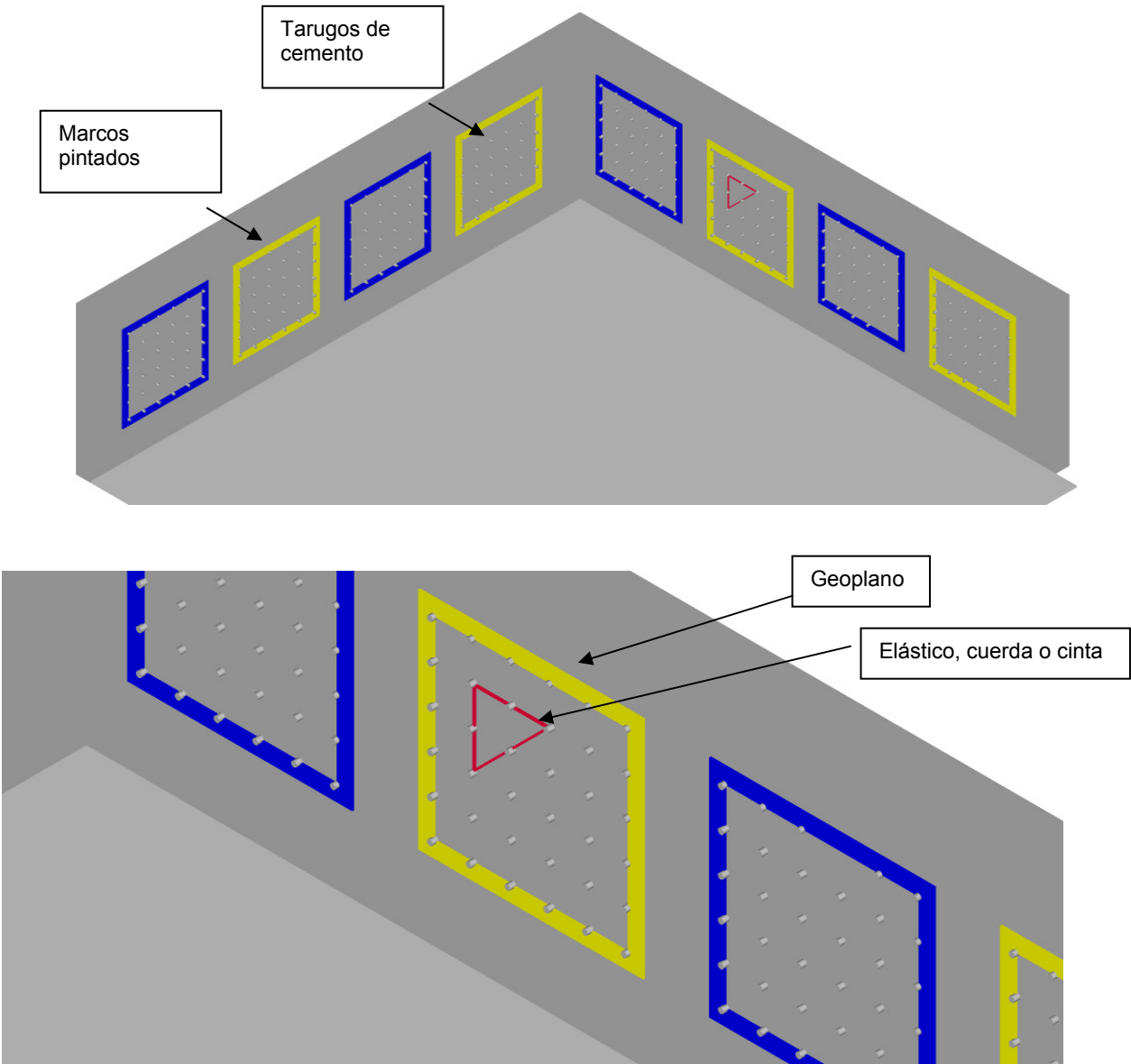
En **la zona 6** se observarán dos tangramas armados bajo superficie cuyas piezas de madera terciada son tridimensionales, junto a dos figuras en plano de color negro dibujadas para que los niños y niñas puedan ubicar las piezas según los contenidos que esté aplicando el docente.



La zona 1 contempla tres tangramas tridimensionales dispuestos bajo suelo ya organizados en figuras, aquí el docente tendrá que extraer y desordenar las piezas para que los niños y niñas calcen los triángulos y pentágonos según la imagen.



La Zona 2 contempla 8 Geoplanos ubicados en los muros en marcos pintados, con tarugos en relieve de cemento los cuales servirán de apoyo para elásticos, cuerdas o cintas pedidas con anterioridad a la actividad por el docente.



Fundamentación del Proyecto

Las exigencias a la que nos vemos enfrentados hoy, tanto en el campo de desarrollo profesional como personal, requieren de una postura comprometida y participativa de los formadores. Damos una respuesta y nos vemos de inmediato enfrentados al siguiente cuestionamiento del cual exigen respuestas inmediatas, es el mundo vertiginoso que nos ha tocado enfrentar y asumir con nuestros alumnos y alumnas. Somos responsables de las formas de enfrentar, determinar procedimientos y acciones ante situaciones determinadas que los alumnos y alumnas les toque resistir o desafiar. No podemos estar ajenos a estos aderezos que condimentan lo cotidiano, independiente de la postura personal que tengamos ante ello, pues ser formadores es transitar por caminos de orientación, manipulando instrumentos que debemos seleccionar en el momento oportuno y de manera adecuada con cada uno de ellos y ellas. Para ello, transformar los espacios del entorno educativo en significativos hasta lo más furtivo será relevante y reflejo en la nueva postura que engendrará en los involucrados su desenvolvimiento dentro del ambiente de la institucionalidad escolar. No solo en la frontalidad que debemos desarmar en lo posible dentro del aula se debe reflejar esta nueva actitud, sino en cada recoveco que amuralle o laberinto que desafíe cada nuevo despertar en el proceso metacognitivo del sujeto involucrado, es la oportunidad para el desarrollo al máximo de su capacidad reflexiva.

En cada uno de nuestros alumnos y alumnas está el reflejo de nuestro quehacer. Las posibilidades que en el establecimiento encuentren el cobijo a sus inquietudes y este se transforme en un foco motivador para evitar deserciones, constancia en la asistencia cotidiana a clases, interés en la asimilación de contenidos y transmisor de los referentes valóricos está a nuestra disposición favorablemente con el uso de instrumentos motivadores. Numerosos estudios desarrollados por especialistas e innovadores lo demuestran en experiencias

aplicadas en otros países como Colombia ⁴ (Rosa Elena Pérez Atehortúa - Politécnico Colombiano Jaime Isaza Cadavid, Parque Interactivo de Ciencia y Tecnología de Bucaramanga, Neomundo) e incluso ejemplos que se perfilan sobre las mismas experiencias en establecimientos de nuestra ciudad (Colegio Seminario Conciliar, Colegio Alemán) manifestados, a través, de modelos para trabajos de patio y en experiencias de academias con resultados que se reflejan hasta hoy.

Uno de los proyectos mejor logrados en nuestro país es visible en el Museo Interactivo Mirador (MIM).

Nuestras oportunidades en el logro de los objetivos, apuntados a casos generales y particulares son verdaderamente provechosas con este tipo de adaptación de los espacios. Lograr la concentración en tareas determinadas se enfoca de manera motivadora utilizando el juego como herramienta de aprendizaje. Incorporar la creatividad como un valor agregado en el proceso enseñanza-aprendizaje, nos da la posibilidad de tener en el recurso humano el agente de cambio capaz de enfrentar los retos de una manera diferente y audaz; esta meta es un reclamo de la sociedad a la escuela como institución formadora de personas.

Respondemos con ello a la pregunta que tantas veces se plantean docentes, padres y apoderados “¿Qué sucede, entonces, para que en tantos niños la alegría de aprender que experimentarán en sus primeros años de vida se trasformen en aburrimiento y resistencia tan comunes en la sala de clases? ¿Por qué tantos alumnos, niños con un potencial ilimitado, desarrollan tal rechazo frente al aprendizaje?

⁴ <http://www.redcreacion.org/documentos/congreso7/RPerez.html>

Lograr cautivar en el aprendizaje de los niños y niñas con la incorporación del proyecto “Juegos didácticos en piso y muro” nos permitirá alcanzar metas de manera constructiva tal como lo menciona Piaget, en la interacción del sujeto con el objeto motivador del conocimiento, cuando lo realiza en interacción con otros a través del juego como lo plantea Vigotsky, y cuando el alumno o alumna lo transforma en significativo, como lo apunta Ausubel.

La orientación de este proyecto apunta a un grupo de beneficiarios directos que son nuestros alumnos, alumnas y docentes del nivel NB2, sin embargo, existe un gran universo que, a su vez, es susceptible de abordar como beneficiario y puede colgarse fácilmente de manera indirecta, como pueden ser los alumnos y alumnas de Pre-Básica, pero no es nuestro principal foco de interés.

Recordemos que este proyecto se puede expandir fácilmente a todos los cursos, debido a la fortaleza que representa el uso de los instrumentos como medios para alcanzar logros y metas. A su vez podemos dividirlo en un sub grupo del curso que persiga eliminar un déficit determinado de aprendizaje.

El impacto que se espera provocar con la implementación de este proyecto en la comunidad escolar se distribuye de manera múltiple entre los siguientes actores:

En la suma de los cambios esperados, en primera instancia están los alumnos sobre los cuales se aborda esta propuesta, y a su vez sobre los cuales se puede hacer cálculos observables y medibles apuntando directamente al mejoramiento de la calidad de los aprendizajes. A su vez el docente podrá planificar clase a clase utilizando las instalaciones proyectadas, de esta manera los alumnos participarán activamente en su proceso de enseñanza-aprendizaje.

Como beneficiario indirecto está el establecimiento, quien recoge beneficios desde el punto de vista valórico y de enaltecimiento de su imagen institucional.

Por lo tanto, podemos deducir que su éxito estará abarcando el campo de los efectos personales e institucionales en la medida que su eficacia logre los objetivos planteados.

Marco Teórico

Con el fin de presentar una propuesta pertinente a las necesidades de los alumnos y alumnas y demandas de los docentes hemos descubierto a través de la bibliografía consultada, que desde siempre para el ser humano aprender a sido una de las tareas más fascinantes y gratificantes, Robert Fried nos plantea en su libro “La pasión de aprender” que los niños no pueden no aprender. Si pierden el apetito por el aprendizaje escolar es porque alguien o algo han transformado una actividad natural y vital, en un trabajo penoso, en un teatro de absurdos o peor aún en un espacio de abusos.

Las prácticas educativas debieran ofrecer numerosas instancias para que todos los alumnos tanto los talentosos como los no muy dotados puedan convertirse en parte de un valioso equipo, deseamos que “nuestras aulas evolucionen hasta convertirse en canchas de juego donde nadie sea marginado, donde el desafío sea para todos, donde la excelencia se evalúe de acuerdo al logro de metas tanto individuales como grupales, y donde todos puedan desarrollar la confianza y habilidades necesarias para realizar sus propios sueños.”⁵

Buscaremos entonces antecedentes que confirmen nuestra mirada frente a la educación y al proceso de aprendizaje de los niños y niñas que son parte del CAC Form-Arte, iniciando nuestra investigación en las propuestas de la reforma educacional, la cual nos abre la siguiente interrogante ¿Por qué, a pesar de todos los esfuerzos e inversiones realizadas desde 1990 hasta la fecha, el sistema educativo no ha logrado constituirse en una fuente de desarrollo y de distribución equitativa de oportunidades?. Las investigaciones realizadas darán solvencia al proyecto aquí planteado.

⁵ Robert L. Fried, La pasión de aprender, preludeo.xxix, Edit. Cuatro Vientos, Chile, 2001

Reforma Educacional

En el marco de cualquier cambio o reforma en educación se encuentra la concepción de un nuevo individuo y de un modelo de sociedad a la que se pretende llegar.

En este sentido, la actual Reforma Educacional Chilena en sus principios fundamentales está orientada hacia la formación de personas integrales, que desarrollen los valores de la democracia y de la solidaridad; personas creativas, activas, críticas y reflexivas capaces de enfrentarse y dar solución a diversos conflictos; tolerantes, respetuosas de la diversidad, del otro en cuanto otro; que valoren y defiendan sus tradiciones culturales, el medio ambiente y sus recursos

Se entiende entonces, que una educación acorde a las necesidades de la sociedad actual debe favorecer el aprendizaje creativo, la resolución de problemas, el conocimiento contextualizado, el aprender a aprender, la adquisición de competencias en vez de ser una simple acumulación de datos. Es decir, trasladar la importancia que tradicionalmente se le ha otorgado a la enseñanza hacia la importancia del aprendizaje y sus procesos.

También deben desarrollar significativamente su seguridad y autonomía, las que deben expresarse en una creciente seguridad e independencia para resolver problemas, en una mayor capacidad para tomar decisiones previendo consecuencias y para asumir responsabilidades y compromisos en el trabajo en grupo. Asimismo, desarrollarán independencia para asumir las tareas y el estudio; el cuidado de los materiales, los útiles y del espacio; para la elaboración y expresión de ideas propias; y una creciente reflexión metacognitiva que les permita reconocer sus estrategias y formas de aprendizaje”.⁶

⁶ www.mineduc.cl

La calidad de la educación se encuentra estrechamente ligada con el ejercicio del diálogo e igualdad, en el que el alumno tenga acceso a encontrarse consigo mismo y con los otros; favoreciendo con ello la calidad del ambiente escolar, el clima emocional al interior del aula, la autoestima y creatividad de los actores del proceso de aprendizaje, lo cual conllevará a la formación de personas con identidad, autónomas, libres, críticas ante la sociedad y ante sí misma, y capaces de promover sus derechos en la sociedad.

El Constructivismo

La reforma educacional chilena se sustenta sobre la base de la teoría psicológica llamada Constructivismo, en la cual el aprendizaje se basa en la idea de que la finalidad de la educación es promover el crecimiento personal y la autonomía de los alumnos en el marco de la cultura del grupo al que pertenecen.

Según Coll, principal representante de la escuela española constructivista, el aprendizaje no es resultado de una simple copia de la realidad preexistente, sino que es un proceso dinámico y social. En este sentido, el aprendizaje se construye a medida que se resuelven conflictos cognitivos, es decir, se formulan planteamientos de problemas y se buscan las soluciones pertinentes a ellos.

Esta tarea, que implica lo cognitivo y lo afectivo, se lleva a cabo a través de un proceso en el cual el sujeto selecciona y organiza las informaciones estableciendo relaciones pertinentes y significativas con sus experiencias previas, su historia social y sus emociones.

Es decir, el sujeto ya posee una serie de conceptos, concepciones, representaciones y conocimientos que ha adquirido en sus experiencias y que utiliza como instrumentos de lectura o de interpretación, lo que determinará entonces qué informaciones seleccionará, cómo las organizará y qué tipo de relaciones establecerá entre ellas. Por lo tanto, si logra integrar a su estructura

cognoscitiva estas relaciones entre el nuevo material de aprendizaje y sus conocimientos previos, será capaz de atribuirle significado, de construirse una representación mental del mismo y en consecuencia de realizar un aprendizaje significativo.

La actividad mental constructiva del alumno se desarrolla a partir de objetos de conocimiento y a contenidos de aprendizajes preexistentes, es decir, construyen el sistema de la lengua escrita, pero este sistema ya está elaborado; construyen las operaciones aritméticas que ya han sido definidas; construyen las normas de relaciones sociales, pero estas normas son las que regulan normalmente las relaciones entre las personas.

En consecuencia, la función del docente es la de un facilitador en la construcción de estos aprendizajes, rol que va más allá de crear las condiciones favorables para que el alumno despliegue una actividad mental rica y diversa, sino que además, debe intentar orientar esta actividad de manera tal, que la construcción que realice el alumno se acerque en forma progresiva a lo que significan y representan los contenidos como saberes de la cultura.

Aprendizaje Significativo

Desde la perspectiva constructivista, para que exista aprendizaje, éste debe ser significativo. Es decir, que el sujeto pueda relacionar los nuevos aprendizajes con sus experiencias previas.

De este modo, el aprendizaje concebido como la construcción de conocimientos, es un proceso constante, de modificación de esquemas de conocimientos, de conflictos y de un nuevo equilibrio.

Según Coll, “aprendizaje significativo, es en primer lugar, aquel en el cual su contenido puede relacionarse de modo sustantivo, no arbitrario, o al pie de la

letra con los conocimientos previos del alumno y en segundo, que el alumno a de adoptar una actitud favorable para la tarea, dotando de significado propio a los contenidos que asimila”.⁷

Para poner en práctica un aprendizaje significativo real, se requiere la integración del alumno, del contenido y del profesor, ya que estos tres elementos están implicados en la construcción del conocimiento.

En este sentido, es el profesor quien a través de estrategias constructivistas de enseñanza, que le permitan conectar su estrategia metodológica con las experiencias previas de sus alumnos, crea las condiciones y posibilidades para que ellos se enfrenten en forma activa, reflexiva, crítica, creativa y autónoma a nuevas situaciones de aprendizaje que a su vez generen conocimientos nuevos o reformulen otros.

Para ello, el profesor debe controlar una serie de variables al interior del aula y en su quehacer pedagógico, entre ellas que las actividades sean abiertas, motivadoras, contextualizadas y que partan de los intereses de los niños.

En relación a esto Coll, señala que, en el proceso de construcción de aprendizajes significativos, el sujeto no sólo aprende contenidos conceptuales, sino también normas, valores, estrategias, procedimientos y destrezas metacognitivas que le permiten asegurar el control personal sobre sus conocimientos y los propios procesos de aprendizaje.

En consecuencia, el proceso de aprendizaje no se limita sólo a un conjunto de conocimientos precisos, sino que incluye también actitudes, motivaciones,

⁷ Coll C. y otros, Los contenidos de la reforma. Enseñanza y Aprendizaje de Conceptos, Procedimientos y Aptitudes, Edit. Santillana. Madrid, 1992

expectativas, y atribuciones, cuyo origen hay que buscar, al igual que en el caso de los conocimientos previos, en las experiencias que constituyen su propia historia.

Los significados que el alumno construye no dependen sólo de sus conocimientos previos pertinentes y de su relación con la situación de aprendizaje, sino que también del sentido que le atribuye a ellas y a su propia actividad.

Aprendizaje Social y Vida Cooperativa

Es cierto, que desde hace algún tiempo se ha tendido a abandonar la estructura dominante y clásica de la organización del aula, basada en la interacción profesor-alumno; y cada vez es más frecuente observar salas organizadas para el trabajo grupal.

Sin embargo, no basta con agrupar mesas y sillas para vivenciar un real trabajo cooperativo, por el contrario, la reforma educacional entiende esta modalidad como una forma de interacción educativa que hace posible la construcción de aprendizajes que van más allá del ámbito intelectual y que se refieren a la persona como un todo.

Desde la perspectiva constructivista, el aprendizaje se concibe como una construcción personal, que permite a cada alumno trabajar con independencia y a su propio ritmo. Sin embargo, este aprendizaje se adquiere en un contexto interpersonal, de interacciones entre el alumno y sus pares y entre el profesor y sus alumnos.

En este sentido, Vigotsky, psicólogo ruso exponente de la Teoría Socio-Histórica, quien concibe al sujeto como un ser eminentemente social, plantea: “Un proceso interpersonal queda transformado en otro intrapersonal. En el desarrollo cultural del niño toda función aparece dos veces: primero, a escala social y más

tarde, a escala individual; Primero, entre personas (interpsicológico), y después, en el interior del propio niño (Intrapsicológico). Todas las funciones psicológicas superiores se originan como relaciones entre seres humanos”⁸.

Es decir, todos los procesos psicológicos superiores, comunicación, lenguaje, razonamiento, etc., se adquieren primero en un contexto social y luego se internalizan y se transforman progresivamente en algo que se puede hacer o conocer por sí mismo. Pero esta internalización es el resultado del uso de un determinado comportamiento cognitivo en un contexto social.

Otro concepto que Vigostky nos aporta en torno a este tema, tiene relación con la zona de desarrollo próximo, entendida como la diferencia entre la capacidad de resolver independientemente un problema y el nivel de resolución de problemas y tareas cognitivas que puede alcanzarse bajo la guía de un adulto o en colaboración con un compañero más capaz.

Esta propuesta parte de la idea de que lo que un sujeto puede aprender no sólo depende de su actividad individual, sino más bien de la actividad social, en un contexto de colaboración e intercambio con sus compañeros, favoreciendo con ello situaciones de discusión al interior de los grupos y de discrepancia entre alumnos que poseen distintos conocimientos en relación a un tema.

El aprendizaje por lo tanto se situaría en la zona de desarrollo próximo; ya que lo que el niño es capaz de hacer o conocer con la ayuda de los otros, con el tiempo es capaz de interiorizarlo y hacerlo por sí mismo.

La vida cooperativa además, es una forma de relacionarse que involucra no sólo procesos cognitivos, sino que también procesos sociales y afectivos.

⁸ Vigotsky, en Coll, Aprendizaje escolar y construcción del conocimiento, Edit. Paidós. Barcelona, 1979, 1990

Valores Formativos del Juego

Desde el comienzo de la historia, el ser humano ha jugado, entre los filósofos que abordan el tema aunque sea tangencialmente, se cita a Platón como uno de los primeros en mencionar y reconocer el valor práctico del juego, el mismo Aristóteles que se ocupa de los problemas educativos para la formación de hombres libres, menciona en varios lugares de su obra ideas que remiten a la conducta de juego en los niños, por ejemplo *“hasta la edad de cinco años, tiempo en que todavía no es bueno orientarlos a un estudio, ni a trabajos coactivos, a fin de que estos no impida el crecimiento, se les debe, no obstante permitir movimientos para evitar la inactividad corporal; y este ejercicio puede obtenerse por varios sistemas, especialmente por el juego”*. En otro fragmento menciona, *“la mayoría de los juegos de la infancia, deberían ser imitaciones de las ocupaciones serias de la edad futura”*.

Otros pedagogos importantes como Juan Amós Comenio en el siglo XVII, Juan Jacobo Rousseau y Giovanni Pestalozzi en el XVIII y principios de XIX, señalaron que para un buen desarrollo del niño, éste debe ser tomado en cuenta en sus intereses. Especialmente Friedrich Fröbel, fue quién abiertamente reconoció la importancia del juego en el aprendizaje, y se interesó por los niños pequeños, estudiando los tipos de juego que necesitan para desarrollar su inteligencia.

Para Vigotsky el juego es una actividad social, en la cual gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio.

El juego por si solo es enriquecedor; porque es expresión de libertad y creación, de alegría y goce; el juego con intencionalidad pedagógica trae implícitos valores formativos que lo hacen aún más productivo en los siguientes aspectos:

Intelectual y/o Cognitivo. El valor está determinado por la obligación que tiene el ser humano en el juego de percibir, sentir, observar, pensar, realizar variaciones, vencer dificultades y resolver problemas, lo que conlleva a la estimulación de la psiquis, de los esquemas del pensamiento y a un trabajo del sistema nervioso central.

Afectivo. Por lo que tiene que ver con las relaciones sentimentales de apego, aprecio, valoración y empatía, que se viven con los otros en el desarrollo del juego, que es básicamente una experiencia colectiva.

Físico. Éste se mide por la influencia del juego en el desarrollo de las cualidades físicas que repercuten en el organismo desde el punto de vista biológico, anatómico, fisiológico y cinético.

Social. Se da en la integración que el niño realiza con otros, que lo lleva a comprender la necesidad de compartir su vida y sus ideas como una forma indispensable de vivir en sociedad; lo prepara a vivir en comunidad, permitiéndole ser más tolerante y pacífico, se rescata el sentido de pertenencia y de la creatividad colectiva.

Estético. Mediante el juego se estimula el aceleramiento del desarrollo armónico, del orden, de la limpieza y el equilibrio, lo que lleva a un mejoramiento de su salud y presentación personal; igualmente el desarrollo de la sensibilidad, del sentido rítmico, de la apreciación del color, tono y textura.

Moral. Está determinado en el juego por la necesidad de respetar a los contrarios, de ayudar a los compañeros, de mostrarse sinceros consigo mismos, y con los demás, evitando el engaño y la mentira; se busca la honestidad y la lealtad; se pretende comprender la ganancia y la pérdida, al igual que la tensión y distensionamiento, el fracaso y el éxito.

Espiritual. A través del juego, el niño con su compromiso y proyección, logra trascender su cotidianidad.

“Estos valores permiten el crecimiento personal y aportan a la formación integral; el educador conocedor de estas ventajas que ofrece el juego, lo utilizará como excelente herramienta pedagógica.”⁹

Los juegos de piso y muro buscan ser una ayuda eficaz y placentera dentro del currículo que generan aprendizajes significativos y agradables dentro de los procesos educativos, es precisamente a través de estos procesos de formación que el ser humano es capaz de dimensionar su potencial lúdico, dándole sentido al disfrute, a los procesos de expresión creativa, al sentido solidario y participativo, y buscando un mejor vivir y por ende una mejor calidad de vida.

“El que aprende jugando, aprende dos veces, una para la satisfacción personal, y otra para su vida”.

⁹ <http://www.educacioninicial.com/ei/areas/juegos/index.asp>
<http://sepiensa.org.mx/contenidos/2004/irene/brevehistoria/breve.html>

Los estilos de aprendizaje.

El término “*estilo de aprendizaje*” se refiere al hecho de que cuando queremos aprender algo cada uno de nosotros utiliza su propio método o conjunto de estrategias.

Es importante considerar que cada uno de nosotros utiliza su propia estrategia para aprender, según sus preferencias o tendencias, a esta manera de aprender le llamamos estilo de aprendizaje.

Todos aprendemos a distinto ritmo y velocidad, descubrir el estilo de aprendizaje de los alumnos resulta interesante tanto para ellos como para el profesor ya que nos ofrece grandes posibilidades de acción para obtener aprendizajes significativos, no obstante la forma en que elaboremos la información y la aprendamos variará en función del contexto, es decir, de lo que estemos tratando de aprender, por ello no podemos utilizar los estilos de aprendizaje como una herramienta para clasificar a los alumnos en categorías cerradas ya que la manera de aprender evoluciona y cambia constantemente.

Las distintas teorías se relacionan entre sí, una posible manera de entenderlas es el siguiente modelo en tres pasos:

- El aprendizaje parte siempre de la recepción de algún tipo de información. De toda la información que recibimos seleccionamos una parte. Cuando analizamos como *seleccionamos la información* podemos distinguir entre alumnos **visuales, auditivos y kinestésicos**.
- La información que seleccionamos la tenemos que organizar y relacionar. El modelo de los hemisferios cerebrales nos da información sobre las distintas maneras que tenemos de *organizar la información* que recibimos.

- Una vez organizada esa información la utilizamos de una manera o de otra. La rueda del aprendizaje de Kolb distingue entre alumnos activos, teóricos, reflexivos y pragmáticos.

En la práctica estos tres modelos están estrechamente relacionados, no podemos atender a uno y no prestar atención a los otros aspectos.

Estilos de aprendizaje: como seleccionamos y representamos la información.

En los estilos de aprendizaje influye la forma en la cual seleccionamos y representamos la información, lo que nos sucede a diario es percibido de distinta forma por cada uno de nosotros, el que nos fijemos más en un tipo de información que en otra parece estar directamente relacionado con la forma en la que recordamos después esa información.

Cuando le prestamos más atención a la información que recibimos visualmente nos resulta más fácil reconstruir en nuestra mente la información visual. O dicho de otro modo, nos es más fácil representar visualmente lo que sabemos.

*Tenemos tres grandes sistemas para representar mentalmente la información, el **sistema de representación visual**, el **auditivo** y el **kinestésico**.*

Utilizamos el *sistema de representación visual* siempre que recordamos imágenes abstractas (como letras y números) y concretas. *El sistema de representación auditivo* es el que nos permite oír en nuestra mente voces, sonidos, música. Cuando recordamos una melodía o una conversación, o cuando reconocemos la voz de la persona que nos habla por teléfono estamos utilizando el sistema de representación auditivo. Por último, cuando recordamos el sabor de nuestra comida favorita, o lo que sentimos al escuchar una canción estamos utilizando el *sistema de representación kinestésico*.

La mayoría de nosotros utilizamos los sistemas de representación de forma desigual, potenciando unos e infra-utilizando otros, es importante destacar que los sistemas de representación se desarrollan cuando los utilizamos, si realizamos el ejercicio en la sala de clases observaremos que las instrucciones para realizar una tarea serán percibidas de distinta manera por los alumnos, algunos trabajarán al escuchar la instrucción sin embargo otro grupo seguramente requerirá que la información este escrita en la pizarra.

Como profesores, conocer el estilo de aprendizaje de nuestros alumnos y alumnas nos facilitará la manera en la cual organizamos el trabajo escolar, para esto debemos observar en ellos aspectos tales como; conducta, aprendizaje, lectura, ortografía, memoria, imaginación, etc...

**EL COMPORTAMIENTO SEGUN EL SISTEMA DE REPRESENTACION
PREFERIDO**

	VISUAL	AUDITIVO	KINESTESICO
Conducta	<p>Organizado, ordenado, observador y tranquilo.</p> <p>Preocupado por su aspecto</p> <p>Voz aguda, barbilla levantada</p> <p>Se le ven las emociones en la cara</p>	<p>Habla solo, se distrae fácilmente</p> <p>Mueve los labios al leer</p> <p>Facilidad de palabra,</p> <p>No le preocupa especialmente su aspecto.</p> <p>Monopoliza la conversación.</p> <p>le gusta la música</p> <p>Modula el tono y timbre de voz</p> <p>Expresa sus emociones verbalmente.</p>	<p>Responde a las muestras físicas de cariño</p> <p>le gusta tocarlo todo</p> <p>se mueve y gesticula mucho</p> <p>Sale bien arreglado de casa, pero en seguida se arruga, porque no para.</p> <p>Tono de voz más bajo, pero habla alto, con la barbilla hacia abajo.</p> <p>Expresa sus emociones con movimientos.</p>
Aprendizaje	<p>Aprende lo que ve. Necesita una visión detallada y saber a donde va. Le cuesta</p>	<p>Aprende lo que oye, a base de repetirse a si mismo paso a paso todo el proceso. Si se</p>	<p>Aprende con lo que toca y lo que hace. Necesita estar involucrado personalmente</p>

	recordar lo que oye	olvida de un solo paso se pierde. No tiene una visión global.	en alguna actividad.
Lectura	Le gustan las descripciones, a veces se queda con la mirada pérdida, imaginándose la escena.	Le gustan los diálogos y las obras de teatro, evita las descripciones largas, mueve los labios y no se fija en las ilustraciones	Le gustan las historias de acción, se mueve al leer. No es un gran lector.
Ortografía	No tiene faltas. "Ve" las palabras antes de escribirlas.	Comete faltas. "Dice" las palabras y las escribe según el sonido.	Comete faltas. Escribe las palabras y comprueba si "le dan buena espina".
Memoria	Recuerda lo que ve, por ejemplo las caras, pero no los nombres.	Recuerda lo que oye. Por ejemplo, los nombres, pero no las caras.	Recuerda lo que hizo, o la impresión general que eso le causo, pero no los detalles.
Imaginación	Piensa en imágenes. Visualiza de manera detallada	Piensa en sonidos, no recuerda tantos detalles.	Las imágenes son pocas y poco detalladas, siempre en movimiento.

Almacena la información	Rápidamente y en cualquier orden.	De manera secuencial y por bloques enteros (por lo que se pierde si le preguntas por un elemento aislado o si le cambias el orden de las preguntas.	Mediante la "memoria muscular".
Durante los periodos de inactividad	Mira algo fijamente, dibuja, lee.	Canturrea para si mismo o habla con alguien.	Se mueve
Comunicación	Se impacienta si tiene que escuchar mucho rato seguido. Utiliza palabras como "ver, aspecto..."	Le gusta escuchar, pero tiene que hablar ya. Hace largas y repetitivas descripciones. Utiliza palabras como "sonar, ruido..".	Gesticula al hablar. No escucha bien. Se acerca mucho a su interlocutor, se aburre en seguida. Utiliza palabras como "tomar, impresión...".
Se distrae	Cuando hay movimiento o desorden visual, sin embargo el ruido no le molesta demasiado.	Cuando hay ruido.	Cuando las explicaciones son básicamente auditivas o visuales y no le involucran de alguna forma.

Objetivos del Proyecto

Objetivo General

Objetivo General Docentes

Capacitar a los y las docentes en el uso y aprovechamiento de los juegos didácticos de piso y muro, asumiendo así las responsabilidades que contribuyan significativamente al aprendizaje de sus alumnos y alumnas.

Objetivo General Alumnos y Alumnas

Favorecer el aprendizaje significativo en los niños y niñas del colegio Artístico Cultural Formarte a través de la creación de juegos de muro y piso que permitan desarrollar en ellos la capacidad de soñar, crear, jugar y aprender, explorando, abstrayendo, reflexionando, y resolviendo problemas.

Objetivos Específicos

-Actualizar contenidos en los subsectores de Matemáticas y Educación Artística en el nivel NB2, con el propósito de implementar la metodología propia del juego didáctico de piso y muro.

-Favorecer un ambiente escolar flexible y adaptado a las necesidades educativas, para implementar juegos de piso y muro para niños y niñas de NB2.

Estrategia Metodológica

Como estrategia metodológica en el campo de acción, a continuación se describe la manera en que se ha de abordar la solución al problema;

1 Presentación del proyecto a la dirección del establecimiento y posteriormente al cuerpo de profesores y centro de padres y apoderados PPAA. Dar a conocer su puesta en marcha a través de un comunicado oficial durante la primera semana de Junio, dentro del cual se deben indicar los objetivos que contempla, los encargados del mismo y el grupo específico a intervenir.

2 Jornada de perfeccionamiento para docentes durante la tercera y cuarta semana de septiembre, la cual tendrá relación a la importancia del juego en el aprendizaje. Durante medio día se realizará trabajo grupal con profesores donde se problematizarán las prácticas docentes, observando a través de un material audiovisual los resultados obtenidos en el logro de aprendizajes a través del juego, esperando con ello intencionar su compromiso hacia la búsqueda de nuevas estrategias.

3 Jornada de aprendizaje durante la segunda y tercera semana de octubre, sobre el uso correcto de juegos de piso y muro diseñados para el Colegio, explicando el uso de estos para su buen aprovechamiento, técnicas o proceder en el tratamiento de temas matemáticos y lo correspondiente al arte visual.

4 Evaluación de impacto del proyecto “Juegos didácticos de piso y muro”, durante la segunda, tercera y cuarta semana de marzo.

Este nuevo instrumento pedagógico-lúdico facilitará a los docentes crear situaciones para el análisis, reflexión positiva, creación y recreación, pretendiendo

con ello aportar a las dinámicas de participación y compromiso de la comunidad escolar, generando espacios para la convivencia y entendimiento.

En su lógica operable, este proyecto apunta al desarrollo de modelos de producción pedagógica para la consecución de resultados en subsectores específicos que a continuación se mencionan y especifican:

Matemática NB2: A través del desarrollo de juegos de piso con instrumentos tridimensionales para las unidades de cuerpos geométricos.

Educación Artística NB2: *Apreciación plástica;* observar y apreciar líneas, colores, formas, texturas, espacios y movimientos en el ambiente natural y en la expresión escultórica y pictórica.

Los juegos permitirán la creación de actividades integradas entre estas asignaturas, las cuales fortalecerán y reforzarán la oportunidad del logro de los objetivos planteados por las políticas educacionales ministeriales.

Nuestro proyecto se desarrollará en el nivel NB2 tercer año básico y cuarto año básico, en las *Unidades:* - *Explorando un nuevo rango numérico, nuevas operaciones y formas geométricas* y - *La diversidad en el mundo de los números, las operaciones y las formas geométricas*, respectivamente. Ambas centradas en el eje *Formas y espacio*.

Cronograma de Actividades

Tiempo \ Actividades	Mayo				Junio				Julio				Agosto				Septiemb.				Octubre				Noviemb.				Diciemb.				Marzo			
	S 1	S 2	S 3	S 4	S 1	S 2	S 3	S 4	S 1	S 2	S 3	S 4	S 1	S 2	S 3	S 4	S 1	S 2	S 3	S 4	S 1	S 2	S 3	S 4	S 1	S 2	S 3	S 4	S 1	S 2	S 3	S 4	S 1	S 2	S 3	S 4
Reunión Equipo de Gestión																																				
Presentación Proyecto a:																																				
Coordinación -Dirección- UTP.																																				
Planta Docente.																																				
Centro General de Padres PPAA																																				
Diagnostico																																				
Aplicación de instrumentos (cuestionarios-test-encuesta)																																				
Diseño de Juegos de Piso y Muro.																																				
Jornada de perfeccionamiento. (docentes)																																				
Evaluación jornada de perfeccionamiento																																				
Jornada de Aprendizaje (docentes)																																				
Evaluación																																				
Puesta en Marcha de Proyecto.																																				
Evaluación de Impacto																																				

Evaluación

Esto corresponde a una medición de variables para la cual se estructura la siguiente tabla que explica su conformación.

OBJETO EVALUADO	VARIABLES SELECCIONADAS	INDICADORES	HERRAMIENTAS DE MEDICIÓN
Docentes de los diferentes subsectores	Responsabilidad Implantación del juego en la planificación.	Asistencia a jornadas de perfeccionamiento. Puntualidad en compromisos. Aporte al equipo. Aportes Técnicos. Uso correcto de nuevo material (Juegos)	Escala de evaluación según criterios de optimización.
Alumnos (as) de primer año de enseñanza básica a tercer año de enseñanza media	Compromiso Participación Colaboración	Alcance de mayores niveles de logro en sus aprendizajes. Asistencia regular a clases. Predisposición al trabajo en equipo. Establecer relaciones entre sus pares. Autoestima. Respeto. Creatividad.	Escala de evaluación según criterios de optimización.
Aportes Establecimiento	Responsabilidad	Aportes técnicos. Aportes Financiero. Aportes Infraestructura.	Escala de evaluación según criterios de optimización.

Aportes Centro de Padres	Responsabilidad Puntualidad	Aportes económicos Asistencia a compromisos establecidos	Escala de evaluación según criterios de optimización.
--------------------------	------------------------------------	---	---

- A los dos meses de la puesta en marcha del proyecto, la evaluación será entregada por escrito a la dirección del establecimiento en el cual se desarrolla el proyecto.

Evaluación de Impacto

PAUTA DE EVALUACIÓN - Impacto de Proyecto -			
Aspecto a evaluar		Puntaje Asignado	Puntaje Obtenido
Docente			
1	Identifica claramente la utilidad que presta el material didáctico en la unidad y subsector tratado.	5	
2	Existe coherencia entre la unidad tratada y el uso del juego	5	
3	Recauda la información necesaria para el correcto uso del juego	5	
4	Identifica las funciones y características de los juegos de piso y muro	5	
5	Establece y evalúa alternativas de actividades previas a la utilización del material.	5	
6	Desarrolla un trabajo constante, haciendo uso correcto del material para el logro de los objetivos propuestos.	5	
7	Genera instancias de aprendizaje significativo es sus alumnos y alumnas a través de la utilización del material (motivación)	5	
8	Promueve actividades didácticas- lúdicas a través del juego		
Puntaje Total		40	
Alumno			
1	Identifica claramente la utilidad que presta el juego de piso y muro en la unidad y subsector tratado.	5	
2	Identifica las funciones y características de los juegos de piso y muro	5	
3	Desarrolla un trabajo constante, haciendo uso correcto de los juegos de piso y muro para el logro de su aprendizaje.	5	
4	Realiza un buen trabajo en equipo, adecuada distribución de responsabilidades, cumplimiento de las tareas en plazos establecidos por el docente	5	
5	Logra abstraer aprendizajes mediante la utilización de los juegos de piso y muro	5	
6	Reflexiona la utilidad que presta el juego en los contenidos tratados por el docente	5	
7	Explora en torno a los juegos de piso y muro	5	
8	Resuelve problemas asociados a los contenidos tratados.	5	
9	Demuestra compromiso con su trabajo.	5	
Puntaje Total		45	

Indicadores: 0 Pts.= (no se observa) 1-2Pts.= (insuficiente) 3 Pts.= (suficiente)
 4 Pts.= (bueno) 5 Pts. = (muy bueno)

Bibliografía

- Coll, C. (1990). "Aprendizaje Escolar y Construcción del Conocimiento". Ed. Piados. Barcelona.
- Coll, C y otros. (1992) "Los Contenidos de la Reforma. Enseñanza y aprendizaje de conceptos, procedimientos y actitudes". Ed. Santillana. Madrid.
- Coll, C y otros. (1998). "El Constructivismo en el Aula". Ed. Graó. Barcelona.
- MINEDUC. (1996). "Objetivos fundamentales y Contenidos Mínimos Obligatorios de la Educación Básica Chilena". Decreto N° 40. Santiago.
- MINEDUC (2000) "Planes y Programas de Estudio. Decreto 232. Santiago.

Sítios WEB:

<http://www.educacioninicial.com/ei/areas/juegos/index.asp>

<http://sepiensa.org.mx/contenidos/2004/irene/brevehistoria/breve.html>

revista.magisterio.com.co/index.php?option=com_content&task=view&id=148&Itemid=101 - 51k –

www.redcreacion.org/documentos/congreso7/RPerez.html - 113k -

contexto-educativo.com.ar/2000/7/nota-08.htm - 40k –

<http://bloghost.cl/psicopedaloquiando/2007/12/27/ajecucaciones-curriculares/>

<http://www.galeon.com/aprenderaaprender/vak/vakest.htm>

<http://www.redcreacion.org/documentos/congreso7/RPerez.html>

www.mineduc.cl

Software:

- Programas de estudio, educación básica y media, formación general -
Gobierno de Chile; Ministerio de Educación.

ANEXOS

ANEXO N° 1:

CUESTIONARIO PLANTA DOCENTE.

Se presenta una muestra del cuestionario que se aplicará a la planta educativa del Colegio Artístico Cultural Form-Arte. Éste cuestionario fue diseñado por las autoras del proyecto.

CUESTIONARIO PLANTA DOCENTE

GRUPO N °: _____

Responda en forma clara y precisa el siguiente cuestionario que consta de 6 preguntas el cual contribuirá al desarrollo del Proyecto “Juegos Didácticos de Piso y Muro”;

1. ¿Qué entiende por juegos de piso y muro?
2. ¿Por qué es importante o significativo, realizar juegos de piso y muro?
3. ¿Qué aportes entrega la implementación de éste proyecto?
4. ¿Qué importancia técnico - pedagógica tiene su realización?
5. ¿Qué aportes podría generar la propuesta en su subsector de aprendizaje?
6. ¿Qué núcleos temáticos debiera abordar la propuesta para el diseño de juegos de piso y muro?

ANEXO N° 2:

ENCUESTA ESTUDIANTES.

Se presenta una muestra de la encuesta que se aplicará a los estudiantes del Colegio Artístico Cultural Form-Arte. Ésta encuesta fue diseñada por las autoras del proyecto.

ENCUESTA ESTUDIANTIL

Responde la siguiente encuesta encerrando en un círculo tu alternativa de respuesta, sea: a) – b) – c) o d);

1. El colegio es para ti...

- a) una instancia para compartir con los compañeros
- b) una oportunidad para aprender nuevos saberes
- c) ambas
- d) ninguna de las anteriores

2. Aprendes mejor...

- a) leyendo
- b) observando
- c) experimentando
- d) escribiendo

3. Durante el recreo te entretienes...

- a) conversando
- b) jugando
- c) leyendo
- d) otra

4. ¿Te gusta jugar?

- a) solo (a)
- b) en pareja
- c) en grupos pequeños
- d) en grupos grandes

5. El juego es para ti...

- a) solo diversión
- b) una instancia para aprender en forma entretenida
- c) un momento para compartir
- d) no te interesa

6. ¿Las clases despiertan tu interés por aprender?

- a) siempre
- b) casi siempre
- c) nunca
- d) casi nunca

7. ¿La sala de clases te parece el mejor lugar para aprender?

- a) si
- b) no

8. ¿En las salidas a terreno aprendes más que en la sala de clases?

- a) si
- b) no

9. ¿Te gustaría aprender jugando?

- a) si
- b) no

ANEXO N° 3:

TEST DE SISTEMA DE REPRESENTACIÓN FAVORITO VAK (VISUAL-AUDITIVO-KINESTÉSICO).

Se presenta una muestra del test que se aplicará a los estudiantes del Colegio Artístico Cultural Form-Arte. Sin mención de autor.

TEST DE SISTEMA DE REPRESENTACION FAVORITO ¹⁰

Nombre: _____ Curso: _____

- Elige la opción a), b) o c) más adecuada:

1.- Cuando estás en clase y el profesor explica algo que está escrito en la pizarra o en tu libro, te es más fácil seguir las explicaciones:

- a) escuchando al profesor
- b) leyendo el libro o la pizarra
- c) te aburres y esperas que te den algo que hacer a ti

2.- Cuando estás en clase:

- a) te distraen los ruidos
- b) te distrae el movimiento
- c) te distraes cuando las explicaciones son demasiado largas.

3.- Cuando te dan instrucciones:

- a) te pones en movimiento antes de que acaben de hablar y explicar lo que hay que hacer.
- b) te cuesta recordar las instrucciones orales, pero no hay problema si te las dan por escrito
- c) recuerdas con facilidad las palabras exactas de lo que te dijeron.

¹⁰ <http://www.galeon.com/aprenderaaprender/vak/vakest.htm>

4.- Cuando tienes que aprender algo de memoria:

- a) memorizas lo que ves y recuerdas la imagen (por ejemplo, la página del libro)
- b) memorizas mejor si repites rítmicamente y recuerdas paso a paso
- c) memorizas a base de pasear y mirar y recuerdas una idea general mejor que los detalles

5.- En clase lo que más te gusta es que:

- a) se organicen debates y que haya dialogo
- b) que se organicen actividades en que los alumnos tengan que hacer cosas y puedan moverse.
- c) que te den el material escrito y con fotos, diagramas.

6.- Marca las **dos** frases con las que te identifiques más:

- a) Cuando escuchas al profesor te gusta hacer garabatos en un papel.
- b) Eres visceral e intuitivo, muchas veces te gusta/disgusta la gente sin saber bien porqué.
- c) Te gusta tocar las cosas y tiendes a acercarte mucho a la gente cuando hablas con alguien.
- d) Tus cuadernos y libretas están ordenados y bien presentados, te molestan los tachones y las correcciones.
- e) Prefieres los chistes a los cómics.
- f) Sueles hablar contigo mismo cuando estás haciendo algún trabajo.

Respuestas Sistema de Representación Favorito VAK:

1.- a) auditivo / b) visual / c) kinestésico

2.- a) auditivo / b) visual / c) kinestésico

3.- a) kinestésico / b) visual / c) auditivo

4.- a) visual / b) auditivo / c) kinestésico

5.- a) auditivo / b) kinestésico / c) visual

6.- a) visual / b) kinestésico / c) kinestésico / d) visual / e) auditivo / f) auditivo.

