

ESTRATEGIAS LÚDICAS Y PEDAGÓGICAS PARA INCENTIVAR EL RENDIMIENTO
ACADÉMICO DE LOS ESTUDIANTES DEL GRADO TERCERO, DE LA SEDE
EDUCATIVA PIEDRAS DE MOLER DEL CENTRO EDUCATIVO RURAL LOS
MESONES, TEORAMA, NORTE DE SANTANDER.

RAÚL ALFREDO GUERRERO BARBOSA

LUZ AIDA QUINTERO PUNDOR

TUTOR

MARIA VICTORIA RODRIGUEZ PEREZ

Fundación universitaria los libertadores facultad de ciencias humanas y sociales especialización
en pedagogía de la lúdica

Bogotá, noviembre de 2020

Resumen

La siguiente propuesta de intervención disciplinar será realizada por nosotros con un gran esfuerzo y sacrificio, para implementar estrategias lúdicas en el mejoramiento del rendimiento académico por medio del juego en la conceptualización y estimulación y apoyo por todos los integrantes de la comunidad educativa del grado tercero, de la Sede Educativa Piedras de Moler del Centro Educativo Rural Los Mesones, Teorama, Norte de Santander.

Con esta propuesta esperaremos mejorar un poco el ambiente en el aula y el colegio además de conocer y manejar sentimientos de ira, frustración, envidia, victoria, derrota que son importantes para entender estas conductas agresivas y que no conlleven a hechos mayores y violentos. Para así generar ambientes de esparcimiento y desarrollo tanto en el aula como en el hogar y su cotidianidad.

Palabras clave: ira, frustración, envidia, victoria, derrota, conceptualización, rendimiento.

Abstract

The following disciplinary intervention proposal will be made by us with great effort and sacrifice, to implement playful strategies to improve academic performance through play in conceptualization and stimulation and support by all members of the third grade educational community, from the Piedras de Moler Educational Headquarters of the Los Mesones Rural Educational Center, Teorama, Norte de Santander.

With this proposal, we

will hope to improve the classroom and school environment a little, as well as knowing and managing feelings of anger, frustration, envy, victory, defeat that are important to understand these aggressive behaviors and that do not lead to major and violent events. In order to generate recreation and development environments both in the classroom and at home and in their daily lives.

Keywords: anger, frustration, envy, victory, defeat, conceptualization, performance.

Tabla de contenido

Tabla de contenido	4
1 Punto de partida	6
1.1 Planteamiento del problema	6
1.2 Formulación del problema	7
1.3 Objetivos	7
1.3.1 Objetivo general.....	7
1.3.2 Objetivos específicos.....	7
1.4 Justificación.....	8
2 Marco teórico- referencial	10
2.1 Antecedentes investigativos	10
2.1 Marco teórico.....	15
2.1.1 La lúdica	15
2.1.2 Gamificación	16
2.1.3 Educación mediada por tic.....	17
2.1.4 Lectura	19
2.1.5 Importancia de las matemáticas.....	21
2.1.6 El proceso de aprendizaje	22
3 Ruta metodológica.....	24
3.1 Enfoque y tipo de investigación.....	24
3.2 Línea de investigación institucional	24
3.3 Población y muestra.....	25
3.4 Instrumentos de investigación.....	25
4 Estrategia de intervención	27
4.1 Esquema de ruta de intervención.....	29
4.2 Plan de acción	30
4.3 Recursos.....	33
5 Conclusiones y recomendaciones	35
6 Referencias	37

7 Anexos 41

1 Punto de partida

1.1 Planteamiento del problema

Hoy en día en las familias se encuentran problemas de disgregación familiar, adicciones, infidelidad, hijos no deseados, madres solteras, padres donde laboran los dos, familias grandes, hijos preferidos, etc. que no consienten que los padres presten la atención necesaria a sus hijos en edad escolar.

Los niños(as) que van a la escuela primaria, deben estar motivados por aprender, y esto se solo será posible si los padres les brindan la atención que necesitan sus hijos, son ellos quienes deben apoyar y orientar a su hijo en el desarrollo de sus actividades para idear una actitud positiva hacia la escuela.

En el entorno escolar, el docente algunas veces no brinda a su estudiante la motivación que necesita para realizar actividades o participar en clase, por lo que se observan estudiantes que no presta atención a la clase ni deseos de aprender y totalmente desmotivados. Por lo que sería significativo que se identificara la razón de esta problemática, ya que sería más sencillo poder combatir esta situación, si se sabe que el comportamiento del niño es resultado de la falta de interés que los padres dejan de poner en el desarrollo académico de sus hijos. (García R. 2006).

El problema se detectó en los estudiantes del grado tercero, de la Sede Educativa Piedras de Moler, quienes muestran dificultades en su rendimiento académico y baja participación en clase; el origen principal para este planteamiento son las observaciones ejecutadas en las prácticas pedagógicas, donde se observó la actitud de los estudiantes frente a las actividades y preguntas propuestas por el docente.

1.2 Formulación del problema

¿Cómo podemos mejorar mediante estrategias lúdicas el rendimiento académico de los estudiantes del grado tercero, de la Sede Educativa Piedras de Moler del Centro Educativo Rural Los Mesones, Teorama, Norte de Santander?

1.3 Objetivos

1.3.1 Objetivo general

Incentivar mediante estrategias lúdicas el rendimiento académico los estudiantes de los estudiantes del grado tercero, de la Sede Educativa Piedras de Moler del Centro Educativo Rural Los Mesones, Teorama, Norte de Santander.

1.3.2 Objetivos específicos

- Establecer una propuesta lúdico-pedagógica que permita incentivar el rendimiento académico de los estudiantes.
- Motivar a los padres de familia para establecer estrategias lúdicas, en la formación académica de sus hijos.
- Determinar si la experiencia con actividades lúdica es beneficiosa y estimula el mejor rendimiento de los estudiantes.

1.4 Justificación

En estos grandiosos años que hemos laborado con niños en nuestra zona del Catatumbo hemos visto diferentes tipos de problemáticas y situaciones de marco económico, ya que es una población vulnerable de producción agrícola y la cual el estado con su apoyo se torna muy precario, en lo social es una población que al humilde concepto de nosotros es muy tradicional, con un índice educativo muy bajo; la gran mayoría de sus habitantes no pasa de básica primaria y sus gobernantes dejan una impresión de ser manejados por la clase política dominante en nuestro país; además un conflicto de orden público que ha pasado de generación en generación y que ha dejado secuelas que el estado con su propia presencia no ha ayudado a borrar. En el desarrollo del ámbito escolar atreves de las diferentes épocas en las que hemos laborado en esta región padeciendo problemas de vías en mal estado para desplazamientos, abandono de estado en infraestructura de escuelas, atraso tecnológico, desplazamiento forzado por diferentes grupos armados, corrupción de nuestros gobernantes, mala prestación de servicios de salud en veredas, corregimientos y municipios.

La suma de todos estos factores influye en los comportamientos en los entornos familiares y a su vez repercute en el rendimiento académico de los estudiantes es por esto que gracias a estas nuevas estrategias lúdicas intentaremos poner nuestro granito de arena para colaborar en el mejoramiento del rendimiento escolar de los alumnos de nuestra institución. Para esto buscaremos obtener gran cooperación entre la escuela y la familia, ya que, dentro de la escuela, el docente necesita trabajar junto con los padres para que el estudiante logre una formación con fundamentos sólidos que le posibiliten las actitudes y aptitudes que fortalezcan su interés en los estudios. Es aquí donde se refleja la importancia de que los padres encaminen su atención al aprendizaje de sus hijos, y no dejen solo en la esta responsabilidad, pues el docente nunca puede reemplazar a los padres. (Pérez S. Jorge L. 2011).

Hoy en día es notorio ver padres de familia ocupados y los niños que no cuentan con el apoyo que necesitan de sus padres, por lo que se descuida el rendimiento escolar. Teniendo en cuenta lo expuesto, se dice que este proyecto pretende que los padres de familia valoren la importancia de acompañar y apoyar a sus hijos, en las actividades escolares, basadas en nuevas metodologías y en lo que respecta a esta propuesta investigar y apropiar herramientas lúdicas para beneficiar el rendimiento académico y la personalidad; en especial a los estudiantes del grado tercero, de la Sede Educativa Piedras de Moler del Centro Educativo Rural Los Mesones, Teorama, Norte de Santander, de esta manera se formarán niños con un nivel académico alto, niños innovadores y de gran visión hacia las nuevas tendencias, puesto que el desarrollo cognitivo de cada niño, se constituye como una de las bases fundamentales del conocimiento. (Guevara, F. 2009).

2 Marco teórico- referencial

Para la realización de este proyecto interdisciplinar nos guiaremos por los siguientes antecedentes:

2.1 Antecedentes investigativos

En esta búsqueda de alimentación para nuestra propuesta interdisciplinar miraremos lo expuesto por Sandoval M, (2014) el cual en su apreciación sobre clima escolar nos deja ver el desarrollo del concepto de clima escolar (Mena y Valdés, 2008) tiene como precedente el concepto de «clima organizacional», resultante del estudio de las organizaciones en el ámbito laboral, a partir de fines de la década del 60 (Tagiuri & Litwin, 1968; Schneider, 1975). Este concepto surge como parte del esfuerzo de la psicología social por comprender el comportamiento de las personas en el contexto de las organizaciones, aplicando elementos de la Teoría General de Sistemas (Rodríguez, 2004). A esto se le ha denominado clima escolar y ha sido definido como la percepción y sensación que un individuo tiene a partir de sus experiencias en el sistema escolar. Se relaciona con el poder de retención (estudiantes y profesores/as), grado de satisfacción y calidad de la educación (Arón y Milicic, 2004), lo cual favorecería la enseñanza y el aprendizaje de la comunidad educativa.

El cere (1993) nos dice que el clima escolar como el conjunto de características psicosociales de un centro educativo, determinados por aquellos factores o elementos estructurales, personales y funcionales de la institución, que, integrados en un proceso dinámico específico, confieren un peculiar estilo a dicho centro, condicionante, a la vez de los distintos procesos educativos (p. 30). Mientras que Milicic (2001) lo define como la percepción que los miembros de la institución escolar tienen respecto del ambiente en el cual desarrollan sus actividades habituales. Tales

percepciones, Convivencia y clima escolar: claves de la gestión del conocimiento basarían en la experiencia que el propio individuo desarrolla en la interacción. Por su parte, Cornejo y Redondo (2001), señalan que el clima social escolar refiere a la percepción que tienen los sujetos acerca de las relaciones interpersonales que establecen en el contexto escolar (a nivel de aula o de centro) y el contexto o marco en el cual estas interacciones se dan (p. 6).

Una particularidad de las instituciones educativas es la complejidad de sus climas de aula y laboral, puesto es que, a diferencia de la mayoría de las organizaciones, en las escuelas el destinatario de la finalidad de la organización es a la vez parte de ella. Su Misión institucional es la formación de personas los/las estudiantes, son parte activa de la vida de la organización (Casassus, 1993).

En este sentido, respecto a los procesos educativos, cabe señalar que para que estos puedan realizarse adecuadamente, es necesario visibilizar los factores que lo componen; entre ellos, el clima escolar; es así como la Unesco (2000) plantea que la posibilidad de que la escuela sea significada por el alumno como una experiencia emocionalmente positiva va a depender en gran medida del ambiente que logren crear los alumnos y los profesores en el contexto educacional (Unesco, 2000).

Desde otra perspectiva, Mertz (2006) plantea que la escuela es el ámbito de intervención privilegiado para la socialización y formación de valores pro sociales, y para prevenir que los niños y jóvenes sean víctimas o autores de un amplio rango de conductas negativas, ahora y en el futuro (p.16).

Las acciones de prevención del maltrato y la violencia en la escuela, deben considerar la formación en disciplina, concebida esta como un conjunto de sanciones enmarcadas en un proceso de

crecimiento y formación progresivos y no como meros castigos, en el que los/las estudiantes van compartiendo objetivos; internalizando, apropiándose y ensayando los roles que desempeñarán en contextos sociales más amplios y de los que parten responsabilizándose en la escuela; esto es ni más ni menos que educación ciudadana.

La disciplina es un componente central del clima escolar. La disciplina entendida como el cumplimiento de los roles que a cada miembro de la comunidad educativa le compete. Por tanto, la indisciplina no debe ser vista exclusivamente en relación a los/las estudiantes, sino también respecto de los adultos que forman parte de la comunidad escolar: docentes, padres, madres y apoderados, directivos, etc. Cada miembro tiene responsabilidades que cumplir y dar cuenta a los demás para alcanzar una meta común. De acuerdo a lo anterior, los establecimientos educacionales juegan un rol clave en la prevención de conductas de riesgo y/o de delitos. La efectividad de estas acciones preventivas dependerá de la gestión y liderazgo educativo, del concepto de disciplina incorporado en el Reglamento de Convivencia y del desarrollo de habilidades y competencias sociales en los/las estudiantes.

Grisay, (1993) señala que el clima escolar debe ser considerado como eje de comprensión, no solo de una estructura de comportamiento, sino como la forma en la cual la escuela configura su mundo educativo en relación con sus sentidos; y para la construcción de este concepto, menciona cinco criterios, que a su vez permiten medirlo:

- Sentimiento de los alumnos de ser objeto de atención.
- Sentimiento de los alumnos de justicia y equidad.
- Sentimiento de los alumnos de competencia (de sentirse competente) y de capacidad.

- Sentimiento de orgullo de los alumnos por estudiar en esa escuela.

- Sentimiento de satisfacción general de los alumnos por su escuela.

En un clima escolar positivo los acontecimientos de crisis son más fáciles de gestionar y presentan menos riesgo de tomar decisiones no deseadas (Gottfredson, 2001). En este sentido, una tarea clave de los/las profesores es enseñar a sus estudiantes a resolver conflictos de manera no violenta; desterrando la ilusión de que no van a haber conflictos, puesto que el conflicto es inherente al funcionamiento social.

Un antecedente nacional para ayudarnos en nuestra propuesta es gracias a Mesa E, (2018). En su PID basado estrategias pedagógicas para la prevención de la agresividad escolar en el grado 101 del Ciclo Inicial de la IED Juan Francisco Berbeo, en la cual nos dice que, “Los hechos de agresión, intimidación y violencia, que vulneran los derechos e impiden el pleno desarrollo de las personas, son pan de cada día para los jóvenes del país en edad de bachillerato”, a los profesores cuando se preguntan ¿por qué los problemas de agresividad son tan frecuentes entre los estudiantes?, más aun cuando estos problemas son entre niños y niñas que hasta ahora están iniciando la etapa escolar, las relaciones con otros de su misma edad, están en proceso de formación, adquisición de hábitos, etc., como ocurre con los niños y las niñas del grado 10-1 del ciclo inicial de la Institución Educativa Distrital Juan Francisco Berbeo de Bogotá, pero que desafortunadamente se destacan por los constantes problemas de agresión, se golpean, se insultan, se gritan, en algunos casos han llegado a morderse. Esta situación ha generado preocupación por parte de la directora de curso, orientación y otros docentes, puesto que las quejas y el bajo rendimiento académico están afectando a una comunidad que hace parte de la institución. A raíz de este problema se decide por implementar unas estrategias pedagógicas, aplicadas a los estudiantes por medio de talleres, como

parte de la solución para erradicar esos tipos de agresión. El fin es que los niños y las niñas aprendan a controlarse, evitando llegar a los golpes y groserías e identificando sus propias emociones para manejarlas con inteligencia, enfocándose en el manejo de la ira y dos habilidades como son la consideración de consecuencias y la generación creativa de opciones como parte fundamental para prevenir la violencia”.

Otro antecedente que miraremos es el de Marín, Mayolo, (2015), quienes nos manifiestan que la pedagogía son los métodos de aprendizaje que se desarrollan para el aprendizaje del ser humano.

Según la Dra. Daysi Hevia Bernal la pedagogía es un conjunto de saberes que buscan tener impacto en el proceso educativo, en cualquiera de las dimensiones que este tenga, así como en la comprensión y organización de la cultura y la construcción del sujeto.

El filósofo alemán Hegel, expresa la pedagogía es aquel proceso en donde el sujeto pasa de una conciencia en sí a una conciencia para sí y donde el sujeto reconoce el lugar que ocupa en el mundo y se reconoce como constructor y transformador de éste.

Retomando lo anterior, la pedagogía es indispensablemente una reflexión consciente sobre las prácticas, los procesos, las instituciones o los sistemas educativos. En lugar de actuar sobre las cosas o los seres siguiendo determinadas maneras, se busca reflexionar sobre los procedimientos de acción que se emplean en ella; así pues, con vistas no a conocerlos y explicarlos sino a apreciar lo que valen. Si son lo que deben ser, si es necesario modificarlos y en qué manera hasta sustituirlos totalmente por procedimientos nuevos.

A diferencia de los animales la acción humana necesita ser orientada.

2.1 Marco teórico

2.1.1 La lúdica

Como hemos desarrollado a lo largo de nuestra experiencia como docente y como nos confirma, González (2014), en su Trabajo final de grado con el cual me complementa que el ser humano posee una curiosidad epistemológica natural, una necesidad de conocer, que se combina y le permite ser experimentada y saciada por medio del juego. El ser humano aporta al juego la función simbólica, lo lleva a un estado más evolucionado en el cual los símbolos y signos son usados para representar, crear contextos nuevos, que generan mundos imaginarios en la mente de los jugadores. El juego simbólico se hace sobre representaciones y no sobre cosas reales, con lo cual tiene el poder de traspasar un sentido a un objeto que puede ser diferente al que pueda tener en el cotidiano. A nivel afectivo requiere e inmiscuye una posición psicológica propia que genera placidez y sentido de bienestar general; experiencia que puede ser distante en los juegos de competición adulta, pero más cercana en el juego infantil donde prevalece una sensación de libertad y diversión sin competición. En el juego adulto es posible que exista tensión psicológica al entrar en confrontación, al tener que adaptarse a las reglas, como ante la posibilidad de que su actuar en el juego pueda ser calificado. En este sentido puede llevar a un aumento o detrimento de su imagen ante sí o ante el otro y que puede tener como consecuencia su salida del juego u otras acciones que no pueda cambiar. Esta posibilidad de censura afecta la libertad y divertida frescura del juego. El juego en su realización es una actividad que seduce y motiva, genera cercanía social y afectiva dentro de sus participantes, a nivel físico lleva a entornos dinámicos y a efectos placenteros por medio de la risa y la incertidumbre que generalmente los acompañan, hace de las situaciones y tiempos invertidos recuerdos gratos. El juego posee una importante función socializadora e integradora que

permite en la esfera social conocer a otros y experimentar conductas en esta interacción. A nivel educativo es una herramienta útil para adquirir y desarrollar capacidades motoras por medio de la exploración, en el ensayo y error, así como a nivel intelectual genera conocimiento y reflexión. El juego es un elemento formativo de primer orden el cual aporta al ser humano equilibrio y lo posibilita como menciona el poeta alemán Schiller: “solo juega el hombre cuando es hombre en todo el sentido de la palabra, y es plenamente hombre solo cuando juega”.

2.1.2 Gamificación

Una de las claves principales al aplicarla es que los alumnos tengan perfectamente asimiladas las dinámicas de juego que se llevarán a cabo. Todas ellas tienen por objeto implicar al alumno a jugar y seguir adelante en la consecución de sus objetivos mientras se realiza la actividad. En función de la dinámica que se persiga, el profesor deberá explotar más unas u otras. Por ejemplo, si el maestro busca despertar el interés por el juego en el alumno deberá aplicar la dinámica de la recompensa. Si, por otra parte, busca atraer el interés sobre la actividad, el maestro puede aplicar la dinámica de la competición que, aunque no es vista como una cualidad positiva, es un buen instrumento en el ámbito educativo. Intentamos potenciar al máximo las habilidades de los niños a través de la experimentación y el juego, puesto que mediante la experiencia y la diversión creemos que es más fácil alcanzar aprendizajes más significativos y funcionales. Cualquier actividad realizada en contexto de la gamificación busca lograr tres claros objetivos: por un lado, la fidelización con el alumno, al crear un vínculo con el contenido que se está trabajando. Por otro lado, busca ser una herramienta contra el aburrimiento y motivarles. Finalmente, quiere optimizar y recompensar al alumno en aquellas tareas en las que no hay ningún incentivo más que el propio aprendizaje. Aquellos que usan la gamificación afirman que aporta ingredientes muy atractivos para sus alumnos y que, gracias a su uso, obtienen mejores resultados en algunas actividades. Con

esta metodología hemos conseguido seguir trabajando en el aprendizaje cooperativo inmerso en el resto de áreas y necesario para potenciar estos aprendizajes.

2.1.3 Educación mediada por tic

Tecnologías de la información y la comunicación (TIC), tienen un papel protagónico en el proceso educativo gracias a la variedad de recursos y herramientas que estas ofrecen para ser usadas en la educación (Televisores, teléfonos celulares, computadores, radios, reproductores de audio y video, consolas de videojuegos, tabletas e Internet) lo que hace más fácil y eficiente el trabajo que se desarrolla en el aula, pues a través de estas se pueden implementar actividades y estrategias de seguimiento al trabajo del estudiante en el aula y fuera de esta; se hace más fácil orientar el aprendizaje, se dinamizan los ambientes de aprendizaje, se fomenta el aprendizaje autónomo, el trabajo colaborativo, convirtiendo al estudiante en el eje central del proceso educativo y en el responsable de lograr su objetivo y al docente en un mediador o facilitador de conocimientos.

Al integrarse las TIC a la educación han permitido mejorar la calidad de esta y de los ambientes de aprendizaje, factor que lleva a los estudiantes a desarrollar competencias a un mayor nivel potenciando los niveles de aprendizaje, fomentando la creatividad, la investigación y sobre todo la interacción con sus pares a nivel local, regional, nacional e internacional. Lo anterior no lleva a manifestar que “el acceso a recursos TIC, programas y materiales en el aula puede ofrecer un entorno mucho más rico para el aprendizaje y una experiencia docente más dinámica. La utilización de contenidos digitales de buena calidad enriquece el aprendizaje y puede, a través de simulaciones y animaciones, ilustrar conceptos y principios que de otro modo serían muy difíciles de comprender para los estudiantes” (Jerome Morrissey, 2008). Implementar las TIC en el proceso educativo implica una serie de cambios que involucran: la forma de planear las actividades, el uso

de nuevas estrategias de aprendizaje, capacitación para los docentes, organización de la infraestructura, la consecución de recursos TIC, incluir el uso de TIC en el currículo escolar.

Según Barajas (s.f.) con la implementación o la utilización de las TIC en el proceso educativo, se están produciendo actualmente muchas innovaciones educativas. Algunos de estos cambios se supone que se estabilizarán y generalizarán gradualmente en el futuro en las instituciones educativas son los siguientes:

- Cambios en las metodologías de aprendizaje. Se priorizan las nuevas formas de aprendizaje individualizado o en equipo (orientadas al alumnado) sobre las metodologías de enseñanza, orientadas al profesor, como las que más éxito tiene posteriormente en el trabajo.
- Cambios en la organización de los centros educativos. Con el desarrollo de centros "virtuales" de aprendizaje se transforma el concepto de clase en la utilización de los espacios.
- Cambios en la acreditación de los conocimientos. No sería tan primordial disponer de un "título" específico, sino de demostrar las habilidades y conocimientos en la práctica.
- Cambios en la manera de enseñar y aprender. Se potencian las metodologías activas de aprendizaje, como por ejemplo el trabajo por proyectos, la metodología de resolución de problemas, el aprendizaje por la experiencia, etc. Pero no todo es bueno con la implementación de las TIC en el ámbito educativo debido a que estas pueden generar dificultades si no se les da el uso adecuado, también se pueden convertir en un factor de desigualdad entre las diferentes instituciones que no cuentan o no tienen como integrar de forma efectiva el uso de las TIC en sus procesos de aprendizaje, lo que abre más las brechas digitales e informáticas entre las instituciones del sector educativo ya sean del orden público o privado, otra debilidad que se puede presentar es que el estudiante al no ser bien orientado frente al uso adecuado de las TIC y las tomen como un medio fácil, se distraigan y el aprendizaje no sea el esperado, sino que se convierta en algo

superficial. En los docentes puede ocasionar la ley del mínimo esfuerzo al implementar estrategias de trabajo en el aula, apatía por el uso de las TIC y más si se siente inferior en el uso de estas respecto a los estudiantes.

2.1.4 Lectura

Es el proceso de significación y comprensión de algún tipo de información o de ideas almacenadas en un soporte y transmitidas mediante algún tipo de código. Es la herramienta más importante del aprendizaje por que orienta y estructura el pensamiento.

La lectura es el camino hacia el conocimiento y la libertad, Implica la participación activa de la mente y desarrolla la imaginación y la creatividad, enriquece el vocabulario como la expresión oral y escrita, ayuda a comprender mejor el mundo, facilita las relaciones interpersonales, el desarrollo activo, moral y espiritual es una de las fuentes de comunicación con mayor capacidad de comprensión y relación con el mundo esto se afirma que. “A través de la lectura se puede conocer mundos apacibles, pocos imaginados, quizá irreales, poco existente no obstante al representarlo en la escritura” VALVERDE, Y. (2014)

Entre los diferentes niveles de lectura que existen tenemos:

- Lectura fonética: En la cual se busca transformar signos gráficos en signos fonéticos mediante el mecanismo de identificar signos gráficos.
- Decodificación primaria: Consiste en traducir, interpretar y convertir las palabras en conceptos, utiliza mecanismos como recuperación léxica, sinonimia, antonimia y radicación.
- Codificación secundaria: Su función es extraer los pensamientos e interpretarlos por medio de análisis.
- Decodificación terciaria: Su propósito es encontrar las macro proposiciones descubrir las relaciones lógicas temporales, especiales en referencia a las ideas mayor o tesis.

- Lectura categorial: Es la manera de descomponer un texto en sus tesis, proposiciones e identificar la estructura.

- Lectura meta semántica: Su finalidad es contrastar, ir más allá de las circunstancias socio culturales en que esta expresado el texto y someterlo a la crítica.

En diferentes épocas han sido identificados como tres macro niveles de lectura reconocidos por diferentes autores, aunque con diferentes nombres. Estos son:

- Lectura descriptiva o literal, se basa en reconocer las palabras y se centra en las ideas e información que están explícitamente expuestas en el texto; por reconocimiento o evocación de hechos ahondando en la comprensión de texto reconociendo las ideas que suceden y el tema principal realizando cuadros sinópticos, mapas conceptuales, resúmenes y síntesis

- Lectura interpretativa e inferencial, se activa el conocimiento previo del lector y se formulan hipótesis sobre el contenido del texto a partir de los indicios.

- Lectura crítica o valorativa, este nivel de la lectura confronta el significado del texto con los saberes y experiencias, luego emite un juicio crítico valorativo y la expresión de opiniones personales a cerca de lo que se lee.

Leer es un ejercicio continuo. En muchos casos se aprende de manera espontánea, porque desde el nacimiento se está en contacto con signos que aprendemos a descifrar de la mano de los padres, los hermanos y los parientes. Pero hay otros signos más difíciles de comprender para descifrar lo que contienen los múltiples lenguajes que usamos los seres humanos.

Leer es un proceso no solo de decodificar símbolos o signos sino de comprender el significado de cada uno de ellos permitiendo la interacción entre el lector y el texto, “leer es establecer un dialogo con el autor, comprender sus pensamientos, describir sus propósitos, hacerles preguntas y tratar de hallar la respuesta en el texto (Ena, 2008).

2.1.5 Importancia de las matemáticas.

La enseñanza, aprendizaje y aplicación de las matemáticas es fundamental pues es un área que se relaciona o transversaliza diferentes campos o áreas del saber, hacen parte de nuestra vida cotidiana. Estas ayudan a desarrollar el pensamiento de los seres humanos permitiéndole plantear y resolver problemas que se presentan a diario en la vida y en el contexto donde nos desenvolvemos. Si se mira bien y con detenimiento las matemáticas son de gran uso en la oficina, escuela, en el hogar, en las labores del campo, en la actividad económica. Se puede decir que las matemáticas “hacen parte de nuestra vida cotidiana, y que se necesita de ella en todos los aspectos pues tiene infinitas aplicaciones en todo el conocimiento adquirido por la humanidad, partiendo por todo lo relacionado con las ingenierías, economía, en las ciencias biológicas e incluso en algunas ramas del área Humanista., Pero lo más misterioso de todo es que las matemáticas son el único medio que tenemos para entender el mundo que nos rodea. Por eso hablamos de la importancia de las matemáticas” Gualdrón y Julio (2011) El Ministerio de Educación Nacional (MEN 1998) en la serie lineamientos curriculares del área de matemáticas considera que estas tienen un papel esencialmente instrumental, que por una parte se refleja en el desarrollo de habilidades y destrezas para resolver problemas de la vida práctica, para usar ágilmente el lenguaje simbólico, los procedimientos y algoritmos y, por otra, en el desarrollo del pensamiento lógico-formal. En este sentido las matemáticas son importantes en el proceso de desarrollo de un individuo pues al trabajar desde la infancia actividades como la lógica matemática, el conteo, la agrupación, el orden y la clasificación, propician los elementos necesarios para la comprensión, interpretación y solución de los problemas que surjan en su entorno.

2.1.6 El proceso de aprendizaje

El aprendizaje es un proceso que se va dando durante toda la vida y para ello son fundamentales las experiencias y la significación que el sujeto le dé a las mismas. Ante esto: Piaget ha destacado en su obra que el aprendizaje es una construcción personal del sujeto. Como se sabe, Piaget explica la génesis del conocimiento mediante la construcción de estructuras que surgen en el proceso de interacción del organismo con el ambiente. Teniendo en cuenta lo anterior, es necesario brindar espacios ricos en experiencias significativas y gratificantes, que le permitan a los niños explorar e interactuar con su entorno, partiendo de sus propios intereses y necesidades, para motivar así, la construcción de dichas estructuras y se dé un aprendizaje autónomo y duradero.

Actualmente se puede ver como los espacios que se brindan a los niños en algunas instituciones no son las más apropiadas, en vista de que carecen de experiencias reales y autónomas, por lo general se puede observar al niño receptor de información, con pocas posibilidades de participación activa en el proceso de aprendizaje, lo cual genera desinterés por la adquisición del mismo. Como recuerda Bruner (1960):

Para que el aprendizaje funcione adecuadamente es esencial la participación activa del alumno, y la mejor manera de lograrlo sería favorecer todo lo que se pueda el aprendizaje por descubrimiento. Pero esto obliga a presentar la materia instruccional como un desafío a la inteligencia del estudiante que habrá de establecer relaciones, resolver problemas y transferir lo aprendido. Lo más personal del hombre es lo que descubre por sí mismo, y este descubrimiento desarrolla su capacidad mental. El autor plantea la necesidad de que el sujeto participe activamente en la construcción de su propio conocimiento, para favorecer sus estructuras mentales es importante que los docentes ofrezcan experiencias donde el niño se enfrente a situaciones reales, que le permitan poner en práctica el conocimiento adquirido, con lo cual se logra la apropiación de dicho aprendizaje. Sin embargo, si

estas experiencias no están cargadas de un alto grado de motivación, es poco probable lograr que el niño participe en ellas. Ante esto Beltrán (1993), plantea que “la motivación es la clave de todo aprendizaje. Sin motivación es imposible cualquier tipo de comportamiento. La ausencia de motivación es la muerte”. por lo tanto, es necesario el uso de estrategias lúdicas que propicien la motivación hacia el aprendizaje, en vista de que los niños aprenden mejor cuando las experiencias que se les brindan les permiten disfrutar de ellas, haciendo que la construcción del conocimiento sea un momento placentero y duradero.

3 Ruta metodológica

3.1 Enfoque y tipo de investigación

Esta propuesta interdisciplinar tendrá un enfoque cualitativo que consiste en la observación para recopilar datos no numéricos. Se suele determinar o considerar técnicas cualitativas todas aquellas distintas al experimento. Es decir, entrevistas, encuestas, grupos de discusión o técnicas de observación y observación participante. La investigación cualitativa recoge los discursos completos de los sujetos para proceder luego a su interpretación, analizando las relaciones de significado que se producen en determinada cultura o ideología, y una investigación descriptiva que se encargará de puntualizar las características de los estudiantes del grado tercero, de la Sede Educativa Piedras de Moler del Centro Educativo Rural Los Mesones, Teorama, Norte de Santander. Esta metodología se centra más en el “qué”, en lugar del “por qué” de los eventos a socializar con los alumnos, sus reacciones, en otras palabras, es describir la naturaleza de sus conductas, sin centrarse en las razones por las que se produce dichas conductas.

3.2 Línea de investigación institucional

La línea en la que estará basada la presente propuesta interdisciplinar es la evaluación, aprendizaje y docencia. Estos son esenciales en la propuesta formativa y su constante análisis es uno de los retos de los sistemas educativos contemporáneos. La línea busca circunscribirse al desarrollo histórico institucional, ya que prioriza la responsabilidad como parte integral de una propuesta formativa de calidad. Parte de esa responsabilidad está en la evaluación permanente, que debe ser asumida como parte integral del proceso educativo. Gracias a ésta, la Institución encuentra y entiende las posibilidades reales de mejorar el proyecto formativo. Esta línea de investigación concibe la educación como proceso complejo, inacabado e incierto que requiere del

acompañamiento de la evaluación para identificar logros y oportunidades. Fortalecer la reflexión, el debate, la construcción, deconstrucción y difusión del conocimiento en torno a las problemáticas de la evaluación, el currículo y la docencia, vinculando el ejercicio investigativo a redes de conocimiento en ámbitos institucionales, de programas en los niveles de pregrado y posgrado y educación media.

3.3 Población y muestra

Esta propuesta interdisciplinar se realizará con el fin de implementar metodologías basadas en la lúdica para los estudiantes de los estudiantes del grado tercero, de la Sede Educativa Piedras de Moler del Centro Educativo Rural Los Mesones, municipio de Teorama, Norte de Santander. Actualmente el aula cuenta con 25 estudiantes (14 niñas de edades entre los 7 y 9 años y 11 niños entre 6 y 9 años). Además, vincularemos a sus padres y allegados para la realización de esta propuesta, los cuales participaran, recordaran conceptos, vivencias con sus hijos y jugaran y se divertirán con ellos.

3.4 Instrumentos de investigación

Para lograr llevar a cabo nuestra propuesta interdisciplinar para el mejoramiento del rendimiento académico de los estudiantes del grado tercero, de la Sede Educativa Piedras de Moler del Centro Educativo Rural Los Mesones, Teorama, Norte de Santander, desarrollaremos tres actividades, primero la transformación y/o redecoración del aula física, mediante decoración y adecuación digna de nuestros estudiantes, junto con ellos y sus padres si se quieren vincular, con adornos propios de su edad y áreas de conocimiento que les genere una motivación al ingresar al aula, como ejemplo (Anexo 1).

Segundo una actividad de conceptualización con temas de sociales como son derechos y deberes, de matemáticas sumas y restas, y de lenguaje el acento, mediante un juego virtual grupal llamado la ruleta del conocimiento consistiendo en una ruleta con seis preguntas de temáticas vistas en clase en sociales, matemáticas y lenguaje (Anexo2).

Tercera actividad para conceptualizar, reforzar y evaluar conocimientos usaremos la herramienta virtual millonario de la lectura el cual es una adecuación del juego de quien quiere ser millonario en forma virtual con tema referente a mito, leyenda, cuento, fábula y poesía el cual lo implementaremos de forma individual en el aula de sistemas en 2 grupos de 12 y 11 alumnos quienes recibirán una calificación cuantitativa sobre el tema (Anexo 1).

4 Estrategia de intervención

Para ejecutar esta estrategia de intervención disciplinar utilizaremos para socializar y transmitir conocimiento la explicación del profesor, proyección de videos educativos de acuerdo al plan curricular, que se ejecutará en tres semanas en donde elaboraremos herramientas lúdicas para ambientes propicios encaminando a los estudiantes del grado tercero, de la Sede Educativa Piedras de Moler del Centro Educativo Rural Los Mesones, municipio de Teorama, Norte de Santander, el cual está formado con 25 estudiantes (14 niñas de edades entre los 7 y 9 años y 11 niños entre 6 y 9 años de edad) a ser creativos, receptivos y asertivos para estimular y mejorar su rendimiento dentro y fuera de la institución. Para lograr esto realizaremos transformación y/o redecoración del aula física, mediante decoración y adecuación digna de nuestros estudiantes, junto con ellos y sus padres si se quieren vincular, con adornos propios de su edad y áreas de conocimiento que les genere una motivación al ingresar al aula, como ejemplo (Anexo 1).

Una actividad de conceptualización con temas de sociales como son derechos y deberes, de matemáticas sumas y restas, y de lenguaje el acento, mediante un juego virtual grupal llamado la ruleta del conocimiento consistiendo en una ruleta con seis preguntas de temáticas vistas en clase en sociales, matemáticas y lenguaje, la cual dividiremos el grupo en dos grupos de ocho alumnos cada uno y un grupo de nueve alumnos, una primera ronda de 20 preguntas con un valor de un punto por cada una el grupo con más puntos será el ganador y recibirá un premio cuantitativo en las áreas en mención, después se jugará una ronda final para escoger los tres mejores quienes recibirán un premio cuantitativo en las áreas en mención además de un reconocimiento en la siguiente izada de bandera (Anexo 2).

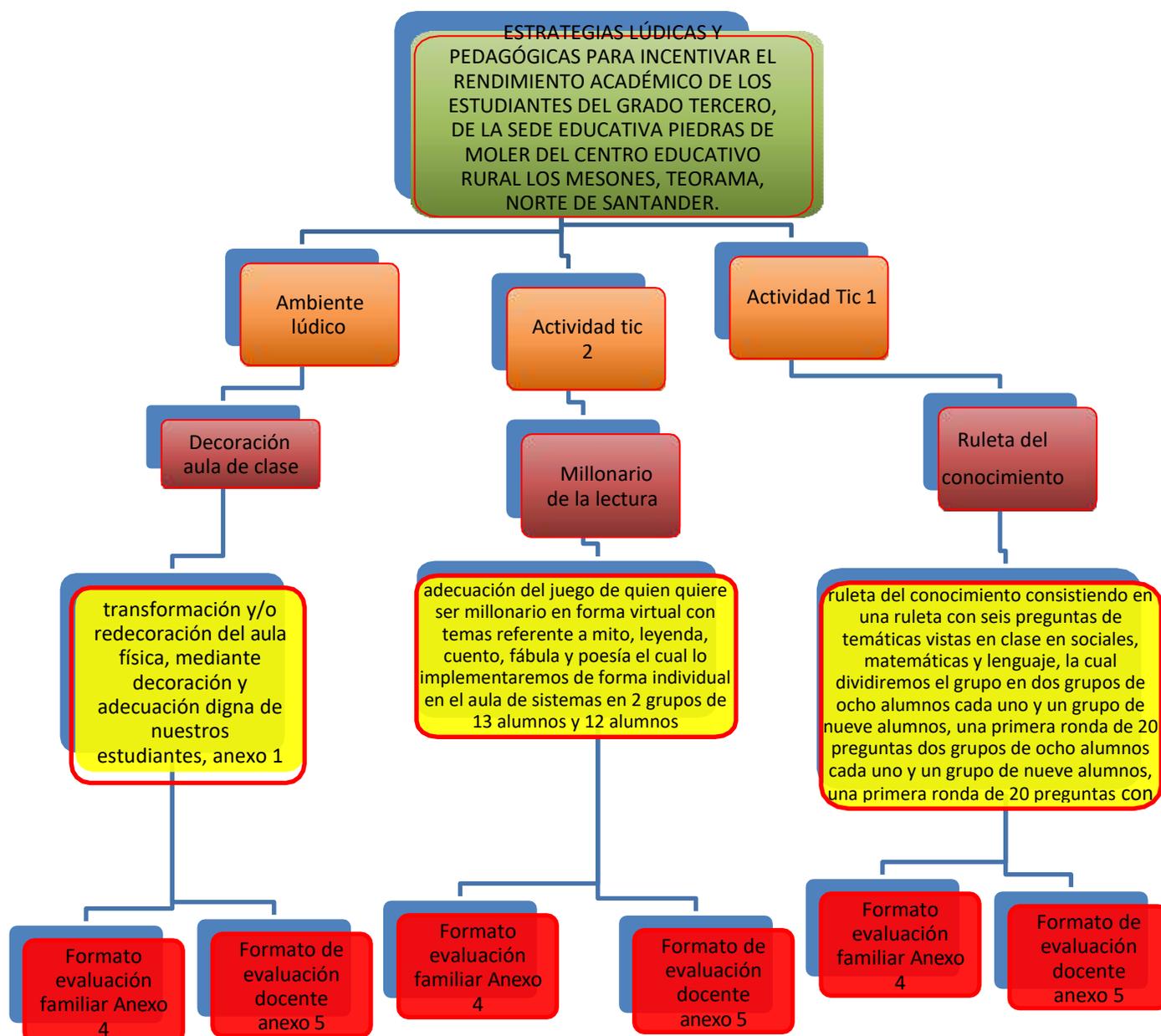
Otra actividad llamada millonario de la lectura el cual es una adecuación del juego de quien quiere ser millonario en forma virtual con temas referente a mito, leyenda, cuento, fábula y poesía el cual

lo implementaremos de forma individual en el aula de sistemas en 2 grupos de 13 alumnos y 12 alumnos quienes recibirán una calificación cuantitativa sobre el tema (Anexo 3).

Para evaluar y concluir nuestra propuesta interdisciplinar dos formatos de evaluación uno familiar documento (anexo 4), que lleva preguntas basadas en la actividad 1, 2 y 3 de esta propuesta para así confrontar las respuestas obtenidas.

Otro formato para la evaluación por parte del docente en el cual se verán reflejados los aspectos de la propuesta y la evaluación individual a cada estudiante documento (anexo 5).

4.1 Esquema de ruta de intervención



Fuente de elaboración propia 2020

4.2 Plan de acción

Tabla de Plan Operativo

Título de la Propuesta	ESTRATEGIAS LÚDICAS Y PEDAGÓGICAS PARA INCENTIVAR EL RENDIMIENTO ACADÉMICO DE LOS ESTUDIANTES DEL GRADO TERCERO, DE LA SEDE EDUCATIVA PIEDRAS DE MOLER DEL CENTRO EDUCATIVO RURAL LOS MESONES, TEORAMA, NORTE DE SANTANDER
Autores de la Propuesta	RAÚL ALFREDO GUERRERO BARBOSA LUZ AIDA QUINTERO PUNDOR
Contenidos Pedagógicos, Didácticos y Socialización	<p>Tema</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ambiente lúdico <p>Tema</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Derechos y deberes, sumas y restas y el acento <p>Tema</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Lectura obras literarias (cuentos, mitos, leyendas, fábulas, poesías)
Actividad 1	<p>Ambiente lúdico</p> <p>Realizaremos la transformación y/o redecoración del aula física, mediante decoración y adecuación digna de nuestros estudiantes, junto con ellos y sus padres si se quieren vincular, con adornos propios de su edad y áreas de conocimiento que les genere una motivación al ingresar al aula, para esto Utilizaremos materiales en lo posible reciclables, biodegradables y el ingenio de</p>

	<p>nuestros alumnos y colaboradores (padres y comunidad), junto con la voluntad y tenacidad de rediseñar su segundo hogar.</p> <p>(Anexo 1)</p>
<p>Actividad 2</p>	<p>Obras literarias para ser millonario en conocimiento:</p> <p>Esta primera actividad es una adecuación del juego de quien quiere ser millonario en forma virtual con temas referentes a mito, leyenda, cuento, fábula y poesía el cual después de socializar y explicar los contenidos en el aula de clase de acuerdo a los cronogramas de trabajo de nuestra institución implementaremos de forma individual para evaluar estos conocimientos y el manejo de las herramientas tic en el aula de sistemas en 2 grupos de 13 alumnos y 12 alumnos quienes recibirán una calificación cuantitativa sobre el tema (Anexo 3).</p> <p><u>http://www.superteachertools.us/millionaire/millionaire.php?gamefile=19364</u></p> <p><u>1</u></p>
<p>Actividad 3</p>	<p>Ruleta del conocimiento</p> <p>Es un juego digital con una ruleta con seis preguntas de temáticas vistas en clase en sociales, matemáticas y lenguaje, la cual dividiremos el grupo en tres grupos de siete alumnos cada uno y una primera ronda de 20 preguntas con un valor de un punto por cada una el grupo con más puntos será el ganador y recibirá un premio cuantitativo en las áreas en mención, después se jugará una ronda final para escoger los tres mejores quienes recibirán un premio cuantitativo en las áreas en mención además de un reconocimiento en la siguiente izada</p>

	<p>de bandera (Anexo 2).</p> <p>https://wheeldecide.com/index.php?c1=un+deber+de+los+ni%C3%B1os&c2=un+derecho+de+los+ni%C3%B1os&c3=una+palabra+esdr%C3%Bajula&c4=una+palabra+aguda+&c5=resolver+la+siguiente+suma+&c6=resolver+la+siguiente+resta&c7=una+palabra+grave&t=Segundo&time=5</p>
Actividad 3	<p>Evaluación Familia-Estudiante</p> <p>Evaluación a realizar de acuerdo a formato para diligenciar junto con sus padres (Anexo 4), después de eso revisaremos lo datos recibidos y estableceremos las debidas conclusiones y recomendaciones.</p>
Actividad 4	<p>Evaluación Docente</p> <p>Evaluación a realizar por parte del docente en el cual se analizará lo conseguido para establecer las debidas conclusiones y recomendaciones. (Anexo 5)</p>
Tiempos de ejecución	<p>Tema 1 Ambiente Lúdico</p> <p>Se realizará en la primera semana de ejecución de esta propuesta en cuatro días de trabajo de clase desde las 06:30 am de inicio de jornada a las 12: 30 pm de terminación con un receso de 09:30 am a 10:00 am</p> <p>Tema 2 Millonario de la lectura (cuentos, mitos, leyendas, fábulas, poesías)</p> <p>Se realizará en la segunda semana del periodo con una intensidad horaria semanal de 10 horas.</p>

	<p>Tema 3 ruleta del conocimiento</p> <p>Se realizará en la Tercera semana del periodo con una intensidad horaria semanal de 10 horas.</p> <p>Evaluación Familia-Estudiante</p> <p>Se realizará en la cuarta semana del periodo con una intensidad horaria semanal de 4 horas.</p> <p>Evaluación Docente</p> <p>Se realizará en la quinta semana del periodo con una intensidad horaria semanal de 4 horas.</p>
--	--

Fuente de elaboración propia 2020

4.3 Recursos

Para la ejecución de esta estrategia de intervención disciplinar utilizaremos para la actividad 1 materiales en lo posible reciclables, biodegradables y el ingenio de nuestros alumnos y colaboradores (padres y comunidad) para la decoración y transformación de nuestra aula de clase (Anexo 1). Para la actividad 2 utilizaremos para socializar y explicar los contenidos en el aula de clase de acuerdo a los cronogramas de trabajo y transmitir conocimiento la explicación del profesor de nuestra institución implementaremos además para evaluar estos conocimientos explicados y socializados una actividad virtual de forma individual y el manejo de las herramientas tic en el aula de sistemas en 2 grupos de 13 alumnos y 12 alumnos quienes recibirán una calificación cuantitativa sobre el tema, proyección de videos educativos de acuerdo al plan curricular sobre lectura obras literarias (cuentos, mitos, leyendas, fábulas, poesías)(Anexo 3).

Para la actividad 3 utilizaremos el juego digital la ruleta del conocimiento un juego virtual que consiste en una ruleta con seis preguntas de temáticas vistas en clase en sociales, matemáticas y lenguaje, (Anexo 2).

Además del esfuerzo, entusiasmo e interés de todos los estudiantes del grado tercero, de la Sede Educativa Piedras de Moler del Centro Educativo Rural Los Mesones, municipio de Teorama, Norte de Santander, sus allegados y colaboradores.

4.4 Evaluación o seguimiento

La estrategia de intervención disciplinar la evaluaremos de dos formas una entre padres y alumnos de acuerdo al formato de evaluación familiar documento (anexo 4), que lleva preguntas basadas en la actividad 1, 2 y 3 de esta propuesta para así confrontar las respuestas obtenidas y tomara acciones a realizar y conclusiones. Otra por parte un formato de evaluación por parte del docente (anexo 5) y sus colaboradores en la cual evaluaremos los conocimientos, comportamientos antes, durante y después de las actividades para soportar nuestras conclusiones, asignar calificación cuantitativa de las actividades y retomar los aspectos a mejorar y corregir.

5 Conclusiones y recomendaciones

Cuando implementemos nuestra propuesta de intervención disciplinar podremos decir:

- la convivencia y el clima escolar serán claves en la gestión del conocimiento de los/las estudiantes. Por una parte, el clima escolar será un indicador del aprendizaje de la convivencia y será una condición para la apropiación de los conocimientos, habilidades y actitudes.
- Para mejorar el rendimiento escolar la lectura comprensiva y escritura correcta mediante el uso de herramientas lúdicas en los estudiantes creando un espacio divertido para desarrollarse se debe contar además de sus saberes previos, con su gusto e interés y con actividades, donde el estudiante, no sea un sujeto estático, sino dinámico en la adquisición de conocimiento en consonancia el proyecto pedagógico de aula mediada en la TIC, encaja con estos requerimiento debido a sus carácter lúdica interactivo y accesible.
- El desarrollo de esta propuesta interdisciplinar nos permitirá poner en práctica las herramientas que la especialización en pedagogía de la lúdica para facilitar y enriquecer nuestra labor docente, pues nos ayudará a implementar juegos que posibilitan al niño la construcción de su conocimiento y le proporcionará otras herramientas de cómo relacionarse con las personas que se encuentran en su entorno, para mejorar su rendimiento.
- La creación de nuevos espacios educativos mediante el uso de las TIC como una nueva herramienta lúdica que aporta al fortalecimiento de la lectura y la escritura rompe las limitaciones de clase tradicionales haciendo uso significativo y motivante en el proceso de enseñanza aprendizaje.
- Los estudiantes del grado tercero, de la Sede Educativa Piedras de Moler del Centro Educativo Rural Los Mesones, municipio de Teorama, Norte de Santander, modificarán

muchas de las actitudes negativas que venían manifestando, convirtiéndose en niños y niñas más alegres, respetuosos, colaboradores, conciliadores y sobre todo tolerantes mediante el uso de herramientas basadas en la lúdica en un aula de clase en armonía y paz para el desarrollo de sus actividades de aprendizaje y conocimiento, gracias al uso de estas estrategias lúdicas las cuales con llevaran a su mejoramiento académico.

6 Referencias

- García R. (2006). Factores vinculados al bajo rendimiento. Madrid, 2006.p. 25-62
- Guevara, F. (2009). El nivel socioeconómico familiar. Francia ,2009. p. 41
- Pérez S. Jorge L. (2011). Formación de padres. Disponible en internet: www.formacion-padre/gov. Citado el 15 de enero de 2011. p. 5
- Sandoval Rodríguez Mario, 2014. Convivencia y clima escolar: claves de la gestión del conocimiento. Proyecto de Investigación en Centro de Estudios en Juventud de la Universidad Católica Silva Henríquez, España. Disponible en:
https://www.researchgate.net/publication/273476150_Convivencia_y_clima_escolar_claves_de_la_gestion_del_conocimiento
- Aguiló Pastrana Alfonso. La Tolerancia (2ª ED.). Educando hacia la tolerancia, España, 1995, 95p.Disponible en:
<https://www.casadellibro.com/libro-la-tolerancia-2-ed/9788482394985/753324>
- Ascorra, Paula; Hernán Arias y Catalina Graff (2003): «La escuela como contexto de contención social y afectiva». Revista Enfoques Educativos. Disponible en: www.facso.uchile.cl.
- Aarón, Ana María y Neva Milic (2004): «Clima escolar». Documento de Valores UC. P.1 Unesco. Santiago: Editorial Andrés Bello. Disponible en: www.educarchile.cl.
- Arce Fernando, Gómez Aldana Beatriz Eugenia, Ramírez López José Israel (2015). Ambientes escolares tolerantes a través de prácticas lúdico-pedagógicas en niños y niñas del grado quinto de la institución educativa comercial villa del sur, sede susana vinasco de quintana. Fundación universitaria los libertadores facultad de educación vicerrectoría de

educación virtual y a distancia especialización en pedagogía de la lúdica Santiago de Cali (Proyecto de grado). Disponible en:

https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/2568/Arce_Fernando_G%C3%B3mez_Beatriz_Ram%C3%ADrez_Jos%C3%A9_2015.pdf?sequence=1

- Casassus, Juan (1993): ¿Debe el Estado ocuparse aún de la educación? Mimeo, Santiago.
- Cere (1993): Evaluar el contexto educativo. Documento de Estudio. Vitoria: Ministerio de Educación y Cultura. Gobierno Vasco. España.
- Cornejo, Rodrigo y Jesús Redondo (2001): «El clima escolar percibido por los alumnos de enseñanza media. Una investigación en algunos liceos Mario Sandoval Manríquez de la Región Metropolitana». Última Década N°15. Valparaíso: Ediciones CIDPA
- Jiménez V, Carlos Alberto. Pedagogía de la creatividad y la lúdica. Santafé de Bogotá: Magisterio, 2008. 80 p.
- Marín Orrego Amanda Orelly, Mayolo reina Cecilia (2015). Implementación de los juegos de mesa para mejorar la convivencia en los niños y niñas en la institución santa rosa de lima sección la pradera. (Proyecto de grado). fundación universitaria los libertadores facultad de educación vicerrectoría de educación virtual y a distancia especialización en pedagogía de la lúdica Medellín Disponible en:
<https://repository.libertadores.edu.co/browse?type=author&value=Mayolo%20Reina,%20Cecilia>
- MINISTERIO DE EDUCACIÓN, LEY N°20536 (2011): «Ley sobre violencia escolar». Santiago: Ministerio de Educación
- Mertz, Catalina (2006): «La prevención de la violencia en las escuelas». Programa Paz Educa. Disponible en: www.pazciudadana.cl

- Piaget, Jean (1934): El criterio moral en el niño. Barcelona: Niño y Dávila. (1964). Seis estudios de psicología. Editorial Labor
- Romagnoli, Claudia. y Gallardo Gonzalo (1999): «Alianza efectiva familia y escuela». Documento Valoras UC. Santiago: Escuela de Psicología, Universidad católica. Disponible en: www.mineduc.cl.
- Anderson, A. & Teale, W. (1986). La lecto-escritura como práctica cultural. En E. Ferreiro & M. Gómez-Palacio (Comps.), Nuevas perspectivas sobre los procesos de lectura y escritura (pp. 271-295). México: Siglo veintiuno.
- Bogdán., T. y. ((1987)). <http://www.how-to-study.com/metodos-de-estudio/tecnicas-de-escritura.asp>.
- Chauveau, G. & Rogovas-Chauveau, É. (1994). Les chemins de la lecture. Paris: Magnard.
- Condemarín Mabel (1984). El programa de lectura silenciosa sostenida. Santiago: Andrés Bello. Relaciones entre la lectura y la escritura en el desarrollo de la comprensión de la lectura.
- Devanne, B., Manguin, L. & Mesnil, P. (2001). Conduire un cours préparatoire. Lire et écrire: Des apprentissages culturelles. Paris: Bordas.
- Medina, Alejandra (2006). Enseñar a Leer y a Escribir ¿En qué Conceptos Fundamentar las Prácticas Docentes? Unidad de Educación Parvularia, Ministerio de Educación de Chile (Tesis de maestría en Educación). Disponible en: <http://www.psykhe.cl/index.php/psykhe/article/download/311/291>

- Ministerio de Educación de Chile. (2001). Estudio de escuelas focalizadas con bajo rendimiento SIMCE VIII, IX, X Regiones y Región Metropolitana. Santiago: Ministerio de Educación. División de Educación General.
- Riascos, Y. d. (2014). lectura y escritura con sentido y significado con estrategia en la formación de maestros. revista funda mar pedagogía y educación. Recuperado el 31 de 3 de 2016, de lectura y escritura con sentido y significado con estrategia en la formación de maestros. revista funda mar pedagogía y educación: <http://www.umariana.edu.co>

7 Anexos

Anexo 1

Ambiente lúdico adecuado



Fuente de elaboración propia 2020

Anexo 2

Ruleta del conocimiento



Anexo 3

Millonario de la lectura

millonario de la lectura

Start This Game Over Edit This Game

La moraleja de la fábula La cigarra y la hormiga nos dice que

A: que en las épocas buenas debemos aprovechar y gastar todo

B: que debemos esperar a que otros nos ayuden para conseguir las cosas

C: Que debemos dividir nuestro tiempo para todo, dedicar un tiempo a divertirnos, otro a trabajar, y

D: Si nos escondemos en las épocas duras lograremos conseguir todo

Lifelines: 50:50  

Question 15	\$1000000
Question 14	\$500000
Question 13	\$250000
Question 12	\$125000
Question 11	\$64000
Question 10	\$32000
Question 9	\$16000
Question 8	\$8000
Question 7	\$4000
Question 6	\$2000
Question 5	\$1000
Question 4	\$500
Question 3	\$300

Anexo 4

Evaluación familiar-estudiante

1. ¿Cómo te pareció la estrategia **estrategias lúdicas y pedagógicas para incentivar el rendimiento académico de los estudiantes del grado tercero, de la sede educativa piedras de moler del centro educativo rural los mesones, teorama, norte de Santander?**

2. ¿Te gustaría seguir teniendo estas estrategias y por qué?

3. ¿Estás aplicando y ejecutando los temas tratados en tu vida diaria?

4. ¿Mejoraron tus conocimientos con la estrategia utilizada?

a. Excelente

b. Bueno

c. Regular

d. Malo

5. ¿Le gustaría que se siguieran implementando estas estrategias en las demás áreas que tiene su hijo?

a. SI

b. NO

¿PORQUÉ?

Fuente: Elaboración propia 2020.

