

**UNIVERSIDAD AUTONOMA DE BUCARAMANGA UNAB
PROGRAMA DE MAESTRÍAS**

**PROPUESTA INSTITUCIONAL
PROYECTO DE MEJORAMIENTO PARA LA GESTIÓN ACADÉMICA**

PROPUESTA DE IMPLEMENTACIÓN DE LA LÚDICA COMO ESTRATEGIA
PEDAGÓGICA PARA MEJORAR LAS COMPETENCIAS ACADÉMICAS EN LOS
ESTUDIANTES DEL COLEGIO METROPOLITANO DEL SUR

Alicia Herrera Ortíz
Edmanuel Isaac Rojas Villamizar
Luis Lozada Ruiz
Maria Fernanda Bernal Lozano

Floridablanca, Julio de 2018

INTRODUCCIÓN

Los resultados de las pruebas saber durante los últimos años no son muy favorables para el Colegio Metropolitano del sur, ya que ha obtenido puntajes que lo ubican por debajo de la media del ente territorial, ocupando el penúltimo puesto en el municipio de Floridablanca, lo que indica la necesidad de intervenir la práctica pedagógica en busca de estrategias que permitan subir los niveles de desempeño en pruebas internas y externas, generando con esto más oportunidades de superación para nuestros estudiantes, haciéndolos más competentes académica, tecnológica y democráticamente, competencias que le ofrecerá beneficios a la población intervenida a mediano y largo plazo en los diferentes escenarios donde se encuentren, con lo cuál se aportará desde la IE al objetivo misional trazado en la formación integral de nuestra comunidad metropolitana.

Por otra parte, el cursar los estudios de maestría en la Universidad Autonoma de Bucaramanga (UNAB), donde se generaron espacios importantes de discusión y reflexión en torno a la práctica pedagógica y producto del proceso de investigación desarrollado por cada uno de los integrantes del colectivo docente donde se consolidaron aprendizajes y se evidenciaron resultados que mejoran las competencias de los estudiantes tanto en el área de matemáticas como en lenguaje, estos insumos nos motivan a proponer un cambio metodológico en nuestras práctica pedagogica, que esperamos se aplique en todos los grados y sedes de la Institución.

Las actividades que se plantean en este trabajo buscan hacer un cambio a la forma tradicional de la enseñanza de las diferentes áreas incorporando el componente lúdico desde la planificación de las clases, para su correspondiente ejecución, dando respuesta a los intereses y necesidades de los estudiantes y al modelo pedagógico constructivista de nuestra Institución, logrando desarrollar prácticas innovadoras, atractivas y motivantes para los estudiantes, permitiéndoles acceder al conocimiento a través de herramientas manipulables, material concreto, experiencias vivenciales, que les generen significación y les permita hacer de su proceso de aprendizaje un proceso agradable y con sentido.

PRESENTACIÓN DEL COLECTIVO DE INVESTIGACIÓN

Esta Propuesta Institucional de mejoramiento para la gestión académica se desarrollará por los docentes del colegio Metropolitano del Sur y será liderada por el siguiente colectivo docente:

Alicia Herrera Ortíz

Número de cédula: 28213905 de Lebrija, Santander

Fecha de nacimiento: 25 de Marzo de 1972

Teléfono móvil: 3204416085

Dirección: Calle 147 # 58ª-66 Recodo de la florida, Manzana 2 casa 16

Barrio: El Carmen

Ciudad: Floridablanca

Estado civil: Casada

E-mail: aliciah1324@gmail.com

**PERFIL PROFESIONAL**

Soy docente de matemáticas de planta del municipio de Floridablanca, actualmente laboro en el colegio METROPOLITANO DEL SUR. Desde mi formación en pregrado he participado en grupos de estudio y espacios de reflexión en torno a temas referentes a la didáctica de las matemáticas, la evaluación de competencias y el uso de tecnologías en el aula. Me inquieta innovar, buscar nuevas maneras de enseñar y de llevar la matemática al contexto real para que los estudiantes la entiendan y la valoren como un componente esencial para la vida.

FORMACIÓN ACADÉMICA**Formación Universitaria**

Titulación: Magister en educación (C)

Año de graduación: 2018

Institución: Universidad Autónoma de Bucaramanga UNAB

Titulación: Especialista en Educación matemática

Año de graduación: 2012

Institución: Universidad Industrial de Santander UIS

Titulación: Licenciada en Matemáticas

Año de graduación: 2000

Institución: Universidad Industrial de Santander UIS

Formación Secundaria

Titulación: Bachiller académico

Año de graduación: 1992

Institución: ICFES

Luis Lozada Ruiz

Número de cédula: 91283713

Fecha de nacimiento: 29 de marzo de 1974

Teléfono móvil: 3166831476

Dirección: Transversal 112 # 20-53 Apto 501 Provenza

Ciudad: Bucaramanga

Estado civil: Casado

E-mail: luislozadaruiz2004@hotmail.com

**PERFIL PROFESIONAL**

Soy docente de matemáticas de planta del municipio de Floridablanca, actualmente laborando en el colegio METROPOLITANO DEL SUR donde llevo 13 años, soy un docente innovador, creativo y dinámico, en el campo de la pedagogía vivo buscando nuevas maneras de mejorar mis prácticas, me actualizo constantemente, participo en todos los diplomados y capacitaciones que se me presentan, me siento identificado con la implementación de las herramientas lúdicas en el aula y estoy convencido de que se puede aprender y ser feliz en el proceso.

FORMACIÓN ACADÉMICA**Formación Universitaria**

Titulación: Magister en educación (C)

Año de graduación: 2018

Institución: Universidad Autonoma de Bucaramanga UNAB

Titulación: Especialista en informática Educativa

Año de graduación: 2012

Institución: Universidad Pontificia Bolibariana UPB

Titulación: Licenciado en Matemáticas

Año de graduación: 2004

Institución: Universidad Industrial de Santander UIS

Formación Secundaria

Titulación: Bachiller Tecnico Comercial

Año de graduación: 1992

Institución: Colegio Tecnico Nacional de Comercio

Edmanuel Isaac Rojas Villamizar

Número de cédula: 91476997

Fecha de nacimiento: 31/05/1975

Teléfono móvil: 3005695333

Dirección: Cra 29 # 93-14

Ciudad: Bucaramanga

Estado civil: Casado

E-mail: edmanuelumb@hotmail.com

**PERFIL PROFESIONAL**

Soy graduado de ingeniería industrial en la Universidad Industrial de Santander (UIS), para mejorar mis competencias realicé una especialización en docencia universitaria y otra en tecnología de la informática educativa. Actualmente estoy estudiando la maestría en educación ofrecida por el MEN en convenio con la Universidad Autónoma de Bucaramanga (UNAB) en calidad de beca. Soy amante de la tecnología y de su uso en ambientes de aprendizaje y me encuentro vinculado como docente en el área de matemáticas desde septiembre de 2015 al Colegio Metropolitano del Sur, sede A, ubicado en el municipio de Floridablanca en el departamento de Santander, aunque estoy al servicio público como docente desde el año 2010.

FORMACIÓN ACADÉMICA**Formación Universitaria**

Titulación: Magister en educación (C)

Año de graduación: 2018

Institución: Universidad Autónoma de Bucaramanga UNAB

Titulación: Especialista en Informática Educativa

Año de graduación: 2015

Institución: Universidad de Santander UDES

Titulación: Especialista en Docencia Universitaria

Año de graduación: 2010

Institución: Universidad del Magdalena

Titulación: Ingeniero Industrial

Año de graduación: 2005

Institución: Universidad Industrial de Santander UIS

Formación Secundaria

Titulación: Bachiller Técnico Industrial

Año de graduación: 1991

Institución: INEM Bucaramanga

Maria Fernanda Bernal Lozano

Número de cédula: 1098646574 de Bucaramanga, Santander

Fecha de nacimiento: 16 de diciembre de 1987

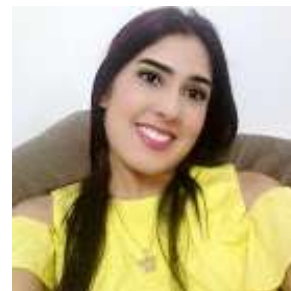
Teléfono móvil: 300 325 6604

Dirección: Cll 3 # 6-46. Rosario condominio I, torre sur, apto 708

Ciudad: Floridablanca

Estado civil: Casada

E-mail: mbernal455@unab.edu.co



PERFIL PROFESIONAL

Soy licenciada en edc. Básica con énfasis en ciencias naturales y edc. ambiental, egresada de la Universidad Industrial de Santander (UIS), desde mi formación en pregrado me ha interesado todo lo referente a procesos de investigación, uso de TIC en ambientes de aprendizaje, lo cual me ha motivado a desarrollar algunos cursos y diplomados entorno a dichos temas y por su puesto ha cursar la maestría en educación opfrecida por la Universidad Autonoma de Bucaramanga, en convenio con el MEN, lo cual ha sido una experiencia gratificante, retadora y de mucho aprendizaje para mi labor. Desde el año 2015 estoy vinculada a la planta docente del municipio de Floridablanca y desde entonces he laborado en el Colegio Metropolitano del sur.

FORMACIÓN ACADÉMICA

Formación Universitaria

Titulación: Magister en educación (C)

Año de graduación: 2018

Institución: Universidad Autonoma de Bucaramanga UNAB

Titulación: Licenciada en educación básica con énfasis en ciencias naturales y educación ambiental

Año de graduación: 2009

Institución: Universidad Industrial de Santander

Titulación: Normalista Superior con énfasis en ciencias naturales y educación ambiental

Año de graduación: 2005

Institución: Escuela Normal Superior de Piedecuesta

Formación Secundaria

Titulación: Bachiller académico con profundización en educación

Año de graduación: 2003

Institución: Escuela Normal Superior de Bucaramanga

ANÁLISIS DEL CONTEXTO

El Colegio Metropolitano del Sur es una institución educativa de carácter oficial, fundada en 1993, que ofrece el servicio educativo en los niveles de Preescolar, Básica y Media Vocacional con énfasis comercial y ambiental, atendiendo a las necesidades del sector de influencia.

Actualmente está conformada por la sede principal ubicada en la Avenida 33 No. 117 - 100 Nuevo Villabel, donde se ofrece educación en los grados de 6° a 11° bachillerato, la sede B ubicada en la Cra. 4 No. 15-11 Santa Ana, la sede C ubicada en la Cra. 31 No. 111A-26 Dorado y la sede D ubicada en la Calle 2 No. 12-132 Nuevo Villabel; estas últimas ofrecen el servicio educativo para los niveles de preescolar y básica primaria.

Las sedes A y D (Florice), actualmente están inmersas en el programa de Jornada Única liderado por el MEN, lo cual ha modificado los horarios de clases, el plan de estudios, los planes de área, entre otros aspectos del ámbito académico y en lo referente a las rutinas de toda la comunidad educativa.

Los niños que están vinculados a dicho programa, a diferencia del resto de colegios del municipio, tienen asignaturas como matemática lúdica, club de inglés, habilidades comunicativas y proyecto lector, todas estas materias complementarias de las áreas básicas, con el fin de aumentar los espacios de formación para mejorar dichas competencias y así obtener mejores resultados en pruebas internas y nacionales. Además, el estar en el programa de Jornada Única garantiza el complemento nutricional (almuerzo) para todos los niños de estas sedes, lo cual atrae a muchos padres de familia. La comunidad de este entorno pertenece en su mayoría a los estratos socioeconómicos 1 y 2. Gran parte de dicha población se dedican a empleos que les permiten obtener un salario mínimo y otros se dedican a trabajos informales que no les garantiza unas condiciones económicas mínimas y estables para su sustento, por lo cual se evidencia poco acompañamiento familiar en los procesos académicos y formativos de los estudiantes.

JUSTIFICACIÓN

De acuerdo con Sardou (1998) citado por Mercado (2006) El juego ha constituido desde siempre un elemento esencial en el proceso de aprendizaje, de crecimiento y de maduración. El aprender del juego es otro modo de aprender que se relaciona más con lo íntimo del sujeto como ser integral, con lo "emocional" (...) con su acción sentida, pensada, vivida desde sí.

Desde esta perspectiva nuestra propuesta de mejoramiento se centra en fortalecer las competencias académicas de los estudiantes, de una manera lúdica con el fin de mejorar los bajos resultados que se vienen obteniendo en las pruebas saber y en el Sistema Institucional de Evaluación SIE, de forma reincidente.

También se plantea esta propuesta en concordancia al modelo pedagógico constructivista de nuestra institución y a los excelentes resultados alcanzados en nuestros proyectos de maestría donde nos apoyamos en las herramientas lúdico pedagógicas para el fortalecimiento de las competencias en las áreas de matemáticas y lenguaje, evidenciando que son una vía que dará resultados positivos en la búsqueda del aprendizaje significativo y fortalecimiento de las diferentes competencias académicas en los estudiantes de nuestro colegio.

En virtud de lo expuesto, la metodología planteada para ser implementada por los docentes en las diferentes áreas del conocimiento permite que los estudiantes experimenten las potencialidades y la utilidad de las diversas ciencias en el mundo que les rodea. De acuerdo con Jiménez (2000)

La lúdica es más bien una actitud, una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad. Es una forma de estar en la vida y relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se produce disfrute, goce, acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias como el juego (pág. 23).

Para entenderlo mejor el estudiante debe tener mayor interacción y participación en su proceso de aprendizaje para que éste le sea significativo, por tanto la lúdica juega un papel importante, ya que contribuye al desarrollo de capacidades en el ser humano y por ende a la apropiación y utilización de conocimientos por lo que se le debe dar a ésta, la importancia en los procesos vitales, formativos y establecer su relación con el juego.

Con respecto a lo anterior, el proceso de enseñanza-aprendizaje en las diferentes áreas debe ser una práctica que propicie un clima que genere en el

estudiante motivación, deseo y voluntad de saber ser para el hacer. Según Bolívar (s.f) citado por Jiménez (2000)

Al parecer todo juego es lúdico pero no todo lo lúdico es juego. No se trata de un simple malabarismo de palabras, se trata de empezar por reconocer que la lúdica no se reduce o se agota a los juegos, que va más allá, trascendiéndolos, con una connotación general, mientras que el juego es más particular (pág. 22 y 23).

Lo anterior significa que con una buena actitud lúdica se curiosear, se experimenta, se dialoga y se reflexiona viviendo experiencias que con un buen direccionamiento se descubre una pedagogía de disfrute y desafío para potenciar el desarrollo de las capacidades de los estudiantes.

Con esta propuesta se pretende encontrar en la lúdica la estrategia didáctica que se requiere para que el estudiante, sea protagonista del proceso de aprendizaje, que debe poner en práctica en su cotidianidad con el objetivo de mejorar los niveles de desempeño institucional y encaminarlos en la misma forma a superar las dificultades presentadas en la prueba saber, para mejorar su nivel competitivo local.

PROCESO DE INVESTIGACIÓN


Para el desarrollo de este proyecto retomaremos la Investigación Acción Cualitativa, la cual realizaremos en tres fases ciclicas; la reflexión pedagógica, la planeación y ejecución de las actividades. En la primera fase se observan cuales son las necesidades de los estudiantes partiendo de los referentes conceptuales de cada área y buscando la herramienta lúdica más apropiada para fortalecer los procesos de enseñanza aprendizaje en la práctica donde los estudiantes generan de forma escalonada el conocimiento significativo. La fase 2 de planeación se realiza a través de la incorporación de un componente lúdico en los planes de clase, con su respectivo anexo, según las directrices dadas. Finalmente la fase 3 corresponde a la ejecución de las actividades lúdicas planeadas.

Para el desarrollo de la propuesta se requiere de la disposición y participación de todos los docentes de las diferentes sedes, para lo cual se realizarán las asesorías necesarias durante las semanas institucionales y en las reuniones de área o de grado.

PRESENTACIÓN DE LAS ESTRATEGIAS

Las estrategias se implemetarán en todas las sedes de la Institución abarcando los diferentes grados y niveles durante dos años a través del uso de herramientas lúdicas que generen motivación en los estudiantes y promuevan el aprendizaje significativo.

A continuación se presentan algunas estrategias desarrolladas por el colectivo docente en sus respectivos trabajos de grado y otras sugerencias tomadas de estudios de maestría consultadas.

	<p align="center">COLEGIO METROPOLITANO DEL SUR</p> <p align="center">Resolución No. 3336 del 15 de Julio de 2015</p>	
---	---	---

Nombre del estudiante:		Grado:	Fecha:
Asignatura: Matemáticas	Periodo: Segundo	Docente: Luis Lozada Ruiz Edmanuel Isaac Rojas Villamizar	
Tema: Perspectivas 1			

“Dime y lo olvido, enséñame y lo recuerdo, involúcrame y lo aprendo”

Benjamín Franklin

TALLER 1: CUATRO LOCOS

DBA N°5

Observa objetos tridimensionales desde diferentes puntos de vista, los representa según su ubicación y los reconoce cuando se transforman mediante rotaciones, traslaciones y reflexiones.

OBJETIVO

Elaborar una herramienta didáctica que permita reconocer la forma y disposición con que los objetos aparecen a la vista.

MATERIALES:

Para la elaboración de los cuatro locos los materiales que necesitaremos son:

- 1/8 de cartulina
- Colores o marcadores
- Regla
- Tijeras
- Pegante
- Fotocopias

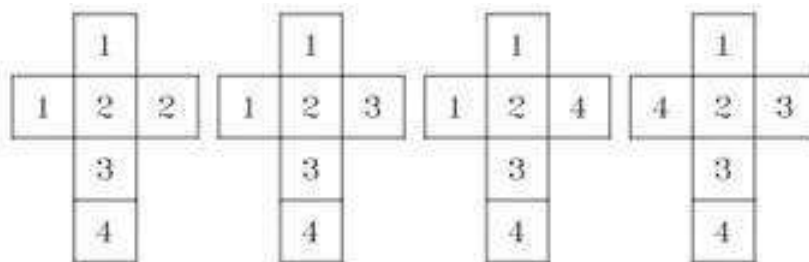
PROCEDIMIENTO:

DISTRIBUCIÓN DE LOS COLORES.

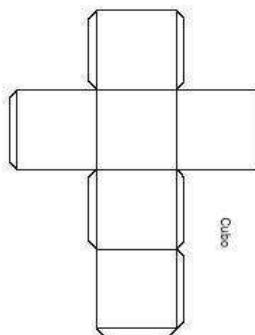
Asígnele a cada número un color diferente:

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____

Se construyen cuatro cubos, pintados con cuatro colores distintos y de forma que en cada uno de ellos no aparezca un color más de dos veces. La distribución de los colores viene indicada en la siguiente figura:



Y las pestañas para armar el sólido se ubican de la siguiente forma:



Se unen las pestañas y se arman los cuatro cubos locos.

Rúbrica actividad 1: Perspectivas

Estudiante: _____ Fecha: _____

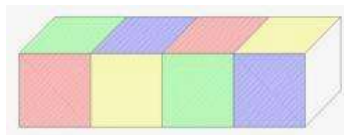
Nombre	Excelente	Bueno	Regular	Deficiente	No lo hizo
1. Manejo del tiempo en el Aula	Aprovecha el tiempo en el salón de clase, cumple con todas las actividades que se le asignan. (5- Puntos)	Aprovecha el tiempo en el salón de clase pero deja actividades pendientes por estar conversando. (4- Puntos)	Cumple con la mayoría de las actividades pero conversa mucho en clase.. (3- Puntos)	Se distrae con facilidad y deja muchas tareas por hacer. (2- Puntos)	No realiza las actividades por estar conversando. (1- Puntos)
2. Trabajó y aportó al grupo de trabajo	Aportó a su grupo, ayudó a sus compañeros en todo momento. (5- Puntos)	Aportó al grupo de manera individual sin embargo no colaboró en todo momento. (4- Puntos)	Buen trabajo de manera individual sin embargo, colaboró poco con su grupo. (3- Puntos)	Solo trabajo de manera individual (2- Puntos)	No quiso apoyar a su grupo. (1- Puntos)
3. Pudo identificar el número de caras que tiene un sólido.	Demuestra dominio, fundamenta sus opiniones de una manera clara, precisa, ordenada y plantea otras posibles situaciones afines. (5- Puntos)	Demuestra dominio para determinar la cantidad de caras de los sólidos, fundamenta sus opiniones de una manera clara, precisa y ordenada. (4- Puntos)	Buen dominio para contar el número de caras de unos sólidos las identifica casi todas. (3- Puntos)	Identifica algunas caras de los sólidos pero se le dificulta identificar otras. (2- Puntos)	No reconoce el número de caras de un sólido. (1- Puntos)
4. Reconocen que un sólido	Demuestra imaginación,	Durante el trabajo demuestra	crea el plano del solido dado con	Reconoce el plano superficial de un	No logra entender el plano

Nombre	Excelente	Bueno	Regular	Deficiente	No lo hizo
se puede desplegar en una superficie plana y por tanto ocupa un área superficial y viceversa.	distinción y creatividad al crear planos de superficie de diferentes sólidos. (5- Puntos)	imaginación, y creatividad al realizar el plano del sólido dado. (4- Puntos)	bastante asertividad. (3- Puntos)	sólido. (2- Puntos)	del sólido y por lo tanto debe copiarlo de otro estudiante (1- Puntos)
5. . Empiezan a percibir algunas características matemáticas de la perspectivas de color de un sólido al cambiar su posición.	Demuestra dominio, fundamenta sus opiniones de una manera clara, precisa, ordenada y plantea otras posibles situaciones afines. (5- Puntos)	Demuestra dominio para determinar las características de las caras de los sólidos, fundamenta sus opiniones de una manera clara (4- Puntos)	Buen dominio para contar las características de caras de un sólidos las identifica casi todas. (3- Puntos)	Identifica algunas características de las caras de los sólidos pero se le dificulta identificar otras. (2- Puntos)	No reconoce ninguna de las características de caras de un sólido. (1- Puntos)

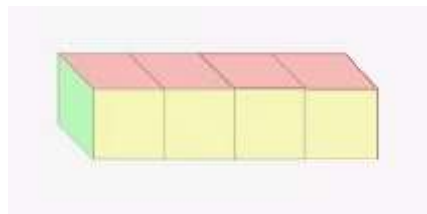
CUATRO LOCOS

ACTIVIDAD 2

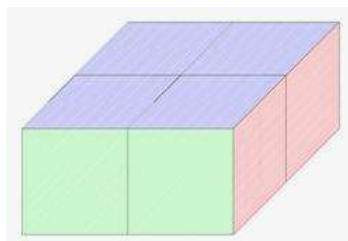
1. Colocar los cuatro cubos en fila de modo que en los cuatro lados de la fila estén los cuatro diferentes colores



2. Colocar los cuatro cubos en fila de modo que en cada lado de la fila esté uno de los cuatro colores.



3. Colocar los cuatro cubos formando un ortoedro de $2 \times 2 \times 1$ de manera que:
 - a. Las caras 2×2 tengan cada una un color.
 - b. Y las cuatro caras 2×1 sean, cada una, de un color distinto, sin que se repitan.



4. Colocar los cuatro cubos formando un ortoedro de $2 \times 2 \times 1$ de manera que:
 - a. Las caras 2×2 tengan cada una un color.
 - b. Y de las cuatro caras 2×1 haya dos caras con uno de los otros dos colores.

5. Colocar los cuatro cubos formando un ortoedro de $2 \times 2 \times 1$ de manera que:
 - a. Las caras 2×2 tengan cada una un color.
 - b. Y de las cuatro caras 2×1 haya tres caras con uno de los otros dos colores y la cuarta cara 2×1 con el cuarto color.

6. Colocar los cuatro cubos formando un ortoedro de $2 \times 2 \times 1$ de manera que:
 - a. Las caras 2×2 tengan cada una un color.
 - b. Las caras 2×1 tengan dos colores distintos y entre las cuatro caras 2×1 haya dos veces cada color.

7. Colocar los cuatro cubos formando un ortoedro de $2 \times 2 \times 1$ de manera que:
 - a. Las caras 2×2 tengan los cuatro colores.
 - b. Y las cuatro caras 2×1 cada una sea de un color distinto, sin que se repitan.

8. Colocar los cuatro cubos formando un ortoedro de $2 \times 2 \times 1$ de manera que:
 - a. Las caras 2×2 tengan los cuatro colores.
 - b. Y de las cuatro caras 2×1 dos sean de un color y las otras dos de otro.

9. Colocar los cuatro cubos formando un ortoedro de $2 \times 2 \times 1$ de manera que:
- a. Las caras 2×2 tengan los cuatro colores.
 - b. Las caras 2×1 tengan dos colores distintos y entre las cuatro caras 2×1 haya dos veces cada color.

Rúbrica actividad: Perspectivas

Estudiante: _____ Fecha: _____

Nombre	Excelente	Bueno	Regular	Deficiente	No lo hizo
1. Manejo del Tiempo en el aula	Aprovecha el tiempo en el salón de clase, cumple con todas sus actividades que se le asignan. (5- Puntos)	Aprovecha el tiempo en el salón de clase pero deja actividades pendientes por estar conversando. (4- Puntos)	Cumple con la mayoría de las actividades pero conversa mucho en clase.. (3- Puntos)	Se distrae con facilidad y deja muchas tareas por hacer. (2- Puntos)	No realiza las actividades por estar conversando. (1- Puntos)
2. Construye o dibuja las caras de un sólido regular dado.	Identifica las caras de diferentes sólidos (5- Puntos)	Logró identificar todas las caras del sólido sin dificultad (4- Puntos)	Logró identificar todas las caras del sólido pero con dificultad (3- Puntos)	Identifica algunas caras de los sólidos pero se le dificulta identificar otras (2- Puntos)	No logra identificar ninguna cara en el sólido (1- Puntos)
3. Determina aspectos matemáticos específicos de	Demuestra dominio al encontrar la superficie lateral de cualquier	Calcula el área superficial de un sólido dado (4- Puntos)	Encuentra el área superficial de un sólido con dificultad (3- Puntos)	Realiza cálculos del área superficial de un sólido dado pero no llega a la respuesta correcta	No reconoce el área superficial de un sólido dado. (1- Puntos)

Nombre	Excelente	Bueno	Regular	Deficiente	No lo hizo
las perspectivas de un sólido regular dado tales como las superficies laterales de este.	sólido. (5- Puntos)			(2- Puntos)	
4. Descubre que la posición de los polígonos genera diferentes perspectivas de este y no necesita estarlas observando para poder determinar sus caras	Identifica las perspectivas de un sólido aunque se le realicen variaciones (5- Puntos)	Logra identificar las perspectivas de un sólido dado y sus variaciones. (4- Puntos)	identifica las perspectivas de un sólido pero al someterlo a variaciones se le dificulta (3- Puntos)	Identifica las perspectivas de un sólido (2- Puntos)	No logra identificar las perspectivas de un sólido. (1- Puntos)
5. Entiende que las perspectiva de un sólido generan un plano superficial particular	Identifica los planos de cualquier sólido aunque se le realicen variaciones (5- Puntos)	Logra identificar los planos de un sólido dado y sus variaciones. (4- Puntos)	identifica los planos de un sólido pero al someterlo a variaciones se le dificulta (3- Puntos)	Identifica los planos de un sólido (2- Puntos)	No logra identificar los planos de un sólido. (1- Puntos)

Nombre	Excelente	Bueno	Regular	Deficiente	No lo hizo
6. Induce algunas propiedades relacionadas con las perspectivas de los sólidos como las transformaciones realizadas en su posición y tamaño	Identifica las propiedades de las perspectivas de un sólido aunque se le realicen variaciones (5- Puntos)	Logra identificar las propiedades de las perspectivas de un sólido dado y sus variaciones. (4- Puntos)	identifica las propiedades de las perspectivas de un sólido pero al someterlo a variaciones se le dificulta (3- Puntos)	Identifica las propiedades de las perspectivas de un sólido (2- Puntos)	No logra identificar las propiedades de las perspectivas de un sólido. (1- Puntos)

Nombre del estudiante:		Grado:	Fecha:
Asignatura: Matemáticas	Periodo: Segundo	Docente: Luis Lozada Ruiz Edmanuel Isaac Rojas Villamizar	
Tema: Perspectivas 2			

“La belleza no hace feliz al que la posee, sino a quien puede amarla y adorarla.”

Hermman Hesse

CUATRO LOCOS

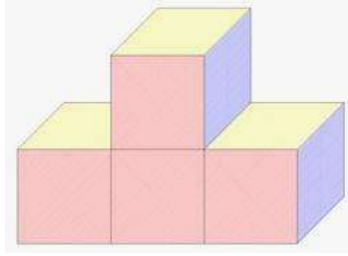
ACTIVIDAD 3

OBJETIVO:

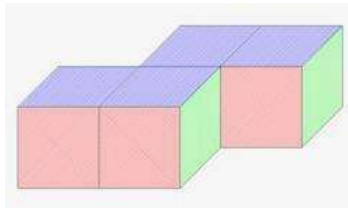
Usar una herramienta didáctica que permita reproducir la forma y disposición con que los objetos no regulares aparecen a la vista.

Actividad

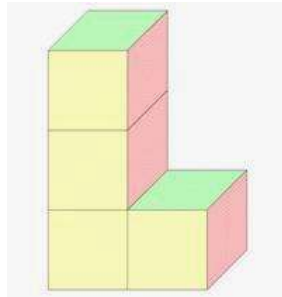
1. Colocar los cuatro cubos formando un podium de manera que los planos de cada dirección del espacio tengan un solo color.



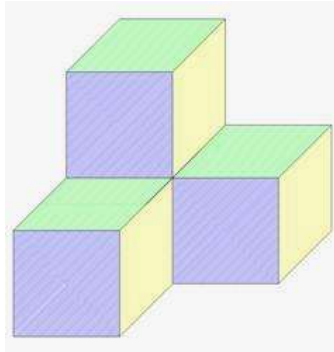
2. Colocar los cuatro cubos formando una “S” de manera que los planos de cada dirección del espacio tengan un solo color.



3. Colocar los cuatro cubos formando una “L” de manera que los planos de cada dirección del espacio tengan un solo color.



4. Colocar los cuatro cubos formando una “doble escalera” de manera que los planos de cada dirección del espacio (en esta figura no se tiene en cuenta el plano oculto por la base) tengan un solo color.



5. Describe cómo cambia la visualización del envase en cada una de las vistas.



6. Observa un objeto desde diferentes puntos de vista. Representa gráficamente el objeto si se visualiza por el frente (vista frontal), por encima (vista superior) y por debajo (vista inferior). Toma las fotos respectivas a cada vista del objeto y compara las imágenes con las representaciones gráficas realizadas.

Tomado de DBA v.2. (2026).

Rúbrica actividad: Perspectivas

Estudiante: _____

Fecha: _____

Maestría en Educación

Nombre	Excelente	Bueno	Regular	Deficiente	No lo hizo
1. Manejo del tiempo en el aula	Aprovecha el tiempo en el salón de clase, cumple con todas sus actividades que se le asignan. (5- Puntos)	Aprovecha el tiempo en el salón de clase pero deja actividades pendientes por estar conversando. (4- Puntos)	Cumple con la mayoría de las actividades pero conversa mucho en clase.. (3- Puntos)	Se distrae con facilidad y deja muchas tareas por hacer. (2- Puntos)	No realiza las actividades por estar conversando. (1- Puntos)
2. Determina empíricamente y justifica de manera deductiva informal las condiciones suficientes para las perspectivas de un sólido irregular	Identifica las propiedades de las perspectivas de un sólido irregular aunque se le realicen variaciones (5- Puntos)	Logra identificar las propiedades de las perspectivas de un sólido irregular dado y sus variaciones. (4- Puntos)	identifica las propiedades de las perspectivas de un sólido irregular pero al someterlo a variaciones se le dificulta (3- Puntos)	Identifica las propiedades de las perspectivas de un sólido irregular (2- Puntos)	No logra identificar las propiedades de las perspectivas de un sólido irregular. (1- Puntos)
3. Comprende y manipula relaciones entre	Demuestra dominio, fundamenta sus opiniones	Demuestra dominio en las perspectivas de los	Buen dominio de las vistas de los sólidos las	Identifica algunas caras de los sólidos pero se le	No reconoce las vistas en ninguna de las

Maestría en Educación

Nombre	Excelente	Bueno	Regular	Deficiente	No lo hizo
propiedades de las perspectivas de un sólido y su plano superficial	de una manera clara, precisa, ordenada y plantea otras posibles situaciones afines. (5- Puntos)	sólidos, fundamenta sus opiniones de una manera clara, precisa y ordenada. (4- Puntos)	identifica casi todas. (3- Puntos)	dificulta identificar otras. (2- Puntos)	actividades planteadas. (1- Puntos)
4. Distingue entre condiciones suficientes y necesarias para determinar las perspectivas ocultas de un sólido irregular	Identifica las propiedades de las perspectivas ocultas de un sólido irregular aunque se le realicen variaciones (5- Puntos)	Logra identificar las propiedades de las perspectivas ocultas de un sólido irregular dado y sus variaciones. (4- Puntos)	identifica las propiedades de las perspectivas ocultas de un sólido irregular pero al someterlo a variaciones se le dificulta (3- Puntos)	Identifica las propiedades de las perspectivas ocultas de un sólido irregular (2- Puntos)	No logra identificar las propiedades de las perspectivas ocultas de un sólido irregular. (1- Puntos)

Acontinuación se presentan otros ejemplos en forma resumida de actividades lúdicas en otras áreas del conocimiento:

Lengua Castellana

	COLEGIO METROPOLITANO DEL SUR Resolución No. 3336 del 15 de julio de 2015	
---	---	---

1

A. IDENTIFICACIÓN

ÁREA: Lengua castellana	FECHA:	GRADO: Quinto
NOMBRE DEL ESTUDIANTE:		
DOCENTE: Maria Fernanda Bernal Lozano		
NIVEL 1	TEMA: Elementos de la narración	

¿CÓMO SE ESTRUCTURAN LOS CUENTOS?

ANTES DE LEER

Responde las siguientes preguntas:



1. ¿Qué cuentos clásicos conoces?

2. ¿Identificas estos personajes?



• ¿A qué cuento crees que pertenecen estos personajes?

• ¿Cómo lo supiste?

- ¿Qué recuerdas de esta historia?

2

A LEER Y A JUGAR

3. Ingresa a la página www.ejerciciosdecompresionlectora.com y juega el nivel 1.



DESPUÉS DE LEER

4. Completa el siguiente cuadro teniendo en cuenta la información del texto.

¿Qué pasó primero?	¿Qué pasó a la mitad de la historia?	¿Cómo finalizó la historia?

5. ¿Qué otro título podría tener la historia de Hansel y Gretel?

6. ¿Crees que el cuento tuvo un desenlace triste o feliz?, ¿por qué?

7. Completa el esquema con los datos solicitados.

Rasgos físicos



Rasgos de personalidad

¿Qué estrategia utilizó para recordar el camino a casa?

¿Qué estrategia utilizó para engañar a la bruja?

8. Numera los siguientes hechos según el orden en que sucedieron.

- ___ Las palomas se comieron los trocitos de pan que había dejado Hansel en el camino.
- ___ La bruja metió la cabeza dentro del horno y Gretel le dio un empujón.
- ___ La madrastra planea abandonar a los niños en el bosque.
- ___ Los niños se lanzaron a comer los dulces y bizcochos de la casa.
- ___ Los niños escaparon y regresaron con su familia.

___ La bruja encierra a Hansel para engordarlo y poderse lo comer.

9. Ingresa al siguiente link y resuelve el crucigrama.

https://es.educaplay.com/es/recursoseducativos/3515198/crucigrama_hansel_y_gretel.htm

REVISEMOS EL PROCESO...

		Estudiante:		
		Grupo:		
		ÍTEM	SÍ	NO
ESTRATEGIAS DE LA LECTURA	ANTES	Participa en discusiones sobre saberes previos al tema propuesto.		
		Realiza predicciones a partir de imágenes.		
	DURANTE	Comprende el vocabulario.		
		Localiza información explícita en el texto.		
		Comprende globalmente el texto.		
	DESPUÉS	Completa el esquema con información del texto.		
		Recapitula los sucesos de la historia.		

	COLEGIO METROPOLITANO DEL SUR Resolución No. 3336 del 15 de julio de 2015	
---	---	---

1

A. IDENTIFICACIÓN

ÁREA: Lengua castellana	FECHA:	GRADO: Quinto
NOMBRE DEL ESTUDIANTE:		
DOCENTE: Maria Fernanda Bernal Lozano		
NIVEL 2	TEMA: Elementos de la narración	

ANTES DE LEER

Responde las siguientes preguntas:



1. Lee el título del texto. ¿Qué crees que sucederá en el siguiente cuento? Comparte las respuesta con tus compañeros.

2. ¿Crees que este texto se basa en un hecho real o en uno imaginario?

A LEER Y A JUGAR

EL FLAUTISTA DE HAMELIN

3. Ingresa a la página www.ejerciciosdecompresionlectora.com escucha el audio del cuento el “flautista de Hamelín” y juega el nivel 2.



DESPUÉS DE LEER

2

4. En la frase “-Daremos una recompensa a quien nos libre de las ratas”. Las palabras subrayadas se pueden reemplazar por:



5. Completa el siguiente esquema de acuerdo con los hechos que se presentaron en la historia.

Problema	Causas	Solución del problema

6. ¿Crees que estuvo bien que el flautista se llevara a los niños por no haber recibido su recompensa? Justifica tu respuesta.

7. ¿Consideras que el cuento muestra al Alcalde como un personaje avaro? ¿por qué?

8. ¿Cuál es el propósito del cuento anterior?

9. El texto anterior es:

- a. **Expositivo**, porque explica un tema determinado.
- b. **Narrativo**, porque relata una serie de acontecimientos en los que intervienen personajes.
- c. **Argumentativo**, porque presenta puntos de vista sobre un tema.
- d. **Informativo**, porque presenta información de interés general.

10. Explica por qué el “flautista de Hamelin” es un cuento:

REVISEMOS EL PROCESO...

		Estudiante:		
		Grupo:		
		ÍTEM	SÍ	NO
ESTRATEGIAS DE LA LECTURA	ANTES	Realiza predicciones sobre el contenido a partir del título.		
	DURANTE	Comprende el vocabulario.		
		Localiza información explícita en el texto.		
		Realiza inferencias y resuelve dudas de comprensión.		
		Comprende globalmente el texto.		
	DESPUÉS	Sintetiza los sucesos de la historia.		
		Identifica la intención del autor.		

	COLEGIO METROPOLITANO DEL SUR Resolución No. 3336 del 15 de julio de 2015	
---	--	---

1

A. IDENTIFICACIÓN

ÁREA: Lengua castellana	FECHA:	GRADO: Quinto
NOMBRE DEL ESTUDIANTE:		
DOCENTE: María Fernanda Bernal Lozano		
NIVEL 5	TEMA: Mito y leyenda	



ANTES DE LEER

1. Observa las imágenes y responde: ¿recuerdas alguno de los siguientes personajes?
¿en qué tipo de relatos los has visto o leído?



La llorona



Bochica



La patasola

A LEER Y A JUGAR

2. Ingresa a la página www.ejerciciosdecompresionlectora.com
Y desarrolla las actividades propuestas en el nivel 5.



DESPUÉS DE LEER

3. ¿Cómo se crearon el Sol y la Luna?

4. Realiza un dibujo en el que representes el relato del “Origen del Sol y la luna”



5. ¿A qué cultura indígena pertenece el mito “Origen del Sol y la luna”

- a. Arhuaca
- b. Muisca
- c. Tayrona

6. ¿Cómo inició la leyenda del “hombre caimán”?

7. ¿Los hechos sucedieron en un entorno rural o urbano?, ¿por qué?

8. Señala únicamente las características que hacen que el texto del “hombre caimán” sea una leyenda.

- a. Los hechos ocurren en lugares reales.
- b. Narra la vida y los acontecimientos más importantes de un espanto.

- c. Relata el encuentro con un personaje sobrenatural.
d. Contiene enseñanzas para los habitantes de una región.

9. Teniendo en cuenta que los verbos del relato del “hombre caimán” están conjugados en tiempo pasado, se puede afirmar que los hechos:

- a. Están sucediendo.
b. Ya sucedieron.
c. Están por suceder.
d. Contiene enseñanzas para los habitantes de una región.

10. Escribe un párrafo que complemente el desenlace de la leyenda.

11. Lee la siguiente leyenda y completa los espacios en blanco, con la palabra adecuada.

oscuridad	escuchó	destino	Chocó
grande	aparece	fuego	mula

LA MULA DE TRES PATAS

La mula _____ en la noche, haciendo sonar fuertemente sus cascos en los caminos solitarios. Se asegura que es _____ y pesada, que prefiere los senderos oscuros para alumbrar con sus ojos de candela y con el fuego encendido que sale de su hocico.

Dicen los lugareños que habitan donde aparece el espanto, que para evitarla es recomendable dejarla pasar, pues los curiosos que han querido seguirla hasta su _____ nunca lo han logrado y algunos incluso, han desaparecido.

De todas las historias que se han escuchado sobre esta aparición en el departamento del _____, una llama especialmente la atención.

Doña Carmen Castillo asegura haber visto los ojos de candela de la mula en medio de la _____ y no solo eso, muestra la quemadura que le dejó en uno de sus brazos, cuando le lanzó una bocanada de _____.

La mujer narra que una noche, después de una tarde de juegos en el monte con su amiga Micaela, regresaba a su casa cuando _____ el ruido de unos cascos de bestia. Carmen pensó que se acercaba su abuelo para regañarla por andar sola en la noche, así que se escondió detrás de un matorral.

Pero se llevó el susto de su vida cuando vio que se trataba de la _____ de tres patas con sus ojos de fuego. La niña pegó un salto y huyó de su escondite, pero al quedar a la vista del espanto, sus llamas la alcanzaron.

Desde aquella noche, se dedicó a advertirles a todos sus vecinos que no transitaran los caminos en medio de la noche.

Leyenda popular del Chocó

Tomado de Leo y comprendo 5, Libros y Libros S.A. (p.60)

12. Resuelve la actividad que se encuentra en el siguiente enlace:

https://es.educaplay.com/es/recursoseducativos/3516884/la_mula_de_tres_patas.htm

REVISEMOS EL PROCESO...

		Estudiante:		
		Grupo:		
		ÍTEM	SÍ	NO
ESTRATEGIAS DE LA LECTURA	ANTES	Elabora predicciones a partir de imágenes.		
	DURANTE	Localiza información explícita en el texto.		
		Realiza inferencias a partir de los datos dados en el texto.		
		Comprende globalmente el texto.		
	DESPUÉS	Resume el texto leído por medio de un dibujo.		
		Modifica el final del texto.		

La maleta de Juan

Objetivo: repaso de profesiones y objetos relacionados con las mismas

Nivel: básico

Materiales: fichas con los nombres de objetos y profesiones.

Desarrollo: se divide la clase en dos. La mitad recibe las fichas con las profesiones y la otra las fichas con los nombres de los objetos. Ahora los que tienen la ficha con las profesiones tienen que buscar los objetos que correspondan a esa actividad.

Ejemplos de ficha con profesión:

Maestría en Educación

Profesión	Objeto que tiene que buscar:
Ingeniero	¿?

Ejemplo de ficha con objeto:

Profesión que tiene que buscar	Objeto
¿?	Planos de construcción:
	¿?

Resultado de unión de profesiones con objetos

Alumnos 1 y 2 que se encontraron Alumnos 3 y 4 que se encontraron

Profesión	Objeto que tiene que buscar:
Médico	Estetoscopio, termómetro y medicinas

La cucaracha

Objetivo: repasar prendas de vestir

Nivel: básico

Materiales: versión de la música La cucaracha.

Desarrollo: Los alumnos escuchan la versión original de la canción La cucaracha. Cantan y discuten los versos. Luego el profesor presenta la siguiente versión:

La cucaracha, la cucaracha

Ya no puede pasear

Porque le falta, porque no tiene

_____ para comprar

En el espacio dejado se van poniendo las diferentes piezas de ropa estudiadas. Todos cantan en coro y cada alumno a su vez va a decir una prenda de vestir completando el verso de la canción. No se puede repetir la prenda de vestir y el tiempo para pensar es mientras los otros cantan.

De ojos vendados

Objetivos: dar y recibir direcciones y practicar posición de objetos e imperativos

Nivel: básico

Material: venda para los ojos.

Desarrollo: se prepara el aula dejando algunas sillas y obstáculos y se preparan rutas para llegar a un objetivo. Se divide al grupo en dos equipos y se escoge dos personas para salir de la clase. Los equipos con la ayuda del profesor, preparan los obstáculos. En la meta final se puede colocar un objeto de fácil alcance, como una caja, un libro, etc. Las personas que salieron regresan de ojos bien vendados. Cada equipo dará instrucciones de modo que se evite tocar en los obstáculos. El primero que llegue a la meta y toque o levante el objeto ganará.

Biografía

Objetivos: repasar los pretéritos y el futuro. Practicar las destrezas oral y escrita.

Nivel: intermediario

Desarrollo: el profesor entrega a cada alumno una ficha con las siguientes instrucciones. Sin leer la ficha escoge un número del uno al cinco y colócalo en cada cuadrado en cualquier orden. Es interesante que escojas números diferentes para cada cuadrado.

A  B  C   D  E

Ahora lee la ficha y ve señalando los siguientes ítems de acuerdo con el número escogido para cada letra.

A. El país

B. Los padres

1. Brasil

1. La madre peluquera, el padre mecánico

Maestría en Educación

2. Colombia
padre dentista

2. La madre profesora de matemática, el

3. España

3. La madre psicóloga, el padre policía

4. Puerto Rico

4. La madre novelista, el padre médico

5. Perú

5. La madre pintora, el padre abogado

C. La adolescencia

1. Tuviste muchos amigos en la escuela.

2. Conociste a un/a chico/a con quien te casaste.

3. Interrumpiste los estudios para trabajar.

4. Eras el peor alumno de la clase.

5. Ganaste un premio muy importante en la escuela.

D. El trabajo

1. Elegiste la profesión de tu padre.

2. Tus padres te obligaron a ser médico.

3. No encontraste trabajo.

4. Conseguiste trabajo en una multinacional.

5. Recibiste la herencia de un tío que era un cineasta de éxito.

E. El ahora y el futuro

1. Has conocido a alguien muy interesante.

2. Has tenido tres hijos y eres muy feliz.

3. La policía te ha detenido como sospechoso de un robo.

4. El jefe te ha subido el sueldo.

5. Te ha tocado la lotería.

Maestría en Educación

Finalmente, debes escribir o contar toda la historia de ese personaje que podrás darle un nombre imaginario o hacer como si fuera tu vida.

Observación: cada profesor puede añadir elementos nuevos para su propio grupo. Después de hacer esta actividad la clase puede crear nuevas informaciones para repetir el juego.

Rompecabezas de músicas

Objetivo: montar una música

Nivel: todos

Materiales: letra de una música y el CD o cinta de la música correspondiente

Desarrollo: el profesor prepara las letras de las músicas de acuerdo con el número de equipos que va a dividir la clase, una por equipo. El profesor puede cortar la música por frases o por estrofas, de acuerdo con la dificultad de la música y el nivel de los alumnos y entregará una bolsa con los pedazos de letra a cada equipo. Se toca la música y los alumnos intentan colocar la música en su debido orden. Gana el equipo que la organice primero y correctamente.

Ciencias Sociales

Une la anterior

Los alumnos se colocan sentados en corro, se indicará un orden determinado y el profesor indicará quién empieza. El profesor dirá la palabra que desee y el alumno que va a empezar tiene 3 segundos para rápidamente decir una palabra que esté relacionada con la anterior, y así el siguiente alumno y sucesivamente. Aquel que no diga una palabra a tiempo o el profesor determine que la que dice no tiene relación con la anterior, perderá una vida. Cuando un jugador pierda sus dos vidas, pasará a ser árbitro ayudando al profesor

Bartolo

Los alumnos se sientan en círculo numerados, estando también en él la Junta Directiva: Presidente, Tesorero y Secretario. A la derecha del Presidente se dejará una silla libre, que será la del “bartolo”, lugar que ocupará el que falle. La finalidad

del juego consiste en ser Presidente a través de la habilidad de los jugadores. El juego lo inicia el Presidente:

- Presi, Presi (2 palmadas en los muslos); cinco, cinco (2 chasquidos con los dedos).
- Contesta el jugador nº5: cinco, cinco (2 palmadas en los muslos); Teso, Teso (2 chasquidos con los dedos).
- Contesta el Tesorero: Teso, Teso (2 palmadas en los muslos); uno, uno (2 chasquidos de dedos). Y así sucesivamente.

El jugador que se equivoque o tarde más de la cuenta en contestar ocupará la silla de “bartolo”, y éste pasará a ser el número uno, corriéndose un puesto los demás jugadores hasta la silla que queda libre. Cuando se equivoque uno de la directiva cambia su puesto con el que le ha hecho equivocarse. Por tanto, la Junta Directiva se dirige a los numerados, y éstos tratan de que se equivoquen los directivos para ocupar su puesto.

Como variante, cada jugador tiene que inventarse un segundo movimiento tras mandar la orden (en vez de los chasquidos de dedos. Ej.: dos silbidos)

Concentración

El profesor trae varios papeles impresos iguales con muchas ilustraciones y palabras, y se pasan por los alumnos de manera que cada uno tenga 1 o 2 minutos para estudiarla y pasarla al siguiente. Tras haberla pasado al siguiente deberá anotar todos los aspectos que recuerde de la hoja. Una vez todos hayan visto la hoja y hayan anotado esos aspectos, ganará aquel alumno cuya lista sea más larga y se pondrán en común todos esos aspectos anotados en ella.

En este juego el profesor puede aprovechar para traer una noticia con el contenido moral o educativo que prefiera, eligiendo así la información que desea que estos alumnos conozcan además de jugar con ella.

Seguir instrucciones

Se le entregará a cada alumno una hoja en la que vendrán una serie de instrucciones, tantas como elija el profesor, y le dirá a los alumnos que deben realizarlo en el menor tiempo posible, ganando aquel que menos tarde en realizarlo. La primera de esas instrucciones siempre será: “1. Lea estas instrucciones antes de continuar”. A continuación de ésta vendrán escrita otra serie de indicaciones, siendo la última de todas: “Sólo debe realizar las

instrucciones 1 y 2". El profesor puede aprovechar para añadir las instrucciones graciosas como decir algo en voz alta o desplazarse a algún lugar de alguna manera determinada.

Tomado de: Juegos de interior para realizar en un aula. Autor Manuel Rodríguez Joya

Facultad del Deporte. UPO, Sevilla (España) 2015

Ciencias Naturales

Juego 1: Lotería

Propósito: El alumno conocerá las características que tiene nuestro universo, tomando en cuenta su importancia.

Competencia:

- Realiza una retroalimentación.
- Razonamiento abstracto

Desarrollo: los estudiantes elaboraran una lotería sobre elementos del universo con la particularidad de que cada pieza de la loteria tiene al respaldo la definición del elemento grafico que contiene con sus características, tanto en la plantilla general de la loteria como en la ficha individual. Al momento de sacar una ficha de la bolsa, por el estudiante moderador, el dará el nombre de la ficha y el estudiante que contenga esa figura debe dar las características del elemento dado si se equivoca la ficha se vuelve a colocar en la bolsa y se vuelve a sacar otra.

Juego 2: Biobingo

Propósito: El alumno diferenciará las características que tiene nuestro universo, cual es su importancia.

Competencia:

- Realiza una retroalimentación.
- Coordinación viso motora.
- Razonamiento abstracto

Maestría en Educación

Desarrollo: los estudiantes elaboraran un banco de conceptos de la naturaleza como minimo diez definiciones, luego con todos se genera un documento general y se le asigna un número a cada tema. En el momento del bingo el estudiante que tenga el número que sale en el sorteo debe contestar dar una definición segun el numero elejido y si el concepto es validado por el docente entoces la ficha se valida.

Cronograma de actividades:

ACTIVIDAD	ESTRUCTURA	TIEMPO	RECURSOS
Elaboración de la propuesta	<p>Inicio:</p> <p>Estructura de la propuesta</p> <p>Desarrollo:</p> <p>Análisis de información y planteamiento de la propuesta.</p> <p>Culminación:</p> <p>Redacción del documento final</p>	6 meses	<p>PEI</p> <p>ISCE</p> <p>Video Beam</p> <p>Internet</p> <p>Computador</p>
Presentación de la propuesta al rector	<p>Inicio:</p> <p>Presentación del grupo</p> <p>Desarrollo:</p> <p>Exposición de la propuesta</p> <p>Culminación:</p> <p>Conversatorio y diligenciamiento de acta</p>	1 mes	<p>Video Beam</p> <p>Internet</p> <p>Computador</p>
Presentación de la propuesta al consejo académico	<p>Inicio:</p> <p>Presentación del</p>		Video Beam

Maestría en Educación

	<p>grupo</p> <p>Desarrollo: Exposición de la propuesta</p> <p>Culminación: Conversatorio y diligenciamiento de acta</p>	1 mes	<p>Internet</p> <p>Computador</p>
Socialización de la propuesta a los docentes	<p>Inicio: Presentación del grupo</p> <p>Desarrollo: Exposición de la propuesta</p> <p>Culminación: Conversatorio y diligenciamiento de acta</p>	1 mes	<p>Video Beam</p> <p>Internet</p> <p>Computador</p> <p>Aula múltiple</p>
Capacitación a los docentes en la lúdica como estrategia pedagógica desde los referentes conceptuales de cada area	<p>Inicio: Presentación de tallerista y socialización de la lúdica como estrategia pedagógica</p> <p>Desarrollo: Talleres de formación</p> <p>Culminación: Redacción de acta</p>	2 meses	<p>Video Beam</p> <p>Internet</p> <p>Computador</p> <p>Aula múltiple</p>
Reflexión (observación y análisis de las necesidades	<p>Inicio: Entrega de</p>		

Maestría en Educación

e intereses de los estudiantes)	<p>parametros y guía de observación (diario pedagógico)</p> <p>Desarrollo: Diligenciamiento de la ficha de observación</p> <p>Culminación: Socialización y reflexión sobre hallazgos</p>	4 meses	
Capacitación sobre herramientas lúdicas para el desarrollo de las diferentes areas	<p>Inicio: Presentación de tallerista y socialización de la lúdica como estrategia pedagógica</p> <p>Desarrollo: Talleres de formación</p> <p>Culminación: Redacción de acta</p>	2 meses	<p>Video Beam</p> <p>Internet</p> <p>Computador</p> <p>Aula múltiple</p>
Planificar actividades lúdicas según los parametros establecidos e incorporarlas al plan de clase	<p>Inicio: Socialización de parametros</p> <p>Desarrollo: Planificación de actividades</p> <p>Culminación: Formato de planeación de clase</p>	2 meses	
	Inicio:		

Maestría en Educación

Implementación del componente lúdico en las prácticas de aula	<p>Ambientación y presentación de la actividad lúdica</p> <p>Desarrollo:</p> <p>Ejecución de la actividad lúdica</p> <p>Culminación:</p> <p>Evaluación de la actividad realizada</p>	7 meses	Materiales según el requerimiento de las actividades planteadas
Reflexión y análisis del proceso de ejecución	<p>Inicio:</p> <p>Encuesta.</p> <p>Desarrollo:</p> <p>Análisis de la información.</p> <p>Culminación:</p> <p>Socialización de los resultados obtenidos y nuevo plan de acción.</p>	2 meses	<p>Video Beam</p> <p>Internet</p> <p>Computador</p> <p>Aula múltiple</p>
Capacitación de refuerzo a los docentes	<p>Inicio:</p> <p>Presentación de tallerista y socialización de la lúdica como estrategia pedagógica</p> <p>Desarrollo: Talleres de formación</p> <p>Culminación:</p> <p>Redacción de acta</p>	1 mes	<p>Video Beam</p> <p>Internet</p> <p>Computador</p> <p>Aula múltiple</p>

Maestría en Educación

Reflexión sobre el impacto de la propuesta	<p>Inicio:</p> <p>Conversatorio</p> <p>Desarrollo:</p> <p>Discusión sobre aspectos relevantes del proceso</p> <p>Culminación:</p> <p>Diligenciamiento de las actas</p>	1 mes	<p>Video Beam</p> <p>Internet</p> <p>Computador</p> <p>Aula múltiple</p>
Planificar actividades lúdicas según los parámetros establecidos e incorporarlas al plan de clase teniendo en cuenta posibles modificaciones, producto del análisis y reflexión realizado	<p>Inicio:</p> <p>Conversatorio y reflexión sobre la propuesta</p> <p>Desarrollo:</p> <p>Planificación de actividades</p> <p>Culminación:</p> <p>Diligenciamiento de actas</p>	Todo el año escolar	
Implementación del componente lúdico en las prácticas de aula	<p>Inicio:</p> <p>Ambientación y presentación de la actividad lúdica</p> <p>Desarrollo:</p> <p>Ejecución de la actividad lúdica</p> <p>Culminación:</p> <p>Evaluación de la actividad realizada</p>	Todo el año escolar	

Maestría en Educación

Reflexión y análisis del proceso de ejecución	Inicio: Encuesta. Desarrollo: Análisis de la información. Culminación: Socialización de los resultados obtenidos y nuevo plan de acción.	2 meses	Papelería Computador
---	--	---------	-----------------------------

Tabla 1 Cronograma De Actividades Año 2018

	AÑO 2018											
ACTIVIDAD / MES	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Elaboración de la propuesta												
Presentación de la propuesta al rector												
Presentación de la propuesta al consejo académico												

Fuente: Diseñado por los autores de la propuesta.

Tabla 2 Cronograma De Actividades Año 2019

	AÑO 2019											
ACTIVIDAD / MES	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Socialización de la propuesta a los docentes												
Capacitación a los docentes en la lúdica como estrategia pedagógica desde los referentes conceptuales de cada area												
Reflexión (observación y análisis de las necesidades e intereses de los estudiantes)												
Capacitación sobre herramientas lúdicas para el desarrollo de las diferentes areas												
Planificar actividades lúdicas según los parametros establecidos e incorporarlas al plan de clase												
Implementación del componente lúdico en las prácticas de aula												
Reflexión y análisis del proceso de ejecución												

Fuente: Diseñado por los autores de la propuesta.

Tabla 3 Cronograma De Actividades Año 2020

	AÑO 2020											
ACTIVIDAD / MES	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Capacitación de refuerzo a los docentes												
Reflexión sobre el impacto de la propuesta												
Planificar actividades lúdicas según los parametros establecidos e incorporarlas al plan de clase teniendo en cuenta posibles modificaciones, producto del análisis y reflexión realizado												
Implementación del componente lúdico en las prácticas de aula												
Reflexión y análisis del proceso de ejecución para valorar el impacto de la propuesta												

Fuente: Diseñado por los autores de la propuesta.

CONCLUSIONES

Las prácticas pedagógicas mediadas por la lúdica son muy diferentes a las clases tradicionales, ya que los estudiantes tienen una actitud más participativa, demuestran interés y por ende su trabajo es más activo, logrando consolidar aprendizajes significativos.

El desempeño en la clase, la buena disposición y la evaluación dejan ver grandes avances en el aprendizaje de los estudiantes que en forma regular no comprenden los temas de clase.

La manipulación de material lúdico genera en los estudiantes expectativas y mantiene su atención sobre los temas desarrollados y la dificultad en los problemas lo llevan a buscar otros puntos de vista para al final dar soluciones cooperativas.

Las herramientas lúdicas son un apoyo significativo para el proceso de aprendizaje ya que permite representar el conocimiento que los chicos perciben de manera abstracta para mostrarlo en un contexto real.

RECOMENDACIONES

Se espera que la Institución educativa pueda apoyar la iniciativa del colectivo docente para implementar la propuesta presentada, logrando institucionalizar la lúdica como estrategia pedagógica con el fin de obtener mejoras en las prácticas educativas, ya que a través de ésta se pueden construir aprendizajes significativos que muy seguramente se verán reflejados en el Índice Sintético de Calidad.

De igual forma se recomienda brindar los espacios para realizar las capacitaciones a los maestros; así como para crear grupos de reflexión con el fin de evaluar las prácticas pedagógicas y su pertinencia; ya que mediante el proceso de reflexión y evaluación permanente se pueden diseñar acciones de mejora que garantice una mayor efectividad en los procesos tanto de enseñanza como de aprendizaje.

Finalmente se sugiere gestionar recursos para la consecución del material lúdico requerido por las diversas áreas y grados para la implementación de la propuesta.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.

Area, M. (2011). Los efectos del modelo 1:1 en el cambio educativo en las escuelas. Evidencias y desafíos para las políticas iberoamericanas. *Revista Iberoamericana de educación* (56), 49-74. Recuperado de <https://rieoei.org/historico/documentos/rie56a02.pdf>

Ausubel, D, Novak, L y Hanesian, H. (1998). *Psicología Educativa. Un punto de vista cognoscitivo*. México: Editorial Trillas.

Braslavsky, B. (2008). *Enseñar a entender lo que se lee: La alfabetización en la familia y en la escuela*. Buenos Aires, Argentina: Fondo de cultura económica.

Cassany, D. (2006). *Tras las líneas*. Barcelona, España: Anagrama.

Cassany, D, Luna, M & Sanz, G. (2008). *Enseñar lengua*. Barcelona, España: GRAÓ.

Cassany, D. (2012). *En _ línea. Leer y escribir en la red*. Barcelona, España: Anagrama

Carr & Kemmis. (1988). *Teoría crítica de la enseñanza*. Barcelona, España: Ediciones Martínez Roca, S.A.

Díaz Barriga, F & Hernández, G. (2004). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. Una interpretación constructivista*. México: McGrawhill.

Elliott, J. (1996). *El Cambio Educativo desde la Investigación-Acción*. Madrid: Morata.

Estrategias lúdicas para la enseñanza en las ciencias naturales (biología) en el área de primaria. resumen abstract Biol. Dugles Guadalupe del Carmen Flores Canul Tesis de Maestría en Pedagogía Instituto Campechano

Gallego, R. (2001). *La Enseñanza de las Ciencias Experimentales*. Colombia: Magisterio.

Gros, B. (2008). *Videojuegos y aprendizaje*. Barcelona, España: Graó.

Gros, B. (2009). Certezas e interrogantes acerca del uso de los videojuegos para el aprendizaje. *Comunicación*, (7), 251-264. Recuperado de <https://bit.ly/2lyxQHB>

Maestría en Educación

Gualdrón, É. y Gutiérrez, A. (2006). Estrategias correctas y erróneas en tareas relacionadas con la semejanza. En *Actas del Décimo Simposio de la Sociedad Española de Investigación en Educación Matemática* (Grupos de investigación), España.

Gualdrón, É. y Gutiérrez, A. (2007). Una aproximación a los descriptores de nivel de Van Hiele para la semejanza. En M. Camacho, P. Flores y P. Bolea (Eds.), *Investigación en Educación Matemática XI. Décimo primer Simposio de la Sociedad Española de Investigación en Educación Matemática*. Tenerife, Universidad de la Laguna: 369-380.

M.E.N. (1998). *Lineamientos curriculares: Matemáticas*. Bogotá: Libros y Libros S.A.

M.E.N. (2003). *Estándares básicos de matemáticas y lenguaje*. Bogotá: Ministerio de Educación Nacional de Colombia.

Orientaciones para la enseñanza de ELE: más de 100 actividades para dinamizar la clase de español. Autoras: Edna Gisela Pizarro (Profa. Universidade de Brasília) Marisa do Carmo Silva (licenciada de la Universidade de Brasília y estudiante de pos graduación de la Faculdade Internacional de Curitiba y Profesora en el Centro Interescolar de Línguas do Gama, Distrito Federal). España 2014.

Van Hiele, P.M. (1957). *El problema de la comprensión (en conexión con la comprensión de los escolares en el aprendizaje de la geometría)*. Tesis doctoral. University of Utrecht, Holanda. (Traducción al español).

<http://www.uv.es/Angel.Gutierrez/aprengeom/archivos2/VanHiele57.pdf>

Vigostky, L. (1979). *El Desarrollo de los Procesos Psicológicos Superiores*. Barcelona: Grijalb

ACTAS DEL COLECTIVO

ACTA DE REUNIÓN N° 01

Colectivo docente Institución: Colegio Metropolitano del Sur

Fecha: 12 de enero de 2017

Hora de inicio: 11:00 am Hora de finalización: 12:00 am

Lugar: Sala de Coordinación académica COLMESUR

Participantes: LUIS DAVID LOZADA RUIZ, MARIA FERNANDA BERNAL, ALICIA HERRERA ORTIZ, EDMANUEL ISAAC ROJAS VILLAMIZAR

Puntos de discusión:

1. Socialización y análisis de los resultados de las pruebas saber 2015 y 2016 de los grados 5°

DESARROLLO DE LA REUNION

Se hace una reflexión inicial sobre la motivación del trabajo cooperativo y se procede a desarrollar los puntos a discutir, inicia el profesor Edmanuel presentando un cuadro resumen de los resultados de las pruebas saber 2015 y 2016 se hace un énfasis especial en el comportamiento de estos resultados en los grados 5°. El profesor Edmanuel resalta la diferencia abismal entre los porcentajes de estudiantes que reprobaban la prueba saber y los que reprobaban en grado 5° y agrega que deberían ser correspondientes estas dos cantidades ya que reprobar el grado es equivalente a no tener los conocimientos básicos de ese nivel. El profesor Luis agrega que por esta razón los estudiantes que pasan de un nivel a otro sin tener los conocimientos básicos durante cada año lectivo, es la causa de que el nivel académico del colegio este tan bajo.

La profesora María Fernanda sugiere estar muy pendiente, motivando y apoyando a los estudiantes en su proceso educativo involucrando padres de familia, ella dice que estas prácticas le han funcionado.

En consenso el grupo propone desarrollar en sus proyectos prácticas de aula innovadoras y que motiven a los estudiantes, también se propone hacer uso de las nuevas herramientas metodológicas.

FIRMA DE LOS ASISTENTES

PARTICIPANTES		
No.	Nombre	Firma
1	Luis Lozada Ruiz	
2	Edmanuel Rojas Villamizar	
3	María Fernanda Bernal	
4	Alicia Herrera Ortiz	

Maestría en Educación



ACTA DE REUNIÓN N° 02

Colectivo docente Institución:

Fecha: 26 de agosto de 2017

Hora de inicio: 8:30 am Hora de finalización: 10:30 am

Lugar: Residencia de Maestrante Maria Fernanda Bernal

Participantes: LUIS DAVID LOZADA RUIZ, MARIA FERNANDA BERNAL, ALICIA HERRERA ORTIZ, EDMANUEL ISAAC ROJAS VILLAMIZAR

Puntos de discusión:

1. Los proyectos personales y el modelo pedagógico en el PEI de la institución.
2. Los permisos (consentimientos para padres de familia y carta al rector)

DESARROLLO DE LA REUNION

Se da inicio a la reunión a la hora pactada previamente. Se hace la reflexión inicial sobre la motivación del trabajo en equipo y se procede a listar los puntos a desarrollar.

- Los proyectos personales y el modelo pedagógico en el PEI de la institución.
- Los permisos (consentimientos para padres de familia y carta al rector)

En cuanto al PEI de la institución se hace lectura al documento en el aparte donde se menciona el modelo pedagógico especialmente, quedando claro que nuestro modelo es denominado “pedagógico constructivista”, pero a su vez tiene fuertes bases tradicionales que no despliegan completamente el constructivismo pedagógico, por lo que es bien importante dejar ver en nuestros productos ese constructivismo. En cuanto los proyectos de cada integrante se comenta el avance de cada uno, mencionando que de acuerdo a los módulos vistos nos encontramos en trabajo de campo y ha sido revisado el marco teórico.

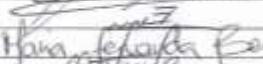
Para avanzar en los trámites administrativos se hizo necesario mencionar de común acuerdo la necesidad de adelantar los trámites de los permisos como el consentimiento informado a padres de familia, especialmente en los casos en que

Maestría en Educación

se iba a filmar los procesos y también el permiso para realizar el proyecto en la institución con el señor Rector.

Finalmente se acuerda compartir digitalmente los documentos como actas, permisos, etc para facilidad en la gestión y recuperación de los mismos.

FIRMA DE LOS ASISTENTES

PARTICIPANTES		
No.	Nombre	Firma
1	Luis Lozada Ruiz	
2	Edmanuel Rojas Villamizar	
3	María Fernanda Bernal	
4	Alicia Herrera Ortiz	



ACTA DE REUNIÓN N° 03

Colectivo docente Institución:

Fecha: 11 de octubre de 2017 (semana institucional)

Hora de inicio: 4:30 pm Hora de finalización: 5:30 pm

Lugar: Residencia de Maestrante Maria Fernanda Bernal

Participantes: LUIS DAVID LOZADA RUIZ, MARIA FERNANDA BERNAL, ALICIA HERRERA ORTIZ, EDMANUEL ISAAC ROJAS VILLAMIZAR

Puntos de discusión:

1. Las estrategias pedagógicas y Las experiencias significativas.

DESARROLLO DE LA REUNION

Se hace una reflexión inicial sobre la motivación al ejercicio de la docencia, el docente Luis inicia hablando de las bondades de las prácticas de aula innovadoras, las cuales generan en los estudiantes grandes expectativas y los mantienen motivados a los nuevos conocimientos permitiéndoles así el trabajo más agradable y generando competencias de desempeño más eficaces, trata en particular de las prácticas lúdico pedagógicas las cuales las define como actividades apoyadas en material lúdico que hace más fácil la comprensión y mantiene la motivación de los estudiantes durante la clase, da algunos ejemplos de cómo podríamos implementar herramientas lúdicas como apoyo a unos determinados conceptos, las observaciones tienen bastante aceptabilidad en el grupo de docentes del área de matemáticas, se invita a los compañeros para ir planeando actividades para ir generando y gestionando el material como prueba piloto en el desarrollo de algunos temas.

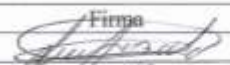
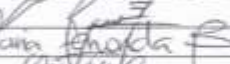
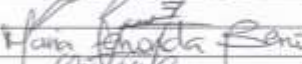

El profesor Edmanuel y la profesora Alicia comentan sobre los excelentes resultados de las secuencias didácticas en el aula y las sugiere como metodología para el área pues esta herramienta es muy necesaria en las matemáticas por su aplicabilidad y eficiencia.

Maestría en Educación

La profesora María Fernanda manifiesta su éxito al emplear el videojuego como estrategia didáctica y el uso de talleres para el desarrollo de sus contenidos, ilustra ejemplos en videos de prácticas donde se evidencian sus fortalezas.

En consenso se concluye que indistintamente todos han aplicado lo lúdico en sus actividades y que este elemento es el que debe afianzarse y fortalecerse por sus bondades y ser este el elemento común en todos los proyectos.

FIRMA DE LOS ASISTENTES

PARTICIPANTES		
No.	Nombre	Firma
1	Luis Lozada Ruiz	
2	Edmanuel Rojas Villamizar	
3	María Fernanda Bernal	
4	Alicia Herrera Ortiz	



ACTA DE REUNIÓN N° 04

Colectivo docente Institución:

Fecha: 3 de abril de 2018

Hora de inicio: 7:00 pm Hora de finalización: 10:00 pm

Lugar: Salón negocios Condominio el Rosario.

Participantes: LUIS DAVID LOZADA RUIZ, MARIA FERNANDA BERNAL, ALICIA HERRERA ORTIZ, EDMANUEL ISAAC ROJAS VILLAMIZAR

Puntos de discusión:

1. Presentación y socialización de los proyectos de maestría.

DESARROLLO DE LA REUNION

Se hace un compartir inicialmente y se procede a la reflexión inicial sobre las buenas prácticas en la docencia, la docente María Fernanda inicia con la presentación de su proyecto titulado “Fortalecimiento de la comprensión lectora en los en los estudiantes de quinto mediante el uso de tics-videojuegos”. El desarrollo de talleres se dá llevando a cabo los 3 momentos de la lectura. La autora es Braslavsky y también utiliza las estrategias de lectura de Díaz Barriga.

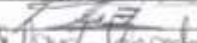

La docente Alicia presenta su proyecto “Fortalecimiento del proceso de resolución de problemas en estudiantes de séptimo del colegio Metropolitano del sur mediante la lúdica como estrategia didáctica”. La docente menciona que se trabajó resolución de problemas a partir del cuento matemático lúdico con presentación en la herramienta my Story book.

Los docentes Luis y Edmanuel presentaron su proyecto que fue realizado colectivamente con un mismo grupo y el cual fue denominado “Fortalecimiento de la competencia de razonamiento matemático en el pensamiento geométrico en estudiantes de séptimo grado por medio de herramientas lúdico pedagógicas”. Las herramientas desarrolladas para este proyecto están apoyadas en material lúdico que estimula la curiosidad, motivación y participación de los estudiantes en el aula, reforzando paulatinamente lo aprendido hasta alcanzar los niveles de conocimientos básicos y necesarios para mejorar sus competencias y por ende los resultados en las diferentes pruebas estandarizadas.

Maestría en Educación

Siendo las 10:00 pm se da por terminada la reunión.

FIRMA DE LOS ASISTENTES

PARTICIPANTES		
No.	Nombre	Firma
1	Luis Lozada Ruiz	
2	Edmanuel Rojas Villamizar	
3	María Fernanda Bernal	
4	Alicia Herrera Ortiz	



ACTA DE REUNIÓN N° 05

Colectivo docente Institución:

Fecha: 9 de julio de 2018

Hora de inicio: 7:00 pm Hora de finalización: 9:00 pm

Lugar: Residencia Maestrante Maria Fernanda Bernal

Participantes: LUIS DAVID LOZADA RUIZ, MARIA FERNANDA BERNAL, ALICIA HERRERA ORTIZ, EDMANUEL ISAAC ROJAS VILLAMIZAR

Puntos de discusión:

1. Diseño de la propuesta del colectivo.

DESARROLLO DE LA REUNION

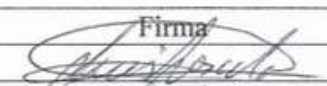
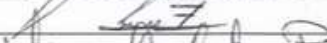
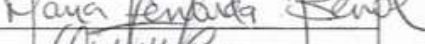

Se hace una reflexión inicial sobre las buenas prácticas en la docencia, el docente Luis inicia recordando de las bondades de las prácticas lúdico pedagógicas las cuales hacen más fácil la comprensión y mantiene la motivación de los estudiantes durante la clase, ofreciendo buenos resultados. La docente María Fernanda hace referencia a que el elemento lúdico fue el elemento común en los proyectos desarrollados en la maestría por parte de los maestrantes y en consenso se había acordado como el elemento a resaltar en la propuesta colectiva para la institución.

Sobre “el cómo” se propone que hay que ofrecer a los docentes de la institución, diversas posibilidades o actividades lúdicas para desarrollar los contenidos de manera autónoma pero teniendo siempre como eje central ese elemento, de manera que se resalte la actividad y el contenido que contenga ese elemento lúdico en el respectivo plan de clase.

El profesor Edmanuel, la profesora María Fernanda y la profesora Alicia elaboraran un documento con la propuesta y el cronograma lo elaborara el profesor Luis.

En consenso se concluye que antes de presentar y socializar la propuesta del colectivo se hará otra reunión para leer y unificar el documento y hacer los respectivos ajustes.

FIRMA DE LOS ASISTENTES

PARTICIPANTES		
No.	Nombre	Firma
1	Luis Lozada Ruiz	
2	Edmanuel Rojas Villamizar	
3	María Fernanda Bernal	
4	Alicia Herrera Ortiz	



ACTA DE REUNIÓN N° 06

Colectivo docente Institución:

Fecha: 17 de julio de 2018

Hora de inicio: 7:00 pm Hora de finalización: 9:00 pm

Lugar: Salón negocios Condominio el Rosario.

**Participantes: LUIS DAVID LOZADA RUIZ, MARIA FERNANDA BERNAL,
ALICIA HERRERA ORTIZ, EDMANUEL ISAAC ROJAS VILLAMIZAR**

Puntos de discusión:

1. Presentación La propuesta del colectivo.

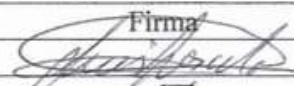


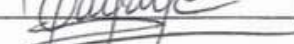
DESARROLLO DE LA REUNION

Se hace una reflexión inicial sobre las buenas prácticas en la docencia, el docente Luis inicia con la lectura del cronograma de actividades a desarrollar durante 2019 y 2020 iniciando con la capacitación inicial en la semana institucional de enero de 2019. La docente María Fernanda hace lectura de la propuesta del colectivo.

Sobre el apoyo que ofrece la UNAB, la docente Alicia manifiesta que coordinará con la directora de maestrías María Piedad, quién es la persona que acompañara el proceso de ejecución como asesor.

En consenso se fija fecha para presentar a la institución educativa la propuesta del colectivo el día 18 de julio de 2018 a las 11 am.

FIRMA DE LOS ASISTENTES

PARTICIPANTES		
No.	Nombre	Firma
1	Luis Lozada Ruiz	
2	Edmanuel Rojas Villamizar	
3	María Fernanda Bernal	
4	Alicia Herrera Ortíz	



Maestría en Educación

ACTA No.	LUGAR, FECHA Y HORA DE ENTREGA Y SOCIALIZACIÓN DE LA PROPUESTA
007	FECHA: 18 de julio de 2018 HORA: 11:00 am LUGAR (Ciudad/municipio): Floridablanca NOMBRE DE LA INSTITUCIÓN: Colegio Metropolitano del Sur

PARTICIPANTES

Estudiantes Maestría en Educación:

Luis Lozada Ruiz

Edmanuel Rojas Villamizar

María Fernanda Bernal

Alicia Herrera Ortiz

Director o Coordinador de la institución:

Coordinadora académica Mónica Alejandra Ortiz Vásquez

Nombre del asesor (a) de la propuesta institucional:

DATOS DE LA PROPUESTA INSTITUCIONAL

Nombre de la propuesta Institucional: Propuesta de implementación de la lúdica como estrategia pedagógica para mejorar las competencias académicas en los estudiantes del Colegio Metropolitano del Sur.



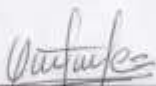

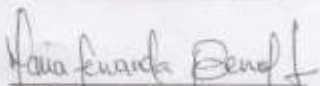
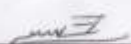
DESARROLLO DE LA ENTREGA Y SOCIALIZACIÓN DE LA PROPUESTA INSTITUCIONAL

En reunión de area de matemáticas se invitó a la Coordinadora académica Monica Ortiz Vásquez y algunos docentes de otras disciplinas para socializar la propuesta Institucional planteada por el colectivo docente en donde se propone la lúdica como estrategia para mejorar las competencias en las diferentes areas, en respuesta a los bajos resultados obtenidos en los ultimos anos en las pruebas internas y externas y a la necesidad de darle más sentido a la práctica pedagógica en coherencia con el modelo pedagógico constructivista en el cual se enmarca nuestro Proyecto Educativo Institucional(PEI).

En intervención realizada por la coordinadora Monica Ortiz Vásquez, manifiesta que la propuesta es pertinente y viable, por lo que se contará con el apoyo directivo para su ejecución. Así mismo los docentes participantes expresaron receptividad a la propuesta.

Maestría en Educación

COMPROMISO	RESPONSABLES	FECHA DE CUMPLIMIENTO
Presentar la propuesta al Sr. Rector	Colectivo docente	Septiembre de 2018

 Acta de entrega y socialización de la Propuesta Institucional Maestría en Educación Posgrados Facultad de Ciencias Sociales, Humanidades y Artes		
Presentar la propuesta al consejo académico de la Institución para socializarla y establecer ajustes pertinentes.		
Presentar la propuesta a todos los docentes de la Institución	Colectivo docente Directivos	Semana Institucional Enero de 2019
OBSERVACIONES		
Se incluye evidencia fotográfica de la reunión.		
<p>En constancia de la entrega formal de la propuesta en 2 CD (uno para la institución educativa y otro para la UNAB) y de la socialización de la misma, firman:</p> <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 45%;">  Mónica Alejandra Ortiz Vázquez Coordinadora académica Institución Educativa Firma y Sello </div> <div style="width: 45%;">  Alicia Herrera Ortiz Estudiante Maestría en Educación </div> <div style="width: 45%;">  Luis Lozada Ruiz Estudiante Maestría en Educación </div> <div style="width: 45%;">  María Fernanda Bernal Lozano Estudiante Maestría en Educación </div> <div style="width: 45%;">  Edmanuel Rojas Villamizar Estudiante Maestría en Educación </div> </div> <p>Docentes asistentes</p> 		

Maestría en Educación

