



ESTADO DEL ARTE

INFLUENCIA DE UN PROGRAMA DE LUDOTECA PARA LA CONVIVENCIA EN LAS HABILIDADES SOCIALES DE ESTUDIANTES DE GRADO SEXTO DE UN COLEGIO PÚBLICO EN PEREIRA EN EL 2009.

(Leonardo Higuíta Espinosa Universidad Tecnológica De Pereira Facultad De Salud Programa Ciencias Del Deporte Y La Recreación Pereira 2010)

RESUMEN

En los colegios de Pereira se viene presentando diferentes problemas de convivencia, generados por problemas como la violencia intrafamiliar, la desigualdad económica y social, la mala utilización del tiempo libre, la drogadicción, el maltrato escolar entre otros. La ludoteca para la convivencia, se presenta como una estrategia que permite fortalecer las habilidades sociales a través de la Comunicación, la Negociación, el Respeto y Cooperación, las Normas y Reglas Sociales y la Valoración Humana, facilitando a quienes participan de la Ludoteca, la toma de decisiones asertivas frente a las distintas situaciones que se presenta en la vida. A través de esta investigación se estableció la influencia del programa de ludoteca para la convivencia, en las habilidades sociales de estudiantes de grado 6 de un colegio público de Pereira en el año 2009. Para lograr esto se desarrolló una investigación de corte cuantitativo experimental, la cual se llevó a cabo en un contexto escolar con 38 estudiantes, donde se seleccionó al azar un grupo de trabajo y un grupo de control, luego se aplicó el estímulo y se determinó la influencia a partir de los instrumentos “Escala de Actitudes de convivencia” y “Escala de comportamientos asertivos (Cabs II)”.

Los principales hallazgos fueron:

Tanto en el grupo de trabajo como el grupo de control se observaron cambios en la mayoría de las variables, sin embargo no se encontraron diferencias estadísticas significativas entre el grupo de trabajo y el grupo de control, según la teoría de la personalidad y de las relaciones humanas de Erik Berney se sugiere que una persona al socializar con el otro puede alterar los comportamientos de forma positiva o negativa de la otra persona, es así como se podría intuir que al mejorar el grupo de trabajo con la ludoteca, en la interacción con el grupo control en otros espacios sociales se posibilitó que ellos presentaran cambios en las habilidades sociales, lo cual influyó en el post test.

LA LUDOTECA COMO ESPACIO DE ENTRETENIMIENTO Y APRENDIZAJE EN LOS ESTUDIANTES LA SEDE RURAL ARIZONA.

(Alvaro Ferney Soler Rocha; 2º Simposio Internacional de Postgrados en temas y problemas de investigación en educación. Retos y desafíos de la educación en la época de la inclusión y la interculturalidad.)

RESUMEN

La presente investigación: “la ludoteca mundo mágico como espacio de entretenimiento y aprendizaje en los estudiantes de grado quinto de la Institución Educativa Departamental Agroindustrial Santiago de Chocontá, sede Arizona” constituyó un espacio físico apoyado en actividades lúdicas y tecnológicas, con el fin de mejorar el aprendizaje en las áreas de matemáticas y lengua castellana, orientado por el titular del proyecto, quien utilizó como soportes la normatividad





educativa, es decir, los estándares de calidad para grado quinto, los lineamientos curriculares y fundamentos teóricos nacionales e internacionales acerca del tema en referencia. Durante esta investigación se tuvo en cuenta la información obtenida del diagnóstico realizado para la caracterización de los sujetos implicados y situación actual del entorno de aprendizaje de los estudiantes de grado quinto, esta fue el soporte en el diseño de la Ludoteca Mundo Mágico. De acuerdo con las dificultades encontradas se establecieron dos escenarios diferentes: uno físico y otro virtual, basados en actividades lúdicas que permitieron el desarrollo del pensamiento numérico y la interpretación de textos.

La estructura capitular del trabajo de grado cuenta con unos acápites preliminares, en los que se introduce la temática, la problemática, la justificación y los objetivos que avizoran el camino proyectado para la resolución del mismo. Asimismo, se plantea un marco referencial que se constituye en la plataforma conceptual de la tesis. Este marco, se sustenta a partir de un estado del arte que recoge las principales investigaciones en torno del asunto primordial de la labor investigativa. Por otra parte, se sustenta la estructura de tal marco desde las estrechas relaciones entre ruralidad, tecnologías de la información y la comunicación, docente y estudiantes, en función de las complejidades propias del contexto en donde tuvo lugar la propuesta. Finalmente, el juego, el aprendizaje y la comprensión de los mismos como derechos de la niñez se apuntalan en el marco legal, haciendo referencia a parámetros internacionales y nacionales.

En lo referente a la metodología, se establecen tres acciones concretas: la definición del tipo, método y enfoque de la investigación; la descripción del proceso metodológico y su engranaje con el análisis de los resultados. Esto conlleva unas conclusiones consecuentes con el abordaje preliminar de la tesis.

Palabras clave: Pedagogía, Lúdica, Juego, Ruralidad, Tecnología.

LA LUDOTECA ESCOLAR, ¿SÓLO UN ESPACIO PARA EL JUEGO?: SECUENCIA DIDÁCTICA SOBRE ESCRITURA DE REGLAMENTOS.

(Fernandez, A. M. (2014); Trabajo Final De Posgrado. Universidad Nacional De La Plata. Facultad De Humanidades Y Ciencias De La Educación.)

Resumen.

El presente trabajo plantea una secuencia didáctica en el marco de la ludoteca escolar. Alumnos de 6to año de una escuela primaria del partido de Esteban Echeverría son los encargados de mantener y cuidar dicha ludoteca de la escuela. Este modo de participación de los alumnos se a cabo en la institución como una manera de desarrollar en los niños el ejercicio de la ciudadanía como miembro activo de una comunidad, de la cual son parte, tratando de dejar un legado en su paso por la institución. En este sentido, se plantea una propuesta de trabajo donde se necesita, entre otras cuestiones, reponer los reglamentos de los juegos utilizados por toda la institución. Se propone así, una secuencia didáctica con diversas situaciones y propósitos que requieren del desarrollo de estrategias que permitan resolver a los alumnos, los distintos problemas que se presentan al momento de escribir un texto con características propias tanto en su estructura interna, como en relación al destinatario. El texto instruccional, en este caso, posee una organización que permite, a medida que se va leyendo, comprender la dinámica del juego. Las explicaciones y argumentaciones serán las formas textuales que mayor presencia tienen en este tipo de género. También otra cuestión que toma fuerza son los destinatarios, que en este caso son niños de escolaridad primaria. Es





importante señalar, la relevancia que tiene para la enseñanza en el marco de las prácticas sociales de lectura y escritura, concretar situaciones de reflexión del lenguaje teniendo presente quién es el destinatario.

Para el desarrollo de este trabajo se tiene como idea directriz el pensamiento de Emilia Ferreiro quien afirma “que los cambios en las estructura del pensamiento no se dan por una causa endógena sino por verdaderos conflictos cognitivos que responden a una necesidad del individuo”¹ , por esta razón que tomar la escritura de textos de uso cotidiano es una oportunidad para encuadrar este quehacer de escritura en el marco de una práctica del lenguaje como viabilizante de la reflexión de la escritura

