Universidad Andrés Bello
Facultad de Educación y Cs. Sociales

Magíster en Desarrollo Curricular y Proyectos Educativos

PROPUESTA DE MEJORA DEL APRENDIZAJE A PARTIR DE LA ESTRATEGIA DE LUDOTECA EN LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN BÁSICA. DESDE LA VISIÓN DE LA SOCIOLOGÍA Y SUS APORTES A LA EDUCACIÓN INTEGRAL

Seminario de Grado para optar al Grado de Magíster en Desarrollo Curricular y Proyectos Educativos

Autora**:** Paola Gacett Gasetet
Profesor guía: Pedro F. Arcia Hernández

Santiago, julio 2022

DEDICATORIA

Dedico este trabajo a mi amigo y mentor Francisco Gómez Ramírez, quién en su paso por la tierra me enseñó que la vida es fugaz y por eso debe disfrutar intensamente cada momento de ella. Espero cumplir todas las exceptivas que pusiste en mí y continuar tu legado social, político y por sobretodo humano.

ÍNDICE

Introducción.....Pág.5

CAPÍTULO I: ANTECEDENTES GENERALES

1.1 Antecedentes Pág.8

1.2 Planteamiento del Problema..... . Pág.15

1.2.1Pregunta de investigación..... Pág.18

1.3 Fundamentación del problema..... .Pág.18

1.4 Justificación e importancia..... .Pág.20

1.5 Objetivos de la investigación.....Pág.21

1.5.1 Objetivo general.....Pág.21

1.5.2 Objetivos específicos.....Pág.21

CAPÍTULO II: MARCO CONCEPTUAL

2.1 Generalidades del Marco Conceptual.....Pág.22

2.2 Conceptos a considerar en la Estrategia del Juego.....Pág.23

2.3 Los aportes de la Sociología a la Educación.....Pág.28

CAPÍTULO III: PROPUESTA DE MEJORAMIENTO

3.1. Síntesis introductoria de la propuesta……Pág.35

3.2. Desarrollo de la propuesta…….Pág.37

3.2.1. Objetivo general y específico……..…….....Pág.37

3.2.2. Desarrollo de los objetivos específicos…….....Pág.38

3.2.2.1. Descripción de las actividades del objetivo 1..……..…..……Pág.39

3.2.2.2. Descripción de las actividades del objetivo 2……...……..…Pág.43

3.2.2.3. Descripción de las actividades del objetivo 3……..……..Pág.48

3.2.2.4. Descripción de las actividades del objetivo 4……..…..….Pág.56

3.3Cronograma……Pág.59

CAPÍTULO IV: CONCLUSIONES DEL SEMINARIO
4.1Principales reflexiones de la estrategia de Ludoteca……Pág.62
4.2 Relación de los objetivos en la propuesta de mejoramiento……Pág.63

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.……..……..…Pág.65

CAPÍTULO DE ANEXOS…….....Pág.67

Introducción

La presente Propuesta de Mejoramiento Educativo, busca por medio de una actividad integradora, situar una lógica de trabajo que apunta al mejoramiento continuo de los aprendizajes de los estudiantes, que esta vez se en marca en indicar en aquellos aspectos que aporta la sociología en la instalación de la estrategia de la ludoteca en la creación de habilidades mediante el juego. A partir del análisis y reflexión en torno al PEI y el PME se desarrollan procesos guiados que permiten ir concretando los objetivos estratégicos, mediante la definición de objetivos especifico y el diseño e implementación de acciones. Que dan origen a una propuesta de mejora a implementar en un periodo de un año (del calendario escolar).

En lo referido a la Propuesta se sitúa en el Colegio Bicentenario de Santa María, ubicado en la comuna de El Monte, quien desde el año 201 instala su Ludoteca Escolar. El establecimiento se desarrolla en ámbito rural, con una alta vulnerabilidad social de sus estudiantes, desde el año 2021 pertenece a la red de Colegios Bicentenarios por su propuesta de Aprendizaje Basado en Juegos.

Podremos en ver en el Capítulo I como parte de los Antecedentes, el contexto del establecimiento escolar y como se han desarrollado los Liceos Bicentenario que es un programa iniciado en el primer gobierno del Presidente Sebastián Piñera, el año 2010, busca apoyar a establecimientos educacionales para que alcancen, recuperen y/o mantengan estándares de calidad, con el objetivo de que miles de jóvenes a lo largo de todo Chile, puedan acceder a mejores herramientas y oportunidades para enfrentarse al futuro. Los Liceos Bicentenario son un grupo de establecimientos educacionales que imparten educación media en alguna de las tres modalidades (humanístico- científico, técnico- profesional y artística) y comparten cinco principios de excelencia para entregar educación de calidad: Altas Expectativas, Foco en la Sala de Clases, Nivelación de aprendizajes y Re- enseñanza, Libertad y Autonomía y, por último, Liderazgo Directivo.

Continuando con el Capítulo I se presenta el planteamiento del problema junto con los objetivos que tiene el seminario, estos ayudaran al lector a tener una idea más amplia del objeto de la propuesta. En esta parte se muestran las características, dimensiones y el

contexto sobre la problemática que enfrentan los distintos actores, ya sean los del establecimiento educacional y el contexto de la localidad con la cual trabaja.

El capítulo II muestra las definiciones teóricas que trabajan algunos conceptos referenciales y autores que dispone la sociología que vienen a aportar sobre cada una de las propuestas del Plan de Mejora. En esta sección se trabajan fuertemente los conceptos desarrollados en la Propuesta como lo es El Aprendizaje Basado en Juegos, Estrategias de Aprendizaje, Innovación, etc. También nos encontramos con algunos aportes de los sociólogos dedicados a la educación como lo son Basil Bernstein, Émile Durkheim y Pierre Bourdieu. En las siguientes páginas el lector se podrá encontrar con definiciones más amplias de los términos antes mencionados, como también con la interacción que ellos mismos tienen, ya que se encuentran estrechamente ligados.

La tercera parte o tercer Capítulo trata sobre La Propuesta de Mejoramiento, guiada por un plan de mejora fijando objetivos: general y específicos, diseña actividades, nombra responsables de cada actividad, dispone recursos para llevar a efecto la medida, prevé un procedimiento o método de trabajo, establece un calendario (cronograma de actividades). Aspecto muy importante, tener previsto un sistema para comprobar si se ha cumplido cada objetivo, es decir, establece indicadores para medir la efectividad de las actividades que contiene.

El capítulo IV ofrece conclusiones de lo que ha sido el seminario en así y de la Propuesta de Mejoramiento, haciendo la diferencia entre uno y otro, ya que la primera es un acercamiento de lo ha sido el seminario y su aportando desde distintas miradas con objetivos y desarrollo del problema. Mientras que la Propuesta busca directamente establecer una estrategia clara de mejora, la cual incluye recursos, personal humano, guías de trabajo,

Se plantea en este seminario que ante esta realidad y entendiendo a la Educación como un proceso que ayuda a las personas a construir su realidad, la cual tiene distintos códigos y formas de reproducción según su condición social. Trabajar las dimensiones de la estrategia

de la Ludoteca y su inserción en el mundo educativo, creando habilidades del pensamiento tendientes a potenciar el desarrollo y fomento de la autonomía, racionalidad y uso del diálogo como mecanismo habilitador en la construcción de principios y normas, tanto cognitivos como conductuales que se encuentran presente en la formación del curriculum escolar y por ende del estudiante.

CAPÍTULO I

ANTECEDENTES GENERALES

1.1 Antecedentes

1.1.2 Descripción del contexto comunal de El Monte

La comuna de El Monte se encuentra en la provincia de Talagante, a 47Km. al poniente de la ciudad de Santiago y a un costado de la ruta 78 (carretera El Sol) que comunica con el puerto de San Antonio y todo el litoral central. Limita al Norte y al Oeste con la Provincia de Melipilla, al Sur con la Comuna de Isla de Maipo, al Este con las comunas de Talagante y Peñaflor. Como fuente de datos o información se extrae desde estudio y presentación de Proyecto: "Mejoramiento Bandejon y Veredas Av. Los Carreras Comuna El Monte Código Bip: 30382177-0", y se actualiza o complementa con datos de último censo realizado el año 2017;

Tipo De Zona (Urbana-Rural) El Monte ocupa el lugar 43 (52) de la jerarquía demográfica del Sistema Urbano de la Región Metropolitana, clasificándose junto a otras 9 ciudades como TIPO A (entre 10.000 y 50.000 habitantes), en una estructura primada por la Ciudad cabecera y un conjunto de Ciudades menores débiles.

La Comuna se encuentra en una posición estratégica de paso entre la Región Metropolitana y la V Región constituyendo un Territorio atractivo para la producción agrícola y pecuaria en términos de los mercados a que puede acceder de nivel local, nacional e internacional. El Monte, en conjunto con las capitales Comunales de las Provincias de Talagante y Melipilla se ubican en una posición de paso entre la Región Metropolitana y el litoral central participando en las Estrategias de nivel central relacionadas con la conectividad del entorno Regional, a través, de la concesión de la ruta 78 (Autopista del Sol), y por medio de ella, al sistema integrado de concesiones (Vespucio Norte y Sur, Autopista Central, Ruta 68 y la Costanera Norte).

El Monte se divide en tres distritos censales (INE, 2017). Estos son: El Monte, Chiñihue y El Paico más Rezagados. En este sentido es el distrito El Monte el que posee más población. La totalidad de población comunal asciende a 35.923 habitantes, siendo más del 85.3% de esta urbana, (a más de 30.000 y rural levemente superior a los 5.000 habitantes), siendo la población rural cercana al 14.7 %.

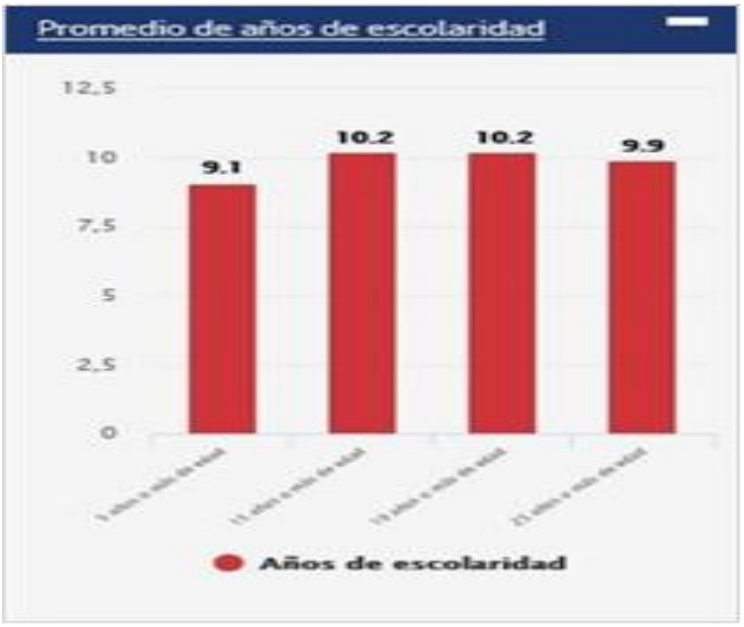
1.1.3 Antecedentes Educacionales

A continuación, se presentan datos estadísticos extraídos del Centro de Estudios del MINEDUC (https://centroestudios.mineduc.cl/) relacionados con el número de matriculados en los colegios de la comuna El Monte y la tasa de deserción escolar.

El **número de matriculados** (matrícula teórica) corresponde a los matriculados en el periodo, más los estudiantes que debiendo ser parte de la matrícula del sistema escolar y no se encuentran matriculados (desertores del periodo anterior).

La tasa **de deserción escolar** o tasa de incidencia es una metodología de estimación de deserción, que mide la proporción de estudiantes que, estando matriculados en el periodo t-1, no presentan matrícula en el periodo t, sin que en este rango de tiempo se hayan graduado del sistema escolar.
Esta tasa busca ser un reflejo de la deserción, la cual se ha tomado a partir de la medida de deserción global que corresponde a los estudiantes que salieron del sistema escolar como un todo, sin presentar matrícula, ni en el sistema regular de niños y jóvenes, ni en el sistema de adultos.

Gráfico N°1: Promedio de Escolaridad en la Comuna de El Monte



Datos extraídos de la Comuna en Cifras: Biblioteca del Congreso

1.1.4 Descripción del contexto Colegio Bicentenario De Santa María

El Colegio De Santa María, particular subvencionado con gratuidad, pertenece a la Corporación Educacional de Santa María de El Monte, se encuentra ubicado en un sector Rural de la comuna de El Monte y ofrece educación inclusiva de calidad, adelantándose desde su fundación en 1996 a las actuales directrices ministeriales, no adhiere al lucro, no seleccionando y no excluyendo. Su primera directora, también sostenedora del establecimiento fue la Sra. Julia del Carmen Acevedo Herrera, en cuya dirección, el Colegio fue abriendo caminos hacia la inclusión escolar, dando oportunidades a los niños, niñas y jóvenes vulnerables de la comuna, con menos oportunidades y de sectores de mayor riesgo social, perteneciente a los lugares más pobres, una apuesta que en esos años era visionaria de lo que vendría posteriormente y permitió que muchas generaciones pudiesen obtener su licencia de enseñanza básica.

En sus inicios el establecimiento contaba con una matrícula aproximada de 120 estudiantes la que fue aumentando a lo largo de los años, gracias a la confianza de la comunidad en el proyecto. La escuela desde el año 2000 se integra al Programa de Aseguramiento de los Aprendizajes Básicos del CPEIP, a partir de los lineamientos filosóficos de la propuesta creada por el Educador Gabriel Castillo Insulza, surgiendo así el lema "Educación Inclusiva y de Calidad" que enmarca sus objetivos estratégicos y que fortalece la mirada pedagógica en la gestión sistémica del colegio.

Durante el año 2005, asume la dirección del establecimiento, la Sra. Bárbara Sánchez Rojas, en cuya dirección se comienzan a instalar procesos y prácticas institucionales que van consolidando un Proyecto Educativo de inclusión, de acogida, de empatía y de vínculo social, en cuyo espacio se sienten atendidos y queridos los niños, niñas, adolescentes y sus familias, ganándose un espacio en la Comuna. Se instala además, el Proyecto de Integración Escolar que viene a dar respuesta a las necesidades de aprendizaje de sus estudiantes. También su banda instrumental, sus estudiantes destacados en disciplinas deportivas, van ocupando un lugar importante en la comuna, creándose el Club Deportivo Escolar Colegio De Santa María. En el año 2008, la escuela inicia su funcionamiento con Jornada Escolar Completa y es en el año 2010 cuando se inicia nuestra Enseñanza Media, con un curso por nivel.

En el año 2011, asume la dirección del establecimiento don Alex Martínez Paredes, y en esta gestión se consolida un Proyecto inclusivo- deportivo, relevando los valores de compañerismo, trabajo en equipo, perseverancia y de sana convivencia escolar. De esta forma la "Convivencia Escolar" se transforma en un eje fundamental del proyecto, siendo líderes a nivel nacional en estas temáticas de formación integral, donde el bienestar de los integrantes de la comunidad pasa a ser fundamental, apostando que su buena gestión dará paso a la mejora del rendimiento académico y mejores oportunidades de aprendizajes de calidad. Durante esos años se integran estrategias de aprendizajes y procesos innovadores como Redes de Tutorías.

El colegio se adjudica la Excelencia Académica por los años 2014- 2015. Además, con el fin de ampliar los servicios a los estudiantes se establecen alianzas estratégicas con la

Universidad de Santiago, La Corporación Patricio Espinosa y se trabaja en estrecha colaboración con los servicios de salud y los Programas de Asistencia Social del Estado.

El año 2018 asume la dirección del establecimiento el Sr. Alejandro Allendes Rojas, en cuya dirección permanecen procesos y prácticas institucionales inclusivas. Comienza una mirada amplia al concepto de aprendizaje integral, fortaleciéndose el arte, la música y la danza como talleres extraprogramáticos y transversales en el currículum. Además, se intencionan la formación docente en las áreas y ámbitos de las emociones, con el fin de dar respuesta a las nuevas necesidades e inquietudes de nuestros niños, niñas y jóvenes. Durante este período se instala el Proyecto de "Ludoteca Escolar", cuyo propósito es fortalecer las habilidades necesarias para el siglo XXI a través del juego. Se comienzan a dar pasos importantes en el cuidado del medio ambiente a través de la formación del Eco- club escolar.

Es también en este período en que se fortalecen redes de apoyo para Enseñanza Media como Cpech, Inacap, DUOC-UC, Universidad Central y otras redes comunales y gubernamentales como SENDA Previene, CESFAM, Carabineros, PDI, Habilidades Para la Vida (Junaeb), entre otras ya existentes.

El año 2020 asume la dirección del colegio de Santa María la Sra. Marcela Álvarez Núñez, quien mantiene un modelo educativo inclusivo en todos los niveles educativos desde Prekinder hasta 4° año medio, favoreciendo como hasta ahora, un trabajo incansable en pos de lograr aprendizajes de calidad. De esta forma y para cumplir a cabalidad su vocación de servicio a las personas, apunta a favorecer la participación y el progreso de todos y todas los y las estudiantes de la comunidad educativa, sobre todo aquellos que presentan necesidades educativas especiales. Producto de la pandemia covid 19 que afecta al país ese año, se establecen nuevas metodologías y formas de aprendizaje, se fortalecen los canales vía remota, se amplían herramientas y estrategias de enseñanzas en esta línea y se enfatiza el desarrollo socioemocional de los niños, niñas y jóvenes, siendo esto, uno de sus principales objetivos.
El área pedagógica se unifica y se articula entre niveles y Departamentos con el fin de establecer una ruta del aprendizaje y de instalar la estrategia de "Comunidad que Aprende", por medio del trabajo entre docentes, el fortalecimiento de la red local de Desarrollo

Profesional y la instalación de prácticas de seguimiento y evaluación a las acciones del Plan de Mejoramiento Educativo. Se fortalece también el "juego" como herramienta para el logro de aprendizajes y, en este nuevo contexto, se favorece la preparación de la enseñanza por medio de plataformas computacionales, poniendo al servicio de nuestros niños, niñas y jóvenes estas nuevas herramientas. Por otro lado, se mejora la implementación del laboratorio de ciencias para la educación y se crea la sala de cine y audiovisual con el fin de potenciar los aprendizajes y poner al alcance tanto de niños y niñas como de los profesionales de la educación estas nuevas maneras de aprender para las nuevas necesidades del Siglo XXI.

En el área de Integración Escolar, se fortalecen las especialidades, incluyéndose una terapeuta ocupacional que viene a responder a otras necesidades de la comunidad, además de incluir de manera explícita los objetivos estratégicos del Programa de Integración en el PME, intencionando acciones de inclusión escolar y de capacitación docente en estas áreas.

El desafío de su actual dirección es poner el foco en los aprendizajes de sus estudiantes, sistematizando prácticas institucionales, fortaleciendo el trabajo pedagógico y desarrollo socioemocional, potenciando la identidad de la comunidad con sus principios, sellos y valores y difundiendo a toda la comunidad Comunal y Provincial su Proyecto Educativo.

1.1.5 Misión y Visión del Establecimiento Escolar

También durante esta nueva administración se modifican la Misión y la Visión del establecimiento educacional, pasando de un sello netamente inclusivo e integral, pone el énfasis en la buena convivencia escolar y la continuidad de estudios superiores. Al respecto se menciona en la **Misión**:

> El Colegio de Santa María se compromete con el desarrollo de habilidades necesarias para el Siglo XXI, así como de actitudes propias de la buena convivencia y de estilos de vida saludable. Además, se compromete con ofrecer actividades físicas, deportivas y recreativas en las que participen todas y todos nuestros estudiantes, con el propósito final de que estén en condiciones óptimas para su inserción en el medio social y la continuidad de estudios superiores.

Por otro lado, cuenta con una visión actualizada con los nuevos tiempos que corren en el sistema educativo actual, destacando la importancia de contribuir a formar personas con una sensibilidad de responsabilidad social. En este sentido, al igual que en la Misión, la convivencia escolar ocupa un lugar central en la forma de entregar conocimientos y en el proceso de enseñanza aprendizaje, al respecto se menciona lo siguiente en la **Visión**:

> El Colegio De Santa María aspira a que todos y todas sus estudiantes puedan acceder a una educación inclusiva que apunte al desarrollo de sus competencias y habilidades necesarias para enfrentar y contribuir a la sociedad del siglo XXI, donde la convivencia escolar, la educación científica y la cultura deportiva adquiera relevancia en su formación integral llevando de la mano valores fundamentales como respeto, tolerancia, cooperación y perseverancia.

Valores

El Establecimiento desde su bases y principios, propende a coadyuvar en la formación de personas íntegras, con un marco valórico claro, tolerante y consecuente con su vida cotidiana, invita a su comunidad educativa a ser parte de un proyecto educativo, en el que se respete íntegramente los principios aquí propuestos y ponerlos en práctica tanto en el Establecimiento como en la familia y la comunidad. Los valores Institucionales del Colegio Bicentenario de santa María son:

Respeto: Consideración por el otro como un ser humano único y valioso

Tolerancia: Actitud positiva de aceptación del otro, de sus opiniones, ideas y reflexiones

Perseverancia: firmeza y constancia en el logro de objetivos y cumplimientos de metas

1.2 Planteamiento del Problema

Entre los cambios que experimenta la sociedad chilena, según los datos de estudios del ministerio de educación[1] y la encuesta CASEN, se encuentra la fuerte integración de la

[1] Datos extraídos de la base del Ministerio de educación a través de su sitio web oficial: http://w3app.mineduc.cl/DedPublico/archivos_de_datos

población de bajos ingresos al mundo escolar por ejemplo: hoy el primer quintil alcanza tasas de participación de 30% en el nivel preescolar, 98% en la enseñanza básica, 88% en la enseñanza media y 15% en la educación superior. Este es un salto cuantitativo que hace 20 años nadie podía imaginar y que ha venido a cambiar el perfil del chileno que vive bajo la línea de la pobreza o indigencia.

Otro salto, pero ahora cualitativo que nuestra el ministerio de educación a través de estudios publicados en su página WEB, el cual debería tener en consideración, es que la escuela en Chile sigue gozando de algunos privilegios que aún no han sido totalmente extintos, se sigue pensando que ella es un buen lugar para la superación personal. Sobre todo son las madres y los padres de menores recursos quienes ven en la escuela una oportunidad de progreso que ellos nunca tuvieron. Esto genera que el gobierno y los grupos dirigentes tengan la siempre responsabilidad de ir mejorando, le impone la enorme responsabilidad al Estado de no defraudar la esperanza puesta en la educación como fuente de movilidad social.

Desde esta base se considera que los 12 años de educación formal, entre básica y media, que reciben los ciudadanos chilenos, puede llegar a transformar la cultura de un país, ya que en el colegio es donde se aprenden la mayoría de los comportamientos que se tienen una vez trasformados en adultos. Esto, porque es en esa etapa estudiantil donde las personas adquieren la mayor capacidad de asimilación de aprendizaje en cuanto a su forma de actuar, esos aprendizajes definirán su personalidad cuando sea adulto. Por lo anterior es que para varios autores, entre ellos Bello (2004) comenta: “Cuando hablamos de valores nos referimos a la guía de la vida que marcará todo lo que hacemos y lo que no debemos hacer, los valores tienen función social de asegurar la convivencia y el respeto mutuo”.

Ahora bien, se presenta el siguiente problema: se debe considerar que desde la infancia hasta los 18 años, los niños pasan aproximadamente un 80% de su tiempo fuera de la escuela, bajo la influencia de su familia y no del mundo escolar y académico. En realidad, las variables determinantes sobre la formación humana son muchas y tienen un efecto que los especialistas denominan “estructurante” sobre la disposición y las habilidades de aprender. Pero reconocen

que pese al bajo porcentaje que pasan al interior de la escuela es dentro de ella donde adquieren la mayor concentración de conocimientos y habilidades cognitivas, por lo tanto como se ha mencionado anteriormente ella es uno de los principales agente de socialización y formación del ser humano.

En definitiva, la familia transmite un capital cultural que, de ahí en adelante, influirá poderosamente sobre las posibilidades de éxito escolar de los alumnos. Pero la escuela cumple un rol fundamental en la transmisión en la etapa inicial de los educando, por lo tanto se debe considerar a la educación como un aporte necesario que permite que las funciones cognitivas y afectivas maduren y se desarrollen. Lo que hace necesario hacer en esta investigación para comprender como se puede ir mejorando, no solo la calidad de la educación chilena ni en cuestiones referidas a "saberes básicos" sino en la formación del ser humano.

a) Instalación de Ludoteca como herramienta para el aprendizaje

Dentro de la búsqueda por mejorar la calidad del aprendizaje y proponer una educación de calidad inclusiva e integradora, nace la primera Ludoteca Escolar en el establecimiento educacional. La cual, tiene como propósito llenar de color, entretención y aprendizaje los espacios escolares. Para ello se contratan dos psicólogas y las asesorías del Observatorio del Juego, su objetivo era instalar una cultura del juego, entiendo este espacio del conocimiento como una herramienta que sirva para potenciar los distintos estilos del aprendizaje.

Esta nueva estrategia se fue instalando de manera paulatina en el sistema escolar, partiendo con los estudiantes del Programa de Integración Escolar, posteriormente en la educación básica y finalmente en la educación media. Lo que responde a proceso paulatino para conocer, comprender e integrar la cultura del juego en todos los niveles del sistema escolar. Para ello también se realizan talleres con los apoderados, docentes, directivos y asistentes de la educación, en fin se realiza un trabaja junto a toda la comunidad educativa.

Ahora bien, desde su conformación e integración en el establecimiento escolar, no se han

realizado evaluaciones para ver el grado de incidencia que ha tenido la estrategia del juego en el aula o para analizar su impacto dentro de la cultura escolar. Por lo que, no tenemos certeza del impacto real que ha tenido su instalación desde que se crea y comienza a desarrollarse esta cultura del juego.

Para entender el funcionamiento de una ludoteca dentro de un contexto educativo debemos considerarlas como un verdadero laboratorio pedagógico y social, ya que permite enseñar a través de juegos nuevas formas educativas que profundicen en la innovación, la creatividad, la emoción y el compañerismo. Sin embargo, ¿Cómo podemos saber cuán efectiva es esta estrategia de pedagógica y social?

1.2.1 Pregunta de investigación

¿De qué manera incide la instalación de la Ludoteca Escolar en la implementación del Juego como estrategia de aprendizaje, considerando su repercusión integradora e innovadora, en los estudiantes del Colegio Bicentenario De Santa María, ubicado en la Comuna de El Monte.

1.3 Fundamentación del problema

En Chile desde el año 2020 el juego ha tomado vital importancia en el sistema educativo, para ese entonces durante el verano del mismo año se lanza la iniciativa “Aprendo Jugando” que es una iniciativa de verano, en donde a través de la promoción del movimiento al aire libre y difusión de contenidos educativos recreativos, se promueve el desarrollo integral de niños y niñas a lo largo del país. Para ello el Ministerio de Educación en su página web pone a disposición del público una serie de juegos relacionados con; videos para la educación parvularia, juegos de mesa imprimibles para los niños del segundo ciclo; 1° a 4° básico, cuadernillos para el Ciclo 3 que va desde 5º a 8º básico, Transmisiones en vivo en Ciclo 4 el cual se refiere a Iº a IVº medio.

Además, del todo el despliegue comunicacional de la página web, el Ministerio de Educación puso a disposición un móvil en terreno, que recorrió todo el País. La iniciativa Aprendo

Jugando invitó a niñas y niñas a moverse, a bailar y hacer actividad física con monitores que guiaban el baile durante divertidas canciones que acompañan la actividad. Promoviendo que el ejercicio y la actividad física beneficia no solo la parte física de niñas y niños, sino que también trae múltiples beneficios en aspectos de aprendizaje, pues el cerebro se ve principalmente beneficiado al realizar ejercicio.

Dado los beneficios del juego para los estudiantes y la familia en general, el Ministerio de Educación durante ese mismo año integra una variada selección de juegos en su plataforma de la Biblioteca Digital "Juegos en Casa". Además, producto de la pandemia que comenzó a impactar el desarrollo normal de las clases en nuestro país y el mundo en general, se crean otras plataformas para potenciar el aprendizaje por medio de los juegos, en este caso a través de los distintos recursos tecnológicos con los cuales se contaba. En este contexto se integra en la plataforma del Currículum Nacional del MINEDUC la plataforma "Juegos Educativos" como un recurso para enseñar y aprender. La que se transformó en una alternativa para el desarrollo de aprendizajes, la cual sirve para docentes y estudiantes.

Ahora bien, ¿A qué se debe este cambio en la educación Chilena? Es un pregunta interesante de analizar, ya que conocemos las potencialidades del juego desde hace varios años, por lo cual no nos debería parecer una novedad integrarla en aula. Esto da, definitivamente por la pandemia, tal y como se presentó en el párrafo anterior, fue ella quien la llevo directamente al aula por medio de plataformas virtuales, algunas del Ministerio de Educación y otras como Educa Play que se encontraban activas.

Básicamente se refiera a los beneficios que tienen los juegos en el proceso de enseñanza aprendizaje, es un recurso esencial en los tiempos que corren, ya sean estos desde las plataformas que existen a disposición de los docentes, estudiantes y población en general o por medio de la creación de ludotecas físicas. En nuestro caso como institución educativa utilizamos ambos recursos físicos y virtuales, todos gestionados desde la ludoteca. La cual cuenta con equipo de apoyo para lograr su instalación definitiva en el colegio.

1.5 Justificación e importancia

A diferencia de otras instituciones educativas como establecimiento educacional, antes de la Pandemia, se había comenzado a instalar la cultura del juego en el colegio. La cual aportaba como una herramienta de aprendizaje y también como un instrumento para utilizar en el desarrollo socioemocional, por lo tanto su instalación no era solo en el aula sino que también desde el trabajo con Convivencia Escolar, realizando talleres socioemocionales para la familia y el comunidad educativa. Ahora bien, siempre su instalación se revocaba como un proceso sistémico que los primeros años incorpora especialmente el inclusión del programa de integración Escolar y los cursos de enseñanza básica.

Esta instalación previa permitió en Pandemia poder seguir realizando varias de las actividades que estaban planificadas para el año escolar, especialmente las relacionadas con los talleres con la familia. Mostrando sus impactos positivos en el nivel de satisfacción de la encuesta anual de percepción sobre la calidad de servicio que entrega el establecimiento educacional el 85% de los estudiantes manifiesta estar satisfecho o muy satisfecho con la calidad de la educación que entrega el colegio (Encuesta de Satisfacción, Colegio Bicentenario de Santa María 2022).

También otro punto que facilitó la instalación es el comprender el juego como un derecho legítimo de la infancia, y que representa un aspecto crucial del desarrollo físico, intelectual y social del niño. Este aspecto o tópico favoreció a comprender los beneficios del juego, y por qué debería ser una parte integral de la educación de los estudiantes.

En este sentido “Aprender Jugando” consiste en intencionar un juego para provocar una enseñanza- aprendizaje. Implica potenciar una habilidad, conocimiento y/o actitud en específico reforzado, a través de la metacognición. Cuando se juega, ya sea que el estudiante se dé cuenta o no, siempre aprende algo.

Ahora bien, para seguir avanzado en su instalación en aspectos pedagógicos y con las clases presenciales, ya casi en su totalidad, se debe hacer una propuesta de mejora que permita analizar el impacto del juego a nivel pedagógico. Se debe indagar en profundidad si realmente existe una cultura del juego en el aula, principalmente porque ello permitirá reconocer si efectivamente la institución va por el camino correcto en la creación de esta nueva herramienta en el estilo del aprendizaje.

1.4 Objetivo General

Determinar la incidencia de la Ludoteca Escolar en la Estrategia del Juego como herramienta pedagógica en el aula, constatando cómo ha ido evolucionando la propuesta en sus años de implementación.

1.4.1 Objetivos Específicos

1. Identificar los nudos críticos del aprendizaje en los estudiantes de educación básica debido a la usencia del juego como estrategia lúdica.
2. Describir los aspectos conceptuales del aprendizaje lúdico desde una mirada pedagógica y sociológica.
3. Protocolizar una propuesta de mejora del aprendizaje a partir de la estrategia de ludoteca en los estudiantes de educación básica.
4. Fundamentar un ámbito conclusivo sobre la implementación de la propuesta y sus hallazgos.

CAPÍTULO II

MARCO CONCEPTUAL

2.1 Generalidades del Marco Conceptual

El Marco Conceptual permite dejar en claro los conceptos que guía la propuesta de mejora, es decir, los conceptos que estamos siguiendo como modelo de la realidad que estamos investigando. El Marco Referencia está construido por un conjunto de conceptos, basados en enfoques teóricos de distintos autores que se han dedicado a trabajar e investigar sobre los siguientes; Estrategias de aprendizaje, Aprendizaje Basado en Juegos, Interacción con el Juego, Innovación y finalmente cómo la sociología de la educación aporta a el desarrollo de estos conceptos.

Lo que da una mirada holista del tratamiento del problema para luego hacer un Plan de Mejoramiento que involucre aspectos sociológicos en el ámbito de la educación, en este caso en específico la estrategia del juego en la instalación de una ludoteca. En este sentido se puede decir que es también una descripción detallada de cada uno de los elementos que trabajaremos en el Plan, los cuales serán utilizados en el desarrollo de la propuesta y en las conclusiones que aporta.

Si bien es cierto el Marco Referencial según la siguiente definición; "Es una elaboración que el investigador hace a un nivel más general que el formado por el marco de antecedentes o el mismo marco teórico, se propone la conceptualización de definiciones de algunos de los conceptos que utiliza , supuestos, hipótesis etc. Se podría decir que el marco conceptual es una especie de teorización o problematización hecha para darle consistencia a las problematizaciones que quiere exponer y resolver en su propuesta de mejora"[2].

[2] Rodríguez, Flores y García. "Metodología de la investigación cualitativa". Ediciones Aljibe, Málaga.

2.2 Conceptos a considerar en la estrategia del juego

2.2.1. Estrategias de Aprendizaje

A nivel mundial se ha observado a través de varias investigaciones sobre las estrategias de aprender, entre ellas las de Adán (2010), Gallego y Martínez (2011), en las cuales coinciden que las personas perciben, adquieren conocimiento, tienen ideas, piensan y actúan de manera distinta entre unas y otras. Además, las personas tienen preferencias hacia unas determinadas estrategias cognitivas que les ayudan a dar significado a la nueva información. El término estilos de aprendizaje se refiere a esas estrategias preferidas que son, de manera más específica, formas de recopilar, interpretar, organizar y pensar la nueva información (Gentry & Helgesen, 1999).

La integración disciplinar permite fortalecer conocimientos y habilidades de pensamiento complejo que faculten la comprensión profunda de ellos. Para lograr esto, es fundamental que los docentes incorporen en su planificación instancias destinadas a trabajar mediante la metodología del Aprendizaje Basado en Juego.

Para esta propuesta de mejoramiento entenderemos el aprendizaje según la siguiente definición; *"El aprendizaje se entiende como un proceso dinámico en el cual los estudiantes desarrollan sus conocimientos, habilidades y actitudes de manera integrada. Tiene como finalidad formar personas críticas, creativas, autónomas, que construyan su identidad y su proyecto de vida, que tengan una conciencia ciudadana que les permita participar en la vida cívica de manera activa y responsable y que sean un aporte para la sociedad, la cultura, la política, la capacidad productiva y la economía del país. Se espera que el aprendizaje trascienda la etapa escolar, se proyecte y se siga desarrollando a lo largo de la vida"*[3]. Esta enunciación del aprendizaje, nos permite tener una mirada holística e integradora, para conocer diversas formas del pensamiento y su desarrollo en los procesos cognitivos del ser humano, en este caso los y las estudiantes del Colegio Bicentenario De Santa María.

[3] Metodología de Aprendizaje Basado en Proyectos, Ministerio de Educación, Chile 2019.

La electividad y diferenciación se hacen relevantes para que los estudiantes aprendan con mayor profundidad distintos conocimientos y habilidades. Estos deben aportar en la construcción de un proyecto de vida propio de manera autónoma. Por esta razón, en este ciclo es muy importante saber lo que los alumnos desean aprender y cómo utilizan y valoran aquello que aprenden, qué disposiciones presentan hacia el aprendizaje y con qué elementos relacionan sus capacidades o dificultades en la escuela.

La integración disciplinar permite fortalecer conocimientos y habilidades de pensamiento complejo que faculten la comprensión profunda de ellos. Para lograr esto, es fundamental que los docentes incorporen en su planificación instancias destinadas a trabajar mediante la metodología del Aprendizaje Basado en Proyecto (ABP) y en Resolución de Problemas. Por este motivo, se integran orientaciones concretas en los enfoques de cada asignatura y en los programas de estudio, que facilitarán esta tarea a los docentes y que fomentarán el trabajo y la planificación conjunta de algunas actividades entre docentes de diferentes asignaturas.
Es importante generar instancias de aprendizaje que fomenten preguntas y cuestionamientos y que despierten la curiosidad, a fin de que los estudiantes busquen sus respuestas, acudiendo a diversas fuentes de información, contrastándolas y elaborando ideas propias que les permitan conocer y comprender el mundo en el que viven, así como buscar e idear soluciones a sus problemas cotidianos. Se debe promover la reflexión, el monitoreo, el cuestionamiento y la autoevaluación durante el proceso de aprendizaje de los alumnos, de modo que sus formas de pensar y resolver diversas situaciones sean visibles para ellos y, desde ahí, puedan hacer los ajustes necesarios para fomentar el interés por aprender a lo largo de la vida

2.2.2. Aprendizaje basado en juegos

El aprendizaje basado en juegos es una nueva propuesta educativa, que contempla la innovación en las metodologías de enseñanza, centrada en desarrollar las competencias de los estudiantes. Propone una construcción social de la realidad proporcionada por la interacción del estudiante y el docente, a través, de los juegos quienes no solo aportan al desarrollo cognitivo, sino que también aporta al desarrollo de habilidades sociales. Se puede decir entonces que por medio del juego no sólo aprendemos a divertirnos, sino que también

adquirimos conocimientos, mejoramos la autoestima, establecemos vínculos afectivos y por sobre todo establecemos espacios de cooperación, de comunicación, estableciendo complicidades que permiten mejorar la socialización de los individuos. Por ende, podemos mencionar que el juego constituye la piedra angular de una infancia saludable y prospera, la cual puede ser llevada a las salas de clases y generar un currículo educativo innovador basado en el aprendizaje constante.

2.2.2.1. Interacción con el juego

En la etapa preescolar los estudios de la psicóloga chilena Neva Milicic (2017), en relación a la Alfabetización Emocional, que significa en lo concreto y en simple que el NN pueda ponerle nombre a sus emociones, las reconozca, sepa también, por ejemplo, por qué le pusieron el nombre que tiene o por qué le gusta comer porotos con riendas (plato típico chileno), todo lo cual podría verse facilitado (nuevamente) en la interacción mediante el juego. Que permitiría entregar relatos simples por el adulto de conocimientos narrados por él (padre, madre, tíos, abuelas) que acompañan a ese NN. Hoy se sabe que generar ese cúmulo de historias, narraciones le permitirán proyectar la posibilidad en la adolescencia de lograr una identidad e indirectamente ir hacia una toma de decisión que tienda al autocuidado. Relatos que resultan esenciales para que, también en la etapa escolar, se alcancen capacidades de resiliencia, pues los NNA han recogido elementos de cómo los adultos que les rodean han sido capaces de sortear momentos de adversidad y a la vez recuerdos de momentos agradables relacionados, por ejemplo, con la risa, generador de endorfinas, un buen protector neuronal.

Las posibilidades que plantean algunos juegos, permiten conectar con estas historias, además de establecer vínculos de significantes comunes en el imaginario social y hacia la experiencia subjetiva, describiendo nuevamente los elementos e impactando el entendimiento de la lengua misma y por consiguiente la respuesta frente a la lectura previa (Randazzano, 2012).

Tabla N°1

Aprendizaje basado en juego vs. Gamificación

Aprendizaje basado en juegos	Gamificación
Potencia habilidades, no contenidos	Puede integrar contenidos específicos
Se centra en la "experiencia de juego"	Contempla objetivos vinculados a actividades concretas
Utiliza juegos o sus partes	Utiliza técnicas del Diseño de Juegos
Promueve la motivación intrínseca (exploración)	Integra estímulos constantes
El ejercicio de jugar arroja resultados a mediano y largo plazo	Es más efectivo al considerar la inmersión como parte del diseño de la actividad
Aprendizaje basado en competencias, Habilidades para el S XXI	Principios de conductismo, Aprendizaje Basado en Proyectos, Aula invertida

Fuente: Ludoteca Colegio Bicentenario De Santa María, 2021.

2.2.2.2. Innovación

Existe una definición bastante aceptable y aceptada en el mundo educativo que define la innovación como una serie de intervenciones, decisiones y procesos, con cierto grado de intencionalidad y sistematización, que tratan de modificar actitudes, ideas, culturas, contenidos, modelos y prácticas pedagógicas. Y, a su vez, de introducir, en una línea renovadora, nuevos proyectos y programas, materiales curriculares, estrategias de enseñanza y aprendizaje, modelos didácticos y otra forma de organizar y gestionar el currículum, el centro y la dinámica del aula.

Siguiendo la misma línea reconoceremos que las personas creativas poseen habilidades de pensamiento divergente, incluyendo producción de ideas, fluidez, flexibilidad y originalidad. El pensamiento creativo implica la apertura a diferentes ideas, perspectivas y puntos de vista, ya sea en la exploración personal o en el trabajo en equipo. La creatividad se asocia a una gama de conocimientos y habilidades que incluye el pensamiento científico, el emprendimiento, el pensamiento de diseño y la matemática, además del arte y la música, a los

que comúnmente se ha asociado. Por tanto, la innovación es un proceso que modifica elementos, ideas o protocolos ya existentes, mejorándolos o creando nuevos que impacten de manera favorable en la vida del ser humano y su entorno.

La enseñanza para la creatividad implica asumir que el pensamiento creativo puede desarrollarse en varios niveles: imitación, variación, combinación, transformación y creación original. Es decir que el pensamiento creativo gira en torno a la capacidad de inventiva del ser humano y de su imaginación, las cuales permitieron desde siempre desarrollar herramientas, distintas formas de pensamiento, estrategias de supervivencia o incluso formularse complejas preguntas. Por ello, es importante que los docentes consideren que, para lograr la creación original, es necesario haber desarrollado varias habilidades y que la creatividad también puede enseñarse mediante actividades más acotadas según los diferentes niveles.

La estrategia del juego permite a los docentes y estudiantes desarrollar su capacidad innovadora y de creación, ya que muchas veces ellos crean sus propios juegos, es decir los juegos no solo aportan al comprender una asignatura de determinada, sino que también a desarrollar el pensamiento creativo en el aula y la vida diaria. En este sentido es importante destacar, los diversos usos de la estrategia, ya que nos permite extrapolar sus funciones en la cotidianidad del ser humano.

2.3 Los aportes de la Sociología a la Educación

a) El discurso pedagógico de Basil Bernstein

Basil Bernstein y Durkheim estos dos sociólogos dedicados a la educación coinciden en que los profesores juegan el rol de transmisores mientras que los alumnos son adquirientes, los educadores son los encargados de transmitir los conocimientos a los educandos. Es por ello que existen criterios que se supone que asimilará el adquiriente aplicándolo a su propia práctica y a los otros. Para él la educación es intrínsicamente una actividad moral que articula la ideología, o ideologías dominantes del grupo dominante (Como lo plantean Durkheim en el sentido moral y la estructura dominante de un grupo).

De aquí se desprenden tres reglas de transmisión; de secuencia, criterio y destacándose la jerárquica, la cual se divide en implícita y explicita. En el nivel lingüístico, los códigos se referían a la probabilidad de predicción de los elementos sintácticos para organizar los significados.

Los elementos estructurales son más predecibles en el caso del código restringido que en el caso del código elaborado, el código elaborado se definió como particularista en la medida en que su forma sólo estaba al alcance de algunas personas y como universalista en la medida en que sus significados sintetizan medios y fines generales. El código restringido se definió como particularista en tanto que sus significados sintetizan medios y fines locales y universalistas en relación con su modelo de habla, pues todos tienen acceso a éste. El currículo y la pedagogía se consideran sistemas de mensajes y junto con un tercer sistema, la evaluación, constituyen la estructura y los procesos de los conocimientos, la transmisión y la práctica escolares.

Propone que en toda relación docente, lo esencial consiste en evaluar la competencia del adquiriente, lo que se evalúa son criterios reguladores sobre el orden social, el carácter y los modales, o instructivos y discursivos: cómo se resuelve este o ese problema, o se realiza una muestra aceptable de escritura. Además el análisis del autor de la práctica pedagógica se basa en el proceso y contenido de lo que ocurre dentro de las escuelas. Su teoría de la práctica pedagógica analiza una serie de normas, se consideraba cómo éstas afectan a los contenidos que se transmiten y cómo actúan de manera selectiva sobre los que logran adquirirlas.

Bernstein (2003) toma en cuenta que las relaciones sociales regulan los significados que creamos y se asigna a través de roles constituidos por estas relaciones sociales, y estos significados actúan selectivamente sobre las oposiciones léxicas y sintácticas, la metáfora y el simbolismo. Por esta razón el autor propone que la generación de códigos en los colegios obedece también a prácticas de la clase dominante, esto quiere decir que dependiendo del establecimiento educacional serán enseñados ciertos códigos a los niños. Para Bernstein (2003) esto obedece a las relaciones de poder que ejercería la clase dominante en el sistema educacional y por ende las diferencias de códigos se encuentran en post de ella como un

sistema de control.

> El código es un regulador de las relaciones entre contextos y a través de esa relación, regulador de las relaciones entre los mismos. Lo que se considera como contexto no depende de las relaciones internas si no de las relaciones entre contextos. Éstas últimas relaciones, entre, crean marcadores de límites mediante los cuales se distinguen los contextos específicos a través de sus realizaciones y significados especializados.
>
> Por tanto si el código es el regulador de la relación entre contextos y mediante ello, de las relaciones entre los mismos, el código debe generar los principios para diferenciar los contextos (...).[7]

Así púes, el código elaborado de las clases medias supone unos cambios funcionales requeridos por los cambios producidos en la división del trabajo y la nueva posición de las clases medias en la reproducción, más que en la producción. El hecho, de que el éxito escolar requiera un código elaborado, significa que los hijos de la clase trabajadora están en inferioridad de condiciones con respecto al código dominante de la escuela, no que su lenguaje sea deficiente. Según el autor, la diferencia se convierte en déficit en el contexto de las relaciones de macropoder.

Al fijar un modo hermético y correcto de apreciar lo artístico, supuestamente descentrado de lo material, el modo burgués de producir y consumir el arte organiza simbólicamente las diferencias entre las clases sociales. Del mismo modo que las decisiones del proceso educativo, los del campo artístico consagran, reproducen y disimulan las separaciones entre las clases sociales.

Es importante destacar que los sociólogos: Carlos Marx, Bourdieu y Bernstein consideran a los establecimientos educativos como reproductores del sistema social imperante. Lo que quiere decir que los colegios vienen a confirmar las diferencias sociales que existen entre una clase social y otra, vienen a repetir una conducta que ya estaba establecida en la sociedad,

[7]Bernstein, Basil . La estructura del discurso pedagógico. Ediciones Morata, Madrid, 1998. Pág. 107

siguen transmitiendo los mismos valores y enseñanzas que precedían la existencia de los alumnos, por lo tanto conformar meras reproducciones sociales.

No basta que los museos o colegios sean gratuitos, se necesita comprender los códigos que expresan una pieza musical o un cuadro de Picasso. Para esto se requiere poseer ciertos códigos y un entendimiento intelectual. Que les entrega, a los seres humanos, el colegio como agente educador en los primeros años de vida y que ellos deben comprender en el mundo social en que se desenvuelven, pero estas mismas prácticas lo deben llevar a desarrollar sus habilidades cerebrales en cuanto a las relaciones y la forma en que participan del mundo social.

Estos códigos dejan explícitos que ellos cuentan con características que los distinguen del burgo. Las clases sociales no se distinguen solamente por sus diferencias de capital económico, al contrario. Las prácticas culturales de la burguesía tratan de simular que sus privilegios se justifican por algo más que la acumulación de capital. Por lo mismo basan su educación en algo más que la especialización en un área o el reconocimiento intelectual, sino que buscan con ello enfatizar en su poderío por las "artes". Los establecimientos educacionales vendrían a reafirmar esta posición de la clase dominante, ya que en ellas se impartiría una educación elitista y acorde a los requerimientos que ésta establece. La burguesía desplaza a un sistema conceptual de diferenciación y clasificación.

Bernstein muestra que el origen de la distancia entre las clases está dado por la diferenciación social fuera de lo cotidiano, simbólico, resaltando que estas diferencias no son las económicas, el consumo y la acumulación, sino que resaltan que la educación es un elemento que les privilegia. Por eso no es extraño ver que un individuo que es médico proceda de una familia de médicos, ya que ellos, a través de sus tradiciones, tratan de mantener un estatus. Los estudiantes aportan hábitos, modos de comportamiento y actitudes de su medio social de origen que les son enormemente útiles en sus tareas escolares, por lo mismo existen carreras que se repiten al interior de la familia. Por lo que en las aulas reafirman esta condición de tradición familiar.

Bernstein considera que las prácticas culturales son fundamentales en el momento de hacer un análisis al sistema educativo, ya que desde allí se puede percibir como éste funciona. La cultura popular es pragmática, su función se basa en el gusto por la ropa, muebles o maquillaje. Ésta se somete al principio de elección de lo necesario en el doble sentido de lo que es técnicamente necesario y lo que es impuesto por una necesidad económica y social que condena a las gentes simples y modestas a gustos simples y modestos. Esto provoca que en los colegios a los cuales asisten la clase baja delimite las fronteras de los individuos ya que les muestra una cultura basada sólo en los encubrimientos de las necesidades, es decir, les enseñan los mecanismos para sobrevivir y no se preocupan por inculcar nuevas prácticas a sus alumnos.

c) El sistema educativo en función de la reproducción social de Pierre Bourdieu.

El habitus de clase es la posición del sujeto dentro de la estructura de una clase social, donde el individuo contribuye a su producción y reproducción de este mismo sistema de relaciones entre las clases. No es un simple estilo de vida que se deriva de pertenecer a una clase sino que implica la totalidad de nuestros actos y pensamientos, es aquella base con la cual tomamos una u otra decisión.

La base de todas nuestras acciones es el mismo habitus de clase, que es el mero conjunto de conductas y juicios aprendidos. Aunque aparece como algo “natural” en nosotros por ejemplo: nuestros gestos, gustos, lenguaje, etc. Determina nuestra forma de pensar, actuar, las redes sociales que conformamos, costumbres, etc., tiene que ver con la configuración de las clases sociales, es una forma de distinción entre las clases sociales.

Por lo anterior es que las personas de determinadas clases sociales comparten los mismos gustos con aquellos que se encuentran en su mismo habitus social, estas son las llamadas “afinidades colectivas. Que son en definitiva las diferencias sociales de las clases que se distinguen por su posición en la estructura de la producción y por la forma como se producen y distribuyen los bienes materiales y simbólicos en una sociedad y esto a su vez genera el capital social.

El gusto infiere directamente en el capital social y cultural que hemos ido creando a lo largo de nuestra vida y que nos hace pertenecer a una clase social determinada, la cual va generando que nos comportemos de determinadas formas.

Así el gusto implicaría que nos comportemos de ciertas formas por ejemplo las personas que poseen más dinero pueden adquirir bienes que no pueden obtener los que tienen menos, generando gustos distintos, porque tiene poder adquisitivo desiguales, por ejemplo se pueden comprar todos los libros que quieran y pagar colegios de buena calidad. Es decir que los pobres, ricos o clase media no son distintos sólo, a causa de costumbres y normas que los distinguen sino, porque crean distintos tipos de capitales. Desde la óptica Bourdieu los seres humanos al relacionarnos unos con otros vamos creando relaciones interpersonales que nos permiten en determinado momento establecer redes sociales, crear capital social y cultural. El que nos permite ascender en la escala social, o sea que el capital social y cultural son los que ayudan también a la movilidad social.

Lo anterior se complementa con el concepto de "habitus" este permite conceptualmente articular la estructura social y determinar la estructura en la conducta de las personas. Desde el punto de vista determinista la estructura se va a imponer por sobre las personas, el individuo va a seguir lo que la estructura le ha determinado. Si el individuo tiene la capacidad de generar ciertos cambios van a impactar hasta cierto nivel, pero no lo cambiara totalmente.

“La reproducción del capital social exige el esfuerzo incesante de relacionarse en forma de actos permanentes de intercambio, a través de los cuales se reafirma, renovándose, el reconocimiento mutuo. Este trabajo de relacionarse implica un gasto de energía, y por tanto, directa o indirectamente, de capital económico. El trabajo de relacionarse es parte integrante del capital social, como lo es también la disposición (adquirida) para apropiarse y mantener esa competencia específica”[4]

Por lo expuesto anteriormente es que Bourdieu considera que el capital social y cultural es

[4] Bourdieu, P., “Las formas del capital” en “Poder, derecho y clases sociales”, Capítulo IV, Editorial Desclée de Brouwer, Bilbao, España, 2000.

sólo un mecanismo de reproducción, ya que en ambos casos se limitan a repetir las prácticas sociales. Las escuelas y la transmisión cultural asegurada por la familia refuerzan la condición de pertenecer a ciertas clases sociales, ya que en ellas existe una cultura basada en la diferenciación de status, por lo mismo la adquisición de la cultura se da de forma diferencia. Para efectos de establecer el provecho epistemológico que pueda tener la teoría de Pierre Bourdieu.

Para el análisis de los procesos de Reformas Curriculares, habría que empezar por citar su aporte para la construcción y consolidación de un campo de investigación que analiza las dinámicas de los sistemas educativos y la forma como desde allí se contribuye a fraguar las relaciones directas entre la reproducción cultural y la reproducción de la estructura social, es decir, la forma como el sistema de enseñanza se convierte en la institución privilegiada para la definición de las relaciones de fuerza y de las relaciones simbólicas entre las clases

En el campo educativo opera la diferenciación social y jerarquización de clase como una continuación de las primeras formas de posicionamiento e interacción social que ocurre en la familia con la interiorización de los referentes culturales y modos de socialización iniciales que serán determinantes en la posterior distribución del capital cultural y en el tipo de habitus que se desea formar. Este matrimonio entre familia y escuela, que en parte configuran y fijan el origen social y la clase, serán concluyentes en el desarrollo de algunos aspectos de la vida escolar, por ejemplo, en el éxito o fracaso, la permanencia o deserción, para el acceso a los altos niveles del sistema educativo o para determinar su orientación profesional. Estos mecanismos son los que Pierre Bourdieu y Jean-Claude Passeron analizan en Los herederos. Los estudiantes y la cultura (2004) y las ventajas o desventajas que proporcionan los hábitos culturales y las disposiciones heredadas del medio de origen durante la estancia en las instituciones educativas, que como se verá operan con unos refinados mecanismos de legitimación social.

CAPITULO III

PROPUESTA DE MEJORAMIENTO

3.1. Presentación de la propuesta

Esta propuesta de mejoramiento busca indagar y conocer la instalación real de la ludoteca escolar como herramienta de aprendizaje pedagógico y social, desde su instalación no se han hecho mediciones reales de su impacto en la comunidad educativa. Hasta ahora solo se cuenta con una gran cantidad de recursos, capacitaciones a los docentes, equipo directivo, asistentes de aula y talleres para los apoderados. Además del trabajo que se ha realizado junto a los estudiantes gamificiando una parte no muy importante de los juegos.

Ahora bien, sus propósitos e intervenciones a través del PME y el PEI, buscan garantizar el foco en el aprendizaje y utilización de las estrategias lúdicas en las prácticas pedagógicas y de convivencia escolar. También sus aportes desde el autocuidado; implementa actividades en consejo de profesores y finalización de semestre, lo que les permite conocer juegos y reflexionar acerca de su práctica pedagógica.

Como se ha mencionado anteriormente, el siguiente plan de mejoramiento busca conocer si efectivamente se ha incorporado la estrategia del juego en el aula de manera efectiva, si los estudiantes reconocen las potencialidades del juego, analizar si hay una implementación real en el currículo escolar. Diferenciando entre aquella instalación que obedece a un quehacer socioemocional del juego, el cual se da desde la convivencia escolar o su instalación definitiva como una herramienta pedagógica.

Para que sea efectivo este plan se debe primero diagnostica el estado del arte de la instalación de la ludoteca, es necesario primero conocer cuáles han sido sus reales aportes en el desarrollo de una cultura lúdica para proceder a realizar una intervención de mejoramiento. Por lo cual el diagnostico nos permitirá tener en una mirada global en sus proceso de intervención, los diagnósticos permite analizar un problema desde distintas miradas, en esta

ocasión lo haremos de manera holística utilizando los datos que tenemos a nuestra disposición, pero también creando nuevas fuentes como lo son las encuestas.
En este proceso de mejora se requiere hacer una evaluación desde el ámbito pedagógico, es decir si realmente los docentes han logrado instalar en el aula la estrategia del juego como una herramienta de aprendizaje. Este es un aspecto esencial, ya que responde a todas las pretensiones que tiene la metodología,

Por último, se hace necesario tener consideración que conocer si realmente es efectivo el plan se debe realizar un evaluación de las acciones aplicadas, esto con el fin de lograr establecer si realmente es efectivo poder aplicar todas estas acciones en el establecimiento escolar. Teniendo claro cuáles son los desafíos de medir el impacto de una sub Área que toma cada vez más fuerza en el colegio, por lo cual de no ser bien implementada la propuesta puede tener resultados no beneficios para toda la comunidad educativa. Es por ello que se hará una evaluación de la propia iniciativa, ya que queremos contribuir al proceso.

La presente propuesta no presenta un gran gasto para el establecimiento educacional, ya que se pueden utilizar los mismos recursos con los que cuenta, solo se necesita contar con tintas, impresora, computador y hojas para desarrollar las guías y encuestas. Es decir es totalmente aplicable en cuanto a los recursos económicos con los cuales se debe contar para hacer un diagnóstico y evaluación de esta envergadura, el cual le permitiría al colegio mejorar un área en la que ha invertido recursos profesionales y materiales.

3.1.1. Desarrollo de la Propuesta

La propuesta busca instalar un plan de mejora acorde al establecimiento escolar en la cual se implementará, por lo tanto los objetivos General y Específicos responden a ello. Es decir, buscan promover que los procesos internos de la entidad se desarrollen de forma eficiente y eficaz por medio de acciones que guían el Plan de Mejoramiento.

3.2. Objetivos General y Específicos

Objetivo General

Desarrollar un plan de mejoramiento en relación a la implementación de la Ludoteca Escolar y su percusión en la estrategia del aprendizaje basado en juegos.

Objetivos Específicos

1. Diagnosticar el proceso de instalación de la ludoteca escolar, en sus metodologías académicas y sociales.
2. Describir las acciones implementadas por los departamentos que han utilizado la estrategia del juego en el aula.
3. Establecer protocolos que permitan ir evaluando la instalación de la estrategia del juego en sus distintas dimensiones.
4. Evaluar las acciones implementadas en la propuesta de mejoramiento, identificando aspectos de mejora y remediales

3.2.1 Desarrollo de los Objetivos Específicos

Objetivo 1: 1. Diagnosticar el proceso de instalación de la ludoteca escolar, en sus metodologías académicas y sociales.

Meta o Resultado del Objetivo Específico 1	Nombre de las Actividades	Indicadores para cada actividad	Medios de Verificación para cada actividad.
100% de los aspectos del proceso de instalación de la ludoteca escolar identificados. 1° Elaboración de Diagnóstico de la implementación de la ludoteca	1. Aplicación de encuesta de percepción sobre el uso del juego en estudiantes de básica, apoderados, docentes y asistentes de la educación. 2. Análisis de los instrumentos de	1. El 80% de la comunidad educativa habrá realizado encuesta de percepción. 2. Análisis de las encuestas,	-Instrumentos de recolección de información: Encuesta; Apoderados, estudiantes y docentes. -Análisis en programa estadístico

	recolección de información (encuesta). 3. Creación de informe que permite generar diagnóstico.	 3.Elaboración de 1° informe de Diagnóstico	SPSS. -Informe de diagnóstico con los resultados de la encuesta. -Acta de Acuerdos -Instructivo de sistematización -Invitación a responder encuesta -Instructivo Tablas de Doble Entrada

3.2.1 Descripción de las Actividades del Objetivo Específico 1: Conocer la percepción, a través de encuesta, la instalación de la ludoteca para diagnosticar su proceso de instalación en el desarrollo de metodologías académicas y sociales.

Actividad 1: Aplicación de Encuesta de Percepción		
Participantes	Responsables de la Actividad	Recursos (Materiales, Humanos)
Equipo directivo, docentes, estudiantes de básica, apoderados.	Equipo Directivo Encargada del Plan	-Encuesta en papel -Programa SPSS -Sujetos encuestados
Descripción de la ejecución o desarrollo de la Actividad: a) Se inicia esta actividad citando a los actores pedagógicos mediante un email institucional que consiste en una investigación formal la que irá en el correo (ver Anexo 1), mediante la cual se invita a participar de la encuesta. La encuesta (ver anexo 2) como instrumento de recolección de información permite conocer la percepción que tienen los estudiantes, docentes y apoderados respecto del uso del juego en el establecimiento escolar. Es por esto que se hace un diseño del instrumento en el cual se		

contempla la diferenciación del tipo de usuario, está dividido en dos partes con preguntas generales para los tres grupos y una segunda parte con preguntas diferenciadas.

b) Una vez realizado el diseño del instrumento de medición, encuesta, se procede a su aplicación; en la segunda semana de marzo se comienza con los estudiantes de 5° a 8° básico, posteriormente en los dos primero días de la tercera semana de marzo se aplica a los apoderados y docentes.

c) El cuestionario está diseñado en papel, su duración es de 30 minutos, y si se hace reflexivamente, además cuenta con distintos ítems, varios de ellos diferenciados dependiendo del usuario; Apoderados, Estudiantes y Docentes.

d) En la medida que se van aplicando las encuestas la encargada o coordinadora la va ingresando en el programa SPSS, lo que permite ir optimizando los tiempos. Para la sistematización de la información recolectada en el programa SPSS se seguirá el siguiente instructivo (ver anexo 3).

Evaluación del desarrollo la Actividad: Para evaluar la actividad, se desarrollará un plenario con el equipo directivo, a fin de: (a) Discutir la información recolectada que será vaciada en un acta de acuerdo (ver anexo 4) y (b) Se administrará una encuesta de satisfacción (ver anexo 5) a los fines de que entreguen su percepción sobre lo desarrollado en primera actividad.

Procedimiento y/o Instrumento	Período	Responsables de la Evaluación
- 1.Aplicación 1º Encuesta de Percepción sobre el uso del juego. 2. Acta de acuerdos para la toma de decisiones.	-4° semana de marzo aplicación de Encuesta a Docente. -1° y 2° semana de abril Aplicación encuesta apoderados y estudiantes. -Evaluación de actividad 3°semana de abril	-Equipo Directivo -Encargada del Plan

Actividad 2: Análisis de los instrumentos de recolección de información (encuesta).		
Participantes	Responsables de la Actividad	Recursos (Materiales, Humanos)
-Encargada del Plan -Equipo Directivo	-Encargada del Plan	-Encuesta en papel -Programa SPSS -Programa PPT -Sujetos encuestados

Descripción de la ejecución o desarrollo de la Actividad:

a) Una vez aplicada la encuesta de percepción se traspasan cada una de ellas al programa estadístico para las ciencias sociales (SPSS). Este es un software que sirve para consultar datos, hacer análisis y guardar una gran cantidad de datos, es muy utilizado en las ciencias

sociales para generar información confiable respecto de la creación de tablas de contingencia,

b) Ya trasvasijado los datos obtenidos en la encuesta, se procede a realizar los gráficos y frecuencias, que permiten hacer un análisis descriptivo de la información. Estos gráficos serán circulares y las tablas de frecuenta tendrán la estructura de tablas de doble entrada o contingencia (ver anexo 6) con apoyo en la estadística descriptiva.

c) Al contar con los resultados proporcionados por la encuesta se procede hacer un análisis general, además de sacar conclusiones. Lo que dará a un proceso de exploración, transformación y examinación de la realidad, elementos esenciales para generar un diagnostico apropiado del proceso de instalación de la ludoteca en sus dimensiones pedagógicas y sociales. Permitiendo continuar con las otras etapas relacionas con el objetivo de la propuesta de mejoramiento.

Evaluación del desarrollo la Actividad: Reunión de equipo directivo para analizar lo que ha sido el proceso de recolección de información en los distintos niveles. Dichos resultados se visualizaran en una presentación digital (ver anexo 7).

Procedimiento y/o Instrumento	Período	Responsables de la Evaluación
1.Minuta de reuniones 2.Evaluación de los resultados de la Encuesta de Percepción. -Presentación en PPT	-4° Semana de abril se hará reunión para la presentación de los resultados.	-Equipo Directivo

Actividad 3: Creación de informe que permite generar diagnóstico.		
Participantes	Responsables de la Actividad	Recursos (Materiales, Humanos)
-Encargada del Plan	-Encargada del Plan	-Encuesta en papel -Programa SPSS -Computador con buena capacidad para soportar programa SPSS -Sujetos encuestados

Descripción de la ejecución o desarrollo de la Actividad:

a) Con los análisis listos, el que incluye una conclusión, se procederá hacer un informe de diagnóstico (ver anexo 8), el cual contiene informes técnicos proporcionados por la institución. Este informe permite conocer el mejoramiento continuo o no, de lo que ha sido la instalación del juego en el establecimiento educacional. También se indicará la importancia

del monitoreo permanente. b) Además, se sacaran gráficos y estadísticos descriptivos que permiten tener una mejor mirada del objeto de estudio. Ello aporta al desarrollo de las conclusiones e interpretación de los datos recogidos en la encuesta. C) El informe será presentado al equipo directivo y posteriormente al consejo de profesores, la propuesta es que en base a la información obtenida se puedan tomar decisiones respecto a cómo se ha ido instalando el juego en el aula.

Evaluación del desarrollo la Actividad: para la actividad se realizará un FODA (anexo 9) junto al equipo Directivo, el cual para conocer los aspectos más relevante del diagnóstico. Junto a los docentes se aplicará la encuesta de satisfacción (ver anexo 5).		
Procedimiento y/o Instrumento	Período	Responsables de la Evaluación
-Informe de Diagnóstico, el cual contiene los resultados de las encuestas anteriores. -Cuadro de FODA -Encuesta de Satisfacción dirigida a los docentes	1°, 2 y 3° semana de mayo se generará informe de diagnóstico.	Encargada del Plan Equipo Directivo

3.2.2. Descripción de las Actividades del Objetivo Específico 2:

Objetivo 2: Identificar el uso de la Metodología del Juego para el aprendizaje utilizada por los docentes de básica en el aula.

Meta o Resultado del Objetivo Específico 2	Nombre de las Actividades	Indicadores para cada actividad	Medios de Verificación para cada actividad.
90% de los docentes identifican las Metodologías del Juego más apropiadas para el Aprendizaje según la asignatura y contextos de aula.	- 1 Jornadas de trabajo con UTP y docentes.	1. 80% de los docentes participa en forma activa en las jornadas de trabajo y utiliza la metodología del juego en el aula.	1.Acta de Acuerdos -Minuta de reuniones -FODA

	- 5 Acompañamiento al Aula con pauta guiada para ver el uso del juego	2. 100% de los docentes invitados a participar del acompañamiento aceptan su implementación.	2.Pauta de acompañamiento
	-3 Observación no participante en el aula, que se imparte la metodología del juego.	3. 100% de los docentes invitados a participar en la observación no participante acceden a ser observados.	3.Pauta de observación no participante.

Actividad 1: Jornada de trabajo con UTP y docentes para revisar y analizar los componentes que están utilizando en referencia a la metodología del juego en el aula.		
Participantes	Responsables de la Actividad	Recursos (Materiales, Humanos)
Equipo Directivo y Docentes de Básica.	Encargada del Plan	-Proyector de imagen -Computador -Guías de trabajo -Planificaciones

Descripción de la ejecución o desarrollo de la Actividad:

a) En esta actividad se considera la participación de la jefa de UTP, quien analizará el desarrollo de la implementación de la estrategia del juego en el aula. Además, entregará una mirada institucional de cómo se han ido generando los espacios de interacción en la sala de clases entorno al juego y su contribución en la planificación. Por ejemplo; si los docentes la utilizan en el inicio, desarrollo o al final de ella. Lo que permitirá guiar la jornada, desde un punto de partida objetiva de la inserción de la estrategia en el establecimiento escolar.

c) Una vez expuesto los lineamientos institucionales y el desarrollo del juego en el aula, desde la mirada de la UTP, se realizará un análisis FODA de las planificaciones (ver anexo 9) que utilizan los docentes para las clases. Para ello se dividirán en grupos de 4 personas con una guía de trabajo enfocada en identificar los aspectos relevantes de la clase y en cuál de ellos se utiliza el juego.

d) Los grupos deberán exponer sus ideas principales entorno al trabajo que se realizó con la guía, en la cual identificaron los aspectos relevantes del juego y cuáles de ellos son los más utilizados. Sino lo hubieren, porque no utilizan la estrategia deberán comentar el por qué no lo hacen y argumentar sobre ello.

e) Una vez que pasaron todos los grupos a exponer se hará una reflexión final de la jornada

(ver anexo 10), la que dará paso a informar que se realizara acompañamiento al aula para poder identificar en ella cuales son los más utilizados por los docentes y también conocer si no utilizan la estrategia.

Evaluación del desarrollo la Actividad: sistematización de la actividad (ver anexo11), por medio de un cuadro que permite analizar cada uno de los aspectos identificados por los docentes. La evaluación la hará la encargada de la Propuesta, ya que es un cuadro que se puede ir llenado de manera particular.

Procedimiento y/o Instrumento	Período	Responsables de la Evaluación
-Cuadro de sistematización	-1° semana de junio se realizará jornada	-Encargada del Plan

Actividad 2: 5 Acompañamiento al Aula con pauta guiada para ver el uso del juego.		
Participantes	Responsables de la Actividad	Recursos (Materiales, Humanos)
Equipo Directivo y Docentes de básica.	Encargada del Plan	-Pautas de Acompañamiento--Guías de trabajo -Planificaciones

Descripción de la ejecución o desarrollo de la Actividad:

a) Diseño y elaboración de la Pauta de Acompañamiento la cual hace distinción en los momentos de la clase, el uso del tipo de juego y la implementación de la estrategia acorde a la planificación y el curriculum.

b) En esta actividad se considera la participación de la jefa de UTP, quien acompañará a encargada del plan hacer el acompañamiento al aula. Además, la Unidad Técnico pedagógica visará la Pauta de Acompañamiento (ver anexo 12).

c) El acompañamiento se hará de manera sistemática, los docentes conocerán el día y la hora en el cual se desarrolla. Además, la pauta también es de su conocimiento.

e) En esta etapa se hace retroalimentación al docente que fue acompañado en el aula, manifestando todos aquellos aspectos positivos y que aquellos por mejorar de la clase en referencia a la utilización del juego como estrategia. La pauta contempla la incorporación de otros elementos de la clase, ellos aportan a su desarrollo, por eso están allí, ahora bien nuestro foco siempre será el juego como una estrategia.

Evaluación del desarrollo la Actividad: sistematización de la actividad (ver anexo 11), por medio de un cuadro que permite analizar cada uno de los aspectos identificados en el acompañamiento. La reflexión se ejecutara junto al equipo Directivo.		
Procedimiento y/o Instrumento	Período	Responsables de la Evaluación
-Cuadro de sistematización -Pauta de Acompañamiento	-2° y 3° semana de junio, se realizará acompañamiento al aula.	-Encargada del Plan -Equipo Directivo

Actividad 3: 5 Observaciones no participante en el aula, que se imparte la metodología del juego		
Participantes	Responsables de la Actividad	Recursos (Materiales, Humanos)
Equipo Directivo y Docentes de básica.	Encargada del Plan	- Pauta de Observación no participante -Guías de trabajo -Planificaciones

Descripción de la ejecución o desarrollo de la Actividad:

a) Diseño y elaboración de la Pauta de Observación no participante (ver anexo 13), La observación de aula se lleva a cabo a través de una pauta construida con el fin de consignar la presencia de los distintos elementos propuestos dentro de las orientaciones para la implementación de las prácticas que impulsan el desarrollo del juego como estrategia.

b) Se utiliza en aula para observar durante la jornada educativa las dimensiones Ambiente Físico, Interacciones Positivas, Organización del Tiempo, Intencionalidad Pedagógica y Estrategias de implementación.

c)La pauta de Observación no participante tiene una duración de 90 minutos, que es el tiempo que dura un clase. Será aplicada en 5 oportunidades a docentes de enseñanza básica, en las distintas asignaturas; matemáticas, lenguaje, ciencias sociales, educación física e historia.

d) En el consejo de profesores, previo a la actividad, se informará a los profesores que serán observados, a ellos se les pasara la pauta en la misma reunión para que la conozcan y sepan cuáles son las dimensiones a observar.

d) Para la observación no participante también se realiza una retroalimentación a los docentes que fueron observados, de manera inmediata, es decir una vez terminada la clase se le comentarán los resultados obetenidos en la pauta. Esto con el fin de poder compartir la experiencia.

Evaluación del desarrollo la Actividad: sistematización de la actividad (ver anexo 11), por medio de un cuadro que permite analizar cada uno de los aspectos identificados en la observación no participante. La que se realizará por parte de la encarga de la Propuesta.		
Procedimiento y/o Instrumento	Período	Responsables de la Evaluación
- Pauta de Observación no participante -Cuadro de sistematización	-4° semana de junio, se realizará observación no participante-.	-Encargada del Plan

3.2.3 Desarrollo de los Objetivos Específicos

Objetivo 3: Establecer protocolos que permitan ir evaluando la instalación de la estrategia del juego en sus distintas dimensiones.

Meta o Resultado del Objetivo Específico 3	**Nombre de las Actividades**	**Indicadores para cada actividad**	**Medios de Verificación para cada actividad.**
Crear 1° protocolo que permita ir evaluando la instalación de la estrategia del juego en sus distintas dimensiones.	1. Una jornada junto al equipo directivo y comunidad educativa para crear protocolo de acción en el uso de la estrategia del juego en el aula y en la convivencia escolar	1. 90% de las personas que participan de la elaboración del protocolo lo conocen y difunden.	1. Acta de la actividad. - Minuta de reunión -Lista de asistencia - Matriz de FODA
	2. Redacción del protocolo	2. Elaboración de 1° Protocolo sobre el uso del juego.	2. Protocolo de Integración del Juego en el Aula y la Convivencia Escolar
	3. Una Jornada de presentación de protocolo. Junto a toda la comunidad educativa.	3. El 90% de los invitados participará de la Jornada integral y reflexión de	3. Acta de la actividad. - Minuta de reunión -Lista de asistencia

		resultados.	
	4. Aplicación de una encuesta para medir el impacto en los docentes y asistentes de la educación, en relación a la implementación de protocolo.	4. El 95% de los profesores y asistentes de la educación realizará la encuesta.	4. Resultados de encuesta.
	5.Analizar resultados encuesta	5.Se analizará el 100% de los resultados	5.Instructivo de sistematización

Actividad 1: Dos jornadas junto al equipo directivo y docente para crear protocolo de acción en el uso de la estrategia del juego en el aula y en la convivencia escolar		
Participantes	Responsables de la Actividad	Recursos (Materiales, Humanos)
Equipo Directivo, Docentes de Básica, Asistentes de Aula, Equipo PIE y Asistentes de la Educación.	Encargada	-Proyector de imagen -Computador -Guías de trabajo -Planificaciones

Descripción de la ejecución o desarrollo de la Actividad:

a) Para la primera jornada de trabajo junto a la comunidad educativa se pretender dar a conocer los aspectos básicos con los cuales se debe elaborar un protocolo (ver anexo 14), poniendo énfasis en su diseño y elaboración participativa. El cual considera la experiencia de cada uno de los participantes de la jordana, desde aquellos que utilizan el juego en el ámbito de la convivencia escolar, así como también aquellos que lo utilizan como una herramienta de estrategia pedagógica.

- ✓ El protocolo seguirá la siguiente estructura, para la jornada llegaremos hasta la Fase 2, la cual consiste en la elaboración del documento, se comenzará con trabajo grupal. Los asistentes a la jornada se deberán reunir en grupos de 5 personas y entregaran propuestas para comenzar borrador de protocolo.

- ✓ Al final de jornada se deben presentar un resumen y las conclusiones de los distintos grupos de trabajo, para ello se les compartirán una ficha en la cual deben poner sus impresiones y principales ideas.

b) En la primera jornada se trabajará con la estructura para hacer el protocolo en su borrador, el cual cuenta con una estrategia de elaboración (ver anexo 15).

Descripción de las Fases del Protocolo (se irán desarrollando en dos jornadas).
C) Fases de la construcción:
1º. Fase de preparación. Esta fase, o fase inicial, termina cuando se tiene una estructura definida y un cuerpo de conocimientos suficientes sobre la instalación e implementación del juego que se va a protocolizar. La que debe servir para las actividades de convivencia escolar, así como para aquellas pedagógicas.

2º. Fase de elaboración del documento. Consiste en dar forma de protocolo, es decir, en redactar un documento con todos los datos y conocimientos recogidos en la fase anterior. Termina cuando existe una redacción provisional o borrador del documento del protocolo.

3º. Fase, o de análisis crítico. La discusión y el pilotaje del Protocolo: consiste en someter la estructura diseñada y la redacción obtenida en las fases anteriores a la discusión y crítica de los profesionales y usuarios a los que afectará su puesta en marcha. Tras recoger las sugerencias y modificaciones correspondientes termina con la elaboración del texto definitivo del documento del protocolo. En esta fase se va a pilotar el funcionamiento del protocolo antes de ponerlo en marcha de una forma generalizada.

4º. Fase de difusión e implementación. La puesta en marcha: consiste en difundir el protocolo, ya terminado, a toda la comunidad educativa. En este momento se fija una fecha para la puesta en marcha del protocolo, fecha en la que termina esta fase.

5º. Fase de evaluación. La evaluación del Protocolo (monitorización del cumplimiento): fija la periodicidad con la cual se comentará y analizará el cumplimiento del protocolo, para garantizar su utilidad. Esta fase no termina nunca.

Evaluación del desarrollo la Actividad: sistematización de la actividad, por medio de un cuadro que permite analizar cada uno de los aspectos identificados por los participantes de las jornadas. La actividad será dirigida para el equipo directivo, quienes harán la respectiva evaluación junto a la encargada del Plan (ver anexo 11).

Procedimiento y/o Instrumento	Período	Responsables de la Evaluación
-Cuadro de sistematización	- 1° semana de agosto	-Encargada del Plan

Actividad 2: Redacción del protocolo		
Participantes	Responsables de la Actividad	Recursos (Materiales, Humanos)
Encargada del Plan	Encargada del Plan	-Proyector de imagen -Computador -Guías de trabajo -Planificaciones

Descripción de la ejecución o desarrollo de la Actividad:

a) Una vez recogida la información necesaria para armar el borrador del protocolo (1er Jornada), se realizarán las siguientes acciones, bajo el siguiente precepto:

- La protocolización, entendida como una metodología o como una técnica, precisa un aprendizaje y un entrenamiento práctico de cómo normalizar, sobre todo si se pretende que tenga una base sólida debe contar con la participación de la comunidad. La enorme importancia de estos aspectos se explica, porque al ser un protocolo una herramienta que se va a aplicar a la toma de decisiones en el uso del juego, y que por lo tanto se aplicará a los estudiantes, si es una mala herramienta (mal diseñada) puede producir el efecto contrario al buscado (sistematizando decisiones inadecuadas y/o errores), o no utilizarse.

b) Por tanto, con estos aspectos y la información recogida en la jornada anterior se procede al escrito propiamente tal del protocolo, ya que se cuenta con las posturas y visiones de los elementos con los cuales se debe implementar, por lo que entramos en las Fase 3.

c) Esta tarea de ordenar la información la realizará la encargada del plan, para luego en la segunda jornada hacer la retroalimentación según el esquema (ver anexo 15).

- Fase 3, o de análisis crítico. La discusión y el pilotaje del Protocolo: consiste en someter la estructura diseñada y la redacción obtenida en las fases anteriores a la discusión y crítica de los profesionales y usuarios a los que afectará su puesta en marcha. Tras recoger las sugerencias y modificaciones correspondientes termina con la elaboración del texto definitivo del documento del protocolo. En esta fase se va a pilotar el funcionamiento del protocolo antes de ponerlo en marcha de una forma generalizada.

Evaluación del desarrollo la Actividad: sistematización de la actividad, por medio de un cuadro que permite analizar cada uno de los aspectos identificados. Esta es una acción de exclusividad de la encargada del plan, ya que en ella se deben identificar los aspectos relevantes del protocolo arrojados por el esquema, lo que dará origen al borrador. Por tanto la evaluación este caso, es más específica que en las actividades anteriores (ver anexo 15).

Procedimiento y/o Instrumento	Período	Responsables de la Evaluación
-Cuadro de sistematización	-2° y 3° semana de agosto	-Encargada del Plan

Actividad 3: Una Jornada de presentación de protocolo. Junto a toda la comunidad educativa.		
Participantes	Responsables de la Actividad	Recursos (Materiales, Humanos)
Equipo Directivo, Docentes de Básica, Asistentes de Aula, Equipo PIE y Asistentes de la Educación	Encargada del Plan Equipo Directivo	-Proyector de imagen -Computador -Guías de trabajo -Planificaciones

Descripción de la ejecución o desarrollo de la Actividad:

a) Por medio de una segunda jornada de trabajo se presentará el protocolo a toda la comunidad, cabe decir que no es solo para los docentes, ya que el protocolo contempla el uso global del juego. En este sentido al igual que en la primera actividad contaremos con la presencia de los asistentes de la educación, profesionales del PIE, etc.

b) Etapas a trabajar en la jornada:

- 4º. Fase de difusión e implementación. La puesta en marcha: consiste en difundir el protocolo, ya terminado, a toda la comunidad educativa. En este momento se fijar una fecha para la puesta en marcha del protocolo, fecha en la que termina esta fase.

- 5º. Fase de evaluación. La evaluación del Protocolo (monitorización del cumplimiento): fija la periodicidad con la cual se comentará y analizará el cumplimiento del protocolo, para garantizar su utilidad. Esta fase no termina nunca.

Evaluación del desarrollo la Actividad: sistematización de la actividad (ver anexo 11), por medio de un cuadro que permite analizar cada uno de los aspectos identificados por los participantes en la jornada. La actividad de evaluación será realizada de manera particular por la encargada de la Propuesta.

Procedimiento y/o Instrumento	Período	Responsables de la Evaluación
-Cuadro de sistematización	- 4° semana de agosto	-Encargada del Plan

Actividad 4: Aplicación de una encuesta para medir el impacto en los docentes y asistentes de la educación, en relación a la implementación de protocolo.		
Participantes	Responsables de la Actividad	Recursos (Materiales, Humanos)
-Docentes -Equipo de directivo -Asistentes de la educación	Encargada del Plan Equipo Directivo	-Encuestas de Papel
Descripción de la ejecución o desarrollo de la Actividad: a) Durante el consejo ampliado, en cual participan docentes y asistentes de la educación se va a aplicar encuesta de satisfacción respecto del Plan de Mejoramiento para conocer como ha sido su instalación (ver anexo 17). b) El llenado del cuestionario es de 10 minutos, contiene en su mayoría preguntas cerradas para conocer la valoración de las personas respecto de la implementación y el diseño del protocolo sobre el uso del juego. También tiene una pregunta, final, abierta para que se puedan expresar y comentar libremente sobre lo que a ellos les parece desde su experiencia este trabajo colaborativo que se ha realizado; creación del protocolo. d) En la medida que se van aplicando las encuestas la encargada o coordinadora la va ingresando en el programa SPSS, lo que permite ir optimizando los tiempos. Para la sistematización de la información recolectada en el programa SPSS se seguirá el siguiente instructivo (ver anexo 3).		

Evaluación del desarrollo la Actividad: Por medio de los cuadros de sistematización y los mismos resultados de la encuesta, encargada de la Propuesta va inferir los resultados entregando una evaluación de la actividad de análisis.		
Procedimiento y/o Instrumento	Período	Responsables de la Evaluación
-Cuadro de sistematización	- 1° semana de septiembre	-Encargada del Plan

Actividad 5: Analizar resultados de la Encuesta.		
Participantes	Responsables de la Actividad	Recursos (Materiales, Humanos)
-Docentes -Equipo de directivo -Asistentes de la educación	Encargada del Plan Equipo Directivo	-Encuestas de Papel
Descripción de la ejecución o desarrollo de la Actividad: a) Una vez aplicada la encuesta de percepción se traspasan cada una de ellas al programa estadístico para las ciencias sociales (SPSS). Este es un software que sirve para consultar datos, hacer análisis y guardar una gran cantidad de datos, es muy utilizado en las ciencias		

sociales para generar información confiable respecto de la creación de tablas de contingencia, b) Ya trasvasijado los datos obtenidos en la encuesta, se procede a realizar los gráficos y frecuencias, que permiten hacer un análisis descriptivo de la información. Estos gráficos serán circulares y las tablas de frecuenta tendrán la estructura de tablas de doble entrada o contingencia (ver anexo 6) con apoyo en la estadística descriptiva. c) Al contar con los resultados proporcionados por la encuesta se procede hacer un análisis general, además de sacar conclusiones. Lo que dará a un proceso de exploración, transformación y examinación de la realidad, elementos esenciales para generar un análisis apropiado al objetivo 2 y la actividad de analizar.

Evaluación del desarrollo la Actividad:		
Procedimiento y/o Instrumento	Período	Responsables de la Evaluación
-Cuadro de sistematización	- 2° semana de septiembre -4° semana de septiembre	-Encargada del Plan

3.2.4 Desarrollo de los Objetivos Específicos

Objetivo 4: Evaluar las acciones implementadas en la propuesta de mejoramiento, identificando aspectos de mejora y remediales

Meta o Resultado del Objetivo Específico 4	**Nombre de las Actividades**	**Indicadores para cada actividad**	**Medios de Verificación para cada actividad.**
Valorar la intervención y participación de la plantilla docente en contexto con los lineamientos establecidos en el plan de mejoramiento.	1. Una jornada con los directivos y sostenedora del establecimiento escolar 2.Gestionar Implementación de remediales y toma de decisiones	1. 100% de los invitados participa de la jornada 2.Una implementación e incorporarán en Tabla de Gestión remediales y mejoras de acuerdo a los resultados de la Jornada.	1. Acta de Acuerdo -Lista de asistencia 2. Tabla de Gestión e implementación

Actividad 1: Jornada con los directivos y sostenedora del establecimiento escolar		
Participantes	Responsables de la Actividad	Recursos (Materiales, Humanos)
-Docentes -Equipo de directivo -Asistentes de la educación	Encargada del Plan Equipo Directivo	-Encuestas de Papel
Descripción de la ejecución o desarrollo de la Actividad: a) Durante el consejo ampliado, en cual participan docentes y asistentes de la educación se va realizar jornada de reflexión respecto del Plan de Mejoramiento para conocer como ha sido su instalación (ver anexo 19). b) La jornada tendrá una duración de 60 minutos en la cual los participantes podrán exponer sus ideas e inquietudes, respecto de la propuesta de mejora que se ha ejecutado durante el año en curso. .		

Evaluación del desarrollo la Actividad: Por medio de los cuadros de sistematización y los mismos escritos de las actas de la jornada, encargada de la Propuesta hará una evaluación que dé cuenta sobre la efectividad de la actividad.		
Procedimiento y/o Instrumento	Período	Responsables de la Evaluación
-Cuadro de sistematización	- 1° semana de octubre	-Encargada del Plan

Actividad 2: Gestionar Implementación de remediales y toma de decisiones		
Participantes	Responsables de la Actividad	Recursos (Materiales, Humanos)
-Docentes -Equipo de directivo -Asistentes de la educación	Encargada del Plan Equipo Directivo	- Incorporación de remediales en las actividades del Pla de Mejoramiento.
Descripción de la ejecución o desarrollo de la Actividad: a) Se realizara una jornada con los directivos y sostenedora del establecimiento escolar para analizar el proceso de las actividades que se realizaron para el Plan de Mejoramiento (ver anexo 19). b) La actividad tiene como duración 90 minutos, porque se hará una profunda reflexión de cómo ha sido la implementación de la Propuesta en todas sus dimensiones. c) Durante la discusión el equipo deberá ajustar el diseño de la propuesta, poniendo énfasis en		

los objetivos más disminuidos, implementado los nuevos lineamientos en el plan, para ser aplicados en este año y años venideros. Una vez consensuado los cambios y remediales se deben informar a la comunidad educativa, de esta manera si el Plan requiere ser nuevamente aplicado se hará de manera más óptima y atingente que la primera vez.

Evaluación del desarrollo la Actividad: El equipo directivo trabajará de manera colaborativa (anexo 4), aclarando la estrategia de análisis, en este caso debe ser cualitativa y cuantitativa. Ya que deberá tener en cuenta los resultados de la encuesta de Satisfacción y además de manera más profunda debe hacer un análisis profundo de la tabla (anexo 19) que muestra la percepción del plan de gestión y por tanto la propuesta de mejoramiento.		
Procedimiento y/o Instrumento	Período	Responsables de la Evaluación
1. Incorporación de remediales en 1º en el Plan. 2. Tabla de Gestión que permite Evaluación final de implementación de remediales. 3. Informar resultados finales a docentes y proyecciones año 2024	- 2°, 3° y 4° semana de octubre -De manera excepcional se deja 1° semana de noviembre para imprevistos	-Encargada del Plan -Equipo Directivo

Cronograma de Actividades		AÑO 2023																																			
OBJETIVO GENERAL: Desarrollar un plan de mejoramiento en relación a la implementación de la Ludoteca Escolar y su percusión en la estrategia del aprendizaje basado en juegos.		MAR				ABR				MAY				JUN				JUL				AGO				SEP				OCT				NOV				DIC			
OBJETIVO ESPECIFICO	Actividades	S 1	S 2	S 3	S 4	S 1	S 2	S 3	S 4	S 1	S 2	S 3	S 4	S 1	S 2	S 3	S 4	S 1	S 2	S 3	S 4	S 1	S 2	S 3	S 4	S 1	S 2	S 3	S 4	S 1	S 2	S 3	S 4	S 1	S 2	S 3	S 4	S 1	S 2	S 3	S 4
1. Diagnosticar el proceso de instalación de la ludoteca escolar, en sus metodologías académicas y sociales.	1. Aplicación de encuesta de percepción sobre el uso del juego en estudiantes de básica, apoderados, docentes y asistentes de la educación.				X	X	X	X																													
	2. Análisis de los instrumentos de recolección de información (encuesta).								X																													
	3. Creación de informe que permite generar diagnóstico.									X	X	X																										
2. Describir las acciones implementadas por los departamentos que han utilizado la estrategia del	1. una Jornada de trabajo con UTP y docentes.													X																							
	2.5Acompañamiento al Aula con pauta														X	X																						

| | | |

| | | |

CAPÍTULO IV

CONCLUSIONES

4.1Principales reflexiones de la estrategia de Ludoteca

El presente capitulo, está confeccionado para concluir racionalmente con los objetivos que persigue el Seminario de Grado, relacionando a la Propuesta de un Plan de Mejoramiento que intenta instalar de manera adecuada el Juego como estrategia en el proceso de enseñanza aprendizaje. Para ello incorpora una mirada sociológica basa en la educación como un sistema de reproducción social que contiene códigos, produce y reproduce a la sociedad, moldeándola de una manera en la cual a las personas no se les permite cuestionar. Es por ello la importancia de ir incorporando reformas curriculares e implementar nuevas estrategias en el aprendizaje, que permitan al sistema renovarse y ser capaz de cortar con este sistema de códigos diferenciador de las clases sociales y más bien se deben trabajar en crear nuevas formar de generar habilidades y por ende conocimiento.

Desde algún tiempo que se ha demostrado científicamente, ya sea al interior de una sala de clases o en la vida, que el conocimiento no se consigue con memorizar los contenidos, ni tampoco con repetirlos una y otra vez, sino más bien en el hacer. Los mejores resultados vienen de la mano del experimentar, y sobre todo, en el emocionarnos. Las emociones, el aprendizaje y la memoria están estrechamente relacionadas. Desde el punto de vista de la neurociencia educativa, cabe destacar que la inteligencia es un concepto multidimensional, por eso un mismo ambiente de aprendizaje debe llevar a los niños a explorar, pensar y expresar sus ideas a través de una variedad de diferentes códigos.

El aprendizaje basado en juegos nos permite desarrollar todo tipo de emociones, saliendo de la educación reproductiva y elitista que se ha dado por años. Rompiendo con las tipologías y códigos descritos por Bernstein, e instalando un método innovador, creador de nuevos conocimientos, holístico en su implementación, racional en su estructura, sencillo y simple en su ejecución.

La mejor forma de consolidar conceptos es realizando prácticas asiduas de actividades manipulativas, relacionándolas con temáticas y contextos afines al estudiante; de nuevo, por

este motivo, la Ludoteca presenta multiples posibilidad para instalar el juego como una herramienta potente para fortalecer esta aptitud, dado que permite aplicar los conceptos adquiridos de forma significativa, haciendo al estudiante protagonista y parte activa de su aprendizaje.

En este contexto, el juego (gamificado o no) permite al estudiante desarrollar otras habilidades del pensamiento humano, que se puede incorporar en cualquier asignatura, tenemos juegos para todas; matemáticas, historia, ciencias, educación física, etc. Tiene la ventaja de experimentar más abiertamente, sin miedo al riesgo o a la equivocación, aportando además retos y sentimientos de superación. De esta manera, se potencia una mente activa y atenta, pero sobre todo más libre para explorar y experimentar con diferentes actitudes.

En margen de lo visualizado, se plasma como requerimiento imperante, generar estrategias que permitan a docentes ampliar su repertorio de conocimiento en materia inclusiva, abordando la temática desde la las prácticas pedagógicas que permitan la transformación y mejora desde lo medular, haciendo el trabajo consciente y participativo plasmado en el Plan de mejoramiento (expuesto en el Capítulo IIII).

4.2 Relación de los objetivos en la propuesta de mejoramiento

En relación a los objetivos de la propuesta de mejoramiento, éstos buscan diagnosticar la implementación de la Ludoteca como estrategia de aprendizaje, en distintas aristas sociales y pedagógicas. El incorporar el elemento socioemocional, tratado desde la convivencia escolar, permite conocer el juego en sus múltiples dimensiones dando un aporte de integración a la propuesta. Está área es especialmente trabaja en el objetivo 1, en el que se expusieron actividades relevantes para dar cuenta de un diagnóstico completo y profundo de lo que hasta ahora ha sido la instalación de la estrategia en el establecimiento educacional.

Ahora bien, otro objetivo (2) bien trabajado en la Propuesta dice relación con la descripción de la utilización del juego en el aula, para el cual se diseñó una propuesta concreta de visualizar su comportamiento en la sala de clases. Algo que hasta ahora, no se había incorporado en el colegio, dejando su uso al libre albedrio de quien lo usa. Tanto la pauta de acompañamiento como la observación no participante permiten tener una mirada holista de

cómo se ejecuta una clase, integrando distintos factores; pedagógicos, cognitivos, emocionales, etc.

Nos encontramos también con la propuesta de hacer un protocolo que guie la acción (objetivo 3), lo que viene a regular una actividad que se venía dando de manera desorganizada y poco clara en su ejecución. Las recomendaciones generadas en el protocolo permiten a los docentes y asistentes de la educación conocer la manera más adecuada en la cual se debe implementar el juego, más allá del uso de él en la ludoteca, por tanto, esta acción genera una línea de trabajo estable en la habilitación del juego como una habilidad que genera aprendizaje.

Así pues, en el objetivo 4 de la propuesta de mejoramiento, nos encontramos con la evaluación, en la cual tenemos una mirada reflexiva de cómo se puede mejorar la calidad de enseñanza se entrega a los nuestros estudiantes, pero lo más importe es lograr entregar una educación de calidad basada en la felicidad. Esta, es un requisito imprescindible para incorporar cualquier tipo de aprendizaje y por ende una mejor asimilación de los contenidos que se van pasando a los estudiantes. Desarrollando en ellos una óptima calidad de las funciones ejecutivas del cerebro, reconociendo las diferentes situaciones problemáticas planteadas por la materia, pudiendo diseñar y ejecutar las estrategias más adecuadas, así como la evaluación y corrección de las mismas, utilizando la estrategia de la ludoteca por medio del aprendizaje basado en juego de la manera correcta y adecuada.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

1. Armstrong, T. (2012). El poder de la neurodiversidad. Ed. Paidos.

2. Bedregal, P., Hernández, V., Prado, P., Castañón, C., Mingo, V., & de la Cruz, R. (2010). Hacia la evaluación de "Chile Crece Contigo": Resultados psicosociales del estudio piloto. Revista Médica de Chile, 138(6), 791-793. https://doi.org/10.4067/S0034-98872010000600022

3. Brunner, J. y Gregory, E. Informe capital humano en chile; Universidad Adolfo Ibáñez, Escuela de Gobierno; 2003.

4. García, J., Portellano, J.A. (2014). Neuropsicología de la atención, las funciones ejecutivas y la memoria.

5. Erikson, E. (2004). Sociedad y adolescencia. Siglo XXI Editores, S.A. 19 Edición en español. ISBN: 9789682318412

6. Fundación de Desarrollo Educativo (2017). Seis usos para una ludoteca en contexto escolar.8-10. https://www.observatoriodeljuego.cl/recursoeducativos/

7. Pérez Gómez, A.I. (1993a): "Las funciones sociales de la escuela: de la reproducción a la reconstrucción crítica del conocimiento y la experiencia". Morata. Madrid.

8. Milicic, N. (2017). Educando a los Hijos con Inteligencia Emocional. Ed. Aguilar. ISBN 10: 9562397939

9. Milicic, N., Alcalay, L., Berger, C. & Torretti, A. (2014). Aprendizaje Socioemocional. Programa BASE (Bienestar y Aprendizaje Socioemocional) como estrategia de desarrollo en el contexto escolar.

10. Mora, F. (2013). Neuroeducación. Solo se puede aprender aquello que se ama. Alianza Editorial.

11. Sousa, David A. (2014). Neurociencia educativa. Mente, cerebro y educación. Ed. Narcea.

12. Rizzolatti, G. (2006) Las neuronas espejo: Los mecanicismos de la empatía emocional. Paidós Ibérica.

ANEXOS

Anexo N°1

Invitación a participar de encuesta de Percepción, la cual va adjunta a correo que será enviado por la encarga del Plan de Mejora.



INVITACIÓN

Colegio Bicentenario De Santa María, y **su Directora Marcela Álvarez Núñez** , le saludan atentamente a usted y tienen el agrado de invitarle a la Jornada de Trabajo denominada "Diagnosticando a la Ludoteca en Colegio". La cuál, tiene por finalidad dar a conocer a los integrantes de la comunidad educativa, sobre las actividades que desarrollaran para la elaboración de un diagnostico que nos permite conocer el estado del arte de la implementación de la Ludoteca en sus dimensiones; pedagógica y socioemocional (Convivencia Escolar).
Bajo este contexto se hará trabajo en grupo y explicará el llenado del cuestionario, el que será aplicado a Docentes, Estudiantes y Apoderados.

La actividad se realizará el **miércoles 16 de marzo a las 16:00 horas en el Salón.**

Su participación le dará un mayor realce a esta actividad.

. . . . . .

Colegio Bicentenario De Santa María. Mes de Marzo 2023
Confirmar asistencia a **[nombre]**, al **correo:** pgacett@colegiodesantamaria.com o al **celular:** 9 64413855

Anexo N° 2

Encuestas de Percepción de usuarios

Encuesta II

COLEGIO BICENTENARIO DE SANTA MARÍA
Educación Inclusiva, de calidad

N° de Folio:_____

Cuestionario de Percepción

Docentes y Profesionales

Lee atentamente, sin apresurarte, las preguntas y alternativas de respuesta de este cuestionario. Marca la alternativa elegida en el mismo.

Esta es una encuesta confidencial que puedes responder con toda tranquilidad. Los datos solicitados son de carácter meramente informativos y nos ayudarán a tomar mejores decisiones respecto de la implementación de la Ludoteca y como ella contribuye a la instalación del juego en sus múltiples dimensiones.

Agradecemos mucho tu cooperación.

I Antecedentes generales

1. Curso _____

2. Género

a) Hombre
b) Mujer
c) No Binario

II Experiencia del uso del juego

2. Desde hace cuatro años se han implementado el juego en el colegio en distintas áreas; convivencia escolar y en el aula. ¿Consideras que su implementación ha sido un aporte para ti?

a) Siempre
b) La mayoría de las veces
c) Algunas veces
d) Solo unas pocas veces
e) Nunca

3. Según su experiencia de juego, ya sea desde la Ludoteca y el trabajo en la sala, Cuánto conoces de estos tipos Juegos:

	Mucho	Poco	Nada	No sabe
3. a) Juegos de Equipo				
3.b) Juegos Matemáticos				
3.c) Juegos de adivinanzas				
3.d) Juegos de Memoria				
3.e) Juegos de Rapidez				

III Satisfacción con la implementación de la Ludoteca

4. En una escala de 1 a 7, donde 1 es "Muy Insatisfecho" y 7 "Muy Satisfecho" ¿Cómo calificarías…

4.a) Tú nivel general de satisfacción con la cantidad de recursos que cuenta la Ludoteca.

1	2	3	4	5	6	7

4.b) Tú nivel general de satisfacción en cuánto a las capacitaciones que recibes sobre el uso del juego como estrategia de aprendizaje.

1	2	3	4	5	6	7

4.c) Tú nivel general de satisfacción en cuánto a las capacitaciones que recibes sobre el uso del juego para el desarrollo socioemocional de los estudiantes y adultos.

1	2	3	4	5	6	7

4.d) Tú nivel de satisfacción con la afirmación "Los juegos son una buena herramienta de aprendizaje".

1	2	3	4	5	6	7

5. Según su experiencia de la estrategia del juego, ya sea desde la Ludoteca y el trabajo en la sala, con qué frecuencia la has implementado…

	Mucho	Poco	Nada	No sabe
5. a) La estrategia del juego la utilizo al inicio de la clase.				
5.b) Conozco la estrategia y genero distintos espacios de participación del juego.				
5.c) Considero que la estrategia del juego favorece el desarrollo de los resultados de aprendizaje de la asignatura.				
5.d) Promuevo la participación de los estudiantes en los procesos de implementación, análisis y reflexión, utilizando los recursos técnicos y físicos de la Ludoteca.				
5.e) Prefiero llevar a los estudiantes a la ludoteca que implementar la estrategia en el aula.				
5.f) ¿Con que Frecuencia gamifico un juego según la unidad o materia que estoy implementando?				
5.g) ¿Con que frecuencia realizo una guía complementaria en relación al juego?				

¡Muchas Gracias!

Encuesta II

COLEGIO BICENTENARIO DE SANTA MARÍA
Educación Inclusiva, de calidad.

N° de Folio:_____

Cuestionario de Percepción

Estudiantes

Lee atentamente, sin apresurarte, las preguntas y alternativas de respuesta de este cuestionario. Marca con una X la alternativa elegida en el mismo.

Esta es una encuesta confidencial que puedes responder con toda tranquilidad. Los datos solicitados son de carácter meramente informativos y nos ayudarán a tomar mejores decisiones respecto de la implementación de la Ludoteca y como ella contribuye a la instalación del juego en sus múltiples dimensiones.

Agradecemos mucho tu cooperación.

1. Curso _____

2. Género

O Hombre

O Mujer

O No Binario

II Experiencia del uso del juego

2. Desde hace cuatro años se han implementado el juego en el colegio en distintas áreas; convivencia escolar y en el aula. ¿Consideras que su implementación ha sido un aporte para ti?

a) Siempre
b) La mayoría de las veces
c) Algunas veces
d) Solo unas pocas veces
e) Nunca

3. Según su experiencia de juego, ya sea desde la Ludoteca y el trabajo en la sala, Cuánto conoces de estos tipos Juegos:

	Mucho	Poco	Nada	No sabe
3. a) Juegos de Equipo				
3.b) Juegos Matemáticos				
3.c) Juegos de adivinanzas				
3.d) Juegos de Memoria				
3.e) Juegos de Rapidez				

III Satisfacción con la implementación de la Ludoteca

4. En una escala de 1 a 7, donde 1 es "Muy Insatisfecho" y 7 "Muy Satisfecho" ¿Cómo calificarías…

4.a) Tú nivel general de satisfacción con la cantidad de recursos que cuenta la Ludoteca.

1	2	3	4	5	6	7

4.b) Tú nivel general de satisfacción en cuánto a las capacitaciones que recibes sobre el uso del juego como estrategia de aprendizaje.

1	2	3	4	5	6	7

4.c) Tú nivel general de satisfacción en cuánto a las capacitaciones que recibes sobre el uso del juego para el desarrollo socioemocional de los estudiantes y adultos.

1	2	3	4	5	6	7

4.d) Tú nivel de satisfacción con la afirmación "Los juegos son una buena herramienta de aprendizaje".

1	2	3	4	5	6	7

3. **Pensando en tu experiencia académica y emocional de este año entorno al juego, indica qué tan de acuerdo estás con las siguientes afirmaciones.**

Para responder, marca la opción que mejor te representa.

	Sí	No	A veces
3.a) Hago mis deberes académicos porque disfruto aprendiendo cosas nuevas.			
3.b) Los juegos educativos me parecen útiles para aprender sobre distintas materias			
3.c) Utilizo el juego como una herramienta en todas las asignaturas			
3.d) Es importante que exista la Ludoteca para nosotros.			
3.e) He cumplido mis expectativas de aprendizaje			
3.f)Utilizo distintas técnicas de estudios en torno al juego.			
3.g) Mi apoderado participa de las actividades que organiza el colegio en torno al juego			
3.h) Tus profesores promueven actividades de aprendizaje en las que se utiliza el juego en la clase.			
3.i) Me he sentido acompañado por mi profesor jefe en este primer semestre			
3.j) En mi casa me ayudan y apoyan con las actividades que se relacionan con el juego, por ejemplo; los que nos entregaron para el día del alumno.			

¡Muchas Gracias!

Encuesta III

COLEGIO BICENTENARIO DE SANTA MARÍA
Educación Inclusiva, de calidad.

N° de Folio:_____

Cuestionario de Percepción

Apoderados

Lee atentamente, sin apresurarte, las preguntas y alternativas de respuesta de este cuestionario. Marca la alternativa elegida en el mismo.

Esta es una encuesta confidencial que puedes responder con toda tranquilidad. Los datos solicitados son de carácter meramente informativos y nos ayudarán a tomar mejores decisiones respecto de la implementación de la Ludoteca y como ella contribuye a la instalación del juego en sus múltiples dimensiones.

Agradecemos mucho tu cooperación.

1. Curso

a) NT1 (´prekinder)
b) NT" (kinder)
c) Primero Básico
d) Segundo Básico
e) Tercero Básico
f) Cuarto Básico
g) Quinto Básico
h) Sexto Básico
i) Séptimo Básico
j) Octavo Básico

2. Género

a) Hombre
b) Mujer
c) No binario

II Experiencia del uso del juego

2. Desde hace cuatro años se han implementado el juego en el colegio en distintas áreas; convivencia escolar y en el aula. ¿Consideras que su implementación ha sido un aporte para ti?

a) Siempre
b) La mayoría de las veces
c) Algunas veces
d) Solo unas pocas veces
e) Nunca

3. Según su experiencia de juego, ya sea desde la Ludoteca y el trabajo en la sala, Cuánto conoces de estos tipos Juegos:

	Mucho	Poco	Nada	No sabe
3. a) Juegos de Equipo				
3.b) Juegos Matemáticos				
3.c) Juegos de adivinanzas				
3.d) Juegos de Memoria				
3.e) Juegos de Rapidez				

III Satisfacción con la implementación de la Ludoteca

4. En una escala de 1 a 7, donde 1 es "Muy Insatisfecho" y 7 "Muy Satisfecho" ¿Cómo calificarías…

4.a) Tú nivel general de satisfacción con la cantidad de recursos que cuenta la Ludoteca.

1	2	3	4	5	6	7

4.b) Tú nivel general de satisfacción en cuánto a las capacitaciones que recibes sobre el uso del juego como estrategia de aprendizaje.

1	2	3	4	5	6	7

4.c) Tú nivel general de satisfacción en cuánto a las capacitaciones que recibes sobre el uso del juego para el desarrollo socioemocional de los estudiantes y adultos.

1	2	3	4	5	6	7

4.d) Tú nivel de satisfacción con la afirmación "Los juegos son una buena herramienta de aprendizaje".

1	2	3	4	5	6	7

5. Experiencias de Aprendizaje basado en el Juego.

	Totalmente de acuerdo	De acuerdo	Ni de acuerdo ni desacuerdo	En desacuerdo	Totalmente en descuerdo
5.a)El colegio ha brindado espacios de aprendizaje que están en concordancia con el contexto escolar, dado la pandemia actual					
5.b) Ha recibido apoyo el estudiante utilizando las distintas herramientas del juego.					
5.c) Como apoderado considera el uso de la Ludoteca ha facilitado el proceso de aprendizaje del estudiante.					
5.d) El Colegio implementa instancias de evaluación coherentes con los resultados de aprendizaje y metodologías utilizadas.					
5.e) Participo de las actividades que propone la Ludoteca a través del área de Convivencia Escolar.					

¡Muchas Gracias!

Anexo 3

Propuesta para ordenar los datos y sacar resultados de la Encuesta.

ANEXO Nº3:

FORMATO PARA SISTEMATIZACIÓN DE LA ENCUESTA

Autor /es:	**Fecha de elaboración:**
Revisores:	**Fecha de revisión:**
Resumen del informe de investigación: El objetivo completo junto con la descripción general de la investigación se incluirán en un resumen que consta de un par de párrafos. Todos los componentes se explican brevemente en el resumen del informe de encuesta. Esto debería ser lo suficientemente interesante como para capturar todos los elementos clave del documento.	
Introducción a la investigación: Siempre hay un objetivo principal en el que el investigador intenta mostrar a través de un informe de encuesta. En la sección de introducción, se intenta cubrir las respuestas relacionadas con este objetivo y establecer una tesis que responda a detalle a las preguntas necesarias.	**Desarrollo:** -Pregunta de Investigación -Objetivos: específicos y general
Metodología de investigación: Esta es la sección más importante en los reportes de investigación, ya que es donde se encuentra la información más relevante. Los lectores pueden obtener datos de calidad con el contenido proporcionado, gracias a esta metodología puede ir haciendo un análisis de los datos.	
Resultados de la investigación: Una breve descripción de los resultados junto con los cálculos realizados para lograr la meta forman esta sección de resultados. Generalmente, la exposición después del análisis de datos se lleva a cabo en la parte de discusión del informe de encuesta.	**Lo que debe incluir el Análisis de los resultados** Gráficos; circulares o de barra Tablas de Frecuencia, Tablas de contingencia Medidas Centrales
Conclusiones	
Bibliografía (se puede incluir).	

Anexo N°4

Acta de Acuerdos de Reuniones

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD _____

Profesional a Cargo

FECHA: ____/____/_____ HORA DE INICIO: _____: _____ HORA DE TÉRMINO: _____: _____

Ingreso de Actividades

Integrante del Equipo directivo	Descripción	Síntesis	Nudos Críticos	Acuerdos

Anexo N°5

COLEGIO BICENTENARIO DE SANTA MARÍA
Educación Inclusiva, de calidad.

Cuestionario de Satisfacción

Lee atentamente, sin apresurarte, las preguntas y alternativas de respuesta de este cuestionario. Marca la alternativa elegida en el mismo.

Esta es una encuesta confidencial que puedes responder con toda tranquilidad. Los datos solicitados son de carácter meramente informativos y nos ayudarán a tomar mejores decisiones para enfrentar el segundo semestre.

Agradecemos mucho tu cooperación.

1. Género

a) Hombre
b) Mujer

2. En una escala de 1 a 7, donde 1 es "Muy Insatisfecho" y 7 "Muy Satisfecho" ¿Cómo calificarías…

Tú nivel general de satisfacción con la actividad de diagnóstico de la implementación de una Ludoteca Escolar.

1	2	3	4	5	6	7

Tú nivel general de satisfacción en cuánto a las jornadas que se hicieron en relación al uso e implementación de la Ludoteca. .

1	2	3	4	5	6	7

Tú nivel de satisfacción con el uso de una Encuesta de Percepción para conocer el uso del juego en sus diferentes ámbitos.

1	2	3	4	5	6	7

Tú nivel de satisfacción con la afirmación "Son útiles las Jornadas de Capacitación".

1	2	3	4	5	6	7

¡Muchas Gracias!

Anexo N°6

Tabla de Doble entrada: instrumento utilizado para analizar encuestas.

Anexo: 6

Tabla de Doble Entrada

Breve descripción: Este tipo de tablas, también llamadas tablas de contingencia, brindan información estadística de dos variables relacionadas entre sí, independientemente de si son cualitativas o cuantitativas. Son útiles en casos en los cuales se quiere de una matriz que define un conjunto por filas y otro por columnas. Es un texto que permite visualizar en forma rápida, datos que se cruzan. Estos datos se organizan en dos ejes, uno vertical y otro horizontal. En cada eje se ordena la información teniendo en cuenta ciertas categorías.

Ejemplos de una Tabla de Doble Entrada:

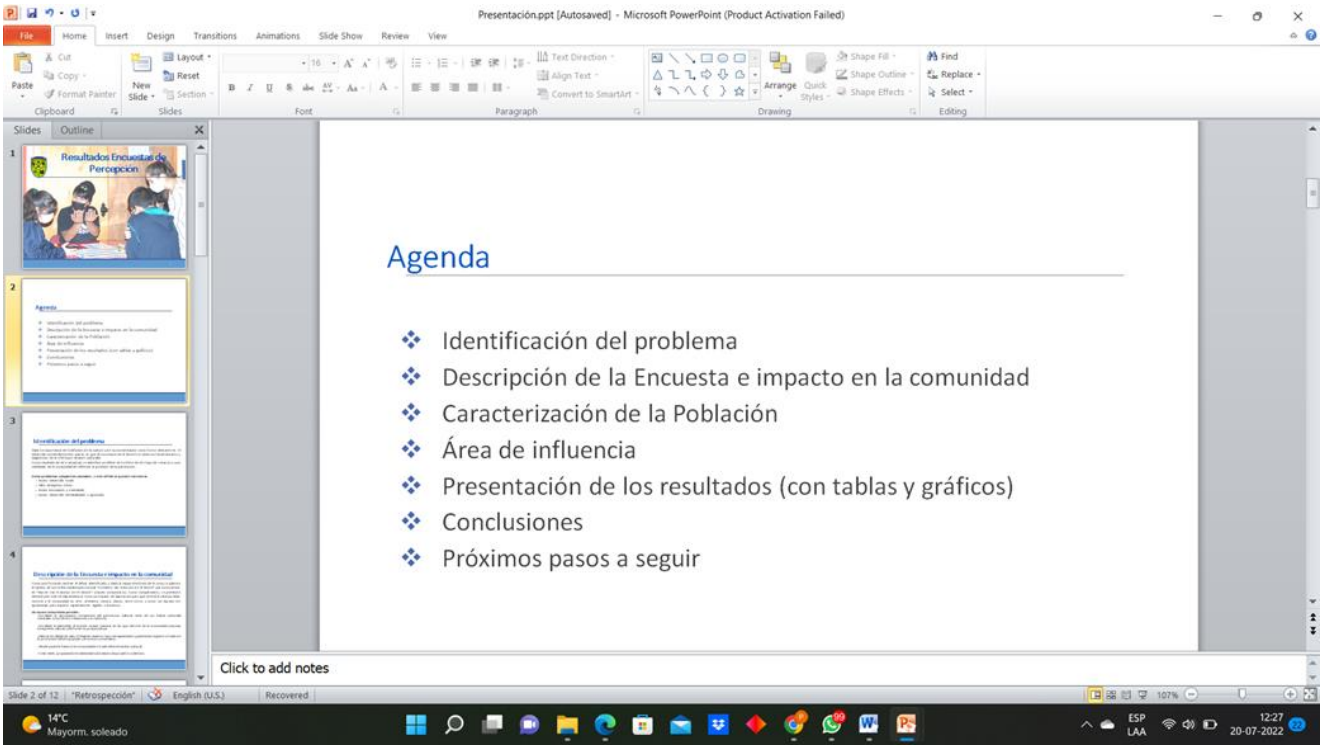
II Experiencia del uso del juego

		2. Desde hace cuatro años se han implementado el juego en el colegio en distintas áreas; convivencia escolar y en el aula. ¿Consideras que su implementación ha sido un aporte para ti?					Totales
		a)Siempre	b)La mayoría de las veces	c)Algunas veces	d)Solo unas pocas veces	e)Nunca	
1) Genero	Hombre Total %	5 16.6%	6 20%	10 33.3%	3 10.1%	6 20%	30 100%
	Mujer						
	No Binario						
Total Recuento							

Análisis de la información: en este apartado el investigador, puedo ir comentado los resultados que se aprecian en la tabla, por ejemplo: el 33.3% de los hombres encuestador manifiesta que Algunas veces el juego ha sido un aporte para él.

Anexo N°7

Descripción de los pasos a seguir para presentar los resultados de la encuesta a la comunidad educativa, la presentación será en PPT.



Anexo N°8

El Diagnóstico se hará en formato Word, e incluirá todo lo que se ve reflejado en el anexo.

Anexo N° 8

FORMATO ESTÁNDAR DE UN DIAGNÓSTICO

Resumen diagnóstico 00

I. Ficha metodológica 00

II. Objetivos del diagnóstico 00

III. Contexto (incluye informes del Establecimiento)…….. 00

IV. Metodología.....00

V. Resultados y plan de acción……..... 00

VI. Bibliografía..... 00

VII. Anexos 00

Anexo N°9

Descripción: analice los nudos críticos más relevantes de ser entendidos, respecto de los resultados arrojados por el diagnóstico.

Anexo N°9

FODA de Proceso de Diagnóstico.

Colegio Bicentenario De Santa María

	FORTALEZAS	DEBILIDADES
FACTORES INTERNOS		.
	OPORTUNIDADES	**AMENAZAS**
FACTORES EXTERNOS		

Anexo N°10

Acta de Acuerdos de Reuniones

y Capacitaciones

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD _____

Profesional(es) a Cargo

FECHA: ___/___/_____ HORA DE INICIO: _____:_____ HORA DE TÉRMINO: _____:_____

Ingreso de Actividades

Grupos de Trabajo	**Descripción** Aspectos relevantes	**Nudos Críticos** (utilización del juego) de no usarlo indique el por qué	**Síntesis**

Acuerdos principales

Anexo N°11

PLAN DE SISTEMATIZACIÓN

DE JORNADAS Y CHARLAS

Información general	Experiencia a sistematizar
Institución:	Breve descripción de la experiencia:
Equipo sistematizador:	
Período de ejecución de la experiencia:	
Período de esta sistematización:	
Observaciones:	

Principales ideas y acuerdos

Principales ideas	Acuerdos

Anexo N°12

COLEGIO BICENTENARIO DE SANTA MARÍA
Educación Inclusiva, de calidad.

PAUTA ACOMPAÑAMIENTO DURANTE EL INICIO DE CLASES
(20 minutos)

Docente		**Curso**	
Asignatura		**Nº Alum**	
Fecha		**Hora**	

Indicadores	ACCIONES OBSERVABLES
1. El(la) docente al ingresar a la sala de clases saluda a los estudiantes.	
2. El(la) docente cuando es necesario, recuerda las normas institucionales.	
3. El(la) docente explica el objetivo de la clase, indicando lo que serán capaces de lograr.	
4. Indica de forma explícita la habilidad que los estudiantes deberán desarrollar a través de la clase.	
5. El(la) docente realiza un breve recuento de lo visto durante la clase anterior. Asimismo, activa conocimientos previos.	
6. El(la) docente considera estrategias para motivar a los estudiantes.	
7. El(la) docente pasa la lista (utilizando plataforma KIMCHE).	

PAUTA DE ACOMPAÑAMIENTO DURANTE EL DESARROLLO DE CLASE
(50 minutos)

Indicadores	ACCIONES OBSERVABLES
1. Explica los contenidos utilizando más de un recurso, por ejemplo: texto e imágenes (Considerar DUA).	
2. Intenciona los tres pasos para la enseñanza: Recuerda, práctica guiada y práctica independiente.	
3. Refuerza positivamente los logros específicos alcanzando por los(as) niños(as) de manera verbal.	
4. Proporciona un espacio de trabajo independiente para la ejercitación individual, considerando la entrega de instrucciones claras, breves y precisas.	
5. Acompaña a los estudiantes en la concreción de la actividad solicitada.	

PAUTA DE ACOMPAÑAMIENTO DURANTE EL CIERRE DE CLASES
(20 minutos)

Implementación Efectiva del Curriculum Indicadores	ACCIONES OBSERVABLES
1. Genera espacios de metacognición.	
2. Evalúa el logro del objetivo de aprendizaje de los estudiantes.	
3. Evalúa el logro de la habilidad propuesta.	
4. Plantea ticket de salida para evidenciar aprendizaje de clase.	

Apartado sobre el uso del juego

Implementación Efectiva del Juego Indicadores	ACCIONES OBSERVABLES
1. Utiliza el juego de acuerdo al curriculum	
1. Verifica que el estudiante conozca o entienda el juego.	
3. Mantiene el interés del estudiante usando estrategias pedagógicas en la utilización del juego.	
4. La estrategia del uso del juego es diversificada	
5. Se observa interacción entre los estudiantes y el docente.	
6. Las actividades son diversificadas considerando el DUA en el uso del juego	

Implementación efectiva del Juego en la clase

Firma Docente

Firma Observador

Anexo N°13

COLEGIO BICENTENARIO DE SANTA MARÍA
Educación Inclusiva, de calidad.

Pauta Observación en el Aula.

Docente: **Asignatura**	**Lugar:** **Curso:**	**Hora de Inicio:** **Hora de Cierre**
Contexto:		

Aspectos a observar:

Estrategias del profesor para integrar el juego en la sala de clase.

1. Los alumnos interaccionando con sus pares, desarrollando la motivación, autoconcepto y autorregulación para generar condiciones donde trabajan y aprenden y comparten sus conocimientos.

2. Genera motivación para trabajar y aprender utilizando el juego como principal herramienta o estrategia.

3. Ver las relaciones que se generan al interior de la sala de clases cuando el docente utiliza el juego como estrategia de aprendizaje.

Implementación efectiva del Juego en la clase
Interacciones Positivas: **Intencionalidad Pedagógica:** **Estrategias de implementación:**
Ambiente Físico: **Organización del Tiempo:**

_____ _____

Firma Docente Firma Observador

Anexo N° 14

Elaboración del Protocolo

Fases del Protocolo.	
Fase de preparación.	
Fase de elaboración del documento.	
Fase, o de análisis crítico.	
Fase de difusión e implementación	
Fase de evaluación	

Principales ideas y acuerdos

Principales ideas	Acuerdos

Anexo N° 14.1

1ERA JORNADA DE REFLEXION:
REDACCIÓN DEL PROTOCOLO
REGISTRO ESTABLECIMIENTO EDUCACIONAL

I. Identificación Establecimiento Educacional

Fecha		Comuna	
Nombre Establecimiento		Dirección	
Encargado/a Jornada		Correo Encargado/a	
Teléfono		Total Asistentes	

II. Síntesis de Principales ideas y sugerencias planteadas por la comunidad en el Plenario de la Jornada

1. ¿Qué pueden hacer los adultos
BREVE DESCRIPCIÓN   ENFASIS 1. 2. 3.
2. ¿A qué acciones concretas se podrían incorporar en cada uno de los artículos del protocolo?
BREVE DESCRIPCIÓN   ENFASIS 1. 2. 3.

Anexo N° 15

Estructura del Borrador del Protocolo

II. Síntesis de Principales ideas y sugerencias planteadas por la comunidad en el Plenario de la Jornada

1. TITULO PROTOCOLO	
2. INTRODUCCIÓN	
BREVE DESCRIPCIÓN	
3. DEFINICIONES	
BREVE DESCRIPCIÓN	
4. OBJETIVO GENERAL	
5. OBJETIVOS ESPECIFICOS	
6. DESARROLLO	
a)	Conocimiento previo del juego: Artículo 1:….. Artículo 2:……
b)	Elaboración de las guías Artículo 1:… Artículo2…
c)	Juegos tradicionales para cuando hace frio o llueve Artículo 1:… Artículo 2:…
d)	Agentes de riesgo, monitoreo y seguimiento Artículo 1:… Artículo 2:…
e)	Recomendaciones generales 1. 2.
f)	Equipo de apoyo de seguimiento (Nombre, horario, lugar)

Anexo N° 16

2DA JORNADA DE REFLEXION: REDACCIÓN DEL PROTOCOLO

REGISTRO ESTABLECIMIENTO EDUCACIONAL

I. Identificación Establecimiento Educacional

Fecha		Comuna	
Nombre Establecimiento		Dirección	
Encargado/a Jornada		Correo Encargado/a	
Teléfono		Total Asistentes	

II. Síntesis de Principales ideas y sugerencias planteadas por la comunidad en el Plenario de la Jornada

1. TITULO PROTOCOLO	
2. INTRODUCCIÓN	
BREVE DESCRIPCIÓN	
3. DEFINICIONES	
BREVE DESCRIPCIÓN	
4. OBJETIVO GENERAL	
5. OBJETIVOS ESPECIFICOS	
6. DESARROLLO	
a)	Conocimiento previo del juego: Artículo 1:….. Artículo 2:……
b)	Elaboración de las guías Artículo 1:… Artículo2…

Anexo N° 17

COLEGIO BICENTENARIO DE SANTA MARÍA
Educación Inclusiva, de calidad

N° de Folio:_____

Cuestionario

Lee atentamente, sin apresurarte, las preguntas y alternativas de respuesta de este cuestionario. Marca la alternativa elegida en el mismo.

Esta es una encuesta confidencial que puedes responder con toda tranquilidad. Los datos solicitados son de carácter meramente informativos y nos ayudarán a conocer la efectividad de la implementación del Protocolo en cuanto al uso del juego.

Agradecemos mucho tu cooperación.

I Antecedentes generales

1. Género

a) Hombre
b) Mujer
c) No Binario

2. Edad

a) De 25 a 30 años
b) De 31 a 40 años
c) De 41 a 50 años
d) De 51 a 60 años
e) 61 y más

II Experiencia de la implementación del Protocolo

3. ¿Qué tan satisfecha (o) te cuentas con la implementación del Protocolo?

a) Muy Satisfecho
b) Satisfecho
c) Ni satisfecha ni insatisfecho
d) Satisfecho
e) Muy insatisfecho

4. En una escala de 1 a 7, donde 1 es "Muy Malo y 7 "Muy Bueno" ¿Cómo calificarías…

4.a) Su calidad

1	2	3	4	5	6	7

4.b) Su estructura

1	2	3	4	5	6	7

4.c) Su pertinencia en relación al uso de la estrategia

1	2	3	4	5	6	7

4.d) Su pertinencia en relación a la Ludoteca

1	2	3	4	5	6	7

5. Después de la implementación y el uso del protocolo ¿Crees que planificaras mejor tus clases y actividades entorno al juego ajustándolas al curriculum o al plan de convivencia escolar?

a) Siempre
b) La mayoría de las veces
c) Algunas veces
d) Solo unas pocas veces
e) Nunca

IV. Observaciones

Incluya sus opiniones y percepciones personales sobre el protocolo.

¡Muchas Gracias!

Anexo N° 18

TABLA DE GESTIÓN E IMPLEMENTACIÓN

I. Identificación Establecimiento Educacional

Fecha		Comuna	
Nombre Establecimiento		Dirección	
Encargado/a Jornada		Correo Encargado/a	
Teléfono		Total Asistentes	

II. Síntesis de Principales ideas y sugerencias planteadas por la comunidad respecto del Plan de Mejoramiento, relacionado con el aprendizaje basado en juego e implementación de la ludoteca escolar.

Actividades	Remediales	Decisiones
a)Encuesta de Percepción **Apoderados:…..** **Docentes:……..** **Estudiantes:…**		
b) Acompañamiento al Aula		
c) Observación No Participante		
d) Jornadas de Reflexión		
e) Protocolo		
f) FODA		

Anexo N° 19

MINUTA DE REUNIÓN

Fecha;

Lugar;

Temas tratados;
-

Acuerdos;

Asistentes;

-
-
-
-
-
-
-

1

Anexo N° 20

COLEGIO BICENTENARIO DE SANTA MARÍA
Educación Inclusiva, de calidad.

ASISTENTES A ACTIVIDADES

Nombre Actividad:		
Lugar, Fecha y Hora de realización:		

Nombre Asistente	RUT	Cargo	FIRMA