



**UNIVERSIDAD  
DE ANTIOQUIA**

1 8 0 3

**El juego y su papel motivador en la evaluación de las ciencias naturales  
de los estudiantes del grado 4°3 de la Institución Educativa Héctor  
Abad Gómez.**

Trabajo presentado para optar por el título de licenciado básico en educación  
con énfasis en ciencias naturales y educación ambiental.

JUAN CARLOS ESTRADA ESTRADA  
ADELA CECILIA NOBLES MERCADO  
JOSÉ DAVID YEPES RENDÓN

Asesora  
LUZ STELLA MEJIA ARISTIZABAL

Universidad de Antioquia  
Facultad de educación  
Licenciatura básica en educación con énfasis en ciencias naturales y  
educación ambiental

Medellín  
2016

## Dedicatoria

Este trabajo se dedica a las madres, padres, hermanos, parejas, hijos y demás personas que por su apoyo incondicional permitieron alcanzar esta meta.



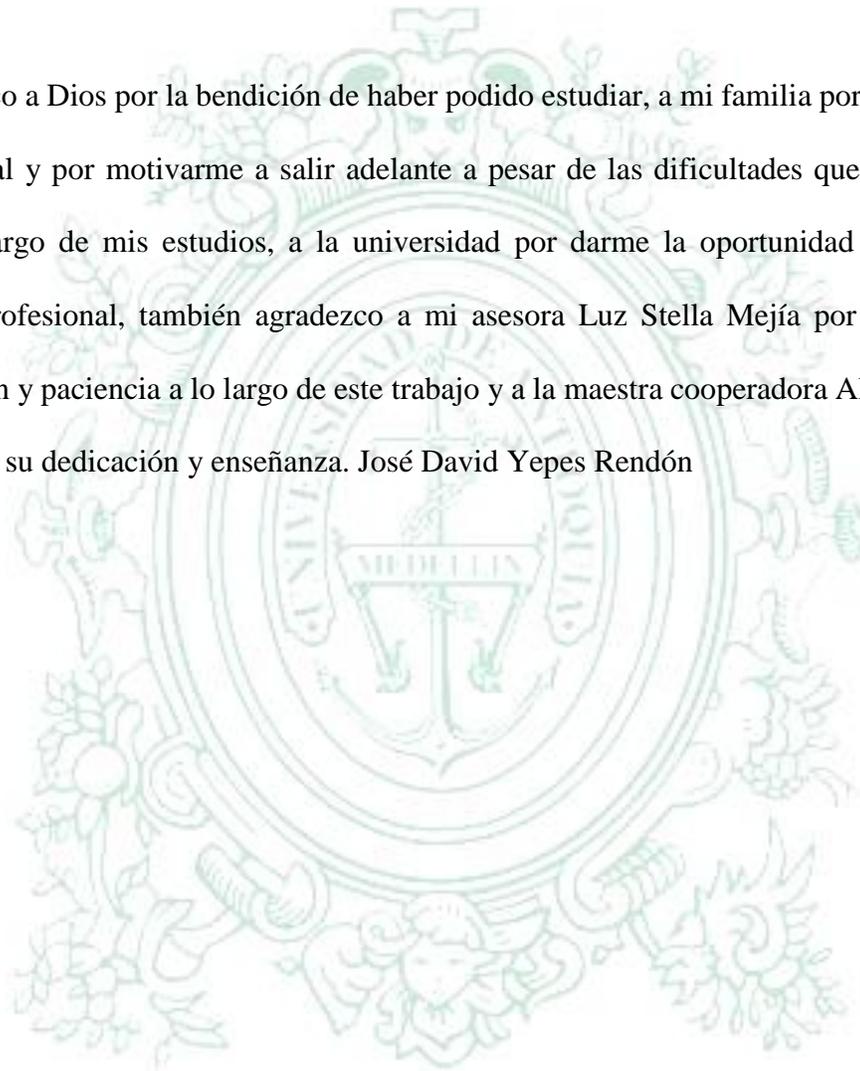
## Agradecimientos

Se agradece primero que todo a Dios por darme la fuerza y sabiduría para enfrentar este gran reto, le agradezco enormemente y con todo mi corazón a mi madre y padre que lucharon igual que yo por este sueño, a hermanos y otros familiares que de diferentes maneras permitieron alcanzar esta meta, a mi novia por todos los aportes, el cariño, la comprensión y por las palabras de ánimo cuando las cosas no estaban bien, a mis amigos que entendieron y apoyaron este caminar, a mis compañeros por recibirme en su grupo, de corazón quiero que sepan que no pude tener mejores compañeros para compartir este año y medio de trabajo constante, a la profesora asesora que fue quien pude ver de este camino algo posible, que nos direccionó en los momentos de confusión y nos dio fuerza en los momentos de frustración o de dificultad, por todo el acompañamiento y orientación en el desarrollo y creación de esta investigación y por ultimo pero no menos importante a la profesora Alba Roció Buitrago (cooperadora) por todo su apoyo, comprensión y acompañamiento en la ejecución de la investigación dentro de la institución educativa. Juan Carlos Estrada Estrada.

Le agradezco a Dios por darme paciencia y sabiduría para sacar adelante este trabajo, gracias a mi universidad por permitirme convertirme en un profesional, gracias a cada maestro que hizo parte de este proceso de formación, en especial a mi asesora Luz Stella Mejía por su dedicación, esfuerzo, sus conocimientos, sus orientaciones, su paciencia y motivación que fueron fundamentales para terminar este proyecto de la mejor manera. A mis compañeros les quiero decir que siempre los llevare en mi corazón y gracias por su

paciencia y conocimientos para hacer juntos un excelente trabajo. A mi esposo e hija por todo su sacrificio y todas las dificultades que enfrentaron para que yo terminara esta carrera. Adela Cecilia Nobles Mercado.

Le agradezco a Dios por la bendición de haber podido estudiar, a mi familia por su apoyo incondicional y por motivarme a salir adelante a pesar de las dificultades que se presentaron a lo largo de mis estudios, a la universidad por darme la oportunidad de formarme como profesional, también agradezco a mi asesora Luz Stella Mejía por su apoyo, comprensión y paciencia a lo largo de este trabajo y a la maestra cooperadora Alba Rocío Buitrago por su dedicación y enseñanza. José David Yepes Rendón

The seal of the Universidad de Antioquia is a large, circular emblem. It features a central shield with a cross and a book, surrounded by a wreath of laurel and oak leaves. The shield is topped by a crown. The text "UNIVERSIDAD DE ANTIOQUIA" is inscribed around the perimeter of the seal.

UNIVERSIDAD  
DE ANTIOQUIA

1 8 0 3

## Resumen

El presente trabajo de grado, tuvo como propósito de analizar el uso del juego como estrategia evaluativa, con miras al mejoramiento de la motivación y de la percepción de los estudiantes frente a la evaluación en el área de ciencias naturales, en la Institución Educativa Héctor Abad Gómez. Para dar cumplimiento a este objetivo, se planteó una investigación cualitativa enmarcada en un estudio de caso. Los participantes de la investigación fueron 10 estudiantes del grado 4<sup>º</sup>3 de la institución antes mencionada, cuyos rangos de edad oscilaron entre 9 y 11 años. Las estrategias que se utilizaron para recoger la información fue la entrevista semiestructurada: una inicial diagnóstica y una final, y la observación participante, (que se realizó en medio de la ejecución de algunos juegos). La codificación, categorización y triangulación fueron las técnicas que se utilizaron para analizar la información.

Con respecto a la concepción de evaluación se encontró que los estudiantes tenían una visión tradicional de la evaluación y la vinculaban solo a dos estrategias, el examen y los talleres, así mismo se notaba un grado de desmotivación hacia los eventos evaluativos. Con la aplicación del juego didáctico, como una estrategia evaluativa se fortalecieron los procesos de autoevaluación, coevaluación y el trabajo en equipo, situación que llevó a los estudiantes a sentirse partícipes del proceso y a mejorar su motivación.

UNIVERSIDAD  
DE ANTIOQUIA

**Palabras clave:** evaluación, evaluación tradicional, evaluación formativa, juego didáctico, motivación intrínseca, motivación extrínseca.



UNIVERSIDAD  
DE ANTIOQUIA

1 8 0 3

## Tabla de contenido

Tabla de contenido.....	vii
<b>Introducción</b> .....	1
<b>Capítulo 1</b> .....	5
1. Planteamiento del problema de investigación.....	6
1.1 Descripción del problema .....	6
1.2. Antecedentes .....	8
1.3. Justificación .....	11
<b>Capítulo 2</b> .....	14
2. Propósitos de la investigación.....	15
2.1. Propósito central .....	15
2.2. Propósitos específicos.....	15
<b>Capítulo 3</b> .....	16
3. Marco referencial .....	17
3.1. La evaluación hacia un cambio de perspectiva.....	17
3.2. Una mirada pedagógica del juego y sus potencialidades en el proceso de aprendizaje .....	28
3.3. La motivación como clave para el éxito escolar.....	36
<b>Capítulo 4</b> .....	45
4. Diseño metodológico .....	46
4.1. Enfoque y tipo de estudio .....	46
4.2. Participantes y contexto .....	48
4.3. Estrategias para recoger la información.....	49
4.4. Proceso de análisis de la información.....	57
4.5. Fases o momentos de la investigación .....	65
4.6. Criterios de credibilidad.....	66
<b>Capítulo 5</b> .....	68
5. Hallazgos y discusión. ....	69
5.1 Sobre las percepciones de evaluación de los estudiantes, antes de aplicar el juego didáctico como estrategia evaluativa. ....	69
5.2. Mientras evaluamos jugando .....	75
5.3. Sobre la percepción de evaluación de los estudiantes, después de aplicar el juego didáctico como estrategia evaluativa .....	82
5.4. El juego didáctico y su influencia en la percepción de evaluación y la motivación.....	91
<b>Capítulo 6</b> .....	100
6. Conclusiones .....	101
<b>Referencias bibliográficas</b> .....	109
<b>Anexos</b> .....	115

UNIVERSIDAD  
DE ANTIOQUIA

### Lista de tablas

Tabla 1. Tipos de juegos.....	30
Tabla 2. Matriz para la organización de información de las entrevistas.....	58

### Lista de esquemas

Esquema 1. Triangulación para la selección de la información.....	60
Esquema 2. Triangulación por estamento.....	61
Esquema 3. Triangulación entre investigadores.....	62
Esquema 4. Triangulación entre instrumentos.....	63
Esquema 5. Triangulación con el marco teórico.....	64
Esquema 6. Categorías y subcategorías de análisis.....	64
Esquema 7. Fases de la investigación.....	66
Esquema 8. Mapa percepción de evaluación inicial.....	69
Esquema 9. Mapa de la observación participante.....	77
Esquema 10. Mapa percepción de evaluación final.....	88
Esquema 11. Momentos y categorías de la investigación.....	93

### Lista de anexos

Anexos 1. Formato para la selección de los juegos.....	116
Anexos 2. Formato de consentimiento informado.....	116
Anexos 3. Preguntas de la entrevista inicial.....	117
Anexos 4. Protocolo de la entrevista inicial.....	117
Anexos 5. Matriz de transcripción de la entrevista inicial.....	118
Anexos 6. Protocolo de observación.....	123
Anexos 7. Matriz del protocolo de observación diligenciado.....	126
Anexos 8. Preguntas de la entrevista final.....	148
Anexos 9. Protocolo de la entrevista final.....	148
Anexos 10. Matriz de transcripción de la entrevista final.....	149
Anexos 11. Pilotaje de la entrevista inicial.....	155
Anexos 12. Pilotaje de la entrevista final.....	159
Anexos 13. Cartilla de juegos adaptados.....	159
Anexos 14. Formatos de consentimiento informado diligenciados.....	187



# UNIVERSIDAD DE ANTIOQUIA

1 8 0 3

## Introducción

La evaluación es uno de los procesos educativos, más importantes, que hace parte de las dinámicas académicas, muchas veces, vista como un ejercicio puntual dentro del aula de clases, que informa al maestro sobre sí los estudiantes han aprendido o no ciertos contenidos, el reducir la evaluación a este acto conlleva a que los estudiantes y los profesores vean la evaluación desde una concepción tradicional, desde la cual se limita la información se puede recibir, pues desde esta concepción la evaluación, es entonces un instrumento para dar cuenta de los conocimientos adquiridos y de la promoción del año, en donde el maestro pregunta y el estudiante solo responde, es por ello que cambiar la percepción de evaluación mediante prácticas evaluativas diferentes es una tarea constante del maestro.

Es evidente que practicas evaluativas instrumentales y monótonas producen que los estudiantes pierdan un interés hacia estos procesos como también hacia el aprendizaje, de ahí que se considere importante buscar siempre, como maestros, estrategias diferentes que permitan que el estudiante se sienta motivado para participar activamente dentro de los procesos de evaluación y de aprendizaje, es en esa búsqueda de nuevas estrategias evaluativas que surge el interrogante central de la investigación:

¿Cómo el juego utilizado como estrategia evaluativa, permite el mejoramiento de la motivación y la percepción de los estudiantes del grado 4.3 frente a la evaluación en el área de las ciencias naturales en la Institución Educativa Héctor Abad Gómez?

Para dar respuesta a este interrogante se realiza una investigación cualitativa bajo la estrategia del estudio de caso. Se seleccionan 10 estudiantes del grado 4º 3, de la Institución Educativa Héctor Abad Gómez. Para recoger la información proveniente de los participantes se recurre a entrevistas semiestructuradas y observación no participante.

A continuación se presentan la forma como se organizó el informe del trabajo de grado, describiendo el contenido de cada uno de los capítulos:

El primer capítulo, se inicia planteando el problema de investigación, como resultado de una observación diagnóstica que se realizó en el primer semestre de la práctica pedagógica de la institución, en la que se logra evidenciar algunas dificultades en la concepción de evaluación, derivada de las formas de evaluar de los maestros y del rol pasivo de los estudiantes frente a la misma, se revisa la literatura nacional e internacional con respecto al objeto de estudio y se justifica el problema desde su pertinencia, relevancia y aportes.

El capítulo 2, contiene el propósito central y los específicos, que primero delimitaran el estudio y segundo permitirán establecer las rutas para el cumplimiento de los mismos

En el capítulo 3, marco referencial se desarrollan los tres pilares que sostienen este trabajo que son: la evaluación, el juego y la motivación. La construcción del concepto de *evaluación* se llevó a cabo desde tres miradas, inicialmente la concebida por el Ministerio de Educación Nacional (MEN), ya que conocer que espera o que pide el ministerio en relación a la evaluación es fundamental puesto que desde esos lineamientos se debe partir, pues no se puede dejar de lado lo que en las políticas públicas se establece, como segunda mirada se encuentra la concepción tradicional ya que según la observación diagnóstica se logra caracterizar muchas prácticas evaluativas en una concepción tradicional de la evaluación y para finalizar con la concepción que se considera ideal o hacia la cual se van a buscar dichos cambios.

El segundo eje central del marco referencial es *el juego*, que desde la teoría de Chacón (2008) propone una perspectiva didáctica del mismo. El juego didáctico características permite entonces según el autor vincular el juego a las dinámicas institucionales y admite pensar que para procesos de evaluación esta perspectiva es

pertinente. La *motivación*, otro de los conceptos centrales da cuenta de su importancia de dentro de los procesos de enseñanza, aprendizaje y evaluación.

El siguiente capítulo tiene todos los pormenores del diseño metodológico que se llevó a cabo para el desarrollo de la investigación, en este están incluido las características del estudio, el tipo de investigación, la descripción de la población y el contexto, los instrumentos utilizados para recolectar la información y los momentos de la investigación y al igual que todo el proceso de análisis.

El capítulo 5, contienen los hallazgos y la discusión de los resultados, producto del procedimiento de análisis, es allí donde se puede evidenciar que fue lo que se encontró durante todo el proceso, dando paso así, al capítulo final que es el de las conclusiones, en donde se da respuesta a las preguntas de la investigación, donde se muestran los limitantes y los aportes que este trabajo deja.

UNIVERSIDAD  
DE ANTIOQUIA

1 8 0 3



Capítulo 1

Planteamiento del problema de  
investigación

UNIVERSIDAD  
DE ANTIOQUIA

1 8 0 3

## Capítulo 1

### 1. Planteamiento del problema de investigación

#### 1.1 Descripción del problema

Dentro de los múltiples elementos que encontramos en las dinámicas académicas de las escuelas está el proceso de evaluación, visto hoy como fundamental dentro del currículo y reconocido como uno de los que más tensiones, dificultades y problemas presenta no sólo desde su concepción, sino desde sus finalidades, procedimientos, estrategias y criterios de ejecución, serie de dificultades que hacen que efectivamente sea este proceso uno de los más preocupantes del acto educativo. Situación que se corrobora día a día en el vivir de la Institución Educativa Héctor Abad Gómez<sup>1</sup>, donde se observa que el maestro es quien tiene el poder y utiliza los procesos evaluativos como un mecanismo para imponer esa autoridad, donde las estrategias de evaluación están diseñadas para saber si el estudiante aprendió o no los contenidos y adquirió las competencias para ser promovido, situaciones propias de una concepción de evaluación tradicional, que según Prieto (2008):

---

<sup>1</sup> Se refiere específicamente a esta institución educativa, pues fue en esta donde se realizaron nuestras prácticas pedagógicas correspondientes a los semestres 2015-2 y 2016-1, esto que se afirma, se hace a partir de la observación en el primer semestre de práctica pedagógica.

Desde una conceptualización tradicional, la evaluación está referida a la verificación del logro de objetivos de aprendizaje a partir de mediciones realizadas por instrumentos, que permiten verificar la expresión del aprendizaje o comportamiento observable de los estudiantes, constatación que es considerada como evidencia suficiente para certificar la adquisición de determinados conocimientos, habilidades o actitudes. (p. 4)

En la actualidad el Ministerio de Educación Nacional<sup>2</sup> (MEN) ha diseñado políticas evaluativas encaminadas a trascender de esa concepción de evaluación tradicional, a una evaluación de carácter formativa, sin embargo, de acuerdo a las observaciones muchos de los maestros no logran salir de esa zona de confort, en la que realizan y conciben la evaluación como el mecanismo por el cual solo se puede saber si el estudiante adquirió el conocimiento y nada más. Esto impide que la evaluación sea vista como ese proceso que regula el aprendizaje.

Por tal motivo es importante buscar, diseñar e implementar nuevas estrategias evaluativas, que permitan primero transformar y redireccionar la finalidad de los procesos evaluativos, con miras a una nueva perspectiva de evaluación formativa, en la que se promueva que el estudiante tenga un papel activo dentro del diseño, las formas y las dinámicas de dichos eventos, así mismo, que pueda conformar sus propias percepciones y sensaciones frente al proceso, esto ubica al docente en un rol de guía y al estudiante le

---

<sup>2</sup> A partir de este momento se utilizarán las siglas (MEN) para hacer referencia al Ministerio de Educación Nacional.

proporciona la responsabilidad de orientar su propio proceso de aprendizaje (autorregulación).

Cuando se piensa en los procesos de evaluación formativa, se considera necesario que el estudiante aprenda a autorregularse, pero para ello es primordial aumentar no sólo la motivación, sino que la evaluación se convierta en una herramienta para el aprendizaje, es ahí, desde esta perspectiva que se debe educar, estimular y motivar para una participación consiente.

Ahora bien, se considera que el juego visto como una estrategia didáctica, aporta unas dinámicas pedagógicas propias y particulares que dinamizan la vida en el aula de clase, y, este también puede cumplir un papel fundamental dentro de las estrategias evaluativas, diversificando en cierto modo, la forma como se lleva a cabo el proceso de evaluación, haciendo de la experiencia escolar y evaluativa algo agradable y motivante.

## **1.2. Antecedentes**

Con el propósito de tener algunos antecedentes de investigación sobre las posibles categorías iniciales: evaluación, motivación y el juego como estrategia evaluativa, se realizó una búsqueda de información en bases de datos como: Ebsco, Dialnet y Academic Search Premier, principalmente se encontraron algunos artículos de investigación y tesis donde se trabaja las categorías mencionadas anteriormente.

Con respecto a la categoría de la evaluación debe redefinirse y redireccionarse en todos los niveles de la educación, Téllez, Abiague, Guerra y López (2013) en su artículo “Fundamentos teóricos sobre la dirección de la evaluación del estudiante en la Educación Secundaria Básica”, exponen que es la evaluación del estudiante y la definen como un proceso sistémico, consiente y complejo que permite la obtención de información que lleva a una relación entre los logros establecidos y el desarrollo actual, pero que además a partir de esta se puede generar un juicio de valor que facilite al maestro la toma de decisiones en pro de un mejoramiento cualitativo de la educación. El proceso además deberá tener en cuenta las particularidades de los estudiantes que están en el centro y nivel educativo y estimular una participación activa de estos en el diseño de su propio proceso de enseñanza y por ende evaluativo.

Considerando lo que plantean Álvarez y Monereo (2010) en su artículo acerca de la categoría de evaluar, se logran identificar si las tareas de escritura auténticas en clase de ciencias naturales ofrecen oportunidades de evaluación del conocimiento estratégico de los estudiantes y por lo tanto registrar las fortalezas y dificultades al momento de enfrentar actividades diferentes como por ejemplo en el proceso de una composición escrita que requiere del ingenio y también en la forma como el estudiante expone sus argumentos al momento de escribir.

Un factor importante y que debe ser positivo en el proceso evaluativo, es la percepción que tienen los estudiantes sobre el mismo, por lo que es indispensable tener en cuenta las experiencias que viven estudiantes y profesores en torno a este proceso, desde ahí Ardiles (2014) realiza una investigación en la indaga acerca de la experiencia escolar evaluativa de estudiantes y profesores de una escuela secundaria y cuáles son las lógicas de acción respecto al proceso evaluativo, teniendo en cuenta que este proceso se juegan relaciones de poder, donde está la posición de quien evalúa y el carácter de sus juicios, por lo que el proceso no se realiza desde una posición neutral, ya que es una acción compleja, que ejerce una influencia importante en estudiantes y profesores construyendo así la experiencia escolar evaluativa.

En la categoría del juego encontramos a Muñoz y Valenzuela (2014) quienes en su estudio presentan una escala que puede ayudar al estudio de la motivación, al usar el juego y reportar sus características, a partir del modelo de expectativa y valor con el cual busca establecer el grado en que un profesor se siente competente para implementar dispositivos lúdicos dentro del diseño didáctico de sus clases y el valor que asigna a los 4 componentes de la tarea (utilidad, importancia, interés y costo), proporcionando así un acercamiento a la disposición que tienen los maestros a incorporar el juego dentro de sus prácticas y también

generar una reflexión al hacer referencia a la falta de uso de elementos didácticos y dinámicos que aplicados pueden enriquecer su labor.

La falta de uso de elementos didácticos dentro del aula, influye en gran manera en la falta de motivación que presenta la mayoría de los estudiantes, y con respecto a esto surgen muchas preguntas, ¿Cómo hace un maestro para lograr que sus estudiantes se interesen por aprender? ¿Cómo lograr que mis estudiantes estén motivados al realizar una evaluación? ¿Cómo enseñar a mis estudiantes de manera que logren adquirir un alto porcentaje de lo que se les enseña?, entre otras preguntas que se tienen, debido a la falta de motivación por parte de los estudiantes.

Con respecto a la categoría de la motivación se encuentra el artículo de Ruiz (2009) que habla de la motivación en el aula, y cuáles son las funciones del profesor para mejorar la motivación en el aprendizaje de sus estudiantes. Además, se define la motivación como lo que induce a una persona a realizar alguna acción. En el caso de la enseñanza nos referimos a la estimulación de la voluntad de aprender. No debemos entender la motivación como “una técnica” o un “método de enseñanza” sino como “un factor” que siempre está presente en todo el proceso de aprendizaje. (Mora, 2007, citado en Ruiz, 2009, p.1).

### **1.3. Justificación**

La importancia y relevancia de este estudio radica en la necesidad de que los profesionales de la educación generen espacios y acciones de reflexión que permitan primero poner en evidencia y segundo que logren trascender aspectos como: la instrumentalización del conocimiento, sesgado por un número limitado de estrategias que se usan continuamente y para todos los casos, nada más tradicional que el típico taller, acompañado de su inseparable compañero el examen (visto para muchos como un sinónimo de evaluación, cuando es solo una de sus estrategias), donde además se piense y busque la vinculación del desarrollo de métodos evaluativos diferentes que interactúen en las realidades del aula, que de cierta manera lleven a plantear unos procesos evaluativos para el aprendizaje, que sitúen al estudiante en un lugar donde puede participar de manera activa en ese diseño evaluativo y que mediante esto se estimule su motivación, lo cual es fundamental a la hora de buscar un mejoramiento en el aprendizaje.

De ahí la importancia de incentivar relaciones asertivas que se estructuren, con el fin de permitir la vinculación del juego en las aulas, articulándolo a las dinámicas de la escuela y en ese orden de ideas se pretende implementar el juego como una estrategia didáctica y motivadora en los procesos evaluación, que posteriormente estos ayuden a la transformación de las percepciones y sensaciones del estudiante sobre la evaluación en las clases de ciencias naturales, y así mostrar que existen más estrategias didácticas de las que se aplican tradicionalmente, pero sobre todo para la formación de maestros estas experiencias pueden llegar a ilustrar que dentro del aula si se pueden realizar cosas nuevas

y diferentes que logren generar una mejor práctica, además para las instituciones es realmente importante que permitan experimentar nuevas estrategias que creen nuevas relaciones y que permitan de igual forma un aprendizaje del estudiante. Y desde ahí nos parece apropiado preguntarnos:

¿Cómo el juego utilizado como estrategia evaluativa, permite el mejoramiento de la motivación y la percepción de los estudiantes del grado 4.3 frente a la evaluación en el área de las ciencias naturales en la Institución Educativa Héctor Abad Gómez?

Así mismo, para intentar dar respuesta a la pregunta anterior en necesario considerar los siguientes aspectos:

¿Cuáles son las percepciones que los estudiantes del grado 4-3 tienen frente a la evaluación en el área de ciencias naturales, en la Institución Educativa Héctor Abad Gómez?

¿Cuáles juegos pueden ser utilizados como fuentes de motivación en los procesos de evaluación en las clases de ciencias naturales de la Institución Educativa Héctor Abad Gómez?

¿Cuáles son los cambios en la motivación y en la percepción de los estudiantes frente a la evaluación, después de haber implementado el juego didáctico como estrategia evaluativa?

UNIVERSIDAD  
DE ANTIOQUIA



**Capítulo 2**

**Propósitos de la investigación**

UNIVERSIDAD  
DE ANTIOQUIA

1 8 0 3

## Capítulo 2

### 2. Propósitos de la investigación

#### 2.1. Propósito central

Analizar el uso del juego como estrategia evaluativa, con miras al mejoramiento de la motivación y de la percepción de los estudiantes frente a la evaluación en el área de ciencias naturales, en la Institución Educativa Héctor Abad Gómez.

#### 2.2. Propósitos específicos

- ✓ Identificar las percepciones que tiene los estudiantes frente a la evaluación de las ciencias naturales.
- ✓ Describir algunos juegos, que contribuyan al mejoramiento en la motivación de los estudiantes.
- ✓ Evidenciar que mediante el juego se puede mejorar la motivación y la percepción de los estudiantes frente a la evaluación en el área de las ciencias naturales.

UNIVERSIDAD  
DE ANTIOQUIA



Capítulo 3

Marco referencial

UNIVERSIDAD  
DE ANTIOQUIA

1 8 0 3

## Capítulo 3

### 3. Marco referencial

Este marco referencial está compuesto por tres categorías fundamentales: primero la evaluación, desarrollando esta desde tres aspectos, el inicial, en el cual se tienen en cuenta aspectos importantes contemplados desde el Ministerio Educación Nacional, luego se desarrolla la evaluación tradicional como aspecto observado en las dinámicas evaluativas de la institución donde se realizó la investigación, y, se finaliza con la perspectiva de evaluación formativa como propuesta alternativa para el proceso de evaluación; como segunda categoría tenemos el juego que será abordado desde su significado e influencia en el desarrollo físico, mental y emocional que este trae consigo, y se ve a través del juego didáctico una potencial herramienta para evaluar el proceso de aprendizaje de los estudiantes, y por último esta la motivación que es primordial para que exista un verdadero aprendizaje en los estudiantes, se tienen en cuenta entonces la motivación intrínseca y la extrínseca, nosotros como maestros debemos estimular la motivación intrínseca en nuestros estudiantes, es decir la que nace desde el propio ser, donde la misma conducta es la que mueve el interés, esta motivación se puede estimular con estrategias evaluativas como el juego entre otras.

#### 3.1. La evaluación hacia un cambio de perspectiva

UNIVERSIDAD  
DE ANTIOQUIA

La evaluación es uno de los procesos más cuestionados dentro de las dinámicas académicas, pero además es de gran importancia, dicho proceso ha llamado la atención de muchos investigadores e incluso del MEN, quien en su decreto 1290 del 2009 plantea la evaluación desde tres instancias, la internacional, la nacional y la institucional, esta última es de nuestro interés, pues en este decreto el MEN en su artículo 3, nos hace referencia a los propósitos de la evaluación institucional y estos son: proporcionar información en relación a las habilidades y fortalezas de los estudiantes, ritmos de desarrollo y estilos de aprendizaje, para consolidar y reorientar procesos educativos que lleven al desarrollo de estrategias pedagógicas que se implementen y ayuden al mejoramiento institucional, además decidir el paso de los estudiantes a otros grados; también es importante mencionar que en ese mismo decreto el MEN le otorga una autonomía a las instituciones para el diseño de su sistema evaluativo.

El MEN continúa planteando en los artículos 12 y 13 los derechos y deberes de los estudiantes, en los cuales se puede evidenciar de manera implícita el papel que debe cumplir el estudiante, siendo éste prácticamente un actor pasivo dentro del diseño y reflexión de los procesos evaluativos y por ende también de sus resultados. El decreto propone en sí, una perspectiva diferente de la evaluación institucional con relación a la tradicional, y además desde la autonomía que le otorga a las instituciones para el diseño de su sistema evaluativo, se esperaría entonces que la concepción y ejecución de este proceso pueda sufrir transformaciones que apunten hacia una evaluación formativa, pero aun con la existencia de este decreto y las nuevas visiones sobre la evaluación, según las

observaciones la institución y los maestros continúan realizando procesos evaluativos muy similares a los tradicionales.

### **3.1.1. La evaluación como aspecto a cambiar**

El MEN permite el diseño de los sistemas institucionales de evaluación y que el maestro en su autonomía curricular debería iniciar nuevos procesos que rompan con ese paradigma tradicional de la evaluación que aún está presente en las dinámicas académicas, ya que la evaluación tradicional presenta varias dificultades; el primero está vinculado con su concepción que como lo plantea (Prieto, 2008) “la evaluación escolar se ha asociado a una gran cantidad de términos como acreditar, comparar, estimar, medir, controlar, apreciar, valorar, entre otros, aunque no todos representan lo mismo”(p.126), y claro teniendo en cuenta que desde la concepción tradicional no existe una idea clara sobre evaluación, es decir ¿evaluar es medir que tanto aprendió el estudiante o es comparar lo que el estudiante sabe con lo que el plan de área tiene estipulado que debe aprender?, desde la concepción tradicional sí es prácticamente lo mismo y no nos percatamos que desde el sentido amplio de los conceptos evaluar no es lo mismo que medir y medir no es lo mismo que comparar y como consecuencia de esa ambigüedad en definición los maestros terminan llevando acabo mecanismos evaluativos que solo permitan la verificación de los conocimientos adquiridos por los estudiantes.

UNIVERSIDAD  
DE ANTIOQUIA

Desde esta concepción entonces la evaluación “constituye un mecanismo para comparar los resultados con los objetivos predeterminados, los que normalmente se limitan a aquellos que pueden ser más fácil comprobados de manera empírica” (Prieto, 2008, p.126). Es por ello que los maestros buscan estrategias e instrumentos evaluativos que les permitan realizar ese acto de comprobación, comparación y medición más eficientemente, donde los resultados de los diferentes instrumentos se suman para generar el informe final; como estrategias o instrumentos más eficientes están las pruebas o exámenes que como lo advierte (Álvarez, 2007 citado en Prieto, 2008) son “pruebas objetivas y exámenes de respuestas cerradas” (p.126)

Es lo anterior lo que ocasiona que la evaluación dentro de la concepción tradicional sea “un proceso parcial e insuficiente” (Prieto, 2008, p.126). Ya que obvia otras apreciaciones que pueden ser extraídas de un proceso evaluativo basado en otras perspectivas, es decir, bajo esta concepción no se preguntan por ¿cómo aprenden los estudiantes?, ¿Por qué no aprendió?, ¿Qué otras estrategias de enseñanza pueden permitir un mejor aprendizaje? Entre otras preguntas, pero como la evaluación tradicional permitirá la adquisición de información más allá de lo que saben los estudiantes si según Monteagudo (2014) “la evaluación es un hecho aislado y puntual que afecta solo a los alumnos y cuyos parámetros tienden a ser establecidos únicamente por el docente, quien mantiene el control absoluto sobre el sistema de evaluación” (p.29), el maestro entonces no presta interés en lo que el estudiante puede aportar a las reflexiones de los procesos evaluativos y termina solo

con asignar una calificación, lo cual obliga al estudiante a generar aprendizajes meramente memorístico que le permita responder a los tipos de pruebas asignadas por el docente.

### **3.1.2. Evaluación formativa como nueva perspectiva**

Los maestros entonces deben trascender esa concepción tradicional, pensar en un proceso evaluativo más eficiente, con miras a una adquisición de múltiple información mediante los procesos, información que le pueda decir cómo fueron los procesos de enseñanza, de aprendizaje que le permita repensarse todo el proceso tanto educativo como evaluativo. Y teniendo en cuenta que “la evaluación es concebida como un elemento importantísimo y determinante del rumbo que tome la práctica educativa que se desarrolla en el aula” (Serreno, 2002, p.3). Las practicas evaluativas deberán ser diferentes, la finalidad del acto evaluativo deberá ir apuntando hacia otro objetivo, el objeto de estudio ahora, no solo, será el estudiante y su aprendizaje y mucho menos termina en asignar una calificación, la evaluación entonces será una “evaluación cualitativa y formativa, que subraya su potencialidad como instrumento que permite al docente orientar la enseñanza y que posibilita a los alumnos aprender a regular su propio aprendizaje” (Serreno, 2002 , p.3)

Pero concebir y realizar prácticas evaluativas en ese orden de ideas puede llegar a ser muy difícil tanto para los maestros como los estudiantes, puesto que la idea de evaluación como la herramienta que solo me proporciona una nota esta tan arraigado en el sistema, en los estudiantes, en los padres y en los maestros que no se percatan que la

calificación no permite nada más que una escala numérica para estratificar al estudiante, que los diseños metodológicos de la evaluación actuales tan solo pretende decir quién sabe y quien no, y “pareciera que la importancia de conocer la forma como los estudiantes han integrado estos conocimientos en sus propias estructuras cognitivas queda en el olvido” (Prieto, 2008, p.126) y además jamás nos llevan a reflexionar sobre este acto, sus implicaciones y sobre los múltiples factores que pueden influir en un resultado positivo o negativo.

Ahora bien, a la luz de lo que plantea Sanmartí (2007) la evaluación formativa se entiende como la:

Modalidad de evaluación que tiene lugar durante el proceso de enseñanza-aprendizaje. Su objetivo es el de identificar las dificultades y progresos de aprendizaje de los estudiantes, para poder adaptar el proceso didáctico del profesorado en las necesidades de aprendizaje del alumnado. Tiene una finalidad reguladora del aprendizaje. (p. 135)

Situación que demanda una dinámica de roles diferente, en la que el estudiante deberá asumirse como un agente activo dentro del diseño de los criterios y estrategias de evaluación, como en las reflexiones de los resultados; y el profesor se asumirá como un orientador de los procesos evaluativos, de los cuales se puede extraer una información detallada, que le permita al docente reflexionar sobre los procesos evaluativos, mientras

que el estudiante puede realizar su proceso de autorregulación, además conjuntamente ambos estudiantes y maestros pueden reorientar procesos de enseñanza y aprendizaje, con los cuales puedan lograr las competencias necesarias o por que no fortalecer y avanzar en algunas ya dominadas, esta diferencias de roles la muestra (Serreno, 2002), donde el maestro debe: primero que todo, definir e identificar claramente las competencias que pretende evaluar, permitir al estudiante conocer los criterios y competencias a desarrollar, adicional a eso, diseñar los proceso procedimientos evaluativos asignando responsabilidad a los estudiantes para que puedan evaluar y reflexionar sus propios resultados, permitiendo ademas trabajo grupal y procesos de coevaluación, autoevaluación y heteroevaluación.

Esta informacion recogida dice Serreno (2002) que debe servir para procesos de reflexion, donde se puedan visualizar las fortalezas, debilidades de cada estudiante, permitiendo siempre que caiga en la cuenta de sus errores y pueda el mismo implementar acciones que puedan mejorar, y para ello se debe generar un proceso de evaluacion periodico, donde constantemente se puedan realizar entrevistas con los estudiantes para dialogar sobre los procesos de enseñanza y aprendizaje, asi en conjunto buscar los caminos que puedan generar un aprendizaje, al final esta evaluacion tambien debe permitir al docente reflexionar sobre su acto pedagogico.

UNIVERSIDAD  
DE ANTIOQUIA

Mientras tanto el estudiante según Serreno (2002), debe: ser consiente de su rol dentro de los procesos de aprendizaje y de los evaluativos, especialmente como agente de reflexión, sobre lo realizado, sus aportes, su trabajo y disposición para el aprendizaje, estas reflexiones no son solo de manera individual sino también entre sus compañeros, además Serreno manifiesta la importancia de que sean los estudiantes los que valoren sus propios aprendizajes logrando así que sean ellos que analicen los resultados y las acciones a realizar para mejorar o fortalecer los aprendizajes, en síntesis el estudiante es dueño de su propio proceso, de la evaluación y lo que continua después de la evaluación, y el docente es el guía de este nuevo proceso, el que orientara hacia donde apuntas las diferentes reflexiones y procesos de mejora de los procesos evaluativos, de enseñanza y aprendizaje.

¿Pero cómo lograr esto?, se cree que para realizar una evaluación formativa ambos actores (estudiantes y maestros) deberán siempre estar activos, pensar juntos ¿el qué?, ¿el cómo? y ¿el para qué? de los procesos evaluativos, entonces los actores del proceso deberán concretar todo como un equipo ya que en la perspectiva o mirada tradicional el maestro evalúa según sus criterios y quizás lo hace sin conocer que es lo que realmente el estudiante valora de su propio ejercicio, es decir, ni el estudiante tiene claro el maestro que desea evaluar y el maestro no sabe el estudiante que valora de su proceso de aprendizaje, es por eso que en la evaluación formativa se deben incluir procesos de autoevaluación y coevaluación, basados en rúbricas previamente diseñadas para guiar estos procesos, donde

prime las apreciaciones cualitativas en pro de mejoramientos y no las cuantitativas en pro de resultados.

Desde la perspectiva formativa de la evaluación se hace más que visible la necesidad de que los estudiantes aparezcan como agentes activos en los procesos de evaluación y se propone aspectos tales como: autoevaluación y coevaluación; la autoevaluación se entiende como ese proceso de valoración y reflexión que realiza los estudiantes de sus propios trabajos y procesos, como lo advierte (Castillo, 2003 citado en Castillo, Gómez y Miranda, 2014)

La autoevaluación es un proceso mediante el cual el alumno aprende y participa en su propia valoración. Le permite conocer sus logros y dificultades, analizar y considerar su acción individual y en grupo, desarrollar una actitud de permanente conciencia y responsabilidad y alcanzar, por último, una mayor capacidad de autonomía y de decisión.(p.30)

Es decir el estudiante tendrá la oportunidad de aportar sus apreciaciones sobre sus procesos de aprendizaje y más aún deberá esto aportar bases para que el estudiante comience a regular su propio aprendizaje, tal cual como lo plantean (Castillo, Gómez y Miranda, 2014) al hablar de autoevaluación afirmando que es:

Un acto de honestidad que busca que el estudiante autorreflexioné y realice un autoconocimiento sobre su desempeño en el proceso de aprendizaje; desarrollando un enfoque participativo, que da la oportunidad al estudiante de participar en el proceso de evaluación y como un principio de la metacognición, que revela las necesidades que tiene cada estudiante de demostrar lo que va aprendiendo en un proceso constante de transformaciones, convirtiéndose en una ocasión para aprender; donde el personaje principal es el auto reconocimiento del estudiante. (p.30)

Vale resaltar que la autoevaluación no es un proceso asilado, en el cual solo interviene el estudiante, el proceso de autoevaluación debe realizarse con una mediación del docente que desde el inicio del proceso negocia los aspectos o criterios a tener en cuenta a la hora de realizar la autoevaluación.

Mientras que la coevaluación se puede entender como el proceso mediante el cual los estudiantes valoran y reflexionan sobre los trabajos y procesos de sus compañeros de aula, más específicamente es “evaluación recíproca entre los estudiantes, en la que aplican criterios de evaluación cuyo significado se han negociado previamente en el grupo-clase” (Sanmartí, 2007, p. 133). Este proceso permite entonces que los estudiantes puedan revisar sus errores con la ayuda de sus compañeros, adicional a esto la coevaluación es un proceso

que con una guía eficiente del profesor puede llegar a cumplir un papel muy importante a la hora en que los estudiantes construyen su propio aprendizaje ya que:

Un estudiante, para aprender, debe llegar a saber cómo detectar sus dificultades o incoherencias, comprender por qué las tiene, y tomar decisiones para superarlas, pero muchas veces le es difícil tomar conciencia de ellas, ya que no percibe o reconoce otras formas de pensar o hacer (Sanmartí, 2007, p.70)

Conseguir que estos procesos de autoevaluación y coevaluación se den, no es fácil y requiere como aspecto principal un ambiente colaborativo<sup>3</sup>, como lo plantea Sanmartí (2007) “aulas donde impere un estilo de trabajo cooperativo” (p.71) y adicional a esto advierte además que para el trabajo cooperativo hay unas exigencias intelectuales y así:

Las condiciones intelectuales se cumplen en un grupo cuando cada integrante del mismo es capaz de respetar e intentar comprender los puntos de vista de los demás y adaptar su propia acción o contribución verbal a la de ellos. El estudiante razona con más lógica cuando discute con otro. (p.71)

---

<sup>3</sup> Se entiende trabajo colaborativo como sinónimo de trabajo en equipo y cooperativo; el cual se da cuando varias personas trabajan en conjunto para alcanzar una meta en común.

Ahora bien, la responsabilidad de promover espacios de aprendizaje colaborativo es del maestro y por ejemplo los juegos hacen posible esto entre los estudiantes y puede ser una herramienta que posibilitara la introducción de esas costumbres autoregulatoras que hoy en día, se hacen necesario en las escuelas.

### **3.2. Una mirada pedagógica del juego y sus potencialidades en el proceso de aprendizaje**

Para abordar la categoría del juego es importante conocer la definición etimológica de la palabra Juego que se deriva del vocablo latino *Jocus*, que significa diversión y broma, hay que reconocer que él está tan incorporado a la vida cotidiana, que rara vez se analizan sus códigos, significados, causas o implicaciones y menos dentro del contexto educativo o con fines evaluativos. No obstante, sin indagar profundamente, se puede afirmar que quienes juegan lo hacen en forma libre y espontánea.

Por consiguiente, el juego es una actividad vital, en la que todos los seres humanos nos hemos visto involucrados, así mismo el juego influencia de forma directa el desarrollo de ciertas capacidades físicas y mentales como, los patrones de comportamiento, la relación y la socialización con los demás, especialmente durante la infancia.

El juego tiene una característica importante y es que tiene la capacidad de afectar y ser afectado a su vez por el mundo externo y por los valores de quien juega, Según Torres y Torres (2007) “El juego, tomado como entretenimiento, suaviza las asperezas y dificultades de la vida, por este motivo elimina el estrés y propicia el descanso” (p.6), generando así un estado en que los participantes del juego se sientan cómodos y libres para participar.

Además, el juego permite al participante descubrir que es limitado debido a las reglas y patrones que este promueva, generando así una actitud normativa, que redundará en beneficio de su desarrollo y al incluirlo dentro del contexto educativo se evidencia que:

El juego en el aula sirve para fortalecer los valores: honradez, lealtad, fidelidad, cooperación, solidaridad con los amigos y con el grupo, respeto por los demás y por sus ideas, amor, tolerancia y también propiciar rasgos como el dominio de sí mismo, la seguridad, la atención debe estar atento para entender las reglas y no estropearlas, la reflexión, la búsqueda de alternativas o salidas que favorezcan una posición, la curiosidad, la iniciativa, la imaginación, el sentido común, porque todos estos valores facilitan la incorporación a la vida ciudadana. (Torres y Torres, 2007, p. 6)

Entonces surge la pregunta será que ¿Es posible aprender jugando?, cuestión que aborda Asencio (2007), en la que plantea que la situación actual de la educación requiere de un nuevo aire, de nuevas formas de interacciones entre los estudiantes y el conocimiento, en que se haga de algún modo más atractivo el proceso mismo de aprender, este cambio se hace necesario ya que desde un contexto tradicional la educación se impone de una forma cuadrículada y memorística, así mismo el cambio a partir de juego modifica las dinámicas tradicionales de poder entre profesores y estudiantes, donde el profesor entra a ser las veces de guía, de un proceso regulado por el mismo estudiante, es obvio que no se trata de un juego sin sentido, sino por el contrario pensado y estructurado desde un fin pedagógico y evaluativo en sí mismo.

Cuando se habla de juegos hay que reconocer y distinguir que existen muchos tipos y diversas clasificaciones (Yvern, 1998; citado en Chacón, 2008, p. 5), menciona algunas, a continuación se intentara hacer una descripción sencilla de algunos tipos de juegos así:

**Tabla N°1. Tipos de juegos.**

De acuerdo al número de jugadores	Pueden ser individuales o colectivos
Según la cultura	Pueden ser tradicionales y adaptados
De acuerdo a un director	Pueden ser dirigidos y libres
Según la edad	Para adultos, jóvenes y niños

De acuerdo a la discriminación de las formas	De engranaje y rompecabezas
Según la discriminación y configuración	De correspondencia de imagen
De acuerdo a la orientación de las formas	Las imágenes invertidas
De ordenamiento lógico	De secuencias temporales y de acción
Según las probabilidades para ganar	De azar y de razonamiento lógico

Fuente: elaboración propia a partir de Chacón (2008)

### **3.2.1. El juego didáctico una ventana, hacia la diversificación de las estrategias evaluativas**

Pero más allá de abordar el juego como entretenido, liberador de estrés o desde la parte conceptual desde su significado, esencia, tipos, etc. Lo que se desea retomar es la idea de Chacón (2008) acerca de la conformación de juegos didácticos con fines pedagógicos concibiéndolos como:

Esos juegos que poseen un objetivo educativo, que se estructura como un juego reglado que incluye momentos de acción pre-reflexiva y de simbolización o apropiación abstracta-lógica de lo vivido para el logro de objetivos de enseñanza curriculares, cuyo objetivo último es la apropiación por parte del jugador, de los contenidos fomentando el desarrollo de la creatividad. (Yvern, 1998; citado en Chacón, 2008, p. 2)

UNIVERSIDAD  
DE ANTIOQUIA

En este tipo de juegos didácticos se combinan diferentes métodos el visual, la palabra de los maestros y las acciones de los estudiantes con los juguetes, materiales, piezas, así mismo el maestro dirige la atención de sus estudiantes, los orienta y logra que precisen sus ideas, para que estos amplíen su experiencia dentro de cada juego didáctico se debe evidenciar tres elementos, el objetivo didáctico, las acciones lúdicas y las reglas de juego.

El objetivo didáctico: Es el que precisa el juego y su contenido, se plantea en correspondencia con los conocimientos y modos de conducta que hay que fijar... Las acciones lúdicas: Estimulan la actividad, hacen más ameno el proceso de la enseñanza y acrecientan la atención voluntaria de los educandos... Las reglas del juego: son las que van a determinar qué y cómo hacer las cosas y, además, dan la pauta de cómo cumplir las actividades planteadas (García, 2006; citado en Chacón, 2008, p. 3).

De ahí la importancia de reconocer o considerar el juego didáctico como una herramienta innovadora a la hora de evaluar, considerando que este puede entrar a regular los procesos evaluativos de una forma motivadora, lo que se hace necesario establecer una relación lógica entre juego y aprendizaje; planteada por (Andrés y García, (s/f); citado en Chacón, 2008) “los verbos “jugar” y “aprender” confluyen. Ambos vocablos consisten en superar obstáculos, encontrar el camino, entrenarse, deducir, inventar, adivinar y llegar a ganar... para pasarlo bien, para avanzar y mejorar” (p. 2). Dicha relación se evidencia en la

práctica y ejecución de los juegos, por lo cual se requiere un proceso de observación y análisis permanente.

Al mismo tiempo, entender las dinámicas del juego didáctico y su posible vinculación en las clases de ciencias naturales hace indispensable pensar que debería ser un objetivo del maestro el incluir actividades que dinamicen los procesos de aprendizaje más cuando estos pueden intervenir en la motivación que el estudiante tiene a la hora de estudiar, donde se dé un reconocimiento al juego didáctico como una estrategia atractiva y motivadora, además no se puede negar de que esta estrategia capta la atención de los estudiantes hacia la materia, desde cualquier tema que se desee trabajar siempre y cuando se haga una debida planeación y estructuración del mismo.

Debido a lo anterior hay que tener en cuenta que es vital que los juegos didácticos requieren de una comunicación permanente entre el maestro y los estudiantes, provocando así la activación de los mecanismos de aprendizaje en medio de su ejecución, puesto que cuando la clase se impregna de un ambiente lúdico, se le puede permitir a cada estudiante entrar en una atmósfera lo suficientemente tranquila para que este pueda evidenciar sus propios procesos de aprendizaje siendo el mismo el regulador.

UNIVERSIDAD  
DE ANTIOQUIA

1 8 0 3

Así mismo cuando consideramos lo que plantea Lowenfeld (1969) (citado en Duque, 1996), reconocemos que “el juego en los niños es la expresión de la relación de ellos con la totalidad de la vida, entendiendo por esa relación todas las actividades que los niños realizan espontáneamente y que tienen su finalidad en sí misma” (p. 6), cuando se ve en el juego esa posibilidad de aprender y de disfrutar, se genera una puerta abierta para explorar nuevas formas de aprendizaje, que se estructuran desde su experiencia.

Es por eso que, con el juego didáctico, los profesores dejamos de ser el centro de la clase, en una palabra, los “reyes” para pasar a ser facilitadores, conductores o guías del proceso de enseñanza y aprendizaje, reconociendo que el juego, “tiene una riqueza excelente en toda ocasión de aprendizaje y de comunicación, entendiéndose como aprendizaje un cambio significativo y estable que se realiza a través de la experiencia”. (López y Bautista, 2002; citado en Chacón, 2008, p.2). Y al considerar que la importancia del juego didáctico como una estrategia evaluativa radica:

En que al no enfatizarse solo en el aprendizaje memorístico de hechos o conceptos todo el acto educativo se reconfigura, con la creación de un entorno que estimule a los estudiantes a construir su propio conocimiento y elaborar su propio sentido, dentro del cual “el profesorado pueda conducir al estudiante progresivamente hacia niveles superiores de independencia, autonomía y capacidad para aprender, en un contexto de colaboración y sentido comunitario que debe respaldar y acentuar siempre todas las adquisiciones”.(p. 2)

Pero ¿Por qué elegir el juego didáctico teniendo a disposición otras estrategias evaluativas?, si las razones mencionadas anteriormente no son suficientes, las siguientes consideraciones pueden tenerse en cuenta, de la siguiente manera:

Los juegos didácticos deben contribuir a motivar a los niños y niñas para que sientan la necesidad de aprender. En este sentido debe servir para despertar por sí misma la curiosidad y el interés de los alumnos, pero a la vez hay que evitar que sea una ocasión para que el alumno con dificultades se sienta rechazado, (López y Bautista, 2002; citado en Chacón, 2008, p.2).

Además, el juego en sí mismo tiene muchas potencialidades que lo convierten en una buena opción, para ser tenido en cuenta al momento de la planeación de las clases y de las actividades evaluativas pues este contribuye:

- ✓ De forma privilegiada al desarrollo psicomotor.
- ✓ Al desarrollo sensorial.
- ✓ Al desarrollo afectivo, satisfaciendo necesidades afectivas.
- ✓ Estimular y desarrollar las Funciones Intelectuales.

- ✓ A fomentar las relaciones sociales con otros niños, contribuyendo al desarrollo social.
- ✓ Y permite desarrollar el lenguaje y la argumentación.

### **3.3. La motivación como clave para el éxito escolar**

Además de los motivos mencionados anteriormente y por los cuales elegimos el juego como estrategia evaluativa, se destaca que en este, se encuentra implícita la motivación definida como:

Un estado interno del individuo influido por determinadas necesidades y/o creencias que le generan actitudes e intereses favorables hacia una meta, y un deseo que le conduce a conseguirla con dedicación y esfuerzo continuado porque le gusta y se siente satisfecho cada vez que obtiene buenos resultados. (Madrid, 1999, p.69).

La motivación por lo tanto es fundamental para que los estudiantes aprendan, sobre todo si estamos hablando de un contexto tan particular como el de la Institución Educativa Héctor Abad Gómez, que tiene como filosofía la inclusión educativa y por esto en un mismo grupo podemos encontrar niños de edades diversas y algunos con necesidades

especiales, por tal motivo el maestro está en la obligación de buscar las estrategias necesarias para satisfacer las necesidades educativas de cada grupo de estudiantes, teniendo en cuenta lo anterior, cabe mencionar que:

La motivación tiene unos principios básicos que están enmarcados en el concepto de historia personal del alumno, en lo que conocemos sobre la influencia de los niveles de estimulación y en la adecuación de cada tipo de motivación a un determinado campo de actuación humana en el aprendizaje de conocimientos, procedimientos y actitudes o valores. (López, 2004, p.97).

Con lo anterior se aclara el significado de motivación, pero los maestros como saben ¿Cuándo un estudiante está motivado? ¿Qué aspectos o características se deben tener en cuenta para llegar a la conclusión de que un estudiante está motivado?, pues con respecto a estas preguntas, podemos decir que la motivación es:

La fuerza que nos mueve a realizar actividades. Estamos motivados cuando tenemos la voluntad de hacer algo y, además somos capaces de perseverar en el esfuerzo que ese algo requiera durante el tiempo que sea necesario, para conseguir el objetivo que nos hayamos propuesto. (Ruiz, 2009, p.2).

Dicho lo anterior podemos ver la motivación como un motor que nos impulsa o dirige la conducta, es decir la motivación está ligada con el actuar de los estudiantes, el como ellos actúan determina si les gusta algo o no, por lo que se menciona que:

La motivación tiene mucho que ver con la adaptación escolar de los alumnos y alumnas, ya que esta adaptación se reflejará a través de las aptitudes hacia sus clases, maestros y otras experiencias escolares. Valorarán lo que están aprendiendo y se involucrarán positivamente en las actividades del salón de clases y por último se reflejará a través de la conducta en el aula y a través del académico. (Jiminián, 2005, p.54).

En esta investigación la estrategia que sirve como fuente de motivación y que va a despertar la atención de los estudiantes es el juego didáctico, el cual será el vehículo para que ellos realicen a cabalidad las actividades propuestas, siguiendo todas las indicaciones necesarias para alcanzar los objetivos, si esto se logra es un indicio de que los estudiantes están motivados, al respecto se indica que:

Los estudiantes que están motivados muestran más interés en las actividades que les proponen, atienden con más atención a las instrucciones de sus docentes, están más dispuestos a tomar apuntes, trabajan con mayor diligencia, con mayor seguridad en sí mismos y realizan mejor las tareas propuestas. (Bonetto y Calderón, 2004, p.5).

### 3.3.1. Motivación intrínseca y extrínseca

El maestro debe trabajar en la búsqueda de un proceso evaluativo eficiente; que atienda las necesidades de sus estudiantes, una evaluación donde los estudiantes no se sientan temerosos, que no tomen la evaluación como un castigo, el maestro debe pensar en hacer de esa estrategia evaluativa algo gratificante para los estudiantes, debe tener en cuenta, que existen varios tipos y/o niveles de motivación y las que parecen más frecuente en el contexto de enseñanza y aprendizaje según (Andreu, 2008) “son la motivación intrínseca y la extrínseca son dos de los grandes grupos de la motivación”. (p.118)

La intrínseca se podría definir como el interés personal que posee el aprendiz por la adquisición del aprendizaje sin estímulos externos que influyan en su motivación. Por ejemplo: “hago mi trabajo porque lo que aprendo es muy interesante”, “porque disfruto pensando”, “porque es un reto”, “porque disfruto tratando de comprender las cosas que no conozco”. (Andreu, 2008, p.118)

UNIVERSIDAD  
DE ANTIOQUIA

1 8 0 3

Entonces la motivación intrínseca nace desde el interior del sujeto, esta muy relacionada con sus gustos personales, lo que lo mueve a realizar ciertas actividades, ahora cual es la motivación extrínseca.

La motivación extrínseca correspondería al sujeto que realiza ciertas conductas para obtener aprobación o evitar sanciones y que señalaría como razones para su aprendizaje cosas como: “hago mi trabajo porque mi profesor está contento si lo hago”, “porque consigo privilegios extras”, “porque mi profesor me puede dar una mala nota”, “porque tendré problemas con mis padres si no lo hago”. (Andreu, 2008, p.118)

Si tenemos en cuenta estos dos tipos de motivación y la obligatoriedad de la evaluación en las instituciones educativas, la función del profesor sería entonces, el buscar estrategias evaluativas acertadas que incentiven; que generen interés en los estudiantes y los inciten a aprender, como por ejemplo el juego. “Ya que la forma en que los alumnos son evaluados constituye sin duda uno de los factores contextuales que más influyen en su motivación o desmotivación frente a los aprendizajes” (Alonso, 1997, citado en Andreu, 2008, p.119)

Está claro que la motivación es un factor importante en la enseñanza y aprendizaje, si se trata de una evaluación, entonces se debe buscar la estrategia más adecuada, esto varía dependiendo del grupo, del tema, de las capacidades que muestren los estudiantes respecto del tema a evaluar, entre otros. Factores que se deben tener muy en cuenta ya que los

estudiantes tienden a ver la evaluación de forma negativa y el tenerlos presentes antes de aplicar una estrategia evaluativa, puede cambiar de manera positiva las percepciones que tienen los estudiantes frente a la evaluación.

Así mismo se debe mirar la motivación como un subsistema con unidades que están intrínsecamente ligadas, ya que:

Concebir la motivación como un subsistema tiene toda una serie de implicaciones de carácter teórico y práctico, como componentes que no pueden ser considerados de forma aislada, sino que presupone crearlos como unidades que están intrínsecamente vinculadas entre sí, e implica además que cada uno de ellos debe ser estudiado como una unidad en la que se reproduce a menor escala la característica general del sistema del cual forma parte integrante. (González, 1982; citado en Corujo, 2011 p.3).

A continuación se describen las unidades que conforman el subsistema motivacional. Tenemos en primer lugar la orientación motivacional (OM), que asegura los principios de actuación del sujeto y este abarca sus necesidades y motivaciones; luego está la expectativa motivacional (EM), se refiere a la perspectiva que la persona tiene sobre su idea de actuación y como serán los resultados, abarca todos sus propósitos y direcciona su actuación; por ultimo tenemos el estado de satisfacción (ES), lo establece toda la parte

afectiva del sujeto en función de la satisfacción de sus necesidades, esta sostiene el comportamiento en determinados contextos y garantiza la regulación motivacional. De esta forma la motivación es efectiva cuando hay gran influencia de las unidades motivacionales, por lo que el maestro debe tener conocimiento sobre lo que motiva a sus estudiantes para lograr enfocar las clases de la mejor forma y lograr cumplir los objetivos trazados (González, 1982; citado en Corujo, 2011).

Todo lo anterior es importante ya que los estudiantes desisten muy fácilmente de una tarea si no están motivados, y su autoestima se ve afectada si no logran buenos resultados, al respecto se puede referir que:

La motivación varía en función del grado de éxito o de fracaso que pone de manifiesto la evaluación. Por lo tanto, toda evaluación implica básicamente un juicio sobre la calidad de la ejecución de una tarea. Tales juicios ponen de manifiesto el éxito o el fracaso del alumno en la actuación que se valora. En caso de fracaso las repercusiones sobre la autoestima son importantes. Este resultado desencadena en los alumnos un proceso de atribución de responsabilidad que puede llevarles a pensar que no tienen capacidad: “No valgo”, “No se me da”, “Esto no es lo mío”, lo que afecta a su estima y a su motivación. Si, además, la evaluación es pública, el alumno evaluado tiende a pensar en lo que los alumnos opinarán de él y puede acentuar los efectos negativos sobre la motivación. (Andreu, 2008, p.119)

Entonces el maestro es un actor indispensable para la motivación de sus estudiantes, es el encargado de crear el ambiente ideal, el ambiente propicio para la evaluación en el aula, del maestro depende en gran parte que sus estudiantes, tengan ese deseo por aprender y que no vean la evaluación como un momento poco grato de ese aprendizaje, por lo tanto:

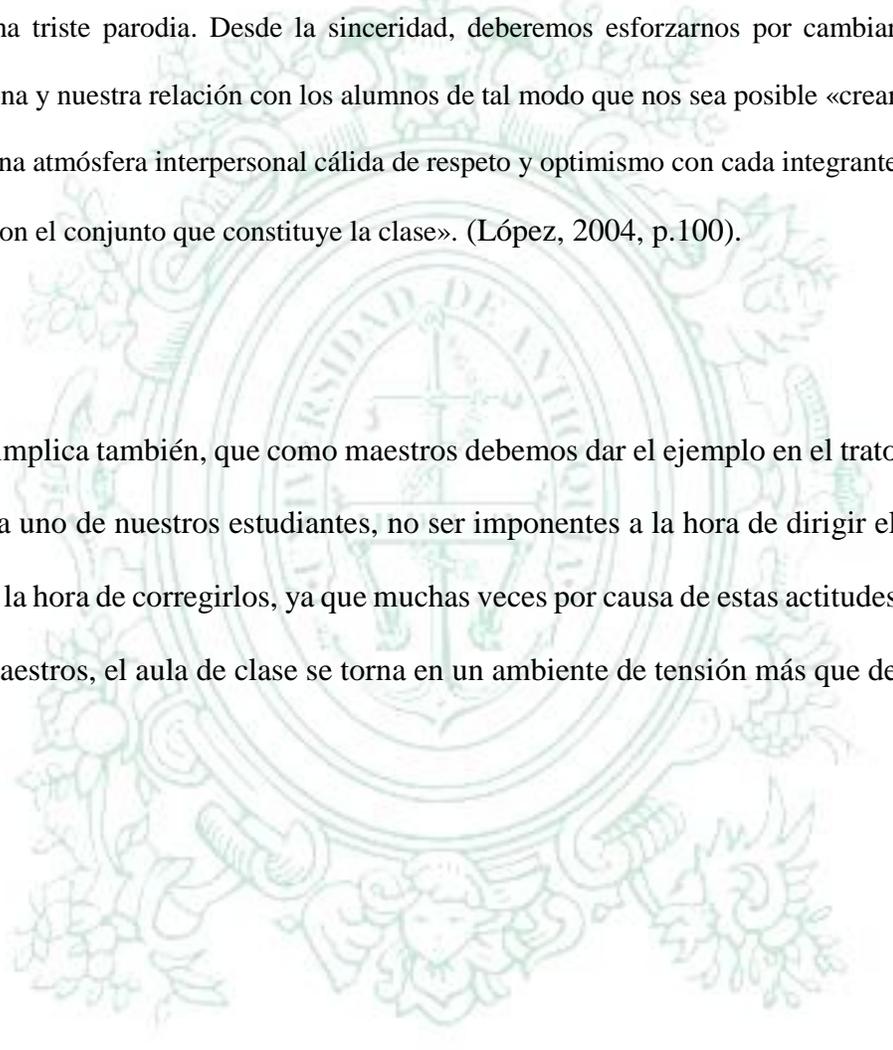
El estilo docente sea algo más que un factor significativo en el desarrollo de las actitudes positivas del aprendizaje y del desarrollo motivacional. Figura de hecho en psicología de la educación como un factor decisivo para el desarrollo de una motivación intrínseca entre los alumnos y como principal artífice en la creación de un contexto motivador. Por lo tanto, crear una atmósfera en el aula acogedora y libre de tensiones conllevará un clima adecuado dentro de la vida grupal y, asimismo, un entorno fértil para la evaluación. Igualmente, los profesores que se interesen por las aspiraciones y los problemas individuales de sus alumnos serán los que creen las situaciones de aprendizaje más eficaces y, por consiguiente, llevarán a cabo una mejor labor didáctica (Andreu, 2008, p.120)

Hablando del ambiente de clase, y la responsabilidad que tienen los maestros en el propiciar buenas relaciones en el aula, para que los estudiantes se sientan acogidos y puedan disfrutar aprendiendo se plantea que:

UNIVERSIDAD  
DE ANTIOQUIA

Como educadores influimos por lo que somos, porque eso es lo que traducimos en nuestro obrar rutinario y es lo que el alumno aprecia como nuestra forma de ser. Si debemos imponernos una forma de actuar, una superestructura de relación con los alumnos, nos exponemos a un esfuerzo agotador y, al tiempo, a hacer de nuestra actuación docente y educadora una triste parodia. Desde la sinceridad, deberemos esforzarnos por cambiar nuestra persona y nuestra relación con los alumnos de tal modo que nos sea posible «crear y mantener una atmósfera interpersonal cálida de respeto y optimismo con cada integrante del grupo y con el conjunto que constituye la clase». (López, 2004, p.100).

Lo anterior implica también, que como maestros debemos dar el ejemplo en el trato y respeto hacia cada uno de nuestros estudiantes, no ser imponentes a la hora de dirigir el grupo, o ser duros a la hora de corregirlos, ya que muchas veces por causa de estas actitudes que muestran los maestros, el aula de clase se torna en un ambiente de tensión más que de atención.



UNIVERSIDAD  
DE ANTIOQUIA

1 8 0 3



Capítulo 4

Diseño metodológico  
UNIVERSIDAD  
DE ANTIOQUIA

1 8 0 3

## Capítulo 4

### 4. Diseño metodológico

#### 4.1. Enfoque y tipo de estudio

Esta investigación se enmarca en el paradigma cualitativo ya que tiene como principio básico la descripción e interpretación de una realidad en su estado natural, además tiene como característica la interacción de unos participantes con el objeto o fenómeno de estudio, es decir, en esta investigación se pretende analizar el uso del juego como estrategia evaluativa, con miras al mejoramiento de la motivación y de la percepción de los estudiantes del grado 4-3 frente a la evaluación en el área de ciencias naturales y como lo corrobora M. Martínez (2006) “la investigación cualitativa trata de identificar la naturaleza profunda de las realidades, su estructura dinámica, aquella que da razón plena de su comportamiento y manifestaciones” (p.128). Además se realiza un estudio de particularidades sin pretender llegar a una generalidad.

Entre las bondades que se puede resaltar de este tipo de investigación se encuentra que por medio de esta se producen datos descriptivos: encontrados en las propias palabras de las personas, ya sean habladas o escritas y en la conducta observable, en medio del proceso investigativo, también el investigador ve al escenario y a las personas desde una

perspectiva holística; donde las personas, los escenarios o los grupos no son reducidos a variables, sino que son considerados como un todo, comprendiendo a las personas dentro del marco de referencia de ellas mismas, considerando que todas las perspectivas son valiosas. (Taylor y Bogdan, 1986)

Dentro de las dinámicas de este paradigma se pretende realizar un estudio descriptivo bajo la estrategia de estudio de caso; ¿Por qué un estudio de caso? Porque lo que se pretende es estudiar un fenómeno en su contexto natural y en detalle entendiendo por estudio de caso lo que plantea Eisenhardt, (1989); (citado en P.Martínez, (2006), se concibe como “una estrategia de investigación dirigida a comprender las dinámicas presentes en contextos singulares” (p.174). Además “los datos pueden ser obtenidos desde una variedad de fuentes, tanto cualitativas como cuantitativas; esto es, documentos, registros de archivos, entrevistas directas, observación directa, observación de los participantes e instalaciones u objetos físicos” (Chetty, 1996; citado en P. Martínez, 2006 p.167) lo que diversifica las fuentes de búsqueda al momento de construir el marco teórico de la investigación como tal.

Con el fin de analizar el uso del juego como estrategia evaluativa, con miras al mejoramiento de la motivación y de las percepciones de los estudiantes del grado 4-3 frente a la evaluación en el área de ciencias naturales, se sitúa al estudiante en un lugar donde este

pueda participar de una forma más activa en ese diseño evaluativo y por ende se estimule su motivación hacia el estudio de las ciencias naturales, pues se considera importante buscar e incentivar actividades motivantes y estructuradas, con el fin de consolidar lazos que permitan la vinculación de estrategias innovadoras en las aulas articulándolo a las dinámicas de la escuela y en ese orden de ideas se pretende implementar el juego como una estrategia didáctica motivadora e innovadora en los procesos evaluativos, donde estos posteriormente ayuden a la transformación de las percepciones del estudiante acerca del proceso de evaluación en las clases de ciencias naturales, mostrando que existen más estrategias didácticas de las que se aplican tradicionalmente.

#### **4.2. Participantes y contexto**

Este trabajo se realiza en la Institución Educativa Héctor Abad Gómez, está ubicada en la calle Colombia N° 50 – 13, frente a la entrada lateral sur de la plaza de flores, cuenta con una planta física de cuatro pisos que fue entregada en el mes de octubre del año 2006, consta de 12 aulas de clase, prestando sus servicios en la primera jornada, a los grados de básica secundaria que son 12 grupos; en la jornada de la tarde, 12 grupos correspondientes a preescolar y primaria. La institución tiene como filosofía la inclusión educativa, atiende principalmente a población de estratos 0, 1, 2 y 3, gran parte de esta población proviene de contextos vulnerables, donde los padres pocas veces aparecen con un rol activo en los

procesos de aprendizaje de los estudiantes, generalmente visitan el colegio porque se les manda a llamar por alguna situación que se presentó o para recibir informe, pero no se evidencia un seguimiento constante por parte de los padres o acudiente.

Para la ejecución del trabajo de investigación en esta institución, se tienen en cuenta como participantes 10 estudiantes del grado 4º de la jornada de la tarde, la selección de los participantes se da por el comportamiento observado en clase, sus aportes, disposición para realizar las actividades, compromiso y asistencia.

### **4.3. Estrategias para recoger la información**

Las estrategias para recoger la información están todas dentro de las técnicas más usadas en investigación cualitativa, dentro de estas estará un análisis documental que proveerá de la literatura diferentes juegos que puedan ser adaptados para los fines evaluativos, la entrevista semiestructurada que proveerá información sobre lo que se concibe sobre evaluación y la observación participante como el instrumento que está dirigido al investigador.

#### **4.3.1. Análisis documental**

UNIVERSIDAD  
DE ANTIOQUIA

Se hizo un rastreo de aquellos juegos que cumplieron con los criterios que propone el formato básico para la selección de los juegos planteados(ver anexo 1), considerando las adecuaciones para llevar al aula en medio de las clases de ciencias naturales, el rastreo bibliográfico para los diferentes juegos se realizó en la base de datos de la Universidad de Antioquia, además en todas los reservorios de información en físico de la misma universidad como centros de documentación y bibliotecas, también se apoyara la búsqueda en las diferentes bibliotecas públicas del área metropolitana y en internet, al formato de selección se le anexaron los siguientes ítems dirigidos al maestro que lo ejecuta: ¿Cómo evaluar la actividad tanto cualitativa como cuantitativamente?, ¿qué recomendaciones le haría al juego? y ¿cómo le pareció la actividad?.

Además se construyó una cartilla donde están consignados los ítems mencionados anteriormente y los juegos previamente seleccionados, adecuados y considerados más apropiados para los procesos evaluativos en las clases de ciencias naturales, también se incluyen juegos cortos que sirven para que los estudiantes se autoevalúen y al final se encuentran las recomendaciones que se le hacen a los juegos.

#### **4.3.2. La observación participante**

UNIVERSIDAD  
DE ANTIOQUIA

Para poder describir los juegos y como mejorar la motivación y la percepción de los estudiantes frente a la evaluación, la observación es el instrumento más adecuado ya que según Erlandson, Harris, Skipper y Allen (1993) (citado en Kawulich. B. 2005) “Las observaciones facultan al observador a describir situaciones existentes usando los cinco sentidos, proporcionando una "fotografía escrita" de la situación en estudio” (p.2), es eso entonces lo que permite primero la descripción del juego y su desarrollo y segundo permite que se identifiquen actitudes, reacciones, aptitudes y expresiones de los participantes que nos pueden mostrar la mejora en la motivación y gusto al ser evaluados.

Dentro de la técnica de evaluación el posicionamiento y el rol del observador es muy importante, en este caso se realiza una observación participante, donde el observador tiene un papel activo dentro de las dinámicas de la realidad estudiada, ya que “faculta al investigador a participar en las actividades grupales como es deseado, si bien el rol principal del investigador en esta postura es recoger datos, y el grupo estudiado es consciente de las actividades de observación del investigador” (Gold, 1958 citado en Kawulich, 2005; p.7) este rol activo permite según Schensul, Schensul, Y Lecompte (1999):

- ✓ Identificar y guiar relaciones con los informantes.

- ✓ Ayudar al investigador a sentir cómo están organizadas y priorizadas las cosas, cómo se interrelaciona la gente, y cuáles son los parámetros culturales.
- ✓ Mostrar al investigador lo que los miembros de la cultura estiman que es importante en cuanto a comportamientos, liderazgo, política, interacción social y tabúes.
- ✓ Ayudar al investigador a ser conocido por los miembros de la cultura, y de esa manera facilitar el proceso de investigación.
- ✓ Proveer al investigador con una fuente de preguntas para ser trabajada con los participantes. citado por Kawulich, 2005. (p.4)

Además (Bernard 1994 citado en Kawulich, 2005, p. 5) menciona otras razones por las cuales se deberían hacer observaciones desde la perspectiva de un observador participante, considerando lo siguiente:

1. Hace posible recoger diferentes tipos de datos. Estar en ese espacio durante un periodo de tiempo familiariza al investigador con la comunidad, y por consiguiente facilitando el involucrarse en actividades delicadas a las cuales generalmente no habría sido invitado.

2. Reduce la incidencia de "reactividad" o la gente que actúa de una forma especial cuando advierten que están siendo observados.
3. Ayuda al investigador a desarrollar preguntas que tienen sentido en el lenguaje nativo, o que son culturalmente relevantes.
4. Otorga al investigador una mejor comprensión de lo que está ocurriendo en cultura, y otorga credibilidad a las interpretaciones que da a la observación. La observación participante también faculta al investigador a recoger tanto datos cualitativos como cuantitativos a través de encuestas y entrevistas.
5. A veces es la única forma de recoger los datos correctos para lo que uno está estudiando.

Para la realización de la observación participativa no se tiene una sola ruta pero según Whyte (1979) (citado por Kawulich, 2005) “el trabajo más efectivo lo hacen aquellos investigadores que ven los informantes como colaboradores; hacerlo de otra forma, añade, es un desperdicio de recursos humanos” (p. 9). Es decir, los participantes deberían ayudar al investigador a realizar la investigación, especialmente en la recolección de la información, es por ello que establecer una buena relación entre el investigador y los participante, es de suma importancia dentro de la observación participante; de igual manera si existen unas pautas necesarias o básicas para realizar una buena observación, según (Taylor y Bodgan 1984; citado en Kawulich, 2005) y son las siguientes:

- ✓ No ser molesto en su vestido y acciones.
- ✓ Volverse familiar con el escenario antes de empezar a recoger datos.
- ✓ Mantener observaciones cortas al comienzo para evitar saturarse.
- ✓ Ser honesto, pero no demasiado técnico o detallado, al explicar a los participantes lo que él/ella está haciendo. (p. 14)

Adicional a ello Kawulich (2005) trae a colación lo planteado por Merriam (1998) donde introduce otros tips para la realización de la observación y estos son:

- Prestar atención, cambiando de un ángulo de perspectiva "amplio" a uno "estrecho", concentrándose en una sola persona, actividad, interacción, y entonces devolviendo la vista a la situación global.
- Buscar palabras clave en conversaciones para impulsar una recolección posterior del contenido de la conversación.
- Concentrarse en el primer y el último comentario de una conversación, puesto que estos son más fáciles de recordar.
- Durante rupturas en la acción, mentalmente recrear observaciones y escenas que uno ha observado. (Kawulich. 2005, p. 14)

Es importante recordar que la recolección de los datos se realiza en un cuaderno de apuntes, entendiendo que los apuntes son apreciaciones del investigador sobre la realidad

observada, estos apuntes reorientan las observaciones posteriores ya que permiten retroalimentar preguntas que nos llevan a prestar atención a cuestiones relevantes, para la toma de apuntes, en observaciones posteriores.

El investigador debería describir sin juzgar y evitar el uso de adjetivos sin sentido como "mayor" (¿mayor que quién?), o "bonito" (¿comparado con qué o quién?); use adjetivos que le ayuden a describir los aspectos diversos del escenario de forma significativa (¿qué es lo que hace que esta casa sea tan atractiva?) (Kawulich, 2005, p. 16)

Es decir, dejar de lado la subjetividad en la toma de los resultados si no que inicialmente debería enfocar su atención a la descripción y dejar la interpretación y codificación para el análisis de los datos y para esto en esta investigación se realizó un protocolo de observación (ver anexo 6), que permite al observador acentuar su atención a lo realmente importante sin perder el rumbo y tener claro.

#### **4.3.3. La entrevista semiestructurada**

Mediante esta técnica se pretende recoger información en relación a: la concepción de evaluación, del proceso realizado antes y después de aplicar los juegos, los sentimientos, emociones y posibles aportes que los estudiantes puedan realizar, esta técnica nos permite

entender más al participante y darle más libertad para expresar sus ideas especialmente en las preguntas subjetivas (ver anexos 3 y 8), Entendemos la entrevista “como un diálogo iniciado por el entrevistador con el propósito específico de obtener información relevante para la investigación, y enfocado por él investigador sobre el contenido especificado por los objetivos de investigación, de descripción, de predicción o de explicación sistemáticas”(Cabero, y otros, 2003, citando a Cohen y Manion, 1990, p. 93).

En su mayoría la aplicación de este instrumento se considera desde el tipo Semiestructurado, donde se determina de antemano cual es la información relevante que se quiere conseguir, se hacen preguntas abiertas dando oportunidad a recibir más matices de la respuesta, permite ir entrelazando temas, y requiere de una gran atención por parte del investigador para poder encauzar y estirar los temas, también una vez aplicada se debe realizar un protocolo de dicha entrevista (ver anexos 4 y 5). Para la aplicación de esta técnica se debe tener en cuenta según (Peláez et al, 2016) tres momentos: el de preparación, el de desarrollo y el de interpretación.

Para el momento de preparación de debe tener en cuenta:

- ✓ Objetivos de la entrevista (documentarse sobre los aspectos a tratar).
- ✓ Identificar a los entrevistados (perfil dentro del contexto).
- ✓ Formular las preguntas y secuenciarlas (ver anexos 3 y 8) (uso de lenguaje significativo

para el interlocutor y contextualizar las preguntas para evitar ambigüedades).

- ✓ Preparar el lugar donde se realizará la entrevista.

Para el momento de desarrollo se debe tener en cuenta:

- ✓ Que el objetivo es que el entrevistado nos dé información. Para ello:
  - Crear un clima de confianza y facilitar la comunicación.
  - Registrar la información de la entrevista (ver anexos 4 y 9).
- ✓ Es importante que el lugar donde se realice, si es ajeno al sujeto, que sea lo más acogedor (ventilación, luz...) y la actitud del investigador ha de ser positiva y receptiva.
- ✓ Como investigador/entrevistador:
  - Presentarse profesionalmente.
  - Objetivo y motivo de la entrevista.
  - Crear condiciones de confianza.

Para el momento de interpretación se debe tener en cuenta que una vez se realice la entrevista, el investigador ha de interpretar toda la información recogida en la misma. Deberá de analizarla y hacer su valoración, esto le será útil para la investigación ya que los datos de la entrevista son los que ayudan a corroborar la hipótesis de la investigación. (p.5)

#### **4.4. Proceso de análisis de la información**

En el proceso de análisis de la información recolectada se dio a través de la triangulación entendiendo por este lo que plantea Cisterna (2005) quien lo concibe como “la acción de reunión y cruce dialéctico de toda la información pertinente al objeto de estudio surgida en una investigación por medio de los instrumentos correspondientes, y que en esencia constituye el corpus de resultados de la investigación” (p.68)

**Tabla N°2. Matriz para la organización de información de las entrevistas**

Participante	Pregunta	Respuesta	Tendencia.	Recurrencia.
E1	P1			
	P2			
	P3			
	P4			
	P5			
	P6			

Fuente: elaboración propia

DE ANTIOQUIA

1 8 0 3

Por ello, la triangulación de la información es un acto que se realiza una vez que ha concluido el trabajo de recopilación de la información. Se debe proceder a abordar los siguientes pasos propuestos así por Cisterna (2005), (pp. 68-70):

1. Seleccionar la información: teniendo en cuenta los planteamientos de (Cisterna, 2005), este paso lo que permite es distinguir lo que sirve de aquello que es desechable. Manejando dos criterios centrales el de “la pertinencia, que se expresa en la acción de sólo tomar en cuenta aquello que efectivamente se relaciona con la temática de la investigación” (p. 68). Y el segundo el de la relevancia, “lo que se devela ya sea por su recurrencia o por su asertividad en relación con el tema que se pregunta”. (p. 68)

#### Esquema N°1. Triangulación para la selección de la información



Fuente: Elaboración propia

2. Triangular la información por cada estamento: donde se realiza un “proceso inferencial de cada estamento que consiste en ir estableciendo conclusiones ascendentes, agrupando las respuestas relevantes por tendencias, que pueden ser clasificadas en términos de coincidencias o divergencias en cada uno de los instrumentos aplicados” (Cisterna, 2005, p. 68)

**Esquema N°2. Triangulación por estamento**

UNIVERSIDAD  
DE ANTIOQUIA

1 8 0 3



Fuente: Elaboración propia

3. Triangular la información entre investigadores: En la triangulación de investigadores según Okuda y Gómez (2005) “la observación o análisis del fenómeno es llevado a cabo por diferentes personas” (p.122). ya que de esta manera se “reducen los sesgos de utilizar un único investigador en la recolección y análisis de datos y se le agrega consistencia a los hallazgos” (p.122). considerando además que se pueden realizar “el análisis de datos de manera independiente por cada uno de los investigadores y, posteriormente, someter estos análisis a comparación” (p. 122).

UNIVERSIDAD  
DE ANTIOQUIA

**Esquema N°3. Triangulación entre investigadores**

1 8 0 3



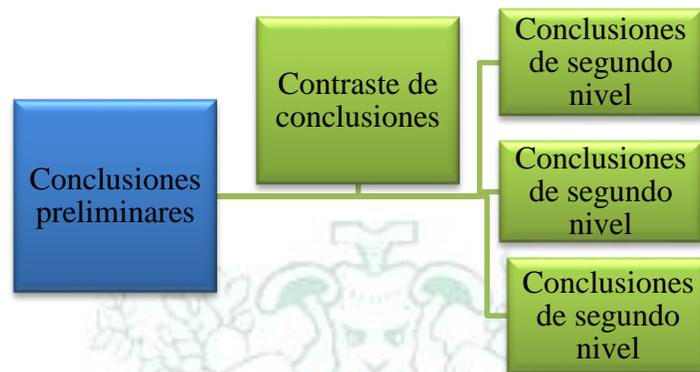
Fuente: Elaboración propia

4. Triangular la información con los datos obtenidos mediante los instrumentos: este criterio se lleva a cabo debido a que en el proceso de investigación se aplicaron varios instrumentos para la recolección de la información, Para hacer esto, “el primer paso es triangular la información obtenida desde los diversos instrumentos aplicados en el trabajo de campo, por estamentos, ya sea utilizando conclusiones de segundo o tercer nivel” (Cisterna, 2005, p. 68)

UNIVERSIDAD  
DE ANTIOQUIA

Esquema N°4. Triangulación entre instrumentos

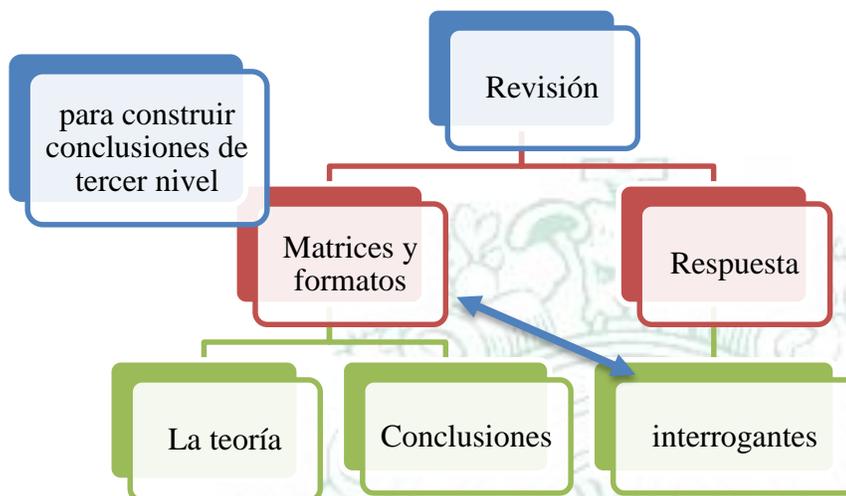
1 8 0 3



Fuente: Elaboración propia

5. Triangular la información con el marco teórico: es importante generar una acción de revisión y discusión reflexiva de la literatura que se incorpora en el marco teórico y desde esta reflexión poder llegar a resultados concretos del trabajo de campo desde una interrogación reflexiva, “en el proceso de triangulación se cruza la información del referente conceptual con la observación y la entrevista desde cada uno de los sujetos que harán parte del proceso investigativo” (Cisterna, 2005, p. 69)

### Esquema N°5. Triangulación con el marco teórico



Fuente: Elaboración propia

Con el fin de responder de una manera coherente a las preguntas planteadas en esta investigación, surgieron las siguientes categorías y subcategorías.

### Esquema N°6. Categorías y subcategorías de análisis



Fuente: Elaboración propia

UNIVERSIDAD  
DE ANTIOQUIA

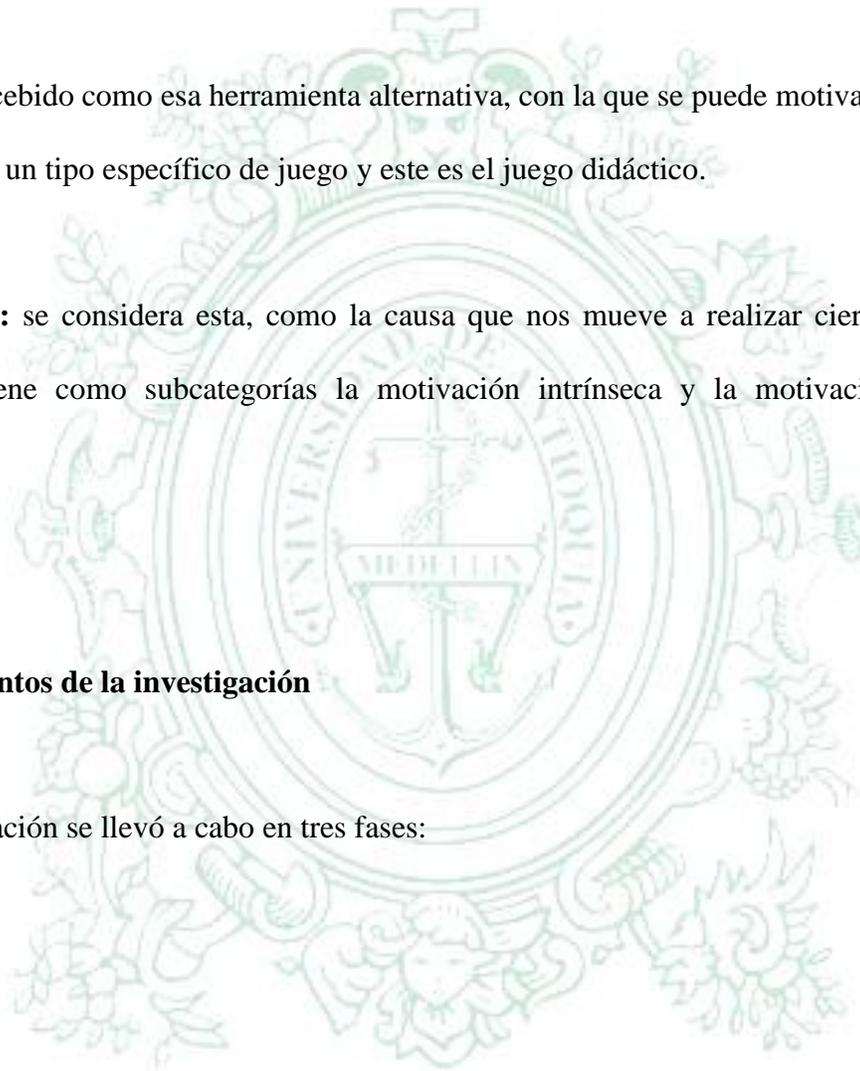
**Evaluación:** es la categoría central, compuesta básicamente por dos subcategorías que además son dos concepciones de evaluación, la inicial que es la evaluación tradicional y la segunda formativa, siendo esta segunda como la concepción alternativa.

**Juego:** concebido como esa herramienta alternativa, con la que se puede motivar y evaluar, a través de un tipo específico de juego y este es el juego didáctico.

**Motivación:** se considera esta, como la causa que nos mueve a realizar ciertas conductas y se tiene como subcategorías la motivación intrínseca y la motivación extrínseca.

#### 4.5. Fases o momentos de la investigación

La investigación se llevó a cabo en tres fases:



UNIVERSIDAD  
DE ANTIOQUIA

1 8 0 3

### Esquema N°7: fases de la investigación



Fuente: Elaboración propia.

#### 4.6. Criterios de credibilidad

Se utilizaron como criterios para darle credibilidad a la investigación la triangulación que se realizó, entre los participantes según el primer instrumento (entrevista inicial) y tercer instrumento (entrevista final), además se realizó una triangulación entre investigadores para el segundo instrumento (observación) y así se llegó a una triangulación general con el marco teórico. También se tuvo en cuenta el juicio de pares, mediante revisiones constantes entre compañeros de la línea de práctica, las cuales permitieron

comentarios y reorientaciones que favorecieron la realización del trabajo con mayor precisión.

El Juicio de expertos: el trabajo se expuso a revisión constante por parte de la doctora Luz Stella Mejía, quien fue la asesora de esta investigación.

El compromiso ético: A los participantes de la investigación se les hará entrega de un formato de consentimiento informado (ver anexos 2 y 14) que deberá ser diligenciado por los padres donde se especifica nuestro compromiso por el buen uso de la información imágenes y videos solo con fines educativos.

El Pilotaje (ver anexos 11 y 12) con el fin de explorar posibilidades del desarrollo posterior del proyecto, se hizo una prueba piloto y así verificar, si las preguntas de las entrevistas estaban entendibles para los participantes y de no ser así poder modificarlas, con el fin de limitar efectos negativos en la realización del proyecto.

UNIVERSIDAD  
DE ANTIOQUIA

1 8 0 3



**Capítulo 5**

**Hallazgos y discusión**

**UNIVERSIDAD  
DE ANTIOQUIA**

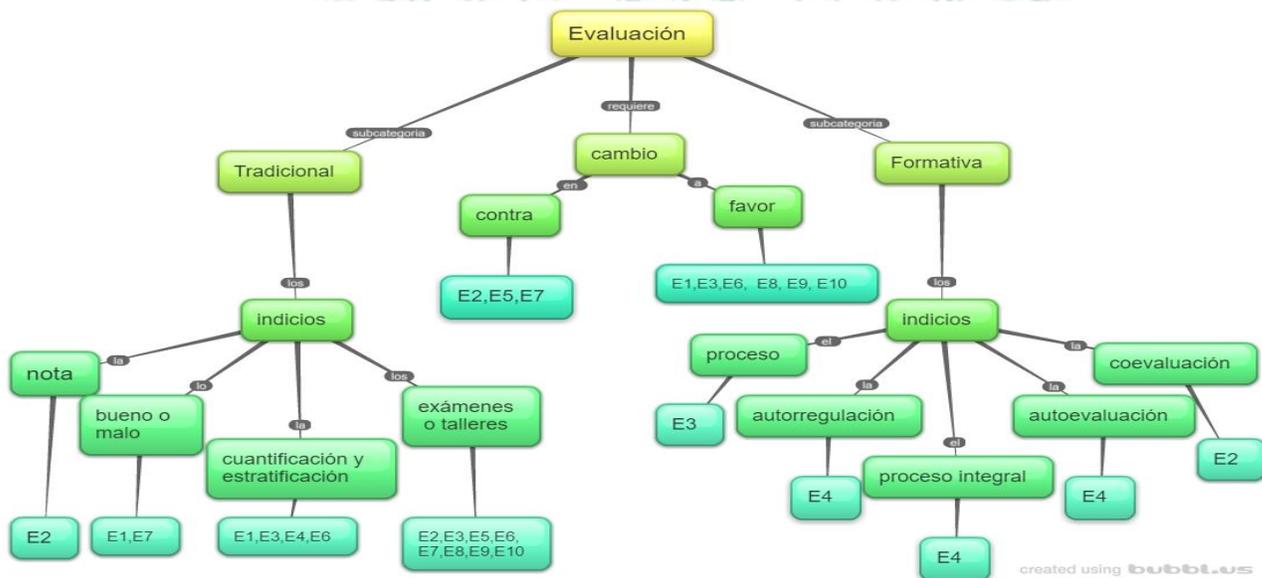
1 8 0 3

## Capítulo 5

### 5. Hallazgos y discusión.

#### 5.1 Sobre las percepciones de evaluación de los estudiantes, antes de aplicar el juego didáctico como estrategia evaluativa.

Como lo planteamos en el proceso de triangulación luego de organizar la información en las matrices (ver anexo 5), se procedió a hacer un rastreo de coincidencias y divergencias de las respuestas obtenidas en la entrevista inicial, para lo cual elaboramos el siguiente mapa conceptual, con el fin de mostrar las percepciones de la evaluación que se encontraron.



Esquema N°8. Mapa percepción de evaluación inicial Fuente: elaboración propia

En la información que se recolectó se encontró de manera persistente que la percepción de los estudiantes frente a la evaluación tiene una tendencia a expresar argumentos más de corte tradicional, ya que en medio de sus respuestas hacen referencia a esta como esa herramienta que tiene el profesor para ver si el estudiante está bien o mal y plasmarlo por medio de una nota, es decir, la evaluación “*Es pasar la materia evaluación es taller o examen*”(E9) y así poder realizar un proceso de clasificación, cuantificación y estratificación de ellos que da como resultado el paso de la materia o ganar el año, en la misma medida se tiende a confundir la evaluación con las estrategias más comúnmente usadas como el examen y los talleres, y así decir: “*evaluación es por ejemplo que la profesora nos entregue una hoja con varias preguntas*”(E7) lo que le da una connotación diferente a su verdadera esencia, que es la de guiar un proceso de aprendizaje integral, que tiene muchos más frentes y aristas, más que la mera aplicación de una estrategia.

Lo que demuestra que es una percepción sesgada por un corte tradicional por ejemplo al mencionar “*pasar la materia*” hace referencia a lo que menciona Prieto (2008), respecto a medir, valorar o controlar el paso de “la materia” o no y así mismo se restringe la evaluación a la estrategia del examen o del taller, además la evaluación al quedar limitada a esos instrumentos anteriormente mencionados, lo único que se valora es lo que esos instrumentos arrojan.

Es por esto que cuando los estudiantes hacen referencia a “exámenes, talleres, mediados por la memoria” y dicen: *“a mí me evalúan por ejemplo los exámenes, los talleres, tenemos que sabernos de memoria lo que hemos escrito en las clases”*(E2) También ratifica el corte tradicional de su percepción y como plantea Álvarez citado por Prieto 2008 estas estrategias son objetivas y de respuesta cerrada, y no es que se genere un juicio negativo, sino que este aspecto nos da pie para ver que la percepción de los estudiantes frente a la evaluación solo se ve enfrentada a estas estrategias como lo que menciona este estudiante: *“haciéndonos exámenes o haciéndonos talleres”*(E5) Y pocas veces se diseñan estrategias que permiten hacer el proceso de aprender algo más ameno, como plantea Asencio (2007), el maestro de este siglo debe procurar que su quehacer en medio del aula atraiga a sus estudiantes y genere una atmósfera ideal para que éstos disfruten de aprender.

Cuando observamos que los estudiantes limitan procesos evaluativos a simples instrumentos nos podemos dar cuenta que la experiencia evaluativa para los estudiantes es tan solo un examen o una hoja con preguntas para responder de manera memorística, y piensan que la evaluación se hace *“porque es para ver lo que hemos aprendido y si lo hemos memorizado”*(E5) es ahí donde el estudiante pierde el verdadero sentido de aprender, solo memoriza y no interioriza pues se considera que son evaluados para ser medidos como lo mencionan a continuación: *“nos evalúan para que los profesores vean cuanta capacidad tenemos”*(E4)

En medio de esta respuesta se puede leer una idea clara de porque ellos creen que son evaluados, pero solo en el sentido de cantidad de capacidad, lo que desconoce es que estos son los protagonistas del proceso de aprendizaje que se evidencia en la evaluación ya que como plantea Serreno (2002), la evaluación debe entenderse como un elemento importantísimo y determinante del rumbo que tome la práctica educativa que se desarrolla en el aula. Además no solo se tiene en cuenta la capacidad o al menos no en el sentido de cantidad (está más enfocada hacia la parte cognitiva), también entra el proceso, el comportamiento, la autoevaluación, la coevaluación y la heteroevaluación. La evaluación no debe ser vista sólo como eso que me dice que sé y que no, si no también como aprendo, mis ritmos, mis debilidades y mis fortalezas, de los procesos evaluativos se debe extraer información que permita mejorar la experiencia de aprender y de enseñar.

Donde tanto el maestro como el estudiante deben ser partícipes de este proceso y entablar espacios de constante diálogo y en esta medida llegar a estar conscientes de que las adecuaciones en la forma de evaluar pueden ser reflexionadas, sin embargo hay una respuesta que permite ver todavía esas dinámicas de poder en las que el maestro es el único que tiene potestad sobre el proceso educativo y esto lo revela el estudiante 5 cuando dice: *“como los profesores quieran”*(E5), esto nos muestra que los estudiantes o no se sienten cómodos o simplemente no les importa ser parte de proceso.

UNIVERSIDAD  
DE ANTIOQUIA

Demuestra también que no tienen todavía la conciencia de dar importancia a tomar parte de su proceso evaluativo, lo que hace que no se involucre en él, es por esto que como plantea Serreno (2002) en medio de la evaluación formativa se le permite al docente orientar la enseñanza y que posibilita a los estudiantes aprender a regular su propio aprendizaje, es decir él tiene voz y voto, se evidencia además que la evaluación es vista claramente como ese instrumento de poder que solo el maestro usa, piensa, diseña y ejecuta. En la que el estudiante solo se limita a responder, o ¿será que el estudiante no tiene nada que aportar a los procesos evaluativos más que el responder?

Así mismo se manifiesta que a los estudiantes les gustaría ser evaluados de forma diferente, al mencionar: *“me gusta que me evalúen de muchas formas”* (E8) en el que este proceso sea motivante, divertido, dinámico, esto en relación a las estrategias que se aplican, lo que plantea un reto para los maestros al tener que reinventar las estrategias que lleva al aula, aunque no se puede negar que al mencionar “formas” el estudiante sigue limitando la evaluación a un instrumento, pero sí se debe buscar muchos instrumentos que en una aplicación continua y sucesiva pueda dar cuenta de un proceso.

En medio de la entrevista se encuentra que el paradigma formativo ha estado un poco oculto o invisibilizado y se evidencian en algunas respuestas atípicas con respecto a la tendencia, como por ejemplo: *“ellas no tienen en cuenta lo que nosotros pensamos de*

*los trabajos manuales y de los trabajos escritos, porque cada vez que nosotros estudiamos, ellas no saben lo que nosotros pensamos sobre los trabajos que no nos gustan, que nos gusta, que nos agrada, nos desagrada”*(E2) del mismo modo pocas veces se mencionan a la evaluación como un proceso, que es tanto individual, como colectivo, que está enmarcado por la autorregulación, que también incluye el comportamiento, entre otros rasgos característicos de este paradigma.

También cabe mencionar que hay un desconocimiento o confusión generalizado de los estudiantes al intentar explicar en sus propias palabras los conceptos de autoevaluación por ejemplo al preguntarle si él ha tenido la oportunidad de evaluar su propio trabajo respondieron por ejemplo *“a veces (si) y a veces (no) por que una profesora no puede controlarnos a todos”*(E9) se evidencia que en realidad no ha estado en contacto con ella y al no permitir espacios en los que ellos puedan identificar sus propios errores se les niega lo que denominamos “el despertar de la autoevaluación” en base a los planteamientos de Serreno (2002) donde esta plantea que es un ideal de la evaluación que los estudiantes puedan llegar autoevaluarse y reflexionar sus propios resultados, lo que permite además un trabajo grupal más colectivo y armónico, esto se puede lograr claramente con un diálogo constante entre maestro y estudiante que ambos actores pongan en valoración colectiva no solo los procesos evaluativos sino también procesos de enseñanza y aprendizaje, donde la evaluación sea un proceso que les permita afianzar, modificar o cambiar dichos procesos de enseñanza y aprendizaje.

Respecto a la coevaluación nos dicen: “*no nunca*”(E7) lo han hecho o intentado o también que, “*no porque no soy la profesora y porque no los dejan*”(E8) cuando al no dejar que los estudiantes expongan sus argumentos ante los compañeros se les restringe la posibilidad de ver errores que ellos pueden ayudar a corregir y así mismo identificarse con los errores y corregirlos en medio de un ambiente colaborativo según Serreno (2002) los estudiantes deben ser reflexivos y autorregular su proceso de aprendizaje y el maestro es una guía idónea de dicho proceso de coevaluación, permite primordialmente un aprendizaje colaborativo, una puesta en común tanto del aprendizaje de mis compañeros como mi propio aprendizaje, es un espacio donde se espera que los mismos estudiantes con la supervisión y guía del maestro puedan retroalimentarse de sus propios compañeros.

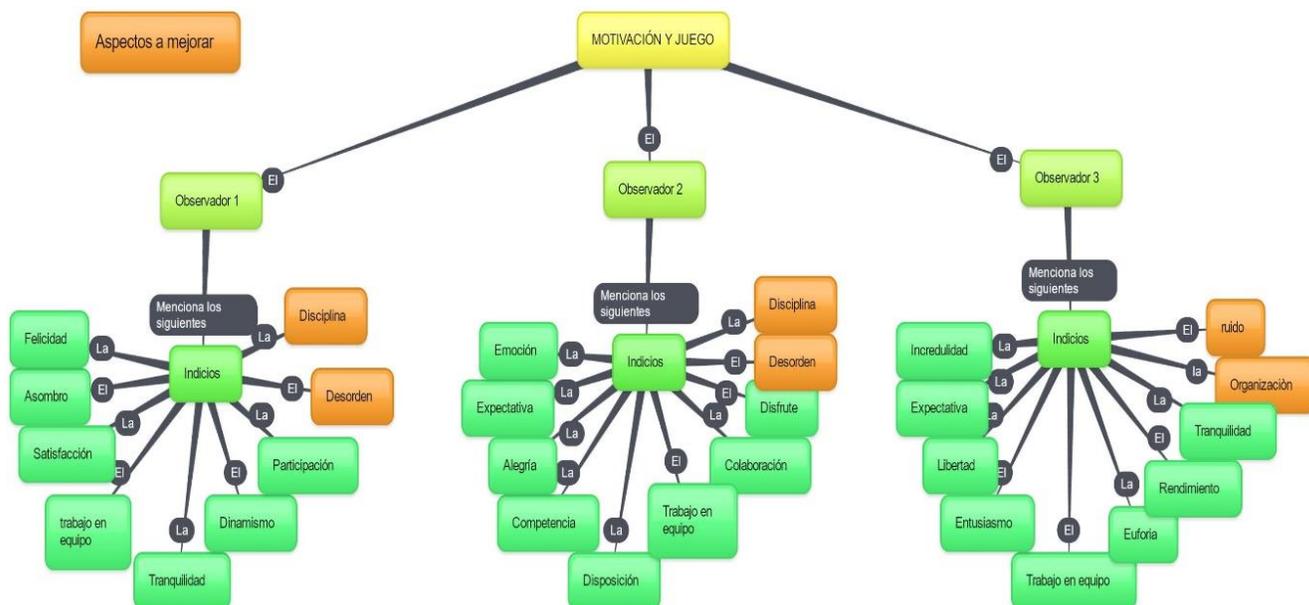
## **5.2. Mientras evaluamos jugando**

En vista de la información de la primera entrevista, donde los estudiantes plantearon que querían que la evaluación fuera llevada a cabo de forma más amena, divertida y diferente, dio pie para pensarse una estrategia diferente y así plantear el juego didáctico como una opción viable, que cumpliera con las expectativas de los estudiantes del grado 4º3 de la institución educativa Héctor Abad Gómez, para plantear dicha estrategia se hace un rastreo bibliográfico en las fuentes de información de los juegos más acordes (ver anexo 13), que son modificados o adaptados a las temáticas del área de

ciencias naturales para después ser llevados al aula y es en medio de esta ejecución, que los tres investigadores observan(ver anexos 6 y 7), las reacciones, las aptitudes y actitudes, el estado de ánimo, el rendimiento, la participación, etc, de los estudiantes.

Para la selección de los juegos se tiene en cuenta un formato planteado por Chacón (2008), (ver anexo 1) y a este formato se le añadieron tres preguntas dirigidas a los maestros que ven en el juego una estrategia evaluativa y estas son: ¿Cómo evaluar la actividad tanto cualitativa como cuantitativamente?, ¿Qué recomendaciones le haría al juego? y ¿Cómo le pareció la actividad?, además del formato se debe tener en cuenta que los juegos didácticos tienen tres pilares fundamentales y estos son: el objetivo didáctico, las acciones lúdicas y las reglas del juego.

Dicha observación se lleva a cabo al tener en cuenta las recomendaciones de Kawulich (2005), quién nos menciona una serie de aspectos que se deben tener en cuenta a la hora de observar tales como: que la observación llevada a cabo es participante, y los investigadores se encargan de identificar, guiar, ayudar y proveer un espacio en el que los participantes se sientan cómodos y lleven a cabo cada una de las actividades, producto de este proceso resulta una serie de información (Ver anexo 7), que será resumida en el siguiente mapa conceptual, que fue construido para resumir la información y mostrarla de una forma más clara.



created with www.bubbl.us

Esquema N°9: Mapa de la observación. Fuente: elaboración propia.

Con base a la información anterior, los investigadores observaron que la tendencia al llevar el juego por primera vez, estuvo llena de asombro, incredulidad, expectativa, curiosidad, ya que los estudiantes no habían sido evaluados antes a través de un juego, como lo menciona el observador 1 “*Primero que todo note algo de asombro, como que no lo creían, luego al ver que era verdad se dispusieron a colaborar y en su mayoría a prestar atención y manifestaban signos de alegría puesto que gritaban y el asombro se fue convirtiendo en algo de prisa por iniciar el juego*”(O1), esto en relación a la reacción inicial de los estudiantes al llevarles el primer juego, que hace alusión a un estado de motivación como plantea López (2004) la motivación tiene unos principios básicos que

están enmarcados en el concepto de historia personal del alumno, que influencia de los niveles de estimulación y en la adecuación de cada tipo de motivación a un determinado campo de actuación humana en el aprendizaje de conocimientos, procedimientos y actitudes o valores, en este caso se influenció la percepción a cerca de forma como se evalúa y se incorpora un emoción de alegría al evento evaluativo.

Del mismo modo el observador 2 dice: *“Los estudiantes estaban a la expectativa de lo que pasaría una vez se organizaron las silla en mesa redonda, cuando se les informo del juego, todo fue alegría y por un momento debido a la misma alegría, hubo gritos”* (O2) y es en medio de las demostraciones externas como los gritos, que se evidencia un estado positivo de las emociones que traen consigo la aplicación de los juegos como nos dice Ruiz (2009) que la motivación es la fuerza que nos mueve a realizar actividades, lo que nos muestra la disposición de participar y de realizar las actividades propuestas en medio del aula.

Dentro de las actitudes y aptitudes que se observan esta lo que plantea el observador 1 al describir lo siguiente: *“Durante la actividad se observó mucha participación, animo, respeto hacia sus compañeros y las reglas, estuvieron muy animados al responder y realizar la actividad, pero sobre todo y lo quizás lo más importante fue lo cooperativos y críticos sobre las respuestas de los compañeros. En resumen fueron dinámicos”* (O1), lo

que evidencia que los estudiantes estaban motivados al realizar las actividades de una forma dinámica y divertida, en palabras de Bonetto y Calderón (2014) Los estudiantes que están motivados muestran más interés en las actividades que les proponen, atienden con más atención a las instrucciones de sus docentes, trabajan con mayor diligencia, con mayor seguridad en sí mismos y realizan mejor las tareas propuestas.

Bajo la misma línea de observar las actitudes y aptitudes el observador 3 hace una lista que resume lo que observo en medio de la ejecución de los juegos y esta fueron: *“actitudes: Compromiso, Cooperación, Integradora, Participativa, Reflexiva y dentro de la aptitudes: Organización, el trabajo en equipo, Dinamismo, Entusiasmo el respeto a la norma o reglas de juego” (O3)*, esta lista se revela una línea evaluativa clara que involucra los procesos de autoevaluación y de coevaluación, donde este tipo de estrategias debe según Serreno (2002) servir para procesos de reflexión, donde se puedan evidenciar las fortalezas, debilidades de cada estudiante, lo que permite que este caiga en la cuenta de sus errores y pueda el mismo implementar acciones que puedan mejorar sus debilidades donde se permita además un trabajo grupal y colaborativo.

Dentro del estado de ánimo que se genera en medio de los juegos, es claro que la emoción, la alegría, la felicidad, el ánimo predominó el ambiente del aula como lo menciona el observador 2 *“Los estudiantes en general estaban con los ánimos al máximo,*

*tenían muy buena disposición y motivados porque todos querían ganar, y se notaba ya que seguían todas las instrucciones que se les daba”(O2)*, la energía de los estudiantes y el nivel de exaltación es positivo se sabe enfocar, el deseo de ganar o de realizar una tarea bien es necesario para que el proceso sea más agradable, y el hecho de que se dieran a la tarea de pensar en cada regla para no ir a perder, requería de cierto grado de concentración y de trabajo individual, que se ve reflejado en medio del trabajo general y para lograrlo se debe generar los que plantea López (2004) y es crear y mantener una atmósfera interpersonal cálida de respeto y optimismo con cada integrante del grupo y con el conjunto que constituye la clase.

El ánimo es una de los aspectos más variables de la personalidad humana y se requiere de una serie de estímulos cambiantes y predeterminados para poder conseguir uno constante, pero en medio de la realización de los juegos se logra unos picos emocionales tales que se podían realizar preguntas teóricas con cierto grado de complejidad y obtener buenas respuestas en su mayoría, debido a que se liberaba la tensión, preocupación o ansiedad del evento evaluativo; al mismo tiempo el juego permite la deliberación de argumentos entre los estudiantes, que conformaban los subgrupos como lo dijo el observador 3, *“En este juego los estudiantes estaban dispuestos y la participación fue alta cada uno aportaba al cumplimiento del juego, el estado de ánimo predominante fue de alegría y tranquilidad aunque se les estuvieran haciendo preguntas con más frecuencia”* (O3).

Dentro del desempeño y del rendimiento a nivel teórico y conceptual del que estaban cargados los juegos se puede decir que en general al sentirse más cómodos o libres a la hora de responder, les permite a los estudiantes exponer sus puntos de vista, y deja ver con más claridad si se prepara o se estudia para presentar el momento evaluativo, también como los juegos se propusieron para que los estudiantes trabajaran en grupo, se observó un dialogo constante de opiniones entre ellos y es así como lo dice el entrevistador 3: *“El rendimiento fue bueno en términos de la participación y de las respuestas a las preguntas teóricas, que al ser planteadas desde una metodología grupal y oral permitió que ellos interactuaran de una forma diferente con su propio proceso de aprendizaje” (O3)* y al involucrarse unos con otros fortalece el proceso de coevaluación entendiendo este como lo plantea Sanmartí (2007) como esa evaluación recíproca entre los estudiantes, en la que aplican criterios de evaluación cuyo significado se han negociado previamente en el grupo de clase.

Respecto a la participación en general los observadores coinciden en que esta fue constante y en su mayoría mediada por un estado de ánimo de alegría y un alto grado de satisfacción así el observador 1 dice: *“Los estudiantes disfrutaron de la actividad y todos participaron activamente, estaban interesados en ganar el juego y creo que eso los motivo a querer respetar las reglas y hacer bien la evaluación” (O1)* , dicha participación surgía

de un dialogo entre estudiantes y entre maestro estudiante, lo que fortalece la idea que es planteada Sanmartí (2007) de que es indispensable “aulas donde impere un estilo de trabajo cooperativo”.

Sin embargo no todo fue color de rosa o perfecto, dentro de esta aplicación se presentaron ciertos momentos en los que la indisciplina se salía de control por momentos y se debía intervenir para reencausar la actividad, también se presentaron momentos de desorden intencionados como lo muestra el observador 2 cuando dice: *“para que todos participaran de manera activa en todo momento, se notaba en algunos momentos pequeños desordenes, pero fue por la misma dinámica de juego, y esto que se veía como desorden ocupaba un espacio dentro del juego, ósea los gritos, la forma de animar a la persona que pasaba por el camino, todo esto era parte del juego”* (O2), así mismo la disposición del aula, la limpieza y los materiales implican un esfuerzo extra que el maestro debe tener en cuenta a la hora de llevar esta estrategia, al igual que los estudiantes tengan ropa cómoda para que se puedan mover libremente.

### **5.3. Sobre la percepción de evaluación de los estudiantes, después de aplicar el juego didáctico como estrategia evaluativa**

UNIVERSIDAD  
DE ANTIOQUIA

De acuerdo con los resultados de la entrevista inicial, se dio comienzo a un proceso evaluativo con los estudiantes del grado 4º3 de la Institución Educativa Héctor Abad Gómez, en el área de ciencias naturales, dicho proceso tuvo en cuenta las opiniones de los participantes sobre la forma como querían ser evaluados, la estrategia evaluativa que se llevó a cabo consistió en una serie de juegos que pretendían que el estudiante fuera partícipe de su propio aprendizaje.

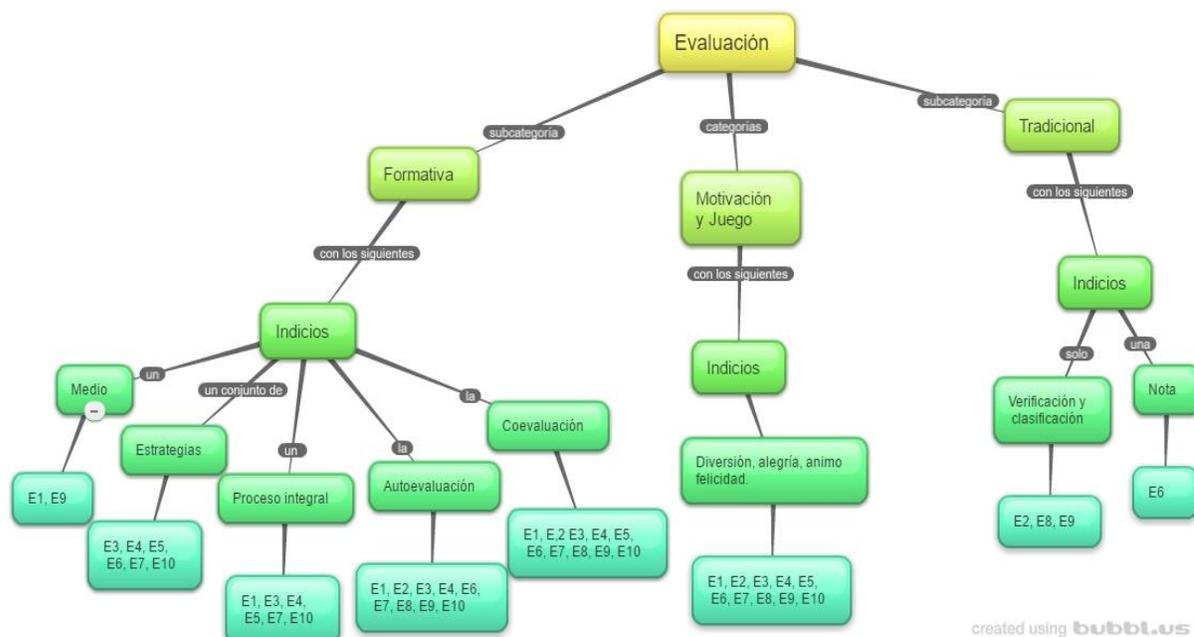
La mayoría de los juegos que se aplicaron motivaron el trabajo en equipo y colaborativo, proporcionaron un ambiente lúdico educativo, que liberaba en cierta forma el estrés que trae consigo la rutina, como lo plantea Torres y Torres (2007) “El juego, tomado como entretenimiento, suaviza las asperezas y dificultades de la vida, por este motivo elimina el estrés y propicia el descanso” (p.6), pero más que tomarlo como entretenimiento, al ser llevado al rigor académico le imprime a esta estrategia la solidez suficiente para ser usado en medio de los procesos evaluativos, por lo cual se plantea el juego didáctico como “un juego reglado que incluye momentos de acción pre-reflexiva y de simbolización o apropiación abstracta-lógica de lo vivido para el logro de objetivos de enseñanza curriculares, cuyo objetivo último es la apropiación por parte del jugador, de los contenidos fomentando el desarrollo de la creatividad” (Yvern, 1998; citado en Chacón, 2008, p. 2)

El juego visto también como fuente de donde el maestro puede hacer uso en medio de sus clases y salir de la rutina, pues este tipo de estrategia tiene una gran importancia y esta radica en que al no enfatizar solo en el aprendizaje memorístico de hechos o conceptos todo el acto educativo, se transforma en sí mismo con la creación de un entorno que estimula a los estudiantes a construir su propio conocimiento y elaborar su propio sentido de los contenidos teóricos de la asignatura.

Luego de la aplicación de los juegos didácticos y de acompañar el proceso evaluativo correspondiente al primer periodo del año escolar, se les volvió a realizar una entrevista semiestructurada (ver anexo 8), para ver si el trabajo mediado por esta estrategia, aportó algún cambio en medio de la percepción inicial que se tenía de la evaluación, que como se mencionó anteriormente, fue más de un corte tradicional, Ya que esta propuesta está más centrada en una perspectiva formativa en la que se le permita al estudiante ser dueño de su propio proceso educativo.

A continuación se presenta un mapa conceptual que fue elaborado para resumir la información recogida.

UNIVERSIDAD  
DE ANTIOQUIA



Esquema N°10: Mapa percepción de evaluación final. Fuente: elaboración propia

Según la anterior información, se encuentra que hubo un cambio significativo en la forma de ver la evaluación, pues pasó de ser un instrumento para medir y cuantificar a un medio por el cual se puede ver un proceso de aprendizaje, lo que evidencia un cambio en la percepción de los estudiantes más hacia la evaluación formativa, en donde según Serreno (2002) el estudiante debe “ser consciente de su rol dentro de los procesos de aprendizaje y de los evaluativos y especialmente como agente de reflexión, también estas reflexiones no solo son de manera individual sino también entre sus compañeros”.(p.3)

UNIVERSIDAD  
DE ANTIOQUIA

El juego didáctico como estrategia evaluativa cumplió a cabalidad con su función, que era la de liberar de cualquier tipo de tensión que se pudiera dar en medio de los eventos evaluativos y promover un trabajo colaborativo, así como también evidenciar que hay más estrategias de las cuales el maestro puede hacer uso o incorporar en medio de su quehacer docente, que posibilitan nuevas dinámicas de poder y de roles en los procesos evaluativos.

Respecto a la motivación que fue otra de las protagonistas de este trabajo de investigación se pudo comprobar que fue en cierta forma potenciada por medio del juego, pues en las respuestas se siente el nivel emocional positivo evidenciado a través de alegría o felicidad, se podría decir que la aplicación de esta estrategia trajo consigo como diría Madrid (1999) que al ser aplicado a este caso, en los estudiantes se evidenció un estado interno que influido por el juego generó actitudes e intereses favorables hacia una meta o un deseo que le conduce a conseguirla con dedicación y esfuerzo continuado porque le gusta y se siente satisfecho cada vez que obtiene buenos resultados con relación al aprendizaje de las ciencias naturales.

La estrategia utilizada para motivar a los estudiantes, fue clave para generar en ellos actitudes positivas, esto se evidenció durante todos los juegos que se aplicaron, ya que los estudiantes demostraron interés en seguir todas las indicaciones, estaban enfocados y a gusto con el juego, sin preocuparse tanto por el resultado del evento evaluativo que se

estaba dando. Respecto a lo anterior (Alonso, 1997, citado en Andreu, 2008, p.119) dice “Ya que la forma en que los alumnos son evaluados constituye sin duda uno de los factores contextuales que más influyen en su motivación o desmotivación frente a los aprendizajes”. Toda esa motivación se evidencia en sus respuestas en la entrevista después de haber aplicado los juegos.

La transformación que se evidenció con respecto a la evaluación fue inicialmente el cambio de concepción, ya que pasaron de una evaluación de hoja con preguntas a ver la evaluación como un conjunto de muchas posibles estrategias, aspecto que deja claro este participante al mencionar que *“la evaluación significa una forma de ver que has entendido durante las clases y se puede hacer por medio de juegos, exposiciones, talleres, etc.” (E4)*

Al estudiante hacer referencia a la evaluación en términos de una forma de ver que ha entendido durante las clases, nos da pie para decir que este hace mención a un proceso que no se lleva en una sola clase y al mismo tiempo reconoce entonces que en definitiva puede estar mediado por muchos instrumentos, aun así se nota una falta de comprensión en relación a que, no es solo lo que se aprende, sino que también, del proceso evaluativo se recoge información de cómo son los procesos de enseñanza y de aprendizaje, así como lo propone Serreno (2002) cuando menciona que la evaluación debe ser “cualitativa y formativa, que subraya su potencialidad como instrumento que permite al docente orientar

la enseñanza y que posibilita a los alumnos aprender a regular su propio aprendizaje, formativa”(p.3). Justamente porque según Sanmartí (2007) es la forma de evaluación que tiene lugar durante el procesos de enseñanza y aprendizaje, donde su objetivo es el de identificar las dificultades y progresos de los estudiantes.

En realidad pueden existir múltiples maneras de realizar procesos evaluativos desde la concepción formativa, e incluso los estudiantes son conscientes de que los cambios proporcionan nuevas experiencias que les permiten cambiar de perspectivas, cosa que puede ayudar a no perder lo novedoso del proceso de aprendizaje y sobre todo de evaluación ya que como se pudo observar, los estudiantes son conscientes de la importancia del cambio dentro de estos procesos, importancia que se ve revelada en respuestas como *“bien porque es un método más sencillo para aprender sin tener alguna preocupación de si hay que estar todo el tiempo con una misma clase de exámenes al cambiar siempre es algo más divertido” (E4)*

Lo que más se nota en las escuelas es que los estudiantes no disfrutan estar allí, ese hecho sumado a la falta de innovación y de estrategias motivadoras pueden causar que los estudiantes pierdan interés en el mismo proceso de aprendizaje, así pues que se pudo evidenciar que el juego como instrumento didáctico y reglado logra transformar algo la evaluación en un proceso divertido pero aun así satisfactorio para el aprendizaje, es ahí

donde cae la responsabilidad en el docente, pues él es la guía del proceso, aspecto que está presente en la mayoría de las respuestas y más claramente en la del participante 5 cuando nos dice que le gusta ser evaluado con los juegos, más explícitamente dice *“la primera vez que me evaluaron me sentí feliz porque es la primera vez que evalúan con juego y estaba muy feliz porque sentía ganas de responder”* (E5) evidentemente manifiesta motivación para participar en la evaluación de manera activa, claro que vale resaltar que no somos recreacionistas pero también hay que pensar que como maestros mejoramos en la medida en la que nos permitimos incluir nuevas estrategias, logramos motivarlos si esto se convierte en un objetivo del día a día.

El objetivo de los procesos evaluativos según los estudiantes sigue estando muy ligado a lo tradicional como vemos cuando preguntamos ¿por qué motivos cree que se te evalúa? y responden *“porque necesitan saber yo que he aprendido o que he entendido durante las clases, para ver en que me necesitan explicar más y en que debo mejorar”* (E5) o cosas similares, aunque también se debe resaltar que añaden en algunas cosas situaciones más allá que se ligan a lo formativo, aspectos tales como *“para ver en que me necesitan explicar más y en que debo mejorar”*, estos aspectos hacen referencia a lo que Serreno (2002) plantea sobre el objetivo de la evaluación que debe servir para procesos de reflexión continuo donde el estudiante pueda evidenciar las fortalezas y debilidades y así él mismo implemente acciones que le permita mejorar.

Se debe tener en cuenta que evaluación formativa es mucho más de lo que expresan los estudiantes en sus respuestas e incluye dos aspectos adicionales que lideran todo lo que se concibe como evaluación formativa, se entiende como lo plantea Sanmartí (2007) evaluación formativa es la modalidad evaluativa que se realiza durante el proceso de enseñanza y aprendizaje, que tiene una finalidad reguladora del aprendizaje y de la enseñanza, cuando habla de reguladora pone de manera implícita otros aspectos que Serreno (2002) los considera necesarios en este proceso que son la autoevaluación y la coevaluación, importancia que los mismos estudiantes comprenden y están conscientes, y esto se puede evidenciar en muchas respuestas similares a esta *“para mi es importante evaluar mi propio trabajo porque para ver cuáles fallos tengo, para ver cómo reponer eso, saber cómo hacerlo y aprender más”*(E7).

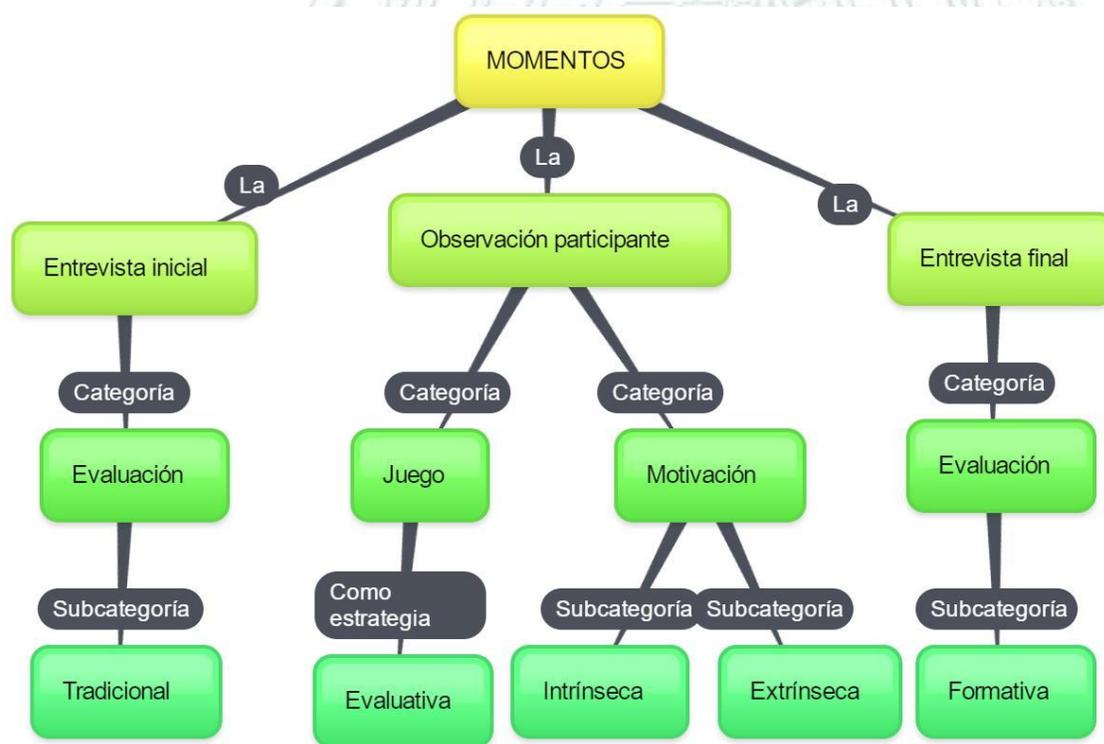
Se puede decir que el reconocimiento de esa importancia es el primer paso, pero adicional a eso se manifiesta una finalidad clara y es autorregularse, situación que es la finalidad no solo del proceso de autoevaluarse sino además del aprendizaje, Sanmartí (2007) define autorregulación como *“regulación del proceso de aprendizaje realizado por el mismo estudiante a través del cual va construyendo un sistema personal para aprender, y lo va mejorando progresivamente con la finalidad de acceder a la autonomía en su formación”*(p.133) de manera que permite evidenciar que es el ideal al cual se debe apuntar

en todas las acciones en la escuela y que por lo menos estos estudiantes ya tiene la conciencia sobre la importancia de dicho compromiso y rol en los procesos evaluativos.

La coevaluación es el otro aspecto que desde la perspectiva formativa de la evaluación es sumamente importante incluir en la escuela y se entiende coevaluación como “evaluación recíproca entre los estudiantes, en la que aplican criterios de evaluación cuyo significado se han negociado previamente en el grupo-clase” (Sanmartí, 2007, p.133), es que la importancia de la coevaluación según Serreno (2002), es que hacer puestas en común de los conocimientos los somete al conocimiento del otro y se pueden hacer correcciones y aprender de dicha interacción. Pero este aspecto tiene como requisito la cooperación y el trabajo en equipo con los demás estudiantes, y como lo mencionó uno de los participantes *“porque por ejemplo yo los quiero ayudar y puedo saber algo que ellos no saben”* (E9) este aspecto se logró potenciar en los juegos ya que estaban diseñados específicamente para el trabajo en equipo, situación que Sanmartí (2007) deja más que claro al señalar que como exigencia para la auto y la coevaluación las “aulas donde impere un estilo de trabajo cooperativo, el cual es cuando el conocimiento se construye a partir del intercambio, de la discusión y de la reelaboración en equipo” (p.71)

#### **5.4. El juego didáctico y su influencia en la percepción de evaluación y la motivación.**

A continuación se presenta el análisis producto de la triangulación en el tiempo y entre instrumentos de la investigación; primero: la entrevista inicial donde se evidencian las percepciones que tienen los estudiantes del 4º3 de la Institución Educativa Héctor Abad Gómez sobre la evaluación; segundo: la observación Participante que se llevó a cabo durante el proceso de aplicación de los juegos didácticos, y tercero: la entrevista final, todo esto a partir de las tres categorías de la investigación ( la evaluación, la motivación y el juego).



created with [www.bubbl.us](http://www.bubbl.us)

Esquema N°11. Momentos y categorías de la investigación. Fuente: elaboración propia.

#### 5.4.1. Respeto a la percepción de evaluación

La entrevista inicial se realizó con el fin de conocer las percepciones, experiencias u opiniones de los estudiantes frente a la evaluación, donde específicamente se encontró que estos, entienden la evaluación desde una perspectiva tradicional pues la asocian más con exámenes, hojas con preguntas, además ven en la evaluación aquello que les dice que saben, que solo sirve para dar una nota y decir si aprueba la materia o no, lo que “constituye un mecanismo para comparar los resultados con los objetivos predeterminados, los que normalmente se limita a aquello que puede ser más fácil comprobado de manera empírica” (Prieto, 2008, p.126), lo que deja de lado su rol activo dentro de este proceso y donde se manifiesta un desconocimiento por parte de los estudiantes sobre autoevaluación y coevaluación.

Según lo anterior se puede inferir que la evaluación es un instrumento, que tiene como propósito decir que aprendieron los estudiantes y si alcanzan las competencias para la promoción a los siguientes niveles o grados, pero el (MEN 2009) entre los propósitos que propone en el decreto 1290 plantea tres aspectos que no se evidencian en las respuestas de los niños, estos propósitos son:

1. Identificar las características personales, intereses, ritmos de desarrollo y estilos de aprendizaje del estudiante para valorar sus avances.

2. Proporcionar información básica para consolidar o reorientar los procesos educativos relacionados con el desarrollo integral del estudiante.
3. Suministrar información que permita implementar estrategias pedagógicas para apoyar a los estudiantes que presenten debilidades y desempeños superiores en su proceso formativo. (p.1)

Dichos propósitos contemplados por el MEN apuntan a una concepción formativa, sin embargo se evidencia que la evaluación se concibe desde una perspectiva tradicional y sumativa, ya que están “orientadas a constatar y certificar, ante los alumnos, los padres y la sociedad en general, el nivel de unos determinados conocimientos al finalizar una unidad o una etapa de aprendizaje” (Sanmartí, 2007, p. 21), en donde el papel del estudiante es solo el de dar respuesta a las pruebas, y este no cuenta con un espacio de reflexión o en el cual pueda proponer o exponer sus puntos de vista respecto a su evaluación.

En la entrevista inicial los estudiantes reclamaron procesos evaluativos más divertidos y agradables, por lo que se procedió a hacer una búsqueda de posibles estrategias que permitieran, primero motivar a los estudiantes hacia el aprendizaje de las ciencias y hacia la evaluación de sus conocimientos, como segundo, generar un ambiente para el trabajo en equipo, en el que se pueden introducir aspectos importantes de la evaluación, tales como la autoevaluación y la coevaluación, además que tuviera en cuenta su petición

de que fuera divertido y agradable para ellos, aspectos que con el juego didáctico ejecutado como estrategia se puede mejorar, ya que está puede:

Considerarse como una actividad importante en el aula de clase, puesto que aporta una forma diferente de adquirir el aprendizaje, aporta descanso y recreación al estudiante. Los juegos permiten orientar el interés del participante hacia las áreas que se involucren en la actividad lúdica”. (Torres y Torres, 2007, p. 128)

En la aplicación de la estrategia de observación, se evidenció que los estudiantes se mostraron felices, participativos e interesados en seguir todas las indicaciones de los maestros. Con respecto a las actitudes que manifiestan los estudiantes, se logró observar entre otras: el compromiso, el trabajo en equipo, la participación, la reflexión, y en relación a las aptitudes: la organización, el trabajo en equipo, el dinamismo, el entusiasmo.

Se evidenció además que la diversión siempre estuvo presente durante todas las actividades, el estado de ánimo fue alto en la mayoría de los casos, al igual que el deseo por ganar, este momento nos permitió identificar una variación en las actitudes y aptitudes de los estudiantes frente a la evaluación, es decir, en la ejecución de los juegos por ejemplo, los estudiantes se mostraron participativos y motivados, aspecto no presente al inicio del proceso.

De igual manera en la entrevista final, cuya intención fue conocer la percepción de los estudiantes sobre la evaluación después de aplicar los juegos se logró evidenciar aspectos diferentes en relación con la indagación inicial y también se ratificó lo observado durante la realización de la actividad.

Mediante la entrevista final se evidenciaron aspectos nuevos que los estudiantes manifestaban en relación a la evaluación, expresando que esta es algo que se realiza como proceso, que se da mediante muchos instrumentos, juegos, talleres, evaluaciones de hoja, exposición, además se puede hacer grupal e individual y mediante esta se pueden hacer correcciones para mejorar, percepciones que van más de la mano con lo que se conoce como evaluación formativa, pues de acuerdo con Sanmartí, (2007) la evaluación formativa es:

La modalidad de evaluación que tiene lugar durante el proceso de enseñanza-aprendizaje. Su objetivo es el de identificar las dificultades y progresos de aprendizaje de los estudiantes, para poder adaptar el proceso didáctico del profesorado en las necesidades de aprendizaje del alumnado. Tiene una finalidad reguladora del aprendizaje (p. 135)

En este sentido la evaluación ya no era un instrumento sino un conjunto de muchos aspectos que se tienen en cuenta durante las clases, donde se realiza una evaluación integral, ya que los estudiantes expresan por ejemplo que, el comportamiento es un aspecto que debe estar incluido en el proceso evaluativo, así mismo manifestaron satisfacción y

gusto por experimentar la evaluación mediante los juegos, cosa que los motiva a estudiar y a participar en la actividad.

En lo referente a los procesos de autoevaluación y coevaluación los estudiantes les encuentran un lugar dentro de los procesos evaluativos, adquirieron una conciencia, ya que en su mayoría aseguraron que estos dos procesos les ayudaban a mejorar individual y colectivamente, que era realmente importante hacerlo entre otras cosas, para tener en cuenta en que se han equivocado y poder mejorar, conciencia que es de alta relevancia en los procesos tanto de enseñanza como de aprendizaje, ya que “está comprobado que sólo el propio alumno puede corregir sus errores, dándose cuenta del por qué se equivoca y tomando decisiones de cambio adecuados” (Sanmartí, 2007, p. 21)

En síntesis, la información adquirida de los tres momentos (entrevista 1, en la observación de ejecución de los juegos como estrategia evaluativa y entrevista final) nos permite dar cuenta de las variaciones en las percepciones de los estudiantes frente a la evaluación, ya que se pasó de una percepción tradicional e instrumental a una más formativa y procesual, donde los procesos de autoevaluación y coevaluación adquieren un significado y finalidad clara, así mismo ver la evaluación como ese proceso que permite aprender, mejorar individual y colectivamente.

#### **5.4.2. Respecto al juego y la motivación**

Durante el proceso de ejecución de los juegos y posteriormente la entrevista a los participantes, se recolectó la información que permite dar cuenta del papel que cumplió el juego dentro del proceso evaluativo, el papel motivador y sobre todo el medio por el cual se logra variar la percepción que los estudiantes tienen frente a la evaluación, donde por su dinamismo logra introducir el trabajo en equipo y trabajo colaborativo, así mismo tomar conciencia acerca de la autoevaluación y coevaluación, el juego convirtió este proceso evaluativo en algo llamativo y agradable para los estudiantes, fue una experiencia llena de aprendizajes y alegría, cumpliendo de esta manera con un papel motivador para el aprendizaje de las ciencias, pues el juego:

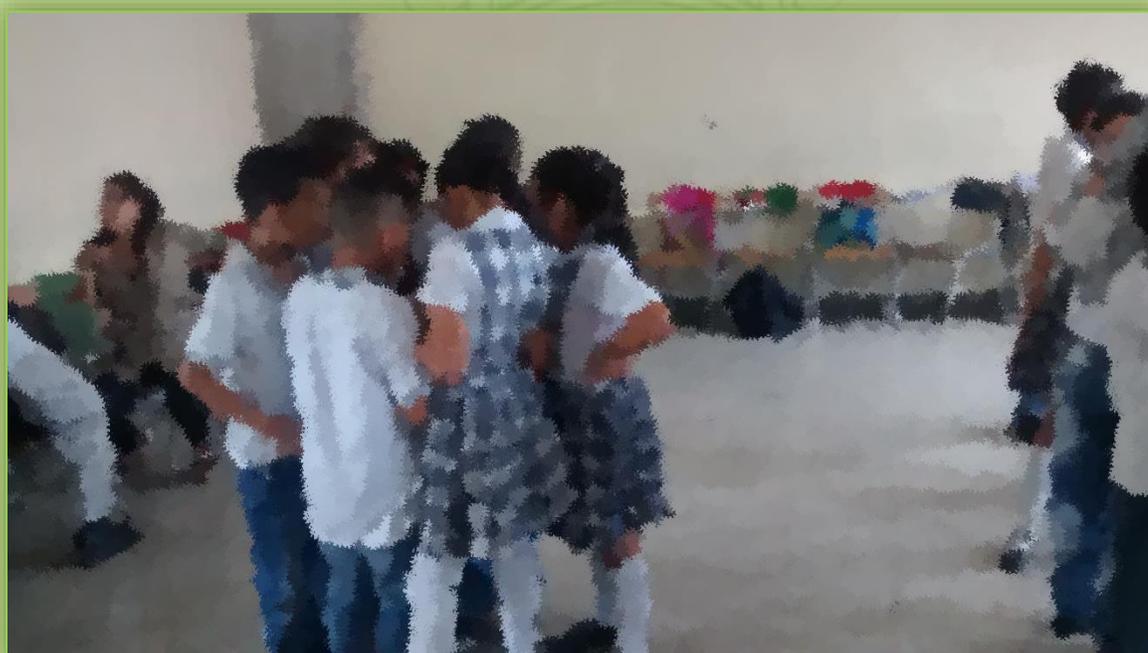
Como estrategia de aprendizaje ayuda al estudiante a resolver sus conflictos internos y a enfrentar las situaciones posteriores con decisión y sabiduría, toda vez que el facilitador ha transitado junto con él ese camino tan difícil como es el aprendizaje que fue conducido por otros medios represivos, tradicionales, y con una gran obsolescencia y desconocimiento de los aportes tecnológicos y didácticos (Torres y Torres, 2007, p. 127)

Una vez realizada la entrevista inicial, se evidenciaron los intereses de los estudiantes respecto a la forma como aspiraban ser evaluados, expresando que les gustaría

una evaluación en la que se pudieran divertir, tener una participación activa y colaborativa con sus compañeros, lo que conlleva a aplicar el juego, y esto brinda un margen de éxito alto, ya que se conocía de antemano los gustos e intereses de los estudiantes. Conocer las causas que conducen al éxito o fracaso de los estudiantes, aumenta su motivación intrínseca (López, 2004). En este caso, el juego fue la chispa que activó la motivación interna o intrínseca, o se puede decir los gustos o intereses de los estudiantes que eran compatibles con el juego. De igual forma Andreu (2008) menciona que un profesor debe conocer los factores que motivan a sus estudiantes, para así entender cuáles son sus necesidades de aprendizaje y, por lo tanto, hacer una mejor preparación del proceso evaluativo.

Mientras se realizaron los juegos, los estudiantes se mostraron felices, colaborativos, con deseos de ganar y trataban de seguir todas las instrucciones que se les daba, para llevar el juego a feliz término, respecto a esto Ruiz (2007) menciona que “estamos motivados cuando tenemos la voluntad de hacer algo y, además, somos capaces de perseverar en el esfuerzo que ese algo requiera durante el tiempo necesario para conseguir el objetivo que nos hayamos propuesto”. (p. 2), aspecto que los estudiantes mencionan en la entrevista final que se les hizo, pues manifiestan que les gusta aprender de esta manera divertida y disfrutando de lo que están haciendo, tal y como sucedió con el juego.

UNIVERSIDAD  
DE ANTIOQUIA



**Capítulo 6**

**UNIVERSIDAD  
Conclusiones  
DE ANTIOQUIA**

1 8 0 3

## 6. Conclusiones

Esta es una investigación producto del proceso de trabajo de grado, para aspirar al título de licenciado en educación básica con énfasis en ciencias naturales y educación ambiental de la universidad de Antioquia, este trabajo se realizó en la Institución Educativa Héctor Abad Gómez, dicha institución, tiene un contexto de vulnerabilidad considerable, con altos índices de inasistencias y deserción educativa, se observó una situación que llamó nuestra atención como investigadores, esta fue la desmotivación o desinterés de los estudiantes al momento de ser evaluados, es así como surge el problema de la investigación y para intentar dar solución se plantea el juego didáctico como estrategia para el mejoramiento de la motivación de los estudiantes.

En los apartados anteriores de esta investigación se desarrolló el juego como estrategia evaluativa con miras al mejoramiento de la motivación de los estudiantes frente a la evaluación en el área de ciencias naturales, pues se consideró que la motivación es un elemento importante en la búsqueda de procesos evaluativos desde una perspectiva

formativa, donde el estudiante tenga un papel activo, donde se incluyan la coevaluación y la autoevaluación, además de ello se buscó variar las percepciones y experiencia de los estudiantes en relación a la evaluación.

Para lograr evidenciar y analizar el juego como estrategia evaluativa se realizó una investigación de corte cualitativo y se desarrolló un marco metodológico de tipo estudio de caso de tres momentos, el inicial que tuvo como propósito identificar las percepciones que tienen los estudiantes frente a la evaluación de las ciencias naturales, dicho momento se llevó a cabo mediante una entrevista semiestructurada aplicada a 10 estudiantes del grado 4°3, el segundo momento que es donde se implementaron los juegos evaluativos, se realizó una observación participante con el propósito de describir algunos juegos, que contribuyan al mejoramiento en la motivación de los estudiantes evidenciado a través de sus actitudes y aptitudes, y en tercer momento se buscó evidenciar que mediante el juego, se puede mejorar la motivación y la percepción de los estudiantes frente a la evaluación en el área de las ciencias naturales, el cual se logró mediante una entrevista final.

Estos momentos se plantearon con el fin de dar respuesta a la pregunta central ¿Cómo el juego utilizado como estrategia evaluativa, permite el mejoramiento de la motivación de los estudiantes frente a la evaluación en el área de las ciencias naturales en la Institución Educativa Héctor Abad Gómez? y para ello en primera instancia se darán respuesta a las preguntas específicas.

En respuesta a la primera pregunta específica ¿ Cuáles son las percepciones que los estudiantes del grado 4-3 tienen frente a la evaluación en el área de ciencias naturales, en la Institución Educativa Héctor Abad Gómez? se puede decir que según las respuestas que los participantes dieron en la primera entrevista, se ve claramente que los estudiantes tienen una concepción muy sesgada y limitada de evaluación, ya que hay una tendencia marcada a definir evaluación como un examen, taller o una hoja que te entregan para responder unas preguntas, estos son aspectos de corte tradicional que los estudiantes perciben sobre la evaluación y que han experimentado.

Así mismo en sus respuestas indican la evaluación como una forma de medir, que les implica memorizar, para obtener una buena o mala nota, y una forma que los maestros tienen de controlar a los estudiantes y medir sus capacidades, esto evidencia que la idea de evaluación como herramienta que solo mide y proporciona una nota, está arraigada tanto en los estudiantes, los profesores y la institución en sí misma, ya que el ser promovido al año siguiente se convierte en lo más importante, y no se tiene en cuenta el proceso que lleva cada estudiante a lo largo del año escolar.

UNIVERSIDAD  
DE ANTIOQUIA

Se infiere según las respuestas obtenidas, que la evaluación está enmarcada en un paradigma tradicional tanto para los estudiantes, como los maestros y las instituciones, ya que la evaluación es algo que toca todos los aspectos de la vida escolar, que está vinculada en todo momento a los procesos de enseñanza y si los estudiantes tienen la concepción desde lo tradicional es porque desde lo tradicional los han evaluado y al no modificar la forma como se realiza la evaluación se limita pidiéndose incluso algunos de los propósitos más importantes que el MEN plantea en el decreto 1290.

Para efectos de dar respuesta a la segunda pregunta específica ¿Cuáles juegos pueden ser utilizados como fuentes de motivación en los procesos de evaluación en las clases de ciencias naturales de la Institución Educativa Héctor Abad Gómez? Los juegos que se deben tener en cuenta son aquellos que lleven al estudiante a reflexionar sobre su trabajo, que permita que sus pares le ayuden y que juntos construyan su propio concepto de una forma lúdica, divertida, amena, en la que se cumplan las reglas que se proponen ya que como dicen Torres y Torres (2007) que mediante el juego se puede enseñar a los estudiantes, que aprender también puede ser fácil y divertido y se generan cualidades como la creatividad, el deseo y el interés por participar, el respeto por los demás, atender y cumplir reglas, ser valorado por el grupo, actuar con más seguridad y comunicarse mejor.

UNIVERSIDAD  
DE ANTIOQUIA

Del mismo modo juegos que se adapten a las necesidades reales de los estudiantes, que sean claros y fáciles de entender, en los que se puedan cumplir funciones específicas, que fortalezcan el gusto por aprender y estudiar, que sean creativos, divertidos, que contengan una buena solidez teórica y unos propósitos definidos, que estimule el desarrollo de nuevos aprendizajes y como mencionó uno de los participantes *“a mí me gusta con el juego porque me anima a hacerlo y porque es más económico para mi mente y mi inteligencia y aprender y siento que es más divertido y me anima a hacerlo”* (E7). Los estudiantes reconocieron en el juego un potencial que de ser más explorado en el aula puede mejorar los procesos de enseñanza, de aprendizaje y por supuesto los evaluativos también.

Con el fin de dar respuesta a la tercera pregunta específica ¿Cuáles son los cambios en la motivación y en la percepción de los estudiantes frente a la evaluación, después de haber implementado el juego didáctico como estrategia evaluativa? Según lo encontrado en las respuestas de los estudiantes, el juego didáctico sirvió para aumentar de manera evidente la motivación en relación a la evaluación de las ciencias naturales, puesto que la disposición para participar mejoró, pues se mostró interés por realizar las actividades propuestas desde el inicio hasta el final, esto evidencia el estado de motivación ya que *“Estamos motivados cuando tenemos la voluntad de hacer algo y, además somos capaces de perseverar en el esfuerzo que ese algo requiera durante el tiempo que sea necesario, para conseguir el objetivo que nos hayamos propuesto”*. (Ruiz, 2002, p.2). Así mismo (Bonetto y Calderón 2014) indican que:

Los estudiantes que están motivados muestran más interés en las actividades que les proponen, atienden con más atención a las instrucciones de sus docentes, están más dispuestos a tomar apuntes, trabajan con mayor diligencia, con mayor seguridad en sí mismos y realizan mejor las tareas propuestas (p.5)

También al salirse de la rutina evaluativa de las ciencias naturales, se les mostró a los estudiantes la versatilidad del proceso, pero además y no menos importante se logró mejorar la percepción de la evaluación, las prácticas y los roles que ellos mismos puedan cumplir dentro de esta, es evidente que mediante el juego se puede incursionar en la evaluación formativa de manera eficiente y satisfactoria, y como maestros es gratificante ver que mediante procesos como estos, se puede llevar al estudiante a procesos autorreguladores y cooperativos, los cuales hacen que la experiencia de aprender sea más personal y próspera.

Del mismo modo es un reto constante, el hecho de reflexionar desde diferentes estrategias, los procesos de aprendizaje y enseñanza y ser ejecutados en medio de la evaluación, dichas estrategias deben tener presente que los estudiantes asuman un rol activo y reflexivo en la misma, pero para ello el maestro debe sentirse motivado y cómodo al

intentar mejorar el ambiente en el cual se desenvuelve diariamente y hacer de dichos procesos uno integral, que tenga en cuenta el contenido teórico o conceptos científicos, las habilidades prácticas o habilidades científicas y el componente actitudinal.

La intervención en la institución fue positiva, para que los estudiantes pudieran tener un espacio de reflexión sobre la evaluación, para que fueran escuchados y se sintieran parte de la misma, los estudiantes se sentían muy cómodos, alegres, y disfrutaban de cada actividad propuesta, evidenciando un cambio positivo en la actitud y una variación en la percepción de la evaluación. A pesar de la inasistencia, las dinámicas institucionales y la vulnerabilidad del contexto, se pudo alcanzar los propósitos de la investigación que hacen referencia al análisis del uso del juego como estrategia evaluativa, con miras al mejoramiento de la motivación de los estudiantes frente a la evaluación en el área de ciencias naturales, en la Institución Educativa Héctor Abad Gómez.

Es ahora responsabilidad de la institución educativa permitir y promover espacios similares en sus dinámicas diarias, que con dedicación y esfuerzo se puede realizar procesos más atractivo para los estudiantes, es evidente que el rol del maestro deberá ser diferente, pero con la confianza y la motivación adecuada los maestros en su sana libertad pueden realizar cosas maravillosas, se espera entonces que este trabajo sirva de ejemplo

para la institución educativa y que se puedan realizar cambios con miras a el mejoramiento de los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Este trabajo además fue un reto constante como maestros en formación ya que el intentar llevar al aula una nueva estrategia, da cierta sensación de incertidumbre sobre los resultados, pero en general se cumplió con las expectativas propuestas, adicional a esto, como maestros en formación experimentar el rol de maestro investigador tiene un valor significativo en nuestro desarrollo integral, las dificultades encontradas en el desarrollo de esta investigación, deja ver la necesidad de que los maestros en formación se vinculen desde niveles más bajos a espacios de interacción con la escuela, las estrategias educativas y evaluativas, como con los aspectos relacionados con el investigar.

Queda como reto entonces para la Facultad buscar mecanismos que permitan a los futuros maestros experimentar este rol, además de vincularse en estos espacios de intervención temprana en el aula, ya que investigar y experimentar los ambientes generados en el aula es significativo, puesto que es el aula nuestro espacio de desarrollo y además fuente inspiradora de las investigaciones y las posibles mejoras de la escuela.

UNIVERSIDAD  
DE ANTIOQUIA

Para futuras investigación e intervenciones en el aula y dentro de esta misma idea, se recomienda que se realicen en un periodo de tiempo más largo, para lograr evidenciar las ventajas y los cambios de manera más significativa, además para evitar saturar o acostumbrar a los estudiantes a prácticas evaluativas únicamente mediante el juego, pues esa no es precisamente la idea, se espera entonces que el juego este dentro de algunos momentos en el proceso de evaluación, pero no sea el juego la evaluación, ya que se caería en el mismo error de instrumentar la evaluación.

Sin más, este trabajo nos da pie para preguntarnos entonces asuntos como:

¿Cómo el juego didáctico puede estimular el incremento de la motivación de los estudiantes hacia la autorregulación?

¿Cómo es la formación académica de los estudiantes de la licenciatura en educación básica con énfasis en ciencias naturales y educación ambiental en relación a la búsqueda e implementación de estrategias evaluativas desde la concepción de evaluación formativa?

¿Cuál puede ser el papel que cumple el juego dentro de los procesos de enseñanza y aprendizaje en los grados superiores de la educación básica?

Y ¿qué otras estrategias pueden ser utilizadas para estimular la motivación intrínseca de los estudiantes para el aprendizaje de las ciencias naturales?

**Referencias bibliográficas**

- Álvarez, B., y Monereo, C. (2010). Evaluación del conocimiento estratégico de los alumnos a través de tareas auténticas de escritura en clase de ciencias naturales. *Avances en Psicología Latinoamericana*, 251-264.
- Andreu, C. A. (2008). Evaluación y motivación: una influencia recíproca. In *La evaluación en el aprendizaje y la enseñanza del español como lengua extranjera/segunda lengua: XVIII Congreso Internacional de la Asociación para la Enseñanza del Español como lengua Extranjera (ASELE): Alicante, 19-22 de septiembre de 2007* (pp. 116-122).
- Ardiles, M. (2014). Experiencias formativas en la escuela secundaria: Entre el control y la novedad en las acciones evaluativas. *Praxis educativa*, 18(1), 42-49.
- Bonetto, V. A. & Calderón, L. L. (2014, 28 de febrero). La importancia de atender a la motivación en el aula. *PsicoPediaHoy*, 16(1). recuperado el 1 de agosto de 2016 Disponible en: <http://psicopediahoy.com/importancia-atender-a-la-motivacion-en-aula>
- Cabero, J., Castaño, C., Cebreiro, B., Gisbert, M., Martínez, F., Morales, J., . . . Salinas, J. (2003). Las nuevas tecnologías en la actividad universitaria. *Medios y educación*, 81-100.
- Chacón, P. (2008). El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje ¿Cómo crearlo en el aula? . *Nueva Aula Abierta* n° 16 , 1-8.
- Castillo Cruz, L, Gómez Lievano, D y Miranda Rojas, R (2012). La autoevaluación de los estudiantes en las instituciones educativas del núcleo no. 6 de la ciudad de Ibagué “La brecha entre lo que se emana, se pretende y se hace” (tesis de maestría)

recuperado de <http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/1060/1/RIUT-BHA-spa-2012->

La%20autoevaluaci%C3%B3n%20de%20los%20estudiantes%20en%20las%20instituciones%20educativas%20del%20n%C3%BAcleo%20no.%206%20de%20la%20ciudad%20de%20Ibagu%C3%A9.%20La%20brecha%20entre%20lo%20que%20se%20emana%20se%20pretende%20y%20se%20hace.pdf (el 20 de agosto de2016)

Cisterna, F. (2005). Categorización y triangulación como procesos de validación del conocimiento en investigación cualitativa. *Theoria*, vol. 14, núm. 1, Universidad del Bío Chillán, Chile, pp. 61-71.

Corujo Quesada, R. M. (2011). Juegos Didácticos, una vía para motivar las clases de Apreciación e Historia de la música en la escuela de instructores de arte. *Odiseo*, revista electrónica de pedagogía, 9 (17). Recuperado el 15 de marzo de 2016 a partir de: <http://www.odiseo.com.mx/2011/9-17/corujo-juegos-didacticos-musica.html>

Duque, B. (1996). Tesis Evaluación Sobre El Juego Como Una Estrategia Educativa . Resultados de Estudio Fondecyt , 1-84.

Jiminián, Y. Y. (2005). Motivación y Adaptación Escolar. *Educación Superior*, pp. 51. recuperado el 1 de agosto de 2016 a partir de: <http://upa.edu.do/docs/revista/Julio-Diciembre%202005.pdf#page=51>

Kawulich, B. (2006, Noviembre). La observación participante como método de recolección de datos *Forum Qualitative Sozialforschung / Forum: Qualitative Social Research* [On-line Journal], 6(2), Art. 43. recuperado en: <http://www.qualitative-research.net/fqs-texte/2-05/05-2-43-s.htm> [Fecha de acceso: 2016, 03, 13].

León, E. (2008). Motivación de conductas prosociales en la escuela a través del deporte. Departamento de psicología básica, Universidad de Valencia 2008. recuperado en: <http://docplayer.es/14826294-Departament-de-psicologia-basica-motivacion-de-conductas-prosociales-en-la-escuela-a-traves-del-deporte-eva-maria-leonzarceno.html>

López, L. (2004). "La motivación en el aula" en Pulso, Vol. 27, pp. 100.

Madrid, D. (1999): La investigación de los factores motivacionales en el aula de idiomas, Granada: Grupo Editorial Universitario, Universidad de Granada.

Martínez, P. (2006). El método de estudio de caso: estrategia metodológica de la investigación científica. Pensamiento & Gestión, núm. 20, julio , pp. 165-193.

Martínez, M. (2006). La investigación cualitativa (síntesis conceptual). Revista IIPSI.9(1). Facultad de psicología. UN MSM (123-146)

Ministerio de Educación Nacional (MEN); decreto 1290 del 2008; recuperado de: [http://www.mineduacion.gov.co/1621/articles-187765\\_archivo\\_pdf\\_decreto\\_1290.pdf](http://www.mineduacion.gov.co/1621/articles-187765_archivo_pdf_decreto_1290.pdf) el 07 de octubre de 2015.

Moreno, S. S. (2002). La evaluación del aprendizaje dimensiones y prácticas innovadoras. Educere vol.6 num.19 octubre-diciembre, 247-257.

Monteagudo, J. (2014). Las prácticas de evaluación en la materia de historia de 4º. De ESO en la comunidad autónoma de la región de Murcia (Tesis de doctorado) Universidad de Murcia, departamento de didáctica de las ciencias matemáticas y sociales. Recuperada de <http://tdcat.cesca.es/bitstream/handle/10803/130989/TJMF.pdf?sequence=1> (20 de mayo de 2016)

- Muñoz, C., Y Valenzuela, J. (2014). Escala de motivación por el juego (EMJ): estudio del uso del juego en contextos educativos. *Revista electrónica de investigación y evaluación educativa*, pp. 1-15.
- Okuda, M; y Gómez, C. (2005) Métodos en investigación cualitativa: triangulación. *Revista Colombiana de Psiquiatría*, vol. XXXIV, núm. 1, Bogotá, D.C., Colombia Asociación Colombiana de Psiquiatría, pp. 118-124.
- Peláez, A., Rodríguez, J., Ramírez, S., Pérez, L., Vázquez, A., y González, L. (18 de Febrero de 2016). uam. Recuperado de uam: [https://www.uam.es/personal\\_pdi/stmaria/jmurillo/InvestigacionEE/Presentaciones/Curso\\_10/Entrevista\\_trabajo.pdf](https://www.uam.es/personal_pdi/stmaria/jmurillo/InvestigacionEE/Presentaciones/Curso_10/Entrevista_trabajo.pdf)
- Pérez, F. (2005). La entrevista como técnica de investigación social fundamentos teóricos, técnicos y metodológicos. *Extramuros*, 1-16.
- Prieto, M. (2008). Creencias de los profesores sobre Evaluación y Efectos Incidentales. *Revista de Pedagogía*, Vol. 29, N° 84, Escuela de Educación, Universidad Central de Venezuela, Caracas, Enero-Junio de 2008, 123-144
- Ruiz, B. (2009). La motivación en el aula. Funciones del profesor para mejorar la motivación en el aprendizaje, pp. 1-2. Recuperado el 1 de agosto de 2016 a partir de: [http://www.csicsif.es/andalucia/modules/mod\\_ense/revista/pdf/Numero\\_15/BELLEN\\_NAVARRETE\\_1.pdf](http://www.csicsif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_15/BELLEN_NAVARRETE_1.pdf)
- Sanmartí, N. (2007). 10 ideas clave; evaluar para aprender. Barcelona, España: GRA
- Serrano de Moreno, S (2002) La evaluación del aprendizaje: dimensiones y prácticas innovadoras *Educere*, vol. 6, núm. 19, octubre-diciembre, 2002, pp. 247-257
- Taylor Y Bogdan. (1986). Introducción: ir hacia la gente. S. Taylor y R. Bogdan, en *Introducción a los métodos cualitativos de investigación* (págs. 19-23). España: Paidós.

Téllez-Cabrera, C. M., Abiague-Iribar, J. S., Guerra-Zaldívar, M. del C., & López-Medina, F. (2013). Fundamentos teóricos sobre la dirección de la evaluación del estudiante en la Educación Secundaria Básica. 19, 1-9. Recuperado de <http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=fua&AN=97574254&lang=es&site=ehost-live>

Torres, C., Y Torres, M. (2007). El Juego Como Estrategia De Aprendizaje En El Aula. Trujillo: Universidad de los Andes.

XV Jornadas de Reflexión Académica en Diseño y Comunicación. (2007)¿Es posible aprender jugando? Por Luis Asencio, Experiencias y propuestas en la construcción del estilo pedagógico en diseño y comunicación. (pp. 31-32). Buenos Aires, Argentina: Universidad de Palermo.

XV Jornadas de Reflexión Académica en Diseño y Comunicación. (2007). La importancia del juego en el proceso educativo. Por María Chapouille, Experiencias y propuestas en la construcción del estilo pedagógico en diseño y comunicación. (pp. 64-65). Buenos Aires, Argentina: Universidad de Palermo.

UNIVERSIDAD  
DE ANTIOQUIA

1 8 0 3

## 6. Anexos

### Anexo 1. Formato para la selección de juegos

Formato del Juego Didáctico
<b>Título del Juego:</b> Nombre que recibirá el juego seleccionado.
<b>Área de Conocimiento:</b> Asignatura al que estará orientado.
<b>Objetivos:</b> Qué se quiere enseñar y aprender con la ejecución del juego.
<b>Contenidos:</b> Conceptuales, procedimentales y actitudinales que se correspondan con el área de conocimiento.
<b>Nombre de la estructura adaptada para el diseño del juego:</b> Ejemplo: dominó, memoria. De lo contrario se explicará la estructura diseñada.
<b>Audiencia a la cual va dirigido:</b> Población y edades.
<b>Número de jugadores:</b> Cuántas personas pueden participar (mínimo y máximo).
<b>Duración:</b> Tiempo.
<b>Materiales utilizados:</b> Lista de materiales.
<b>Instrucciones:</b> Se indicará paso por paso cómo se desarrollará el juego.

(Formato elaborado por Prof. Paula Chacón, 2007).

### Anexo 2. Formato de consentimiento informado.

 <p><b>UNIVERSIDAD DE ANTIOQUIA</b> 1803</p>	<p>CONSENTIMIENTO INFORMADO</p> <p>SU PARTICIPACIÓN EN ESTE TRABAJO ES TOTALMENTE VOLUNTARIA.</p>
	<p>Yo: _____, identificada con cedula de ciudadanía numero: _____, autorizo a mi hijo(a) _____ para que participe en el desarrollo de la práctica pedagógica, y trabajo de grado titulado: EL JUEGO Y SU PAPEL MOTIVADOR EN LA EVALUACION DE LAS CIENCIAS NATURALES, el cual es realizado por: Adela Cecilia Nobles Mercado, José David Yepes Rendón y Juan Carlos Estrada Estrada, estudiantes de la Licenciatura en Educación Básica con Énfasis en Ciencias Naturales y Educación Ambiental de la Universidad de Antioquia, en dicho trabajo se utilizarán imágenes y grabaciones audiovisuales de mi hijo(a), con fines exclusivamente Educativos.</p> <p>Cualquier inquietud, contactarse al correo: <a href="mailto:adela.nobles@udea.edu.co">adela.nobles@udea.edu.co</a></p> <p>Firma padre de familia o acudiente: _____ c.c. _____</p>

### Anexo 3. Formato de la entrevista semiestructurada inicial.

**Entrevista semiestructurada 1: para la indagación de las percepciones sobre la evaluación de los estudiantes del grado 4.3 de la institución educativa Héctor Abad Gómez.**

Nombre: \_\_\_\_\_ edad: \_\_\_\_\_

1. Para ti ¿Qué es la evaluación?
2. ¿De qué formas te han evaluado?
3. ¿Por qué motivo crees que se te evalúa?
4. ¿Cómo te gustaría que los profesores te evaluaran?
5. ¿En algún momento los profesores te han permitido evaluar tus trabajos? Y ¿Por qué crees que esto sucede?
6. ¿En alguna ocasión usted ha tenido la oportunidad de evaluar los trabajos de sus compañeros? Y ¿Por qué crees que esto sucede?

### Anexo 4. Protocolo de la entrevista semiestructurada inicial.

<b>Encabezado</b>	<b>Entrevista inicial ejecutada en la I.E. Héctor Abad Gómez a los grados 4°3, por estudiantes de la licenciatura básica en ciencias naturales y educación ambiental de la universidad de Antioquia.</b>
Objetivo y temas a tratar.	Identificar las <b>percepciones</b> que tiene los estudiantes <b>frente a la evaluación</b> de las ciencias naturales
Método:	Entrevista.
Técnica:	Semiestructurada.
Fecha:	Jueves 31 de marzo del 2016
Duración:	12:40 pm a 1:50 pm
Lugar:	Biblioteca de la institución.
Contexto:	La entrevista se dio en la biblioteca de la institución pues era el lugar con menos ruido y donde los estudiantes podían estar más concentrados, sin embargo habían mucho ruido externo de la calle y del piso superior, inicialmente se les da a los estudiantes la entrevista para que la lean y la responda de forma escrita para

	familiarizarlos un poco y después se procedió a entrevistarlos en grupo. Al principio se les notaba la pena porque se les estaba grabando pero después de unos minutos de transcurrir la entrevista, se empezaron a comportar normal.
Sujeto:	Niños de edades entre 8 y 10 años.
Criterio de participantes:	Estudiante de grado 4º3 de la institución

### Anexo 5. Matriz de la entrevista semiestructurada inicial.

ENTREVISTA INICIAL				
PARTICIPANTE	PREGUNTA	RESPUESTA	TENDENCIA	RECURRENCIA
E1	P1	La evaluación para mi es que uno le dan algo para hacerlo individual y poder uno evaluarse mismo y los profesores evaluarlo a uno. Como en qué <b>nivel</b> vamos del estudio si estamos <b>bien o estamos mal</b> y los talleres todo este tipo de cosas	tradicional	bueno o malo
	P2	Pues con <b>los exámenes, los talleres</b> y todo ese tipos de cosas. Por ejemplo nos ponen hacer un ejercicio en el cuaderno y uno lo responde, si uno no lo responden no le van a poner <b>nota</b> y la profesora ya está viendo que nosotros estamos <b>mal</b> .	tradicional	Nota
	P3	Para saber si nosotros <b>aprendimos</b> sobre lo que nos han enseñado y para saber si nosotros <b>estudiamos para ganar el año</b> .	tradicional	Ganar el año
	P4	Más divertido, por ejemplo que uno les preguntara y ellos nos <b>ayudaran</b> que si uno no entendiera ellos nos pudieran ayudar.	motivación	Diversión
	P5	<b>A veces sí y a veces no</b> , por ejemplo un día nos hicieron un examen de español y la profesora todos lo hicimos bien y algunos nos colocó mal y algunos bien y cuando le mostrábamos nos decía no está mal,	tradicional	autoevaluación no visible

		está mal y uno volvía y borraba y ella seguía que estaba malo y uno sabiendo que no estaba malo porque ya lo habíamos repasado, esa es <b>la explicación que yo no me doy</b> .		
	P6	<b>No nos hemos tenido la oportunidad</b> y menos los nuevos y si los viejos tampoco han tenido la oportunidad pues que le digan eso al director.	tradicional	no coevaluación
E2	P1	Bueno miren la evaluación para mi es que cuando <b>califican nuestras notas</b> ... tienen que calificar nuestras notas para que saquemos... miren la evaluación la tienen que hacer porque los maestros. Los maestros nos evalúan para que saquemos <b>buenas notas</b> en la escuela y tengamos un título para que podamos pasar a la universidad... pero lo bueno es sacar siempre <b>buenas notas</b> , a veces no lo sacas a veces sí, José David la ha sacado muchas veces y no tantas (¿qué cosas?), <b>buenas notas</b> , además yo creo que todo el mundo debería sacar <b>buena nota</b> , así puede obtener su título mucho más rápido y con todo.	tradicional	notas buenas
	P2	A mí me <b>evalúan</b> por ejemplo <b>los exámenes, los talleres</b> , tenemos que sabernos de <b>memoria</b> lo que hemos escrito en las clases.	tradicional	memoria
	P3	Por ejemplo los profesores <b>nos evalúan para ver si aprendimos de una materia o algo</b> , si no hemos aprendido de pronto nos pueden repetir el taller o nos pueden hablar más de la materia para saber más y ganar el año	tradicional	ganar el año
	P4	Como nos <b>evalúan siempre, pues escritamente</b> , ósea porque a uno lo ponen a escribir la evaluación en la hoja y uno lo responde ahí mismo.	tradicional	examen escrito
	P5	Ellas <b>no tienen encuentra</b> lo que nosotros pensamos de los trabajos	tradicional	no los tiene en cuenta

		manuales y de los trabajos escritos, porque cada vez que nosotros estudiamos, <b>ellas no saben lo que nosotros pensamos sobre los trabajos</b> que no nos gustan, que nos gusta, que nos agrada , nos desagrada.		
	P6	Bueno déjame explicarte, nosotros <b>tenemos en cuenta lo que nos dicen nuestros compañeros</b> por que los maestros nos dicen que <b>trabajemos en equipo</b> y nosotros <b>unimos nuestros cerebros</b> en uno solo y juntamos nuestra ideas para una idea mucho mejor y mucho más grande, así cada vez que uno tenga que escribir el otro tiene otra idea y lo hacemos mucho más largo y si uno no tiene una buena respuesta el otro si la tiene	formativo	trabajo en equipo
E3	P1	cuando las profesoras <b>desarrollan el aprendizaje</b> de los niños viendo si sí estudian o no	formativo	desarrollo-proceso
	P2	<b>escritamente y verbalmente, trabajos en grupo.</b>	tradicional	variedad de estrategias
	P3	Por ejemplo para saber nuestro <b>nivel de estudio o conocimiento.</b>	tradicional	Medir
	P4	A mí me gustaría que nos evaluaran pero de una <b>forma distinta</b> , que nos pudieran evaluar <b>oralmente</b> porque en las evaluaciones escritas, hay mucha gente que tiene mala ortografía y caligrafía entonces para poder saber, para que ellos escriban <b>en el tablero</b> si ellos están bien en la ortografía o están mal en la ortografía para que las respuestas de ellos queden bien en los diferentes exámenes.	formativo	nuevas estrategias
	P5	Por ejemplo el año pasado nos dijeron que ustedes van ser <b>como ustedes creen que se evalúa</b> , por ejemplo usted le dice a él un <b>5, 4, 3 o un 1 así.</b>	tradicional	Cuantificación

	P6	Por ejemplo cuando estamos en clases que algunos compañeros nos dicen que nos falta una letra y así.	formativo	Trabajo en equipo
E4	P1	La evaluación es una forma de saber <b>cuánto hemos aprendido.</b>	tradicional	cuantificación
	P2	Los <b>trabajos</b> que nos han dado <b>para la casa</b>	formativo	autorregulación
	P3	nos evalúan para que los profesores vean <b>cuanta capacidad</b> tenemos	tradicional	cuantificación
	P4	Por ejemplo podría ser por el <b>buen comportamiento</b> o por estar trabajando en clase	formativo	Actitud
	P5	Es necesario que nosotros nos evaluemos <b>para poder saber cuánto hemos sacado y por la razón de porque sacamos esa nota.</b>	formativo	autoevaluación
	P6	No porque no soy la profesora y porque <b>no los dejan</b>	tradicional	poder- control
E5	P1	Para mí la evaluación es una <b>serie de pruebas seguidas</b> que nos evalúan <b>oral y escritamente</b> para poder <b>saber si nuestro desarrollo infantil va bien</b>	formativo	Proceso
	P2	Haciéndonos exámenes o haciéndonos talleres	tradicional	examen - taller
	P3	porque es para ver lo que hemos aprendido y si lo hemos memorizado	tradicional	aprendizaje - memoria
	P4	como los profesores quieran	tradicional	poder - control
	P5	algunos profesores no dejan que nos evaluemos bien, malo o más malo	tradicional	Autoevaluación
	P6	No nunca he podido ni he tenido la oportunidad	tradicional	no coevaluación
E6	P1	Por ejemplo cuando uno <b>gana un examen</b> que la profesora le dice que tiene que mejorar	tradicional	cuantificación
	P2	Me han evaluado de estas formas oral y escrita	tradicional	Examen
	P3	<b>Para saber si nosotros sabemos.</b>	tradicional	estratificación
	P4	Por ejemplo a mí <b>me gustaría que nos evaluaran en el tablero</b> y así los otros compañeros nos podrían evaluar también a nosotros.	formativo	variedad de estrategias
	P5	Es para que yo reconozca mis errores y si se comenten autoevaluarme para que piense mi nota la verdad	tradicional	autorregulación

	P6	No porque los profesores no me dejan ponerle notas a todos	tradicional	Nota
E7	P1	Es pasar la materia evaluación es taller o examen	tradicional	examen - taller
	P2	Repasando lo que hemos escrito y haciendo exámenes y tareas, o talleres	tradicional	variedad de estrategias
	P3	Para ganarse una buena calificación	tradicional	Nota
	P4	Como los profesores quieran	tradicional	poder - control
	P5	Si porque nos vaya más bien	tradicional	notas buenas
	P6	No nunca	tradicional	no - coevaluación
	E8	P1	Es cuando ganas un examen	tradicional
P2		Poniendo exámenes o a veces dictado	tradicional	Examen
P3		Para pasa el año. Y ser alguien en la vida	tradicional	cuantificación
P4		Me gusta que me evalúen de muchas formas	tradicional	variedad de estrategias
P5		A veces lo toman en cuenta y a veces no	tradicional	autoevaluación no visible
P6		No porque no nos dejan	tradicional	no coevaluación
E9	P1	Evaluación es por ejemplo que la profesora nos entregue una hoja con varias preguntas	tradicional	Examen
	P2	Haciendo exámenes con preguntas y evaluando sobre lo que aprendemos	tradicional	Examen
	P3	Para que repasemos lo que Hemos escrito. Ejemplo: tareas, talleres y exámenes	tradicional	variedad de estrategias
	P4	Asiendo nos talleres divertidos y fáciles	motivación	Diversión
	P5	A veces (si) y a veces (no) por que una profesora no puede contrólanos a todos	tradicional	autoevaluación no visible
	P6	Nunca ha tenido la oportunidad de calificar a otros	tradicional	no coevaluación
E10	P1	Es algo de cuando no preguntan algo que ya hemos visto y estudiar	tradicional	Examen
	P2	A mí me evalúan la mayoría de las veces escrito	tradicional	Examen
	P3	para que nosotros expresemos lo que aprendimos	tradicional	Examen

	P4	Que tuviera preguntas difíciles e interesantes	tradicional	Examen
	P5	Si muchas veces y porque quieren ver si la respuesta esta buena	tradicional	bueno
	P6	no porque nosotros no podemos juzgar el trabajo de los demás	tradicional	no coevaluación

### Anexo 6. Formato del protocolo de observación.

Pregunta orientadora	Observador	Juego	Respuesta	Tendencia	Categorización
¿Cuál fue la reacción de los estudiantes, al saber que la evaluación sería por medio de un juego?	Observador 1	El camino angosto			
		La granja			
		El brincadito			
	Observador 2	El camino angosto			
		La granja			
		El brincadito			
		Bingo de los alimentos			
	Observador 3	El camino angosto			
		La granja			
		El brincadito			
		Bingo de los alimentos			
	Pregunta orientadora	Observador	Juego	Respuesta	Tendencia
¿Qué actitudes y aptitudes manifiestan los estudiantes durante la	Observador 1	El camino angosto			
		La granja			
		El brincadito			
	Observador 2	El camino angosto			

actividad evaluativa?		La granja			
		El brincadito			
		Bingo de los alimentos			
	Observador 3	El camino angosto			
		La granja			
		El brincadito			
		Bingo de los alimentos			
<b>Pregunta orientadora</b>	Observador	Juego	Respuesta	Tendencia	Categorización
¿Cuál fue el estado de ánimo de los estudiantes durante la evaluación?	Observador 1	El camino angosto			
		La granja			
		El brincadito			
	Observador 2	El camino angosto			
		La granja			
		El brincadito			
		Bingo de los alimentos			
	Observador 3	El camino angosto			
		La granja			
El brincadito					
		Bingo de los alimentos			
<b>Pregunta orientadora</b>	Observador	Juego	Respuesta	Tendencia	Categorización
¿Cuál fue el rendimiento de los	Observador 1	El camino angosto			
		La granja			

<b>estudiantes en la evaluación?</b>		El brincadito			
	Observador 2	El camino angosto			
		La granja			
		El brincadito			
		Bingo de los alimentos			
	Observador 3	El camino angosto			
		La granja			
		El brincadito			
		Bingo de los alimentos			
	<b>Pregunta orientadora</b>	Observador	Juego	Respuesta	Tendencia
<b>¿Cómo fue la participación de los estudiantes durante la actividad evaluativa, estaban preocupados por hacer bien la actividad?</b>	Observador 1	El camino angosto			
		La granja			
		El brincadito			
	Observador 2	El camino angosto			
		La granja			
		El brincadito			
		Bingo de los alimentos			
	Observador 3	El camino angosto			
		La granja			
		El brincadito			
		Bingo de los alimentos			
	<b>Pregunta orientadora</b>	Observador	Juego	Respuesta	Tendencia

Otros aspectos a considerar	Observador 1	El camino angosto			
		La granja			
		El brincadito			
	Observador 2	El camino angosto			
		La granja			
		El brincadito			
		Bingo de los alimentos			
	Observador 3	El camino angosto			
		La granja			
		El brincadito			
		Bingo de los alimentos			

### Anexo 7. Protocolo de observación diligenciado.

Pregunta orientadora	Observador	Juego	Respuesta	Tendencia	Categorización
¿Cuál fue la reacción de los estudiantes, al saber que la evaluación sería por medio de un juego?	Observador 1 Juan	El camino angosto	Primero que todo note algo <b>de asombro, como que no lo creían</b> , luego al ver que era verdad se dispusieron a colaborar y en su mayoría a prestar atención y <b>manifestaban</b>	Asombro felicidad	Motivación intrínseca

			signos de alegría puesto que gritaban y el asombro se fue convirtiendo en algo de prisa por iniciar el juego.		
		La granja	Como ya habían tenido la primera experiencia se notaron menos sorprendidos pero más ansiosos y alegres.	alegría	Intrínseca
		El brincuito	Como siempre se presentó algo de ansiedad y alegría, con la libertad de la distribución de los grupos se observó unas relaciones más estrechas entre los grupos, lo cual generó como más satisfacción al realizar la actividad, se notaba en las relaciones entre los integrantes de los grupos. Valga aclarar que hubo excepciones.	Alegría, relaciones estrechas, satisfacción y cooperación	
		El bingo	Al ser un juego diferente, donde el objetivo era más el trabajo y reflexión en equipo sin ser calificable, los estudiantes estuvieron más tranquilos y se	Felicidad y tranquilidad	

			observó más felicidad		
Observador 2 adela	El camino angosto	Al ser este el primer juego que se aplicaba, los estudiantes tenían algo de incredulidad al saber que serían evaluados por medio de un juego. Después de comprobarlo todo fue alegría y emoción.	Incertidumbre Alegría y emoción		
	La granja	Igual que en los otros juegos estaban muy alegres y a la expectativa de cómo se iba a ejecutar el juego.	Alegría y expectativa		
	El brincaito	Los estudiantes estaban a la expectativa de lo que pasaría una vez se organizaron las sillas en mesa redonda, cuando se les informó del juego, todo fue alegría y por un momento debido a la misma alegría, hubo gritos.	Expectativa y alegría		
	El bingo	La reacción fue de alegría, era un juego muy diferente a los demás.	Alegría		
Observador 3 jose	El camino angosto	Este al ser el primer juego, despertó en ellos	Incredulidad y		

			un tinte como de <b>incredulidad</b> , pues no creían que el juego pueda ser usado para evaluarlos y algunos estaban <b>predispuestos y no querían participar</b> .	miedo a participar	
		La granja	Fue una reacción positiva y estaban a <b>la expectativa</b> de cómo se llevaría a cabo la actividad, <b>estaban prestando atención</b> .	Expectativa y vinculados a la actividad	
		El brincaito	Este juego se ejecutó de una <b>forma más libre</b> debido a que la novedad de ser evaluado por juegos se pierde.	Forma más libre	
		El bingo	Este juego fue una creación en base al juego tradicional de lotería o de bingo, juego con el que los niños de estas edades están en contacto permanente la reacción fue <b>muy buena cada uno quería ganar</b> y llenar el tablero lo más rápido posible.	Reacción buena y querían ganar	Motivación intrínseca y extrínseca
Pregunta orientadora	Observador	Juego	Respuesta	Tendencia	Categorización
¿Qué actitudes y	Observador 1	El camino angosto	Durante la actividad se	Animo, participati	

<p>aptitudes manifiestan los estudiantes durante la actividad evaluativa?</p>		<p>observó mucha <b>participación, animo, respeto</b> hacia sus compañeros y las reglas, estuvieron muy <b>animados al responder y realizar la actividad</b>, pero sobre todo y lo quizás lo más importante fue <b>lo cooperativos y críticos</b> sobre las respuestas de los compañeros. En resumen fueron <b>dinámicos</b>.</p>	<p>vos, cooperativos, respetuosos, críticos y dinámicos</p>	
	La granja	<p>En esta oportunidad note que <b>participaron</b> pero que <b>no fue una participación tan efectiva</b>, no estuvieron algunos tan comprometidos con la actividad, la indisciplina fue mucha y la actividad perdió un poco el horizonte.</p>	<p>Se participó, pero en algunos casos no de manera efectiva</p>	
	El brincaito	<p><b>La participación y cooperación</b> entre los integrantes del grupo fue mayor, <b>el orden y respeto</b> por las reglas fue bueno, con excepciones, y en este caso hubo</p>	<p>Participación, cooperación, respeto y dialogo con el profesor</p>	

		más <b>dialogo con el profesor.</b>		
	El bingo	<b>Participaron</b> de manera satisfactoria y con <b>entusiasmo</b> y se observó <b>gran deseo</b> de ganar	Participaron, entusiasmo y gran deseo	
Observador 2	El camino angosto	Todos se <b>comprometieron</b> desde el primer instante con la evaluación. <b>La disposición</b> para realizar la actividad fue excelente. En esta evaluación se notó mucho la <b>competencia, los deseos de ganar</b> de cada uno de los grupos y como se ayudaban dentro de los mismos. <b>El trabajo en equipo</b> fue muy bueno	Comprometidos, disposición, competencia, deseos de ganar y trabajo en equipo	
	La granja	Estaban <b>contentos</b> , pero por la misma dinámica del juego, en el cual muchos de los estudiantes tenían una <b>participación</b> más bien <b>pasiva, algunos estudiantes no estaban tan motivados</b>	Contentos, participación pasiva y no motivados	
	El brincailito	Todos los grupos de <b>estudiantes querían ganar</b> , estaban	Deseos de ganar y concentrados	

			concentrados en ganar, en responder de manera correcta, todo transcurrió de manera coordinada y fluida. Aunque por momentos se presentó desordenes aislados.		
		El bingo	Estaban muy dispuestos a participar en la actividad evaluativa y contentos de participar, tenían deseos de ganar, de que su grupo ganara.	Participación, contentos y deseos de ganar	
Observador 3	El camino angosto		<b>actitudes</b> Compromiso <b>Cooperación</b> Integradora <b>Participativa</b> Reflexiva <b>aptitudes</b> Organización <b>Para trabajar en equipo</b> Dinamismo <b>Entusiasmo</b> De respeto a la norma	Cooperación Participación Entusiasmo Trabajo en equipo	
		La granja	Alegría, euforia, también una actitud normativa al respetar las reglas de los juegos,	Alegría, euforia Cooperativismo entre los grupos.	

			cooperativismo entre los grupos.		
		El brincaito	<b>actitudes</b> Compromiso <b>Cooperación</b> Integradora <b>Participativa</b> Reflexiva <b>aptitudes</b> Organización <b>Para trabajar en equipo</b> Dinamismo <b>Entusiasmo</b> De respeto a la norma	Cooperación Entusiasmo Para trabajar en equipo Participativa	
		El bingo	<b>Actitudes</b> Compromiso Competencia <b>Participativa</b> Reflexiva <b>Aptitudes</b> Organización <b>Para trabajar en equipo</b> Dinamismo <b>Entusiasmo</b> De respeto a la norma	Entusiasmo Para trabajar en equipo Participativa	
<b>Pregunta orientadora</b>	Observador	Juego	Respuesta	Tendencia	Categorización
¿Cuál fue el estado de ánimo de los estudiantes durante la evaluación?	Observador 1	El camino angosto	Fue muy <b>alegre, animados</b> y súper <b>participativos</b> , todos <b>querían realizar la actividad</b> , e incluso a veces se pasan de animados y generaban un poco de desorden,	alegre, animados querían realizar la actividad y participativos	

			se notó un disfrute de la actividad		
		La granja	Estuvieron <b>alegres, participativos</b> pero muy <b>irrespetuosos</b> con las reglas y sobre todo muy <b>indisciplinados</b> , creo que no fue una actividad tan productiva. Queda solo aclarar que no fue el 100% de los estudiantes que manifestaron indisciplina, pero si un buen porcentaje	alegres, indisciplinados irrespetuosos participativos	
		El brincaito	Estuvieron <b>alegres, participativos</b> y muy <b>colaborativos</b> , fue un <b>estado de ánimo óptimo</b> para trabajar, el ambiente aunque se veía desordenado fue productivo.	alegres estado de ánimo óptimo muy colaborativos y participativos	
		El bingo	<b>Felices</b> , dispuestos a <b>participar</b> , pero sobre todo a <b>ganar</b>	Felicidad, participación y deseos de ganar	
Observador 2	El camino angosto		En general, el <b>ánimo fue total</b> , todos querían <b>participar</b> de la mejor manera en la evaluación, cada estudiante daba lo mejor de	Estado de ánimo, participación y deseos de ganar	

			sí para que su grupo <b>ganara</b> la actividad.		
		La granja	En el momento en el que los estudiantes tenían <b>participación</b> activa de la evaluación tenían muy buenos <b>ánimos</b> , les llamaba mucho la atención lo colorido y bonito de los materiales utilizados para el juego, aunque se presentaron actos de indisciplina durante la actividad.	Momentos de participación y de ánimo	
		El brincaito	Los estudiantes en general estaban con los <b>ánimos al máximo</b> , tenían muy <b>buen</b> <b>disposición</b> y <b>motivados</b> porque todos <b>querían ganar</b> , y se notaba ya que seguían todas las instrucciones que se les daba.	querían ganar, <b>ánimos al máximo</b> , motivados y buena <b>disposición</b>	
		El bingo	Estaban <b>felices</b> , dispuestos a <b>ganar</b> y responder por el tema.	Felicidad, deseos de ganar	
Observador 3	El camino angosto	En este primer juego los estudiantes estaban muy <b>dispuestos</b> y la <b>participación</b> fue	felices, deseos de ganar alegría, participación y		

		muy alta cada uno desempeñaba el rol en el momento indicado, el estado de ánimo predominante fue de alegría y tranquilidad aunque se les estuvieran haciendo preguntas.	ánimo	
	La granja	El estado de ánimo en la mayoría de los estudiantes estuvo por encima de lo normal es decir se les notaba, participativos, alegres, etc También se presentó indisciplina sectorizada y comandada por un estudiante.	Buen estado de ánimo, participación y alegría	
	El brincito	En este juego los estudiantes estaban dispuestos y la participación fue alta cada uno aportaba al cumplimiento del juego, el estado de ánimo predominante fue de alegría y tranquilidad aunque se les estuvieran haciendo preguntas con más frecuencia.	Disposición, participación, buen estado de ánimo y alegría	

		El bingo	El estado de <b>ánimo</b> general fue muy variable ya que se movía entre un estado de anhelo de expectativa y uno de <b>euforia</b> o desconcierto, y esto dependía de si se encontraba el alimento en la ficha asignada o no	Estado de ánimo y momentos de euforia	
<b>Pregunta orientadora</b>	Observador	Juego	Respuesta	Tendencia	Categorización
¿Cuál fue el rendimiento de los estudiantes en la evaluación?	Observador 1	El camino angosto	Realmente fue variado, algunos <b>respondieron bien y otros no</b> , creo que eso refleja de cierta manera las diferencias en los estudios realizados antes de la evaluación.	Aciertos y desaciertos en las respuestas dadas	
		La granja	Lamentablemente fue muy regular la <b>indisciplina</b> los supero lo cual llevo a que el horizonte de la actividad se perdiera un poco, obviamente hubieron estudiantes que tuvieron un buen <b>rendimiento y participación positiva</b> .	Indisciplina, participación positiva	
		El brincaito	Fue buena, creo que no fue tanto por el resultados	Dialogo constante	

			<p>si no por el <b>dialogo entre compañeros y maestros</b> pues el maestro cumplió un papel importante no sé si inconsciente o premeditado pues constantemente cuestiono las respuestas de los estudiantes lo cual les permitió cuestionarse a ellos mismo y buscar nuevas explicaciones a las preguntas.</p>		
		El bingo	<p>En realidad fue algo como muy variado, existieron respuestas muy <b>buenas</b> como <b>otras no tanto</b></p>	Repuestas buenas y malas	
Observador 2	El camino angosto	<p>Aunque la <b>disposición fue excelente</b> por parte de todos los grupos, no todos <b>respondieron de manera correcta a todas las preguntas</b>, se notó que unos grupos estudiaron más que otros. Pero a nadie le fue mal.</p>	Repuestas buenas y malas disposición fue excelente		
	La granja	<p>La mayoría de los estudiantes tenían la <b>disposición para participar</b>, pero hubo actos de <b>indisciplina</b> por</p>	indisciplina a disposición para participar		

			parte de unos pocos estudiantes y debido a esto, se interrumpía constantemente la dinámica de la evaluación.		
		El brincuito	Los <b>resultados de la evaluación fueron muy buenos</b> para todos los grupos, en esto fue clave el buen <b>trabajo en equipo</b> , hubo <b>colaboración</b> de todos los estudiantes, para con sus grupos.	Resultado bueno, trabajo en equipo y colaboración	
		El bingo	Algunos respondieron de manera correcta, a otros grupos les faltó profundizar más en sus respuestas. No todos participaron, pues el tiempo fue corto para este juego.	Respuestas buenas y malas	
Observador 3	El camino angosto		El rendimiento fue bueno en términos de la <b>participación</b> y de las respuestas a las preguntas teóricas, que al ser planteadas desde una metodología grupal y oral permitió que ellos <b>interactuaran</b> de una forma diferente con su	Participación, rendimiento bueno e interacción positiva	

		propio proceso de aprendizaje.		
	La granja	El <b>rendimiento</b> de los estudiantes estuvo en un <b>nivel medio</b> , porque aunque respondían las preguntas estas presentaban algunas inconsistencias que reflejaban el poco estudio previo a la evaluación.	Rendimiento medio, respuestas buenas y malas	
	El brincaito	El <b>rendimiento</b> fue <b>bueno</b> en términos de la <b>participación</b> y de las <b>respuestas</b> a las preguntas teóricas, que al ser planteadas desde una metodología grupal y oral permitió que ellos <b>interactuaran</b> de una forma diferente con su propio proceso de aprendizaje.	Rendimiento bueno y buena interacción grupal	
	El bingo	El <b>rendimiento</b> fue <b>bueno</b> en términos de la <b>participación</b> y de las <b>respuestas</b> a las preguntas teóricas, que al ser planteadas de forma oral y grupal permitió que ellos interactuaran de	Rendimiento bueno, participación, buena interacción grupal y buenas respuestas	

			una forma diferente con su propio proceso de aprendizaje.		
Pregunta orientadora	Observador	Juego	Respuesta	Tendencia	Categorización
¿Cómo fue la participación de los estudiantes durante la actividad evaluativa, estaban preocupados por hacer bien la actividad?	Observador 1	El camino angosto	Los estudiantes <b>disfrutaron</b> de la actividad, y todos <b>participaron activamente</b> , estaban <b>interesados</b> en <b>ganar el juego</b> y creo que eso los <b>motivo</b> a querer respetar las reglas y hacer bien la evaluación.	Disfrutaron la actividad, participaron, deseos de ganar el juego y motivados	
		La granja	La <b>participación</b> de algunos fue <b>positivamente efectiva</b> , <b>disfrutaron</b> de la actividad y la realizaron bien, otros se dejaron llevar por lo dinámico de la actividad y la <b>indisciplina</b> los domino.	Participación variada, buena y mala, disfrutaron de la actividad e indisciplina	
		El brincaito	Fue buena teniendo en cuenta algunas pequeñas excepciones que se dieron con <b>preguntas que no respondían por que no sabían</b> , creo que estuvieron <b>interesados</b> en	Repuestas buenas y malas, participación y deseos de ganar el juego	

			ganar el juego y en participar activamente en pro de ese objetivo.		
		El bingo	La participación fue buena y activa por la mayoría de los estudiantes.	Participación buena y activa	
Observador 2		El camino angosto	Los estudiantes se gozaron la actividad de principio a fin, no sé si fue por la misma forma del juego, pero la participación fue del cien por ciento, estaban con muy buenos ánimos en la totalidad de la actividad, todos participaron de manera activa y que seguir jugando, todos debían hacer algo en todo momento para que su grupo pudiera ganar y en eso todos cumplieron	Gozaron la actividad, participaron y tenían buenos ánimos	
		La granja	La participación fue positiva y activa por la mayoría de los estudiantes, estaban con disfrutando de la actividad, pero un número reducido de estudiantes evito que la evaluación	Participación buena, disfrutaron la actividad, algunos con indisciplina	

			se llevara a cabo en su totalidad, debido a los actos de <b>indisciplina</b> durante todo el juego.		
		El brincaito	Se sentían <b>las ganas de ganar</b> en cada uno de los estudiantes, yo pienso que más que preocupación se sentía <b>emoción en el ambiente</b> . <b>La disposición</b> para contestar las preguntas fue de un cien por ciento, aunque no siempre se contestó de manera correcta.	Deseo de ganar, repuestas buenas malas, emoción en el ambiente y disposición	
		El bingo	En general los estudiantes <b>disfrutaron de la actividad</b> , estaban <b>emocionados</b> , todos tenían una <b>participación activa</b> durante todo el juego, pues a todos les correspondía una tabla de bingo para jugar.	Disfrutaron de la actividad, estaban emocionados y participaron activamente.	
Observador 3	El camino angosto	En realidad se lo tomaron muy positivamente <b>no se les veía tensionados</b> de ninguna manera incluso <b>cuando respondían se veían tranquilos</b> .	Sin tensiones y tranquilos al responder		

		La granja	La <b>participación fue activa</b> y la mayoría cumplía con las reglas y con la tarea que le era asignada y al momento de responder las preguntas <b>se reunían y discutían para llegar a un acuerdo.</b>	Participación activa y trabajo en equipo	
		El brincito	En realidad se lo tomaron de <b>forma amena</b> y agradable no se les veía <b>tensionados</b> de ninguna manera incluso cuando respondían se veían <b>tranquilos.</b>	Forma amena, agradable, sin tensiones y tranquilos	
		El bingo	En realidad se lo tomaron muy bien <b>no se les veía tensionados</b> de ninguna manera incluso cuando respondían <b>se veían tranquilos,</b> de hecho cada acierto era un grito de victoria.	Sin tensiones y tranquilos	
<b>Pregunta orientadora</b>	Observador	Juego	Respuesta	Tendencia	Categorización
<b>Otros aspectos a considerar</b>	Observador 1	El camino angosto	Creo que se presentó algo de <b>indisciplina</b> , pero considero de igual forma que es por que la actividad lo permitía pues era	Indisciplina	

		una actividad grupal y dinámica, creo que de igual forma hubo confusión para entender algunas reglas pero al final se pudo realizar bien.		
	La granja	<b>La indisciplina</b> fue mucha y creo que fue porque en la distribución de los roles los estudiantes se tenían que encargar de realizar su papel en tiempos, lo cual al culminar la ejecución de su rol quedaba con tiempo sin responsabilidades y pues obvio son niños el juego y charla entre compañeros se dio.	Indisciplin a	
	El brincaito	Se presentó de nuevo <b>algo de indisciplina</b> , pero creo que es normal y en actividades dinámicas se debe presentar, son niños y los niños son así, se distraen y esas cosas	Indisciplin a	
	El bingo	<b>Se presentó algo de indisciplina</b> a la hora de la	Indisciplin a y falta de orden	

			<p>corroboración del tablero de juego, <b>la falta de orden en ese</b> momento pudo haber sido la causa</p>		
Observador 2	El camino angosto	<p>El juego en si se prestó para que todos participaran de manera activa en todo momento, se notaba en algunos momentos pequeños <b>desordenes</b>, pero fue por la misma dinámica de juego, y esto que se veía como desorden ocupaba un espacio dentro del juego, ósea los gritos, la forma de animar a la persona que pasaba por el camino, todo esto era parte del juego.</p>	Desorden		
	La granja	<p>Por la misma distribución de roles, en el momento en el que algunos estudiantes no tenían un rol activo, empezaban a <b>charlar y a ocuparse en otras cosas</b>, por lo que se debió suspender por momentos la</p>	Charlar y distracción		

			actividad. Lo mejor es que en la mayor parte de los juegos los estudiantes tengan en papel activo.		
		El brincaito	Hubo pequeños <b>desordenes aislados</b> , que no tenían que ver con el transcurrir del juego, en general <b>los estudiantes se la pasaron muy bien</b> .	Desorden, pero se sintió que se la pasaron bien	
		El bingo	Tal vez hizo <b>falta más orden a la hora de comprobar</b> , si el grupo que ganaba realmente lo había hecho, ya que esto quito mucho tiempo y no se pudo evaluar a la totalidad de los grupos.	Desorden	
Observador 3	El camino angosto	Preferiblemente elegir aplicar este juego un día en que todos asistan con <b>uniforme de física</b> , para tener mejor movilidad, y <b>asear bien el área de juego</b> .	Uniforme y desaseo del salón		
	La granja	El <b>control de la disciplina</b> se vuelve un poco complejo, ya que como están en movimiento permanente esto puede generar un	Control de la disciplina		

			ambiente de desorden.		
		El brincaito	Preferiblemente elegir aplicar este juego un día en que todos asistan con uniforme de física, para tener mejor movilidad, y asear bien el área de juego. Intentar controlar el ruido que se genera.	Uniforme, controlar el ruido y asear el salon	
		El bingo	Preferiblemente elegir aplicar este juego un día en que todos asistan con uniforme de física, para tener mejor movilidad, y asear bien el área de juego. Intentar controlar el ruido que se genera.	Uniforme, controlar el ruido y asear el salon	

## Anexo 8. Formato de la entrevista semiestructurada final.

**Entrevista semiestructurada 2: para la indagación Evidenciar que, mediante el juego, se puede mejorar la motivación de los estudiantes frente a la evaluación en el área de las ciencias naturales del grado 4.3 de la institución educativa Héctor Abad Gómez, después de aplicar los juegos como estrategia evaluativa.**

Nombre: \_\_\_\_\_ edad: \_\_\_\_\_

1. Para ti ahora ¿Qué es la evaluación?
2. ¿Cómo te sentiste al ser evaluado a través del juego? Y ¿Por qué?
3. Después de ser evaluado con los juegos ¿Cómo te gusta más ser evaluado, como lo hacían antes o como ahora?
4. ¿Por qué motivo crees que se te evalúa?
5. Para ti ¿es importante evaluar tu propio trabajo? Y ¿Por qué?
6. ¿te sientes capaz de evaluar el trabajo de tus compañeros? Y ¿Por qué?

### Anexo 9. Protocolo de la entrevista semiestructurada final.

<b>Encabezado</b>	<b>Entrevista final ejecutada en la I.E. Héctor Abad Gómez a los grados 4<sup>o</sup>3, por estudiantes de la licenciatura básica en ciencias naturales y educación ambiental de la universidad de Antioquia.</b>
Objetivo y temas a tratar.	Evidenciar que, <b>mediante el juego</b> , se puede <b>mejorar la motivación</b> de los estudiantes frente a la <b>evaluación</b> en el área de las ciencias naturales.
Método:	Entrevista.
Técnica:	Semiestructurada.
Fecha:	Jueves 19 de mayo del 2016
Duración:	12:40 pm a 1:50 pm
Lugar:	Corredor de la institución.
Contexto:	La entrevista se dio en el corredor frente a la biblioteca de la institución pues, la biblioteca estaba ocupada y este era el lugar con menos ruido y donde los estudiantes podían estar más concentrados, sin embargo habían mucho ruido externo de la calle y del piso superior, inicialmente se les da a los estudiantes la entrevista para que la lean y la responda de forma escrita para familiarizarlos un poco y después se procedió a entrevistarlos en grupo. A algunos participantes se les notaba la pena porque se les estaba grabando pero después de unos minutos de transcurrir la entrevista, se empezaron a comportar normal y a dar sus puntos de vista.
Sujeto:	Niños de edades entre 8 y 10 años.
Criterio de participantes:	Estudiante de grado 4 <sup>o</sup> 3 de la institución

### Anexo 10. Matriz de la entrevista semiestructurada final.

UNIVERSIDAD DE ANTIOQUIA  
1 8 0 3

ENTREVISTA FINAL				
PARTICIPANTE	PREGUNTA	RESPUESTA	TENDENCIA	RECURRENCIA
E1	P1	Por un <b>medio</b> que los profes nos <b>ven lo que pensamos</b> y lo <b>hemos aprendido</b> con ustedes.	Formativo	Proceso
	P2	<b>Bien</b> porque es como <b>una nueva forma</b> en que los profes nos <b>enseñan las cosas</b>	Formativo	Variedad
	P3	Porque ahora podemos aprender más porque hay niños que les gustan los juegos y <b>podemos aprender con los juegos</b>	Motivación	Gusto
	P4	porque al evaluarnos están viendo como <b>que hemos pensado de lo que nos han enseñado</b>	Formativo	Proceso
	P5	Si porque <b>los profes no nos evalúan como nosotros nos evaluamos</b> , es decir los profes pueden decir sacamos un 5, pero unos pensamos que sacamos un 3, un 4.5, porque hicimos algo mal hecho.	Formativo	Autoevaluación
	P6	Si porque <b>nosotros podemos ver que errores hay en nuestro amigos.</b>	Formativo	Coevaluación
E2	P1	<b>Para verificar</b> si el estudio nos ha beneficiado en los tiempos de clase	Tradicional	Verificación
	P2	Yo digo que bien porque es que a veces a uno, es una manera para que uno se desarrolle mal la mente en vez de que uno no tenga ganas, al mismo tiempo uno se divierte y va respondiendo	Motivación	Diversión
	P3	Como se puede hacer ahora <b>a través del juego.</b> (¿Por qué?) Porque es <b>más divertido y todos la pasamos bien.</b>	Motivación	Diversión
	P4	Es para <b>verificar cuanto hemos aprendido</b> si hemos puesto Atención a todas las clases, aunque mediante el juego también aprendemos mejor.	Tradicional	Verificación
	P5	Porque además de <b>autocalificarnos</b> , podemos <b>tomar más responsabilidad</b> sobre nuestro trabajos <b>para poder mejorar</b>	Formativo	Autoevaluación

	P6	Porque si lo calificamos bien si le decimos en que está equivocado, él puede mejorar mediante esta práctica.	Formativo	Coevaluación
E3	P1	Para mi es por ejemplo puede ser un juego, puede ser una hoja, la profesora va viendo el comportamiento si nos hacen un juego, porque no todas las veces puede ser un examen así en hoja y esto se puede hacer todo un año.	Formativo	Variedad
	P2	Bien porque es una nueva forma de aprender y jugar a la vez	Motivación	Aprender y Jugar
	P3	Me gusta como lo hacen ahora porque es una base para el aprendizaje que también beneficia a los niños para divertirse.	Motivación	Diversión
	P4	Es para ver si todo lo que nos han enseñado, es para ver si nosotros lo hemos mejorado o hemos aprendido	Formativo	Proceso
	P5	Es importante porque puedo ver en que he fallado.	Formativo	Autoevaluación
	P6	Porque por ejemplo yo no sé algo que mi compañero si sabe y yo se algo que mi compañero no sabe, pues en este caso a mí me gusta ayudar a mis compañeros	Formativo	Trabajo en equipo
	E4	P1	la evaluación significa una forma de ver que has entendido durante las clases y se puede hacer por medio de juegos ,exposiciones, talleres , etc	Formativo
P2		Bien porque es un método más sencillo para aprender sin tener alguna preocupación de si hay que estar todo el tiempo con una misma clase de exámenes al cambiar siempre es algo más divertido.	Formativo	Variedad
P3		Como ahora porque antes era con una hoja y ahora es más divertido para nuestra mente.	Motivación	Diversión
P4		Por ejemplo si yo hago un error en un examen o en una evaluación para que la profe me los corrija y yo aprendo más.	Formativo	Proceso

	P5	Para conocer nuestros límites poder avanzar más y hacer las preguntas pues con buenas respuestas.	Formativo	Autoevaluación
	P6	Si yo entiendo el tema si puedo evaluar a mis amigos, pero si yo no lo entiendo para que si yo pienso que yo lo voy a perder entonces porque voy a hacer perder a los demás.	Formativo	Coevaluación
E5	P1	La evaluación es un taller que se puede con formas de juegos de actividades de preguntas, de talleres y de diferentes actividades que también incluye el comportamiento.	Formativo	Variedad
	P2	Me siento bien porque si a nosotros no nos hubieran puesto esos juegos nosotros no habríamos aprendido y no nos habríamos emocionado más para que nos enseñaran y estuviéramos con pereza en ese momento.	Motivación	Emoción
	P3	La primera vez que me evaluaron me sentí feliz porque es la primera vez que evalúan con juego y estaba muy feliz porque sentía ganas de responder.	Motivación	Felicidad
	P4	porque necesitan saber yo que he aprendido o que he entendido durante las clases, para ver en que me necesitan explicar más y en que debo mejorar	Formativo	Proceso
	P5	Es importante porque veo que los otros aprenden y también puedo aprender yo de los demás.	Formativo	Autoevaluación
	P6	Si yo entiendo la capacidad si yo entiendo el trabajo si los puedo ayudar si no entiendo, no los puedo ayudar porque si les hago perder la evaluación ellos pueden perder el año y si me pueden ayudar a mí también bien.	Formativo	Coevaluación
	P1	Es una evaluación que también a veces es combinada con un juego porque, no solo es un examen o una exposición también, mi	Formativo	Integral

		comportamiento hace parte de la evaluación.		
	P2	Yo <b>me sentí feliz</b> porque descubrí que era una nueva forma de evaluar <b>me gustó mucho</b> porque descubrí que todo no era a través de una hoja o un taller.	Motivación	Felicidad
	P3	Como ahora porque es más <b>divertido</b>	Motivación	Diversión
	P4	Para saber <b>cuánto</b> hemos aprendido	tradicional	cantidad
	P5	<b>Para corregir los errores que uno tiene para ver cómo va mejorando uno</b>	Formativo	Autoevaluación
	P6	Si porque así pude <b>aprender</b> mas	Formativo	Aprendizaje
	P1	Es un juego para aprender no solo tiene que ser con una hoja sino tambien es algo que se puede aser durante el año <b>con juegos, talleres exámenes</b> y mirando el <b>comportamiento</b> de uno.	Formativo	Diversidad de estrategias
	P2	A mí me gusta con el juego porque <b>me anima</b> a hacerlo y porque es <b>más economico para mi mente</b> y mi inteligencia y aprender y siento que es <b>más divertido y me anima</b> a hacerlo	Motivación	Diversión
	P3	Con el juego porque me <b>anima</b> .	Motivación	Animo
	P4	Para que conozcan nuestro conocimiento y poder <b>avanzar mejorando con las observaciones que nos hacen</b> .	Formativo	Heteroevaluación
	P5	<b>Para mi es importante</b> evaluar mi propio trabajo porque <b>para ver cuales fallos tengo, para ver como reponer eso</b> , saber cómo hacerlo y aprender mas	Formativo	Autoevaluación
E7	P6	Si porque así <b>pueden mejorar</b>	Formativo	Trabajo en equipo
	P1	Es un medio del que los <b>profes ven como pensamos</b>	Tradicional	Verificación
E8	P2	Yo <b>me sentí bien</b> porque cuando me hacen un examen en hoja <b>yo pienso que lo voy a perder</b> , como yo no sabía que también se podía <b>hacer</b>	Motivación	Tranquilidad

		con juego, entonces el juego me hizo pensar que lo iba a ganar.		
	P3	Como ahora porque es más divertido	Motivación	Diversión
	P4	Para verificar si o no hemos aprendido en clase	Tradicional	Verificación
	P5	Si porque así puedo saber en qué me equivoque	Formativo	Autoevaluación
	P6	Porque si ellos pierden uno debe ayudarles un poco porque ellos vayan reconociendo las cosas de lo que yo sé.	Tradicional	Trabajo en equipo
E9	P1	Es una forma para verificar lo que hemos aprendido a lo largo de las clases	Tradicional	Verificación
	P2	Me siento bien porque es más divertido y aprendo mas	Motivación	Diversión
	P3	Con el juego porque me divierto mucho me siento feliz y compartiendo con mis amigos.	Motivación	Diversión
	P4	Porque es para ver si todo lo que nos han enseñado a ver si ya aprendimos o hemos mejorado.	Tradicional	Verificación
	P5	Porque es importante evaluarse asimismo para conocer nuestros límites y mejorar y saber en qué me equivoco y corregirlo.	Formativo	Autoevaluación
	P6	Porque por ejemplo yo los quiero ayudar y puedo saber algo que ellos no saben.	Formativo	Coevaluación
E10	P1	Para mí la evaluación es muchas cosas como juegos, examen, talleres comportamiento no es solo responder preguntas en una hoja.	Formativo	Evaluación
	P2	Bien, porque al ser evaluado mientras se juega es más creativo y divertido	Motivación	Diversión
	P3	Pues como ahora porque con el juego siento que aprendo de mis compañeros.	Formativo	Trabajo en equipo
	P4	Porque necesitan saber lo que he aprendido o que he entendido para lo que necesito entender más, ósea para explicarme y mejorar.	Formativo	Proceso

	P5	Es importante evaluar mi propio trabajo <b>para ver yo como voy evolucionando en todas estas clases</b> , porque necesitan saber en qué nivel voy yo ósea que para mejorar en lo que no estoy a nivel.	Formativo	Autoevaluación
	P6	Porque nosotros pues por ejemplo como yo queremos ayudar <b>a los compañeros y ellos a nosotros con lo que llose y ellos saben.</b>	Formativo	Trabajo en equipo

## Anexo 11. Pilotaje de la entrevista inicial.

### 1. Para ti ¿Qué es la evaluación?

#### RESPUESTAS

Participante 1: “para mi es como un exame que aprendemos más”

Participante 2: “es una forma de evaluarse a si mismo de acuerdo talleres y exámenes”

Participante 3: “evaluación es como un examen para aprender de una materia”

Participante 4: “Para mi la evaluación es donde aprendemos más aprendemos a portarnos bien, fin”

Participante 5: “es un examen”

### 2. ¿De qué formas te han evaluado?

Participante 1: “Me han evaluado escribiendo mis buenas, regulares, incorrectas y correctas en una libreta especial”

Participante 2: “aciendo exámenes con preguntas y evaluando sobre lo que aprendemos”

Participante 3: “respetado mis compañeros a la profesora y miembro de la institución y la familia”

Participante 4: “Poniéndome tareas y evaluación, fin.”

Participante 5: “de forma individual”

### 3. ¿Por qué motivo crees que se te evalúa?

”

Participante 1: “Deben y tienen que evaluarme porque sino me evalúan no saco buenas notas en la maravillosa escuela”

Participante 2: “por qué uno puede saber más de una materia”

Participante 3: “por qué me gusta evaluar aunque algunas veces nos soy evaluado”

Participante 4: “Yo creo que es por aprender más, fin”

Participante 5: “de muchos modos duros o fáciles”

#### **4. ¿Cómo te gustaría que los profesores te evaluaran?**

Participante 1: “Con un examen que lo tenga todo matemáticas también lengua castellana y física.”

Participante 2: “haciendo dibujos para imitar y respondiendo en hojas”

Participante 3: “que escriban en el tablero y que nos expliquen”

Participante 4: “me gustaría que me evalué respetándome y no gritándome”

Participante 5: “Ha mí me gustaría que me evaluaran en el cuaderno, fin”

#### **5. ¿En algún momento los profesores te han permitido evaluar tus trabajos? Y ¿Por qué crees que esto sucede?**

Participante 1: “Si muchas veces cuando nos ponen tarea y exámenes”

Participante 2: “si muchas. Ejemplo: cuando imito dibujos.”

Participante 3: “si por que ellos nos quieren enseñar hacer muy buenos en el estudio y hacernos adelante”

Participante 4: “si porque uno de pronto la puede tener malo pensar en el esfuerzo de su mente”

Participante 5: “Si, por que ellos ven que nosotros los estudiantes nos esforzamos mucho para una evaluación, fin”

#### **6. ¿En alguna ocasión usted ha tenido la oportunidad de evaluar los trabajos de sus compañeros? Y ¿Por qué crees que esto sucede?**

Participante 1: “No he tenido la oportunidad y tampoco he propuesto nada y todos los años deben proponer algo”

Participante 2: “si por que a veces nos preguntan”

Participante 3: “el comentario de los trabajos de los compañeros por que a veces lo hacen bien y a veces no”

Participante 4: “Si, por que hay veces que nosotros nos ponen en grupo, fin”

Participante 5:”no, nunca e calificado a mis compañeros porque los profesores no nos dejan”.

## Anexo 12. Pilotaje de la entrevista final.

1. Para ti ahora ¿Qué es la evaluación?

P1: un modo de aprendizaje para los niños y el el desarrollo de los niños

P2: la ebaluacion es una forma de saber cuando hemos aprendido

P3: es una evaluación que tambien a veces es combinada con un juego porque, no solo es un examen o una exposición tambien, mi comportamiento hace parte de la evaluación.

P4: que la evaluacion no es solo un taller o examen, tambien se instituye de juegos por ejemplo los que nos ase la profe.

P5: para mi : no se trata de un taller sino tambien de un juego.

2. ¿Cómo te sientes al ser evaluado a través del juego? Y ¿por qué?

P1: es como si aprendiera de otas formas de enseñarnos

P2: siento un nuevo modo de aprendizaje porque es un modo divertido

P3: me siento bien porque es mas dibertido y aprendo mas

P4: me sentí muy bien contento y es mi primer ves que me evalúan en un juego

P5: feliz: por que nos podemos divertir y compartir

3. Después de ser evaluado con los juegos ¿Cómo te gusta más ser evaluado. Como lo hacían antes o como ahora?

P1: bueno me gustaría que me siguieran evaluando como lo ago a hora con juegos.

P2: me gustaría que nos evaluaran con preguntas difíciles, con juegos y examenes.ç

P3: como ahora con los juegos me divierto más.

P4: pues a mí me gustan las 2 formas porque no es solo escribir en una hoja y tampoco todo es juego así que me gustan las 2.

P5: por medio de dinámicas porque me siento mejor

4. ¿Por qué motivo crees que se te evalúa?

P1: para mejorar mi trabajo hacia el estudio y mejorar mi inteligencia.

P2: para saber qué sabes de una persona, que conocimientos tiene y poder mejorar.

P3: para que la profesora mire nuestro potencial y si no sabemos para practicalo y mejorarlo

P4: para aprender y para ver que he mejorado y aprendido.

P5: cundo nos asen una evaluación para ver nuestro potencial

5. Para ti ¿es importante evaluar tu propio trabajo y ¿por qué?

P1: para poder que la nota sea mejor.

P2: para conocer nuestros limites y en que puedo mejorar

P3: si porque se que tengo que repasar y seguir adelante.

P4: es importante ebaluarlo, para poder aprender y los profes ben lo que uno se puso

P5: si es importante evaluar mi trabajo porque pongo el resultado correcto

6. ¿te sientes capas de evaluar el trabajo de tus compañeros? Y ¿por qué?

P1: no me siento capas porque pones el resultado que es y no les gusta

P2: no evaluo los compañeros porque son los profes los que evaluan

P3: por que por ejemplo yo lo quiero ayudar, y si se algo lo quiero compartir.

P4: si porque de pronto yo se me algo que ellos no sepan

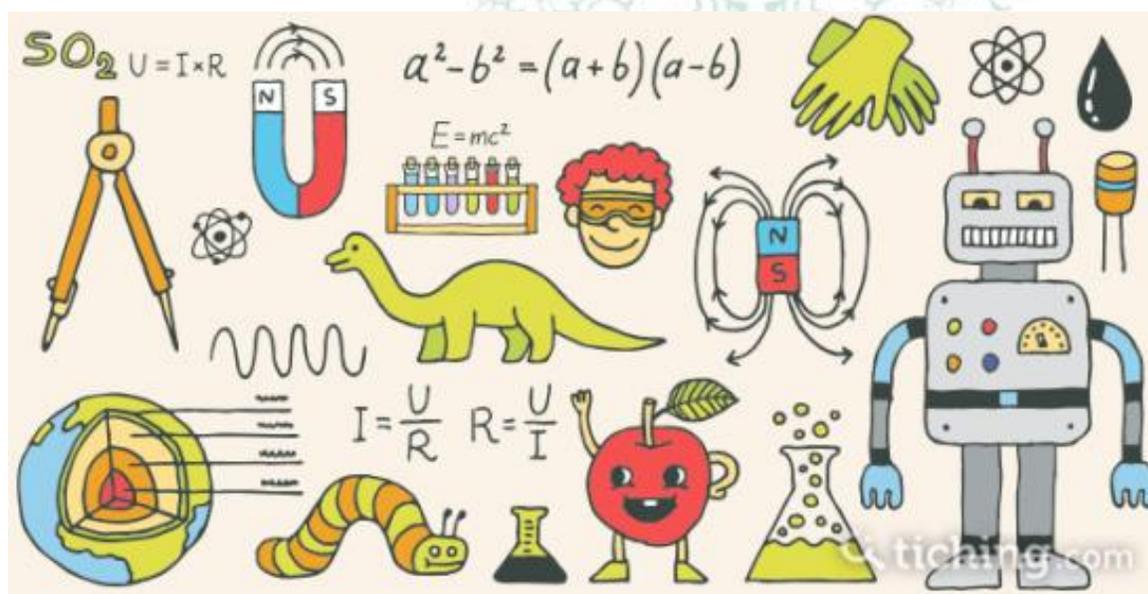
P5: no porque si yo pienso que voy a perder el mio entonces para que voy ahacer perder a otros. Pero si yo entiendo el tema si me gustaría evaluar a mis compañeros.

The seal of the University of Antioquia is a circular emblem. It features a central shield with a scale of justice and a book. The shield is surrounded by a decorative border with floral and scrollwork elements. The text "UNIVERSIDAD DE ANTIOQUIA" is written around the inner edge of the seal, and "M.D.C.C.C." is at the bottom.

UNIVERSIDAD  
DE ANTIOQUIA

1 8 0 3

### Anexo 13. Cartilla de juegos adaptados.



### APRENDER JUGANDO

### CARPETA DE JUEGOS

A continuación se podrá encontrar una recopilación de juegos, aplicados y adaptados a los temas vistos en el área de ciencias naturales en el grado cuarto de primaria, con el fin de generar un banco de actividades que permitan de una forma motivante aprender y evaluar el conocimiento de una manera diferente.

### AUTORES

José David Yepes.

Adela Cecilia Nobles

Juan Carlos Estrada

Practica pedagógica II

**Título del Juego:** Nombre que recibirá el juego seleccionado



**Área de Conocimiento:**  
Asignatura a la que estará orientado.

**Objetivos:** Qué se quiere enseñar y aprender con la ejecución del juego.

“Para atraer la atención del lector, coloque aquí una frase o cita interesante de la historia”.

**Ejemplo:** dominó, memoria. *De lo contrario se explicará la estructura diseñada.*

**Audiencia a la cual va dirigido:** Población y edades.

**Número de jugadores:** Cuántas personas pueden participar (mínimo y máximo).

**Duración:** Tiempo.

**Materiales utilizados:** Lista de materiales.

**Instrucciones:** Se indicará paso por paso cómo se desarrollará el juego, incluyendo las reglas.

UNIVERSIDAD  
DE ANTIOQUIA

1 8 0 3

**Preguntas dirigidas al maestro.**

¿Cómo evaluar la actividad tanto cualitativa como cuantitativamente?

¿Qué recomendaciones le haría al juego?

¿Cómo le pareció la actividad?

**Título del Juego:** reconozco tu animal.

**Área de Conocimiento:**

conocimiento grupal.

**Objetivos:**

- Conocimiento grupal.
- Concentración auditiva.
- Motivar a los estudiantes a interactuar de una forma diferente.

“Los verdaderos oyentes empáticos hasta pueden oír lo que se dice en el silencio. Lo más importante en la comunicación es oír lo que no se está diciendo”. Peter F. Drunker.

**Nombre de la estructura adaptada para el diseño del juego:** Mesa redonda, memoria auditiva.

**Audiencia a la cual va dirigido:** clase a partir de los 6 años.

**Número de jugadores:** 5 y 15 (mínimo y máximo).

**Duración:** 35 min.

**Instrucciones:** Todo el grupo sentado en círculo. Una persona se pasea alrededor con los ojos tapados, hasta que el maestro pare de dar palmas, luego el participante que esta vendado, buscara a la persona que está al frente, esta sacara un papel que tendrá escrito el nombre de un animal al que imitara. Si la que está con los ojos cerrados la reconoce cambian de lugar. Si no continúa el paseo.

**Materiales utilizados:** tapa ojos, papeles con nombre de animales.

**Título del Juego:** Las tres esquinas



**Objetivos:**

- Conocer el grado de conformidad de la etapa inicial.
- Fomentar la Concentración al momento de seguir instrucción

**Nombre de la estructura adaptada para el diseño del juego:** esquinas del aula, grado de desacuerdo o de acuerdo.

**Audiencia a la cual va dirigido:** clase a partir de los 8 años.

**Número de jugadores:** 5 y 15 (mínimo y máximo).

**Duración:** 15 min.

**Instrucciones:** Esquina Azul=Bien (3) Esquina Verde= Regular (2) Esquina Roja= Mal  
 (1) Se les plantea la cuestión a evaluar en esta actividad y se les da un periodo corto de tiempo para que, dependiendo de su opinión, se coloquen en la esquina que crean conveniente. Pasado este tiempo se contabilizará cuántos lobatos se han colocado en cada una de las esquinas y cuáles han sido las razones de cada uno.

**Materiales utilizados:** Tres esquinas y tizas de colores para marcarlas visualmente.

**Título del Juego:** Posición por alturas en horizontal.



**Objetivos:**

- Conocer el grado de conformidad de la etapa inicial.
- Concentración al momento de seguir instrucción.

**Nombre de la estructura adaptada para el diseño del juego:** alturas en horizontal, grado de desacuerdo o de acuerdo.

**Audiencia a la cual va dirigido:** clase a partir de los 8 años.

**Número de jugadores:** 5 y 15 (mínimo y máximo).

**Duración:** 15 min.

**Instrucciones:** Sentado=Bien (3) Tumbado boca arriba=Regular (2) Tumbado boca abajo=Mal (1) Se les plantea la cuestión a evaluar en esta actividad y se les da un periodo corto de tiempo para que, dependiendo de su opinión, elijan una de las tres posturas. Pasado este tiempo se contabilizará cuántos se han colocado en cada una de las diferentes posturas y cuáles han sido las razones de cada uno.

**Materiales utilizados:** ninguno

**Título del Juego:** Inflar globos.



**Objetivos:**

- Conocer el grado de conformidad de la etapa inicial.
- Fomentar la Concentración al momento de seguir Instrucciones.

**Nombre de la estructura adaptada para el diseño del juego:** Inflar globos, grado de desacuerdo o de acuerdo.

**Audiencia a la cual va dirigido:** clase a partir de los 8 años.

**Número de jugadores:** 5 y 15 (mínimo y máximo).

**Duración:** 15 min.

**Instrucciones:** Muy inflado=Bien (3) Inflado=Regular (2) Sin inflar= Mal (1) Se les plantea la cuestión a evaluar en esta actividad y se les da un periodo corto de tiempo para que, dependiendo de su opinión, inflen más o menos el globo que tienen en su poder. Pasado este tiempo se contabilizará cómo han inflado cada uno su globo y cuáles han sido las razones de cada uno.

**Materiales utilizados:** un globo por cada estudiante.

**Título del Juego:** Cambios climáticos.

**Objetivos:**



- Conocer el grado de conformidad de la etapa inicial
- Fomentar la concentración al momento de seguir instrucciones

**Nombre de la estructura adaptada para el diseño del juego:** Cambios climáticos, grado de desacuerdo o de acuerdo.

**Audiencia a la cual va dirigido:** clase a partir de los 8 años.

**Número de jugadores:** 5 y 15 (mínimo y máximo).

**Duración:** 15 min.

**Instrucciones:** Sol=Bien (3) Nube= Regular (2) Lluvia= Mal (1) Se les plantea la cuestión a evaluar en esta actividad y se les da un periodo corto de tiempo para que, dependiendo de su opinión, levanten la tarjeta que crean conveniente. Pasado este tiempo se contabilizará qué tarjetas han levantado cada uno y cuáles han sido sus razones.

**MATERIALES UTILIZADOS:** Tres tarjetas por estudiante con cada uno de los dibujo.

### **Preguntas para el maestro**

- **¿Cómo evaluar la actividad tanto cualitativa como cuantitativamente?**

Con este bloque de juegos, que se propone que sea aplicado en forma de evaluar una actividad, o si se quiere se puede aplicar como autoevaluación.

Dependiendo de la cantidad de niños por ejemplo 15 estudiante:

#### **Cuantitativamente respecto al éxito de la actividad así:**

Notas de 1,2,3,4,5 serán asignadas por la cantidad de participantes en referencia a la categoría de bueno ( esquina azul, sentado, muy inflado o sol según sea la actividad que se elija), y la cantidad respectivamente daría 3,6,9,12,15 participantes respectivamente a la nota.

#### **Cualitativamente:**

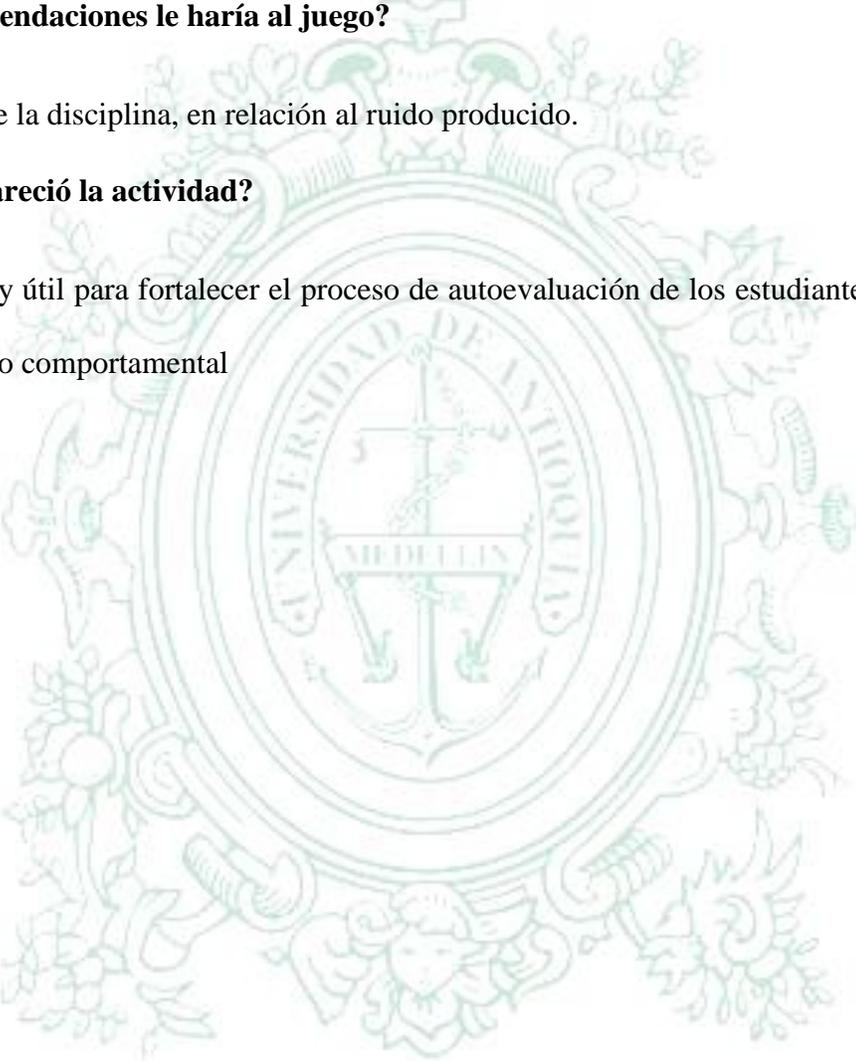
Si la mayoría de los estudiantes cualifican la actividad como buena la actividad fue un éxito.

- **¿Qué recomendaciones le haría al juego?**

Mejorar el control de la disciplina, en relación al ruido producido.

- **¿Cómo le pareció la actividad?**

La actividad fue muy útil para fortalecer el proceso de autoevaluación de los estudiantes, en relación al aspecto comportamental



UNIVERSIDAD  
DE ANTIOQUIA

1 8 0 3

**Título del Juego:** la granja (adaptación de escaleras y serpientes)



**Área de Conocimiento:**

Ciencias naturales;

Taxonomía

**Objetivos:**

- Fortalecer el trabajo en equipo.

- Establecer correspondencia entre imágenes y la teoría

“Las cosas empiezan a encajar con absoluta perfección cuando estamos concentrados en lo que queremos.” Paulo Coelho

**Nombre de la estructura adaptada para el diseño del juego:** Correspondencia.

**Audiencia a la cual va dirigido:** 4-3 edades entre 9 y 10 años

**Número de jugadores:** 5 A 15 estudiantes

**Duración:** 45 minutos.

UNIVERSIDAD  
DE ANTIOQUIA

1 8 0 3



**Materiales utilizados:** tapete, dado

Papel y lápiz

**Instrucciones:**

Para grupos numerosos se recomienda armar cuatro grupos con la misma cantidad de integrantes, dentro de los cuales se distribuirán unos roles, así:

1. El encargado de lanzar el dado.
2. El encargado de saltar las casillas.
3. El encargado de comunicar las respuestas.
4. El encargado de elegir la pregunta.
5. El encargado de escribir la respuesta.
6. El líder

**El tablero consta de 49 divisiones.**

- para empezar a jugar y realizar este juego se deben quitar los zapatos.
- Cinco flechas (serpientes): nos indicaran que debemos retroceder.
- Cinco escaleras: nos indicaran que debemos avanzar.

UNIVERSIDAD  
DE ANTIOQUIA

- A medida que avanza el juego cada jugador tiene la oportunidad de responder cinco preguntas que hará la maestra, según la temática que se quiera desarrollar.
- se lanzara un dado con los números del 1 al 6, el cual indicara la cantidad de pasos que debe avanzar el jugador
- Inicialmente se hará un lanzamiento para conocer la primera persona que jugara el que obtenga el mayor número será el primero en jugar y así sucesivamente.
- Gana el juego quien llegue primero a la última casilla
- Obtiene la mejor nota quien responda correctamente el mayor número de respuestas

### **REGLAS DEL JUEGO**

1. Los jugadores comienzan con una ficha y se turnan para lanzar un dado que les indicará la cantidad de casillas que deben avanzar.
2. Las fichas se mueven según la numeración del tablero, en sentido ascendente.
3. Si al finalizar un movimiento un jugador cae en una casilla donde comienza una escalera, sube por ella hasta la casilla donde ésta termina. Si, por el contrario, cae en una en donde comienza la cabeza de una serpiente, desciende por ésta hasta la casilla donde finaliza su cola.
4. Si un jugador obtiene un 6 podrá mover y tirar nuevamente el dado.
5. El jugador que logra llegar a la casilla final es el ganador.
6. Debes de respetar las serpientes y escaleras.

7. No debes avanzar un número que no haya marcado el dado.
  8. No hacer trampa.
  9. Respetar los turnos.
  10. Tratar de hacer todo lo que se te pida.
  11. Respetar el número de los dados.
  12. Tirar el dado como sete pide.
  13. No mover fichas equivocadas.
  14. Respetar tu único turno
  15. Respetar las opiniones del compañero
- ❖ El juego tendrá varios tipos de preguntas acerca de la teoría de la clasificación taxonómica como, abiertas, cerradas, respuesta múltiple y respuesta condicionada (verdadero o falso) y también tendrá un componente de correspondencia y a continuación se muestran las posibilidades que nos ofrece el diseño de tapete que se utiliza.

**SE TENDRIAN LAS SIGUIENTES OPCIONES.**

- La escalera 1. Que está en la Casilla 1 donde está el granjero, lo llevara, a la Casilla 17 donde está la granjera.
- La escalera 2. Que está en la Casilla 7 donde están las gallinas, lo llevara, a la Casilla 9 donde están los huevos.

- La escalera 3. Que está en la Casilla 19 donde está el gato, lo llevara, a la Casilla 34 donde está el ratón.
- La escalera 4. Que está en la Casilla 25 donde está el caballo, lo llevara, a la Casilla 33 donde está la paja.
- La escalera 5. Que está en la Casilla 39 donde está el sapo, lo llevara, a la Casilla 47 donde está el estanque.
- La flecha 1. Que está en la Casilla 20 donde están las abejas, lo devolverá, a la Casilla 4 donde está la miel.
- La flecha 2. Que está en la Casilla 30 donde está el toro, lo devolverá, a la Casilla 18 donde está el pasto.
- La flecha 3. Que está en la Casilla 37 donde están los pájaros, lo devolverá, a la Casilla 22 donde está el árbol.
- La flecha 4. Que está en la Casilla 43 donde está el pato, lo devolverá, a la Casilla 32 donde está el lago.
- La flecha 5. Que está en la Casilla 48 donde está la vaca, lo devolverá, a la Casilla 24 donde está la leche.

**Sobre el juego:**

El juego se inventó en India, luego el juego llegó a Inglaterra, donde fue comercializado con el nombre *Snakes and Ladders* —*Serpientes y Escaleras*—, después el concepto básico del mismo fue introducido en Estados Unidos como *Chutes and Ladders* —*Canaletas y Escaleras*—, una "versión nueva y mejorada del famoso deporte inglés de interiores", por el pionero en juegos Milton Bradley en 1943.

Julio E. Sánchez Vanegas creó Concéntrese.

### Preguntas

- **¿Cómo evaluar la actividad tanto cualitativa como cuantitativamente?**

CUALITATIVO	CUANTITATIVO	
Si la mayoría de las respuestas	1	Una Respuesta correcta
Están correctas entre 3 y 5	2	Dos respuestas correctas
Repuestas se aprueba	3	Tres respuestas correctas
Entre 1 y 2 se reprueba.	4	Cuatro respuestas correctas
	5	Cinco respuestas correctas
	nota	

También se recomienda que este juego se evalúe teniendo en cuenta cada una de las reglas del juego.

- **¿Qué recomendaciones le haría al juego?**

Explicar bien la distribución de los roles y en que consiste cada uno y en la medida de lo posible permitir que todos roten en los roles pues hay unos roles que son muy pasivos y esto ocasiona un cierto grado de dispersión.

- **¿Cómo le pareció la actividad?**

La actividad nos pareció buena, aunque se aclara que si se realiza este juego como un juego de bases donde los estudiantes deberán ir recogiendo las preguntas evaluativas, se

lograra un mejor resultado, este tipo de juegos fortalece mucho el trabajo en equipo y la responsabilidad de asumir y desarrollar el rol asignado

**Título del Juego:** el camino angosto



**Área de  
Conocimiento:**

Ciencias Naturales:  
la célula.

**Objetivo:**

Evaluar si lo  
enseñado sobre la  
célula fue retenido  
por los estudiantes  
de 4-3.

**Audiencia a la cual va dirigido:** 4-3 edades entre 9 y 10 años.

**Número de jugadores:** 3 grupos, cada grupo de 12 jugadores

**Duración:** 45 minutos

UNIVERSIDAD  
DE ANTIOQUIA

1 8 0 3

**Materiales utilizados:** el tablero, marcador, tarjetas de preguntas, caja de cartón y cronometro.



**Desarrollo de la actividad:**

- Se les explica a los estudiantes, que ellos deberán pasar el "camino angosto" para responder a las preguntas Y DEMOSTRAR QUE APRENDIERON.
- Cada equipo hará una fila Deben mantener sus piernas suficientemente separadas para que quepa una persona. Se debe procurar que haya igual cantidad de miembros en cada equipo.
- Se coloca la caja de preguntas al frente de las tres filas y a una distancia prudencial del primer miembro de la fila.

- La persona que contestará estará al final de la fila, y al escuchar la señal deberá pasar entre las piernas de todos sus compañeros y llegar al frente para contestar la pregunta.
- El estudiante que llegue de primero a la caja de preguntas, se le premia con un dulce.
- Los tres participantes de cada equipo tendrán la oportunidad de responder la pregunta que saquen de la caja, en orden de llegada. Cada uno de los estudiantes tiene la posibilidad de consultar con su equipo la respuesta, así se promoverá el trabajo en equipo.
- Cada equipo tendrá el mismo límite de tiempo para responder la pregunta tomada de la caja.
- El equipo que conteste correctamente, tendrá 1 beneficio: sumará un punto a su equipo.
- Gana el equipo que más preguntas correctas responda.

### **REGLAS DEL JUEGO**

1. Cada equipo tiene el mismo número de integrantes
2. Para contestar la pregunta el estudiante debe pasar solo por el camino que su equipo construye con las piernas en fila
3. La distancia de la caja al primer miembro de la fila de cada grupo, debe ser la misma para los tres equipos
4. Al llegar al final del camino, cada estudiante escoge al azar una pregunta de la caja

5. El estudiante que pasa el camino siempre va a ser el que está de último en la fila y es el mismo que da respuesta a la pregunta, una vez la consulte con su equipo.
6. Obtiene un dulce solo el estudiante que llega de primero a la caja y toma la pregunta
7. Cada equipo tiene 1:30 segundos cronometrados, para responder cada pregunta
8. Por cada pregunta que se conteste de manera correcta se tiene un punto
9. Cada equipo tiene la posibilidad de responder 10 preguntas
10. gana el equipo que más preguntas correctas responda
11. No hacer trampa.
12. Respetar los turnos.
13. Tratar de hacer todo lo que se te pida.
14. Respetar tu único turno en el juego.
16. Respetar las opiniones del compañero

Este juego fue tomado de la siguiente dirección electrónica:

[http://seminariodelbuenpastor.org/pjweb.org/animacion\\_dinamicas\\_evaluacion\\_y\\_resolucion\\_de\\_conflictos.htm](http://seminariodelbuenpastor.org/pjweb.org/animacion_dinamicas_evaluacion_y_resolucion_de_conflictos.htm)

**Autora:** Ana V Adarme de González

Fecha de recuperación: recuperado el 25 de marzo de 2016, de la página web

<http://seminariodelbuenpastor.org>

**Preguntas para el maestro:**

- ¿Cómo evaluar la actividad tanto cualitativa como cuantitativamente?

CUALITATIVO	CUANTITATIVO	
Si la mayoría de las respuestas	0.5	una Respuesta correcta
Están correctas, entre 6 y 10 se	1.0	dos respuestas correctas
Respuestas se aprueba.	1.5	Tres respuestas correctas
Entre 1 y 5 respuestas reprueba.	2.0	cuatro respuestas correctas
	2.5	cinco respuestas correctas
	3.0	Seis respuestas correctas
	3.5	Siete respuestas correctas
	4.0	Ocho respuestas correctas
	4.5	9 respuestas correctas
	5.0	10 respuestas correctas
	<b>nota</b>	

También se recomienda que este juego se evalúe teniendo en cuenta cada una de las reglas del juego.

- **¿Qué recomendaciones le haría al juego?**

Se debe aclarar muy bien y desde el principio del juego, el tiempo que tendrá cada grupo para responder las preguntas, y estar muy atentos al momento de llegada de los grupos a la caja de preguntas, para tener claro que grupo llega primero, segundo y tercero, así no dar pie a malos entendidos, porque del orden de llegada depende el tiempo que se le da a cada grupo para responder cada pregunta.

- **¿Cómo le pareció la actividad?**

Esta es una de las mejores actividades evaluativas que puedes llevar a Cabo con tus estudiantes, hay trabajo colaborativo, hay mucha diversión de principio a fin y poca distracción, la actividad realmente brinda muy buenos resultados.

**Título del Juego:** Brincadito



Imagen tomada: <http://aprendiendomatematicas.com/clase-5-3-claves-para-aprender-las-tablas-de-multiplicar/>

**Área de Conocimiento:** ciencias naturales- generalidades del cuerpo humano.

**Objetivo:**

Indagar los conocimientos adquiridos por los estudiantes de 4-3 acerca de lo enseñado sobre el tema del cuerpo humano, promover el trabajo colaborativo y la autoevaluación y la coevaluación.

**Audiencia a la cual va dirigido:** 4-3 edades entre 9 y 10 años.

**Número de jugadores:** los estudiantes se agrupan en grupos, número de grupos y de integrantes dependerá de la exigencia del profesor

**Materiales utilizados:** cartón, marcador, tarjetas de preguntas, dados y fichas.



### **Descripción:**

El juego consta de 21 casillas, cada casilla tiene un color específico lo que te indica el tipo pregunta que tiene que responder. Se juega por equipos y se comienza en la casilla 1. Sólo deben hacer un tiro cada equipo y caminar el número destinado por el dado. Luego de esto coge una pregunta del sobre del mismo color de la casilla, a la cual deberán responder, si lo resuelven correctamente quedaran ubicado en la casilla actual sino retrocederán hasta la casilla desde donde tiraron el dado, cuando se dé respuesta a 10 preguntas se termina el juego para ese equipo.

### **Reglas del juego**

1. El juego parte de la casilla 1 y termina al responder 10 preguntas.
2. Se juega con fichas y 1 dado.
3. las preguntas se agrupan según el tipo de pregunta, (análisis, falso y verdadero, ambas con espacio para argumentar y preguntas cerradas de opción multiple)
4. Las tarjetas del juego deben concebirse con preguntas relacionadas con el último tema de clase, el cual se evalúa mediante este juego.
5. se juega en equipos ya sea de libre elección o establecidos por el profesor, el número de los integrantes del grupo depende de las exigencias del profesor
6. no existe ganador y perdedor del juego, solo se permitirá tirar 10 veces el dado, con el objetivo de acceder a 10 preguntas, el que más lejos llegue es el que gana de cierta manera el juego, pero no existe indicador de victoria y el juego termina para todos los grupos en el mismo turno.
7. hablar única y exclusivamente cuando se le permita.
8. No debes avanzar un número que no haya marcado los dados.
9. No hacer trampa.
10. Respetar las preguntas de manera tal que los otros grupos puedan oír y debatir al respecto.
11. Tratar de hacer todo lo que se te pida.
12. Respetar el número de los dados.
13. Tirar los dados como sete pide.

14. Respetar tu único turno en el juego.

15. Respetar las opiniones del compañero

**Este juego fue Extraído de:**

<http://www.odiseo.com.mx/articulos/juegos-didacticos-via-para-motivar-las-clases-apreciacion-e-historia-musica-escuela#sthash.sEDAWMN1.dpuf> el 27 de marzo de 2016

**Preguntas para el maestro:**

- **¿Cómo evaluar la actividad tanto cualitativa como cuantitativamente?**

CUALITATIVO	CUANTITATIVO	
Si la mayoría de las respuestas	0.5	una Respuesta correcta
Están correctas, entre 6 y 10	1.0	dos respuestas correctas
Respuestas se aprueba.	1.5	Tres respuestas correctas
Entre 1 y 5 respuestas reprueba.	2.0	cuatro respuestas correctas
	2.5	cinco respuestas correctas
	3.0	Seis respuestas correctas
	3.5	Siete respuestas correctas
	4.0	Ocho respuestas correctas
	4.5	9 respuestas correctas
	5.0	10 respuestas correctas
	nota	

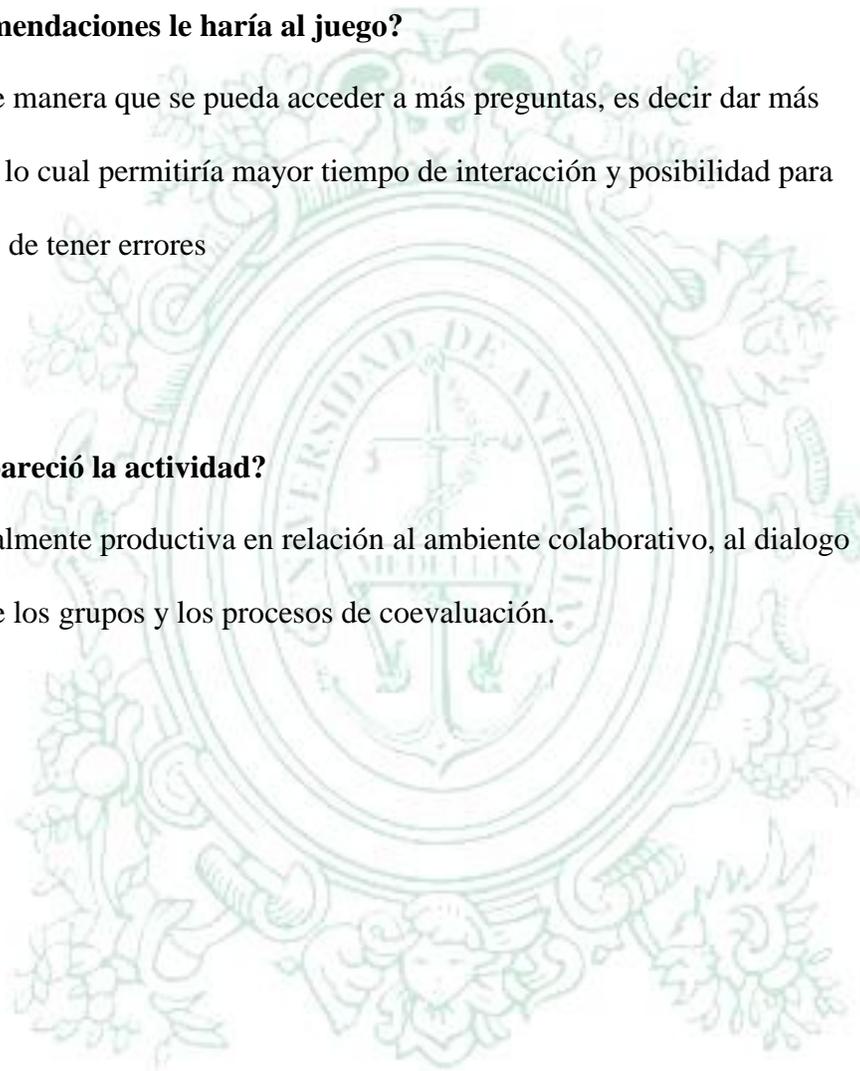
También se recomienda que este juego se evalúe teniendo en cuenta cada una de las reglas del juego.

- **¿Qué recomendaciones le haría al juego?**

Realizar el juego de manera que se pueda acceder a más preguntas, es decir dar más turnos por equipos, lo cual permitiría mayor tiempo de interacción y posibilidad para recuperarse en caso de tener errores

- **¿Cómo le pareció la actividad?**

La actividad fue realmente productiva en relación al ambiente colaborativo, al dialogo que se entablo entre los grupos y los procesos de coevaluación.



UNIVERSIDAD  
DE ANTIOQUIA

1 8 0 3

## TITULO DEL JUEGO: BINGO DE LOS ALIMENTOS



### Área de Conocimiento:

Ciencias naturales- los alimentos en tres grupos: constructores, reguladores y energéticos.

### Objetivo:

Indagar los conocimientos adquiridos por los estudiantes de 4-3 acerca de lo enseñado sobre el tema de alimentos.

**Audiencia a la cual va dirigido:** 4-3 edades entre 9 y 10 años.

**Número de jugadores:** los participantes arman grupos de 5

**Duración:** 75 minutos.



**Materiales utilizados:**  
tablas de bingo, fichas y bolsa.

### **Descripción:**

Para jugar, los estudiantes deben formar grupos de 5, cada integrante del grupo tiene una tabla de bingo, para ganar todos los integrantes del grupo deben llenar por completo la tabla de bingo, cada que un equipo gane, salen al frente del grupo y exponen sobre la importancia de los alimentos, donde cada estudiante escoge dos alimentos de su tabla de bingo e indicando a que grupo alimenticio pertenece y su importancia.

### **REGLAS DEL JUEGO**

1. Cada equipo tiene el mismo número de integrantes
2. gana el equipo donde todos los integrantes llenan completamente las tablas de bingo y exponga de la mejor forma el tema de los alimentos

3. No hacer trampa.
4. Tratar de hacer todo lo que se te pida.
5. Respetar las opiniones del compañero

#### **Preguntas para el maestro:**

- **¿Qué recomendaciones le haría al juego?**

Tener el tiempo que crea suficiente para que todos los grupos participen. Tener un sistema ordenado de las fichas que se van sacando, para posteriormente verificar con mayor agilidad los grupos ganadores.

- **¿Cómo le pareció la actividad?**

Es una muy buena actividad de grupo, los estudiantes se divierten mucho, se llenan de emoción porque quieren que les saquen todas sus fichas y ganar. En momentos puede parecer un poco lenta.

#### **Otros juegos que se pueden llevar al aula.**

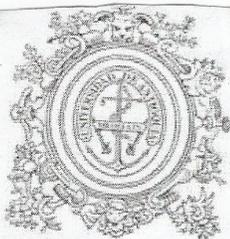
- <http://www.mundoprimary.com/juegos-conocimiento-del-medio/juegos-de-ciencias-naturales-3o-y-4o-de-primaria/>
- <http://www.mundoprimary.com/juegos-conocimiento-del-medio/juegos-de-ciencias-naturales-5o-y-6o-de-primaria/>

- <http://www.areaciencias.com/juegos-de-ciencias-naturales.html>
- <http://juegosinfantiles.bosquedefantasias.com/ciencias-naturales>
- <https://luisamariaarias.wordpress.com/category/0-8-todo-juegos/conocimiento-del-medio/c-naturales/>
- <http://www.upv.es/jugaryaprender/cienciasnaturales/juegos.htm>
- <http://www.odiseo.com.mx/articulos/juegos-didacticos-via-para-motivar-las-clases-apreciacion-e-historia-musica-escuela>
- <http://dinamicasgrupales.blogspot.com.co/2008/06/tcnicas-de-evaluacin.html>
- [http://escuela.scoutsdeandalucia.org/documentos/biblioteca/PastoryPuchades\\_Lobato\\_s.pdf](http://escuela.scoutsdeandalucia.org/documentos/biblioteca/PastoryPuchades_Lobato_s.pdf): para evaluar actividades.
- [http://www.classtools.net/mob/quiz\\_71/La\\_clula\\_zHu1u.htm](http://www.classtools.net/mob/quiz_71/La_clula_zHu1u.htm) para evaluar temas; se pueden crear los test que usted requiera con los temas y las preguntas que prefiera.

## RECOMENDACIONES

Para ejecutar juegos en el aula como estrategias evaluativas, se recomienda utilizar juegos donde todos los estudiantes participen, que puedan tener un papel activo y que se cuente con un tiempo considerable, para llevar a cabo la actividad de manera completa. Se recomienda aplicar un juego evaluativo una vez por periodo, ya que los juegos oxigenan de cierta forma el ritmo monótono de las clases y de la evaluación llevada a cabo en la escuela, por ser algo diferente que motiva a los estudiantes.

**Anexo 14.Formatos de consentimiento diligenciados.**



**UNIVERSIDAD  
DE ANTIOQUIA**

CONSENTIMIENTO INFORMADO

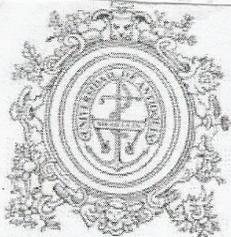
SU PARTICIPACIÓN EN ESTE TRABAJO ES TOTALMENTE  
VOLUNTARIA.

Yo: Franceliza Carvajal Duque, identificada con cedula de ciudadanía  
numero: 43'650.947, autorizo a mi hijo(a) Yessá Maldonado Carvajal para que participe en el  
desarrollo de la práctica pedagógica, y trabajo de grado titulado: EL JUEGO Y SU PAPEL MOTIVADOR  
EN LA EVALUACION DE LAS CIENCIAS NATURALES, el cual es realizado por: Adela Cecilia Nobles  
Mercado, José David Yepes Rendón y Juan Carlos Estrada Estrada, estudiantes de la Licenciatura en  
Educación Básica con Énfasis en Ciencias Naturales y Educación Ambiental de la Universidad de  
Antioquia, en dicho trabajo se utilizaran imágenes y grabaciones audiovisuales de mi hijo(a), con fines  
exclusivamente Educativos.

Cualquier inquietud, contactarse al correo: [adela.nobles@udea.edu.co](mailto:adela.nobles@udea.edu.co)

Firma padre de familia o acudiente: Franceliza Carvajal Duque

c.c. 43'650.947



**UNIVERSIDAD  
DE ANTIOQUIA**

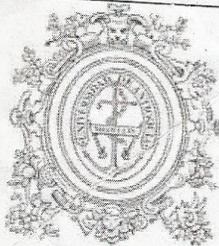
CONSENTIMIENTO INFORMADO

SU PARTICIPACIÓN EN ESTE TRABAJO ES TOTALMENTE  
VOLUNTARIA.

Yo: Martha Ramirez, identificada con cedula de ciudadanía  
numero: 43.475.731 autorizo a mi hijo(a) Laura V. Rojas R. para que participe en el  
desarrollo de la práctica pedagógica, y trabajo de grado titulado: EL JUEGO Y SU PAPEL MOTIVADOR  
EN LA EVALUACION DE LAS CIENCIAS NATURALES, el cual es realizado por: Adela Cecilia Nobles  
Mercado, José David Yepes Rendón y Juan Carlos Estrada Estrada, estudiantes de la Licenciatura en  
Educación Básica con Énfasis en Ciencias Naturales y Educación Ambiental de la Universidad de  
Antioquia, en dicho trabajo se utilizaran imágenes y grabaciones audiovisuales de mi hijo(a), con fines  
exclusivamente Educativos.

Cualquier inquietud, contactarse al correo: [adela.nobles@udea.edu.co](mailto:adela.nobles@udea.edu.co)

Firma padre de familia o acudiente: Martha Ramirez c.c. 43.475.731



CONSENTIMIENTO INFORMADO

SU PARTICIPACIÓN EN ESTE TRABAJO ES TOTALMENTE VOLUNTARIA.

UNIVERSIDAD DE ANTIOQUIA

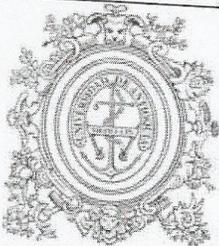
Yo: Tulia Salcedo, identificada con cedula de ciudadanía numero: 52072073 autorizo a mi hijo(a) Daniela Calvo para que participe en el desarrollo de la práctica pedagógica, y trabajo de grado titulado: EL JUEGO Y SU PAPEL MOTIVADOR EN LA EVALUACION DE LAS CIENCIAS NATURALES, el cual es realizado por: Adela Cecilia Nobles Mercado, José David Yepes Rendón y Juan Carlos Estrada Estrada, estudiantes de la Licenciatura en Educación Básica con Énfasis en Ciencias Naturales y Educación Ambiental de la Universidad de Antioquia, en dicho trabajo se utilizaran imágenes y grabaciones audiovisuales de mi hijo(a), con fines exclusivamente Educativos.

Cualquier inquietud, contactarse al correo: [adela.nobles@udea.edu.co](mailto:adela.nobles@udea.edu.co)

Firma padre de familia o acudiente:

Tulia

c.c. 52 072073



CONSENTIMIENTO INFORMADO

SU PARTICIPACIÓN EN ESTE TRABAJO ES TOTALMENTE VOLUNTARIA.

UNIVERSIDAD DE ANTIOQUIA

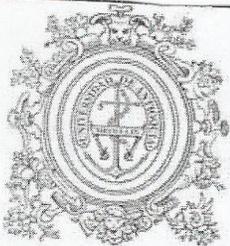
Yo: Erika Hernández, identificada con cedula de ciudadanía numero: 49719596, autorizo a mi hijo(a) Dariana Ramirez para que participe en el desarrollo de la práctica pedagógica, y trabajo de grado titulado: EL JUEGO Y SU PAPEL MOTIVADOR EN LA EVALUACION DE LAS CIENCIAS NATURALES, el cual es realizado por: Adela Cecilia Nobles Mercado, José David Yepes Rendón y Juan Carlos Estrada Estrada, estudiantes de la Licenciatura en Educación Básica con Énfasis en Ciencias Naturales y Educación Ambiental de la Universidad de Antioquia, en dicho trabajo se utilizaran imágenes y grabaciones audiovisuales de mi hijo(a), con fines exclusivamente Educativos.

Cualquier inquietud, contactarse al correo: [adela.nobles@udea.edu.co](mailto:adela.nobles@udea.edu.co)

Firma padre de familia o acudiente:

Erika Ma Holz

c.c. 49719596



CONSENTIMIENTO INFORMADO

SU PARTICIPACIÓN EN ESTE TRABAJO ES TOTALMENTE VOLUNTARIA.

UNIVERSIDAD DE ANTIOQUIA

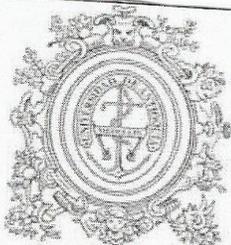
1803

Yo: Leidy Tatiana Velásquez identificada con cedula de ciudadanía numero: 1017152533, autorizo a mi hijo(a) Johan Quilón Mesa V. para que participe en el desarrollo de la práctica pedagógica, y trabajo de grado titulado: EL JUEGO Y SU PAPEL MOTIVADOR EN LA EVALUACION DE LAS CIENCIAS NATURALES, el cual es realizado por: Adela Cecilia Nobles Mercado, José David Yepes Rendón y Juan Carlos Estrada Estrada, estudiantes de la Licenciatura en Educación Básica con Énfasis en Ciencias Naturales y Educación Ambiental de la Universidad de Antioquia, en dicho trabajo se utilizaran imágenes y grabaciones audiovisuales de mi hijo(a), con fines exclusivamente Educativos.

Cualquier inquietud, contactarse al correo: [adela.nobles@udea.edu.co](mailto:adela.nobles@udea.edu.co)

Firma padre de familia o acudiente: [Signature]

c.c. 1017152533



CONSENTIMIENTO INFORMADO

SU PARTICIPACIÓN EN ESTE TRABAJO ES TOTALMENTE VOLUNTARIA.

UNIVERSIDAD DE ANTIOQUIA

1803

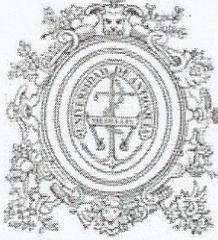
Yo: Luz Dary Herrera, identificada con cedula de ciudadanía numero: 43742186, autorizo a mi hijo(a) Nicolás Ospina H. para que participe en el desarrollo de la práctica pedagógica, y trabajo de grado titulado: EL JUEGO Y SU PAPEL MOTIVADOR EN LA EVALUACION DE LAS CIENCIAS NATURALES, el cual es realizado por: Adela Cecilia Nobles Mercado, José David Yepes Rendón y Juan Carlos Estrada Estrada, estudiantes de la Licenciatura en Educación Básica con Énfasis en Ciencias Naturales y Educación Ambiental de la Universidad de Antioquia, en dicho trabajo se utilizaran imágenes y grabaciones audiovisuales de mi hijo(a), con fines exclusivamente Educativos.

Cualquier inquietud, contactarse al correo: [adela.nobles@udea.edu.co](mailto:adela.nobles@udea.edu.co)

Firma padre de familia o acudiente: Luz Dary Herrera

c.c. 43742186

D  
A



CONSENTIMIENTO INFORMADO

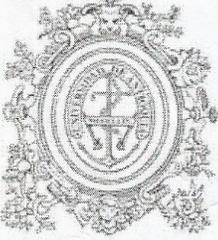
SU PARTICIPACIÓN EN ESTE TRABAJO ES TOTALMENTE VOLUNTARIA.

**UNIVERSIDAD DE ANTIOQUIA**  
1803

Yo: Jenny Milera Col. identificada con cedula de ciudadanía numero: 44.006855 autorizo a mi hijo(a) Yeison Andres M. para que participe en el desarrollo de la práctica pedagógica, y trabajo de grado titulado: EL JUEGO Y SU PAPEL MOTIVADOR EN LA EVALUACION DE LAS CIENCIAS NATURALES, el cual es realizado por: Adela Cecilia Nobles Mercado, José David Yepes Rendón y Juan Carlos Estrada Estrada, estudiantes de la Licenciatura en Educación Básica con Énfasis en Ciencias Naturales y Educación Ambiental de la Universidad de Antioquia, en dicho trabajo se utilizaran imágenes y grabaciones audiovisuales de mi hijo(a), con fines exclusivamente Educativos.

Cualquier inquietud, contactarse al correo: [adela.nobles@udea.edu.co](mailto:adela.nobles@udea.edu.co)

Firma padre de familia o acudiente: Jenny M C c.c. 44.006855



CONSENTIMIENTO INFORMADO

SU PARTICIPACIÓN EN ESTE TRABAJO ES TOTALMENTE VOLUNTARIA.

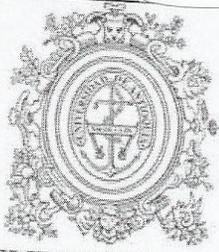
**UNIVERSIDAD DE ANTIOQUIA**  
1803

Yo: Jailen M. Castano identificada con cedula de ciudadanía numero: 7175537 autorizo a mi hijo(a) MATEO CASTANO para que participe en el desarrollo de la práctica pedagógica, y trabajo de grado titulado: EL JUEGO Y SU PAPEL MOTIVADOR EN LA EVALUACION DE LAS CIENCIAS NATURALES, el cual es realizado por: Adela Cecilia Nobles Mercado, José David Yepes Rendón y Juan Carlos Estrada Estrada, estudiantes de la Licenciatura en Educación Básica con Énfasis en Ciencias Naturales y Educación Ambiental de la Universidad de Antioquia, en dicho trabajo se utilizaran imágenes y grabaciones audiovisuales de mi hijo(a), con fines exclusivamente Educativos.

Cualquier inquietud, contactarse al correo: [adela.nobles@udea.edu.co](mailto:adela.nobles@udea.edu.co)

Firma padre de familia o acudiente: Jailen M. Castano c.c. 7175537

D  
LA



CONSENTIMIENTO INFORMADO

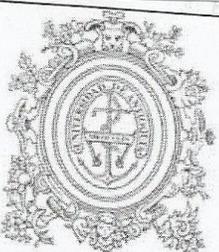
SU PARTICIPACIÓN EN ESTE TRABAJO ES TOTALMENTE VOLUNTARIA.

**UNIVERSIDAD DE ANTIOQUIA**

Yo: Jorge E Muñoz, identificada con cedula de ciudadanía numero: 71.186679, autorizo a mi hijo(a) Cristian A Muñoz para que participe en el desarrollo de la práctica pedagógica, y trabajo de grado titulado: EL JUEGO Y SU PAPEL MOTIVADOR EN LA EVALUACION DE LAS CIENCIAS NATURALES, el cual es realizado por: Adela Cecilia Nobles Mercado, José David Yepes Rendón y Juan Carlos Estrada Estrada, estudiantes de la Licenciatura en Educación Básica con Énfasis en Ciencias Naturales y Educación Ambiental de la Universidad de Antioquia, en dicho trabajo se utilizaran imágenes y grabaciones audiovisuales de mi hijo(a), con fines exclusivamente Educativos.

Cualquier inquietud, contactarse al correo: [adela.nobles@udea.edu.co](mailto:adela.nobles@udea.edu.co)

Firma padre de familia o acudiente: [Firma] c.c. 71.186679



CONSENTIMIENTO INFORMADO

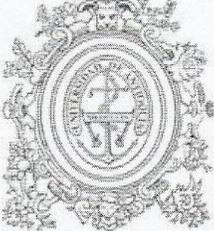
SU PARTICIPACIÓN EN ESTE TRABAJO ES TOTALMENTE VOLUNTARIA.

**UNIVERSIDAD DE ANTIOQUIA**

Yo: Jennifer Ampudia, identificada con cedula de ciudadanía numero: 69021098, autorizo a mi hijo(a) Manana Pardo para que participe en el desarrollo de la práctica pedagógica, y trabajo de grado titulado: EL JUEGO Y SU PAPEL MOTIVADOR EN LA EVALUACION DE LAS CIENCIAS NATURALES, el cual es realizado por: Adela Cecilia Nobles Mercado, José David Yepes Rendón y Juan Carlos Estrada Estrada, estudiantes de la Licenciatura en Educación Básica con Énfasis en Ciencias Naturales y Educación Ambiental de la Universidad de Antioquia, en dicho trabajo se utilizaran imágenes y grabaciones audiovisuales de mi hijo(a), con fines exclusivamente Educativos.

Cualquier inquietud, contactarse al correo: [adela.nobles@udea.edu.co](mailto:adela.nobles@udea.edu.co)

Firma padre de familia o acudiente: [Firma] c.c. 69021098



CONSENTIMIENTO INFORMADO

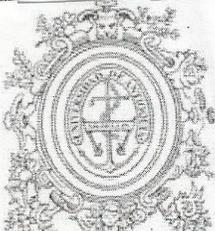
SU PARTICIPACIÓN EN ESTE TRABAJO ES TOTALMENTE VOLUNTARIA.

**UNIVERSIDAD DE ANTIOQUIA**  
1803

Yo: Mabel Lopez Zapata, identificada con cedula de ciudadanía numero: 21527233, autorizo a mi hijo(a) Laura Daniela Ciso para que participe en el desarrollo de la práctica pedagógica, y trabajo de grado titulado: EL JUEGO Y SU PAPEL MOTIVADOR EN LA EVALUACION DE LAS CIENCIAS NATURALES, el cual es realizado por: Adela Cecilia Nobles Mercado, José David Yepes Rendón y Juan Carlos Estrada Estrada, estudiantes de la Licenciatura en Educación Básica con Énfasis en Ciencias Naturales y Educación Ambiental de la Universidad de Antioquia, en dicho trabajo se utilizaran imágenes y grabaciones audiovisuales de mi hijo(a), con fines exclusivamente Educativos.

Cualquier inquietud, contactarse al correo: [adela.nobles@udea.edu.co](mailto:adela.nobles@udea.edu.co)

Firma padre de familia o acudiente: Mabel Lopez Zapata c.c. 21527233



CONSENTIMIENTO INFORMADO

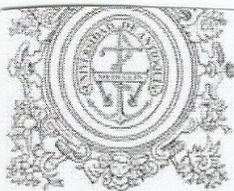
SU PARTICIPACIÓN EN ESTE TRABAJO ES TOTALMENTE VOLUNTARIA.

**UNIVERSIDAD DE ANTIOQUIA**  
1803

Yo: Alicia Restrepo, identificada con cedula de ciudadanía numero: 1.017.131.956, autorizo a mi hijo(a) Alexis Rodriguez para que participe en el desarrollo de la práctica pedagógica, y trabajo de grado titulado: EL JUEGO Y SU PAPEL MOTIVADOR EN LA EVALUACION DE LAS CIENCIAS NATURALES, el cual es realizado por: Adela Cecilia Nobles Mercado, José David Yepes Rendón y Juan Carlos Estrada Estrada, estudiantes de la Licenciatura en Educación Básica con Énfasis en Ciencias Naturales y Educación Ambiental de la Universidad de Antioquia, en dicho trabajo se utilizaran imágenes y grabaciones audiovisuales de mi hijo(a), con fines exclusivamente Educativos.

Cualquier inquietud, contactarse al correo: [adela.nobles@udea.edu.co](mailto:adela.nobles@udea.edu.co)

Firma padre de familia o acudiente: Alicia RPO c.c. 1.017.131.956



**UNIVERSIDAD  
DE ANTIOQUIA**

1803

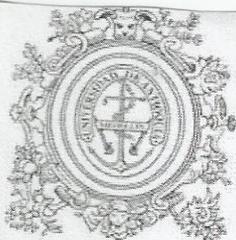
CONSENTIMIENTO INFORMADO

SU PARTICIPACIÓN EN ESTE TRABAJO ES TOTALMENTE VOLUNTARIA.

Yo: Marta Eugenia Tamayo, identificada con cedula de ciudadanía numero: 1039623444, autorizo a mi hijo(a) Karen Jimena Arroyave para que participe en el desarrollo de la práctica pedagógica, y trabajo de grado titulado: EL JUEGO Y SU PAPEL MOTIVADOR EN LA EVALUACION DE LAS CIENCIAS NATURALES, el cual es realizado por: Adela Cecilia Nobles Mercado, José David Yepes Rendón y Juan Carlos Estrada Estrada, estudiantes de la Licenciatura en Educación Básica con Énfasis en Ciencias Naturales y Educación Ambiental de la Universidad de Antioquia, en dicho trabajo se utilizaran imágenes y grabaciones audiovisuales de mi hijo(a), con fines exclusivamente Educativos.

Cualquier inquietud, contactarse al correo: [adela.nobles@udea.edu.co](mailto:adela.nobles@udea.edu.co)

Firma padre de familia o acudiente: Marta Tamayo c.c. 1039623444.



**UNIVERSIDAD  
DE ANTIOQUIA**

1803

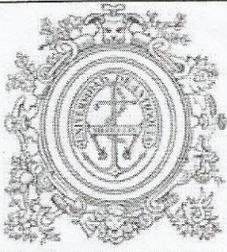
CONSENTIMIENTO INFORMADO

SU PARTICIPACIÓN EN ESTE TRABAJO ES TOTALMENTE VOLUNTARIA.

Yo: Milena Blandón, identificada con cedula de ciudadanía numero: 43262842, autorizo a mi hijo(a) Maisabel Escobar para que participe en el desarrollo de la práctica pedagógica, y trabajo de grado titulado: EL JUEGO Y SU PAPEL MOTIVADOR EN LA EVALUACION DE LAS CIENCIAS NATURALES, el cual es realizado por: Adela Cecilia Nobles Mercado, José David Yepes Rendón y Juan Carlos Estrada Estrada, estudiantes de la Licenciatura en Educación Básica con Énfasis en Ciencias Naturales y Educación Ambiental de la Universidad de Antioquia, en dicho trabajo se utilizaran imágenes y grabaciones audiovisuales de mi hijo(a), con fines exclusivamente Educativos.

Cualquier inquietud, contactarse al correo: [adela.nobles@udea.edu.co](mailto:adela.nobles@udea.edu.co)

Firma padre de familia o acudiente: Milena Blandón c.c. 43262842.



CONSENTIMIENTO INFORMADO

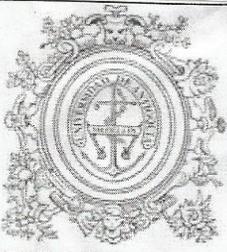
SU PARTICIPACIÓN EN ESTE TRABAJO ES TOTALMENTE VOLUNTARIA.

**UNIVERSIDAD DE ANTIOQUIA**

Yo: SANDRA VELEZ identificada con cedula de ciudadanía numero: 1017-154-574, autorizo a mi hijo(a) LAURA CAMILA ACUDELO para que participe en el desarrollo de la práctica pedagógica, y trabajo de grado titulado: EL JUEGO Y SU PAPEL MOTIVADOR EN LA EVALUACION DE LAS CIENCIAS NATURALES, el cual es realizado por: Adela Cecilia Nobles Mercado, José David Yepes Rendón y Juan Carlos Estrada Estrada, estudiantes de la Licenciatura en Educación Básica con Énfasis en Ciencias Naturales y Educación Ambiental de la Universidad de Antioquia, en dicho trabajo se utilizaran imágenes y grabaciones audiovisuales de mi hijo(a), con fines exclusivamente Educativos.

Cualquier inquietud, contactarse al correo: [adela.nobles@udea.edu.co](mailto:adela.nobles@udea.edu.co)

Firma padre de familia o acudiente: SANDRA VELEZ c.c. 1017-154-574.



CONSENTIMIENTO INFORMADO

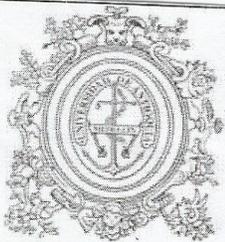
SU PARTICIPACIÓN EN ESTE TRABAJO ES TOTALMENTE VOLUNTARIA.

**UNIVERSIDAD DE ANTIOQUIA**

Yo: Luz Mary Torres identificada con cedula de ciudadanía numero: A3670-10513, autorizo a mi hijo(a) Simón Iñal Torres para que participe en el desarrollo de la práctica pedagógica, y trabajo de grado titulado: EL JUEGO Y SU PAPEL MOTIVADOR EN LA EVALUACION DE LAS CIENCIAS NATURALES, el cual es realizado por: Adela Cecilia Nobles Mercado, José David Yepes Rendón y Juan Carlos Estrada Estrada, estudiantes de la Licenciatura en Educación Básica con Énfasis en Ciencias Naturales y Educación Ambiental de la Universidad de Antioquia, en dicho trabajo se utilizaran imágenes y grabaciones audiovisuales de mi hijo(a), con fines exclusivamente Educativos.

Cualquier inquietud, contactarse al correo: [adela.nobles@udea.edu.co](mailto:adela.nobles@udea.edu.co)

Firma padre de familia o acudiente: Luz Mary Torres c.c. A3670-10513



CONSENTIMIENTO INFORMADO

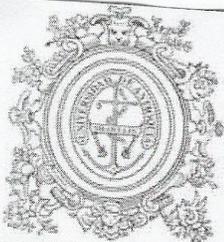
SU PARTICIPACIÓN EN ESTE TRABAJO ES TOTALMENTE VOLUNTARIA.

**UNIVERSIDAD  
DE ANTIOQUIA**

Yo: Irlenys Salgado, identificada con cedula de ciudadanía numero: 50918623, autorizo a mi hijo(a) Johan Perez S. para que participe en el desarrollo de la práctica pedagógica, y trabajo de grado titulado: EL JUEGO Y SU PAPEL MOTIVADOR EN LA EVALUACION DE LAS CIENCIAS NATURALES, el cual es realizado por: Adela Cecilia Nobles Mercado, José David Yepes Rendón y Juan Carlos Estrada Estrada, estudiantes de la Licenciatura en Educación Básica con Énfasis en Ciencias Naturales y Educación Ambiental de la Universidad de Antioquia, en dicho trabajo se utilizarán imágenes y grabaciones audiovisuales de mi hijo(a), con fines exclusivamente Educativos.

Cualquier inquietud, contactarse al correo: [adela.nobles@udea.edu.co](mailto:adela.nobles@udea.edu.co)

Firma padre de familia o acudiente: Irlenys Salgado c.c. 50.918.623



CONSENTIMIENTO INFORMADO

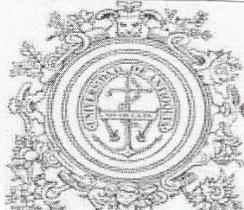
SU PARTICIPACIÓN EN ESTE TRABAJO ES TOTALMENTE VOLUNTARIA.

**UNIVERSIDAD  
DE ANTIOQUIA**

Yo: Luz Stella Gomez C., identificada con cedula de ciudadanía numero: 39435365, autorizo a mi hijo(a) (Nieta) Cristian Klya Camba para que participe en el desarrollo de la práctica pedagógica, y trabajo de grado titulado: EL JUEGO Y SU PAPEL MOTIVADOR EN LA EVALUACION DE LAS CIENCIAS NATURALES, el cual es realizado por: Adela Cecilia Nobles Mercado, José David Yepes Rendón y Juan Carlos Estrada Estrada, estudiantes de la Licenciatura en Educación Básica con Énfasis en Ciencias Naturales y Educación Ambiental de la Universidad de Antioquia, en dicho trabajo se utilizarán imágenes y grabaciones audiovisuales de mi hijo(a), con fines exclusivamente Educativos.

Cualquier inquietud, contactarse al correo: [adela.nobles@udea.edu.co](mailto:adela.nobles@udea.edu.co)

Firma padre de familia o acudiente: Luz Stella Gomez C. c.c. 39435.365



CONSENTIMIENTO INFORMADO

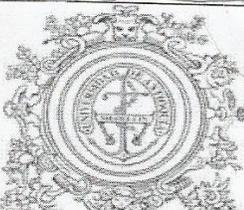
SU PARTICIPACIÓN EN ESTE TRABAJO ES TOTALMENTE VOLUNTARIA.

UNIVERSIDAD DE ANTIOQUIA 1803

Yo: Fabian Jimenez, identificada con cedula de ciudadanía numero: 90201922 autorizo a mi hijo(a) Sherick Daniela para que participe en el desarrollo de la práctica pedagógica, y trabajo de grado titulado: EL JUEGO Y SU PAPEL MOTIVADOR EN LA EVALUACION DE LAS CIENCIAS NATURALES, el cual es realizado por: Adela Cecilia Nobles Mercado, José David Yepes Rendón y Juan Carlos Estrada Estrada, estudiantes de la Licenciatura en Educación Básica con Énfasis en Ciencias Naturales y Educación Ambiental de la Universidad de Antioquia, en dicho trabajo se utilizaran imágenes y grabaciones audiovisuales de mi hijo(a), con fines exclusivamente Educativos.

Cualquier inquietud, contactarse al correo: [adela.nobles@udea.edu.co](mailto:adela.nobles@udea.edu.co)

Firma padre de familia o acudiente: [Signature] c.c. 90201922



CONSENTIMIENTO INFORMADO

SU PARTICIPACIÓN EN ESTE TRABAJO ES TOTALMENTE VOLUNTARIA.

UNIVERSIDAD DE ANTIOQUIA 1803

Yo: Mónica Restrepo, identificada con cedula de ciudadanía numero: 3165092289 autorizo a mi hijo(a) DILON CAYO para que participe en el desarrollo de la práctica pedagógica, y trabajo de grado titulado: EL JUEGO Y SU PAPEL MOTIVADOR EN LA EVALUACION DE LAS CIENCIAS NATURALES, el cual es realizado por: Adela Cecilia Nobles Mercado, José David Yepes Rendón y Juan Carlos Estrada Estrada, estudiantes de la Licenciatura en Educación Básica con Énfasis en Ciencias Naturales y Educación Ambiental de la Universidad de Antioquia, en dicho trabajo se utilizaran imágenes y grabaciones audiovisuales de mi hijo(a), con fines exclusivamente Educativos.

Cualquier inquietud, contactarse al correo: [adela.nobles@udea.edu.co](mailto:adela.nobles@udea.edu.co)

Firma padre de familia o acudiente: Mónica Restrepo c.c. 7037595-697