

Revista Actividad Física y Ciencias
Año 2021, vol. 13, N°1

ESTRATEGIAS LÚDICAS Y SU APLICACIÓN DIDÁCTICA EN LA RECONSTRUCCIÓN DE CONCEPTOS APLICABLES A LA ENSEÑANZA

PLAYFUL STRATEGIES AND THEIR DIDACTIC APPLICATION IN THE RECONSTRUCTION OF CONCEPTS APPLICABLE TO TEACHING

Lic. José Gregoria, Arrieta Serrano
arrietaserrano@gmail.com

Lic. Senit Maria, Sabaye Ponton
senitmaria19@hotmail.com

Recibido: 29-03-2021

Aceptado: 20-06-2021

Resumen

Este artículo está basado en el análisis de la investigación realizada en la Institución Educativa CASD Simón Bolívar de Valledupar con estudiantes del grado séptimo, en la cual se aplicó la metodología de investigación/intervención con el enfoque sistémico/complejo. El propósito de ésta, es promover didácticas que permitan la resignificación de la enseñanza y aprendizaje para lograr la formación integral de los estudiantes, con herramientas o estrategias pedagógicas como el juego, las artes escénicas, la pintura y la lectura, las cuales se transforman en estrategias lúdico-pedagógicas. Cabe señalar que la metodología es de Investigación/intervención, con enfoque sistémico-complejo, cuyo desarrollo llego a la conclusión de que la enseñanza de las áreas de Ciencias Sociales, Ciencias Naturales y Lenguaje debe generar en el estudiante una motivación a potencializar sus talentos y habilidades que le permitan descubrir su vocación para un cambio de su entorno sociocultural, y no como una simple transmisión de contenidos académicos, al aprovechar la estandarización y el contexto a través de la resignificación de estrategias didácticas, entre ellas las estrategias lúdicas que logren una formación integral en el estudiante, conceptualizándolas considerando las particularidades propias de su contexto y desde la perspectiva del ejercicio de la interdisciplinariedad para transpolar lo pedagógico a cualquier área del conocimiento, en este caso puntual, en la enseñanzas de las ciencias.

Palabras claves: Didáctica, estrategias lúdicas, investigación/intervención, formación integral, sistémico/complejo, reconstrucción de conceptos-contextos, interdisciplinariedad.

Abstract

This article is based on the analysis of the research carried out at the Educational Institution CASD Simón Bolívar de Valledupar with seventh grade students, in which the research / intervention methodology was applied with the systemic / complex approach. The purpose of this is to promote didactics that allow the resignification of teaching and learning to achieve the integral formation of students, with pedagogical tools or strategies such as games, performing arts, painting and reading, which are transformed into playful-pedagogical strategies. It should be noted that the methodology is Research / intervention, with a systemic-complex approach, whose development came to the conclusion that the teaching of the areas of Social Sciences, Natural Sciences and Language should generate in the student a motivation to enhance their talents and skills that allow them to discover their vocation for a change in their sociocultural environment, and not as a simple transmission of academic content, by taking advantage of standardization and context through the re-meaning of didactic strategies, including playful strategies that achieve a comprehensive training in the student, conceptualizing them considering the particularities of their context and from the perspective of the exercise of interdisciplinarity to transpolate the pedagogical to any area of knowledge, in this specific case, in the teaching of science.

Keywords: Didactics, recreational strategies, research / intervention, comprehensive, systemic / complex training, reconstruction of concepts-contexts, interdisciplinarity.

Introducción

La intención del presente trabajo investigativo se corresponde con la máxima aspiración de adentrarse en la práctica educativa, relacionado a la constante revisión y reconstrucción de conceptos y estrategias que permiten alcanzar la profesionalización de los procesos de enseñanza, el enfoque debe ser la determinación de los recursos y estrategias didácticas lúdicas para el desarrollo y formación integral de los estudiantes, con el fin de motivarlos en los procesos de aprendizaje, aportar al desarrollo de la formación integral y las habilidades del pensamiento, mediante la implementación de estrategias didácticas lúdicas.

La relevancia de la implementación de estrategias didáctica lúdicas para desarrollar el proceso continuo, permanente y participativo de enseñanza aprendizaje que busca ampliar armónica y coherentemente todas y cada una de las dimensiones del ser humano, primeramente, la actividad rectora en edades de juego, uno que genera aprendizajes. Los años de infancia y adolescencia son una etapa fundamental en el curso de vida de los individuos, en la que se establecen las bases para el desarrollo cognoscitivo, emocional y social (Morrison, 2005); es por ello, que las experiencias que se tengan en esta etapa serán primordiales para el encause de su vida a futuro. Por esta razón, las prácticas pedagógicas que se favorezcan deben ser planeadas y orientadas, satisfaciendo, por ende, las necesidades educativas; en efecto, los diversos aprendizajes que se adquieren durante esta etapa dejan una huella perdurable.

Este artículo permite conocer e identificar las diferentes y estrategias pedagógicas lúdicas que los docentes pueden efectuar en el aula de clase; detallando factores como: su transcendencia, principalmente a la transformación social, avances y a los intereses ajustados a los estudiantes, desarrollados en la investigación: *La Resignificación de las Estrategias Didácticas para la formación integral en la Institución Educativa CASD Simón Bolívar de Valledupar*. Estos mismos factores son los que le han exigido a la educación implementar metodologías que motiven el trabajo del estudiante, dentro del aula y extensible de ser aplicado fuera de ella, esto con el objetivo de beneficiar los métodos de enseñanza y promover aprendizajes significativos, que se traduzcan en el alcance del máximo potencial y desarrollo integral de los estudiantes.

Dejando claramente establecido que lo didáctico que puede ser de gran influencia motivacional en el ámbito educativo, viéndose esto se reflejado en los resultados académicos del alumnado cuando están motivados por todas estas herramientas pedagógicas de naturaleza lúdica e innovadoras, cuyo fin último es despertar su interés, promover el aprendizaje significativo y facilitar la adquisición del conocimiento con un proceso más dinámico, con un alto nivel de involucramiento de los estudiantes. Es decir, si el uso eficiente de dichas estrategias es eficiente y eficaz con un sentido investigativo, práctico y transformador.

Lo anterior es relevante, si el objetivo es adaptarse al nivel de los estudiantes actuales, aprovechando el desarrollo que ha tenido la sociedad moderna, la inserción de la tecnología en los procesos de enseñanza y aprendizaje como herramientas pedagógicas, como algo ineludible. Por ello es imperativo que los educadores se muestren de acuerdo con el hecho de que los estudiantes poseen conocimientos previos a los que están por adquirir, incluso que puede establecer barreras y/o condicionantes, y aunque, en algunos casos no es científico, brindan las bases para permitir la inserción del nuevo aprendizaje en su estructura mental y cognitiva.

Propósito de la Investigación

Promover estrategias lúdicas cuya aplicación didáctica permita la reconstrucción de conceptos aplicables a la enseñanza.

Derivación Gradual de Propósitos

- Considerar la inclusión de acciones y estrategias que logren aprovechar las habilidades y destrezas, las potencialidades cognitivas de la población de estudiantes.
- Indagar de pre-saberes incluyendo los procesos dentro de las aulas de clase
- Desarrollar estrategias lúdicas para su aplicación didáctica en la reconstrucción de conceptos aplicables a la enseñanza

Justificación de la Investigación

A tal efecto se hace necesario desarrollar esta investigación sobre la base de considerar la inclusión de acciones y estrategias que logran aprovechar las habilidades y destrezas, las potencialidades cognitivas de la población de estudiantes, por lo que jugó un papel fundamental el indagar de pre-saberes a partir del de cuestionarios con preguntas básicas sobre el tema que se va a abordar, a través de preguntas no solo del tema sino incluyendo los procesos dentro de las aulas de clase. En consecuencia, se preparó el contexto para el nuevo conocimiento y su enlace con el existente.

Antecedentes Investigativos

Cabe señalar, que algunos docentes ponen en práctica orientaciones pedagógicas generales, careciendo de opciones claras y expresas que les permitan dar atención a la diversidad de capacidades cognitivas y de razonamiento que poseen los alumnos, tal como lo expresa Camargo (2011) en su artículo Dimensiones interactiva, discursiva y didáctica del estilo de enseñanza. En el caso específico de la enseñanza de las Ciencias Naturales, el reto fue identificar diferentes estilos de enseñanza de los profesores de esa área, comportamiento comunicativo observado, contextos de los grupos y establecer la relación de estos con logro cognitivo, lo cual se logró asumiendo un enfoque observacional-descriptivo que identifico de aspectos interactivo-discursivos de los profesores y estableció asociaciones. Como resultado, los autores lograron enunciar nuevas dimensiones de estilo de enseñanza que dan cuenta de la actividad comunicativa del profesor de Ciencias en el aula: interactivas, discursivas y didácticas.

Sin escapar, como toda propuesta educativa, de centrarse en las necesidades del estudiante, en desarrollar el máximo de destrezas y habilidades, que lo lleven a una realización como ser en proceso de aprendizaje y de allí alcanzar mejor calidad de vida, con una educación ética y política, creativa en innovadora, en aras de un mejor ciudadano que renueve su entorno social.

Todo bajo la concepción de la premisa de que el estudiante, como un ser conformado por diversas dimensiones, preexistentes pero que deben ser desarrolladas y ejercidas en razón de dar lo mejor de sí mismo, en libre uso de su libertad.

Eso fue Justamente lo que se evidencio en los escenarios de intervención descritos en la tesis, estudiantes felices aprendiendo y desarrollando al mismo tiempo dimensiones como la comunicativa, la sociopolítica y la ética en medio de su libertad. En este orden de ideas, se destaca las dimensiones del ser a desarrollar en pro de la formación integral en los estudiantes (ver gráfico 1).

Se destaca, entonces una relación estrecha entre la sapiencia del docente, su estilo de transmitir el conocimiento con las dimensiones mencionadas. Indiscutiblemente, lo más adecuado es que el docente ponga en práctica estrategias didácticas lúdicas de acuerdo a la disciplina que imparte, dentro del contexto social, el nivel de enseñanza y las necesidades particulares individuales de cada alumno y que, adicionalmente, pueda hacerlas parte de cada momento del proceso educativo. Esto influye directamente en los resultados alcanzados y por ende en la calidad de la enseñanza y aprendizaje.

Desde esta perspectiva, son muchas las estrategias lúdicas que se pueden utilizar para maximizar los resultados y aprovechar para la reconstrucción del conocimiento mediante la redefinición de los conceptos, impregnándolos de la adecuación necesaria para quedar a la medida del área o tema a impartir. Un ejemplo vivencial fue la inclusión del blog educativo (descrito detalladamente en el capítulo cinco de la tesis). Si bien es cierto que los blogs educativos son útiles y que han brindado variados usos en la enseñanza de las ciencias de la educación, no es menos cierto que la pretensión de la investigación planteada de ir más allá de una sola realidad académica. Un claro ejemplo de lo anterior, ha sido que su uso ha incentivado a la unión familiar mediante actividades que requieren la participación de los padres y a otros miembros de la comunidad educativa, fomentando como valor agregado un valor fundamental como es el trabajo en equipo y el respeto por el aporte y participación de cada uno.

Del mismo modo, a través de la realización de procesos de actividades, haciendo uso activo del blog como un medio para estimular la adquisición de conocimiento, se ha propiciado una formación integral de quienes participan, debido a que en él se pueden desarrollar algunas de las dimensiones de los seres humanos que le permiten vivir en convivencia y ser útiles a la sociedad.

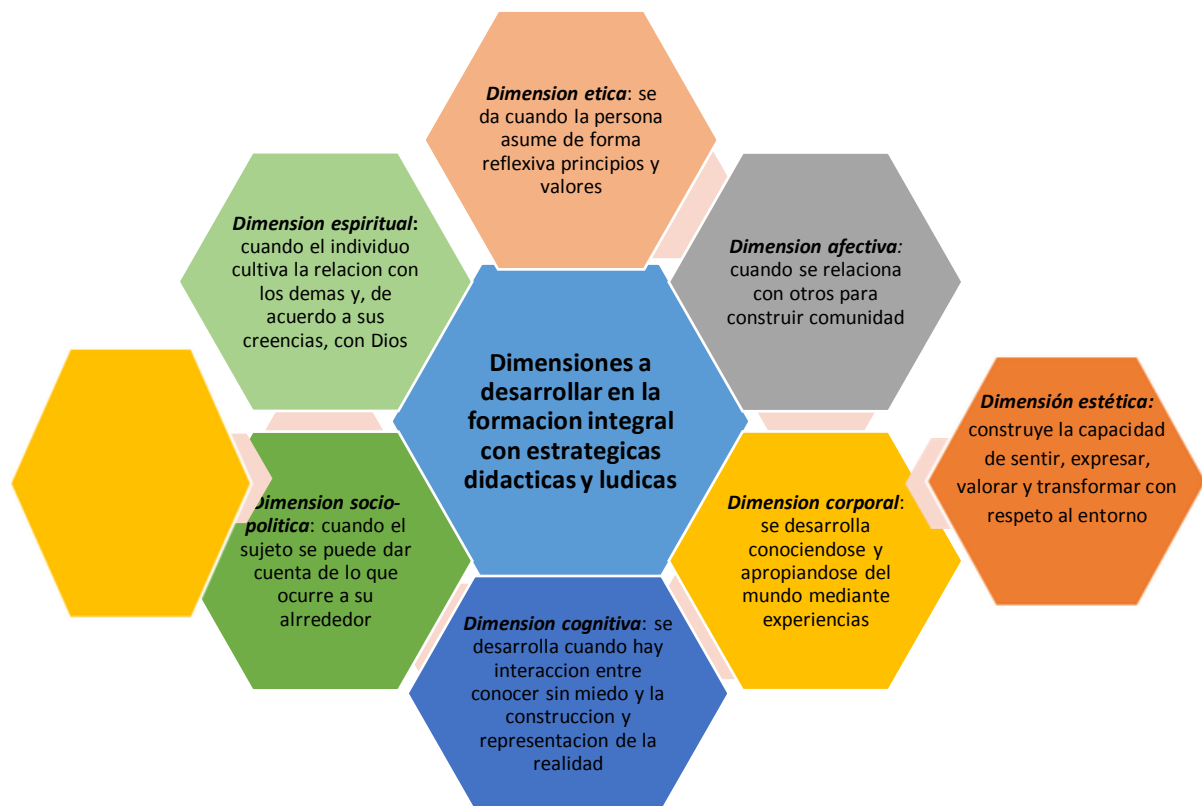


Gráfico 1. Dimensiones del ser a desarrollar en pro de la formación integral en los estudiantes.

Referentes teóricos

Por otra parte, al enfoque de la investigación fue sistémico/complejo, es decir, la visión que conduce a analizar las situaciones complejas de manera más holística; ambos criterios nacen ante la debilidad del método científico para estudiar situaciones humanas, sociales y ambientales, donde resulta imposible dividir el todo en sus partes. Este enfoque, en la educación, está basado en nociones psicopedagógicas como la categorización y la razón de la asignatura a impartir y del proceso didáctico lúdico aplicable, y alcanza un sistema de saberes y habilidades. Como afirma Morín (2001):

El paradigma de la complejidad proviene del conjunto de nuevos conceptos, nuevas visiones, de nuevos descubrimientos y de nuevas reflexiones que van a conectarse y reunirse. Se fundamenta en los principios de distinción, conjunción e implicación que nos permiten unir la causa y el efecto, este último volverá a la causa por retroacción. (p. 239)

En concordancia con lo anterior, este modelo es consecuencia de una nueva forma de percibir la realidad, se basa en reflexiones sobre el ser y el actuar de las personas en la sociedad, y aunque no son ideas nuevas, ya desde la antigüedad greco-romana se pretendió instituir las leyes a las que están sujetas la formación de un sistema de conocimiento. Al respecto, muchos autores han hecho uso de este enfoque para aprender los elementos que consienten diversos procesos. Por ejemplo: la elaboración de un sistema educativo con el uso de herramientas lúdicas y su estructuración de los procesos implícitos en el ejercicio docente en la escuela, aplicando un sentido indiscutible de originalidad y proyectando hacia el futuro.

En relación con este tema, en el siglo XX se produjo un gran desarrollo de las ideas del enfoque sistémico/complejo al mejorarse y aplicarse en más y diferentes áreas de la producción, los servicios, así como las investigaciones científicas y el avance tecnológico influyen directamente en la manera de idear conocimientos sociales, psicológicos y pedagógicos. En el proceso docente- alumno durante la enseñanza-aprendizaje, el enfoque sistémico/complejo incentiva su perfeccionamiento, al corregir haciendo y considerando las características propias del ámbito del aula, así como su organización, planeación y dirección.

En el sentido más estricto, podemos conceptualizar el enfoque sistémico complejo como el conjunto de factores afines entre sí, que componen un determinado proceso de formación integral, no sobreentendido en los elementos que componen que conforman el todo, es decir, que el modo de abordar los objetos y fenómenos no puede ser aislado, sino que tienen que verse como parte de un todo. Desde el punto educativo, la escuela hace parte de un sistema muy complejo, y simultáneamente, pertenece a un sistema en el que hacen vida activa diversos individuos, entre ellos estudiantes, profesores, padre de familia, tutores o responsables y comunidad en general.

Lo anterior sirve de fundamento para concebir nuevas propuestas educativa , como lo es el tema que nos ocupa, la redefinición de conceptos aplicables a la enseñanza, particularmente de las ciencias, con uso de estrategias lúdicas y su aplicación didáctica acorde con los temas a impartir, donde la adquisición y enseñanza de conocimiento se afronte integralmente y no de forma fragmentada, de una manera dinámica, divertida, que capte de la atención de los estudiantes y que no descuide los aprendizajes relevantes de tema.

Es decir, el conocimiento que se transmite debe fomentar la toma de consciencia, la obligación de pensar, y de aceptar que somos tan sólo una parte componente de un sistema más general (complicado, y en continua interacción), donde la educación con la práctica de herramientas lúdicas, puede ser el medio práctico para que los participantes cultiven la capacidad de percibir otros sistemas igual de complejos. Es importante señalar, las propiedades principales que lo caracterizan y que deben considerarse al aplicar este enfoque en la investigación:

- Los componentes: los elementos que constituyen el sistema. Por ejemplo: en el proceso docente-educativo, los componentes no personales son: el objetivo, el contenido, el método, el medio, la forma y la evaluación de la enseñanza.
- La estructura: abarca las relaciones establecidas los elementos del sistema, con un orden lógico de los mismos. Por ejemplo: en educación, la relación docente-alumno en función de las herramientas lúdicas y el tema a enseñar.
- Las funciones, entendiéndolas como las acciones que puede practicarse dentro del sistema.
- La integración que se refiere a los elementos que garantizan la estabilidad del sistema, confirmado mediante los medios de evaluación que además permitan la retroalimentación y la comprobación necesaria de toda estructura sistémica, como lo son: revisar si la exclusión de un elemento desarregla el sistema, si el conjunto fortifica la función de los elementos aislados y finalmente si el rendimiento es realmente superior, es decir, que el resultado no solo satisfaga, sino sobrepase las expectativas.

Se puede afirmar entonces, que el enfoque sistémico complejo en la reconstrucción de los conceptos aplicables al uso de estrategias didácticas lúdicas, es consistente en reunir los objetos y fenómenos según determinados rasgos o principios y ordenar las materias de acuerdo con las herramientas apropiadas, permitiendo una enseñanza armónica en estrecha relación con una diversidad de estrategias pedagógicas lúdicas, además de influir en la interiorización de contenidos, cumplen con otra función, que es desarrollar habilidades motrices, cognitivas, comunicativas y estéticas, que garanticen, el principal objetivo, el cual es un desarrollo integral en el estudiante.

Es por ello, que los docentes, quienes son los responsables de facilitar y promover el desarrollo de las habilidades, son los que escogerán o diseñarán las herramientas necesarias para comprender y hacer comprender la aplicación práctica de las mismas en torno al tema a desarrollar. En pro de mejorar el quehacer pedagógico del docente (Pérez, 2012), adaptar o crear

estrategias para mejorar la práctica educativa, al ejercerse de manera consciente donde se facilite el aprendizaje, el progreso y la apreciación del resultado alcanzado; así al preparar una clase o una actividad con procesos pedagógicos que evidencie el proceso evaluativo ponderando la apropiación del contenido.

Es por eso que es imperativo saber y practicar las herramientas pedagógicas lúdicas eficaz y eficientemente, dejando la forma tradicional y rutinaria y tradicional; la metodología se debe dar de una manera adecuada, conociendo las temáticas, la realidad escolar, y propiciando un contexto que favorezca el máximo aprendizaje. *Las herramientas lúdicas son para el docente las estrategias que transmitirán el conocimiento de los temas de una manera reveladora y entretenida, al usarlos adecuadamente.*

Para saber conocer si es la forma más adecuada, el uso de las herramientas lúdicas pedagógicas escogidas o diseñadas, se debe planear la clase de una manera consiente, predominando el pensamiento creativo, innovador, cómodo y comprometida, garantizando un ambiente que estimule y desarrolle las habilidades del estudiante dándoles libertad de experimentar, equivocarse y corregir y fijar el conocimiento.

El aplicar la sistematización en el ámbito educativo, tiene gran importancia en el estudio, porque favorece el proceso de pensamiento y reafirma el conocimiento adquirido, de modo que los alumnos recuerden bien las materias y los contenidos. Para que esto se desarrolle con eficacia y dé los resultados esperados, es vital someterse a tres pautas: identificar los principios en función de los cuales se realizara la sistematización, precisar los elementos aislados y basándose en un solo rasgo o principio determinado.

Es importante destacar que la mayoría de los docentes guardan estrecha relación en sus saberes, motivado al valor que les dan a las actividades que permiten enriquecer los procesos de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes. La variedad de didácticas lúdicas de las que pueden hacer uso, ayuda a fijar aprendizajes significativos permitiéndole al estudiante la relacionarse con el objeto de estudio. En este caso, la tarea fundamental de la Didáctica lúdica consiste en orientar el proceso docente-educativo sobre bases de métodos científicos de naturaleza sistémica, con criterios lógicos y pedagógicos que logren el máximo de efectividad en el aprovechamiento de los conocimientos, adquisición de habilidades y desarrollo de opiniones en los alumnos, a fin de capacitarlos para que puedan desempeñarse exitosamente en su proceso académico, prepararlos para la vida y el desempeño laboral.

De este modo, el sistema educativo satisface la responsabilidad de formar ciudadanos útiles, pensantes, capaces de resolver problemas y modificar situaciones en correspondencia con los valores que predominan en la sociedad, así como en respuesta a los requerimientos sociales, formativos y económicos de la sociedad.

En otro orden de ideas, la organización del proceso docente-educativo puede descansar, en parte, en las leyes didácticas lúdicas que enuncian las relaciones de este proceso con la realidad social y las interacciones entre sus elementos (objetivo, contenido, método, medio, forma y evaluación). Destaca entre ellos, el objetivo de enseñanza, que rige el carácter del proceso y lo orienta de acuerdo con los intereses pretendidos, subordinando los demás elementos. Las

integraciones de todos estos elementos constituyen varios subsistemas que representan distintos niveles como son, entre otros la carrera, disciplina, materia, contenido, métodos y labores docentes. Por lo tanto, en cada uno de estas unidades organizativas están presentes todos los elementos que lo caracterizan.

Se incorporan, por ende, a los procesos pedagógicos el uso de estrategias lúdicas que deben ser utilizados al momento de impartir la clase, teniendo presente los contextos, contenido y edad. No se puede obviar que los procesos metacognitivos funcionan de manera análoga a otros procesos cognoscitivos, como son la memoria, la atención, el lenguaje, y a la vez son coherentes con diversas áreas del conocimiento, como matemáticas, lecto-escritura y el diagnóstico y resolución de problemas y situaciones diversas.

Con la finalidad de conseguir un óptimo resultado cuando se imparte una clase o en cualquier actividad que suponga una acción de enseñanza, se deben conocer e incorporar los elementos pedagógicos como las estrategias lúdicas que permitirán que el docente ratifique la importancia que tiene utilizarlas que favorecen el aprendizaje, apartando la arbitrariedad que normalmente se utiliza al interior de las clases con métodos más tradicionales.

Abordaje Epistémico Metodológico

En este sentido, en el trabajo de investigación antes mencionada se definieron escenarios reflexivos utilizados en la Institución durante la intervención (metodología utilizada) como fueron el grupo focal y se aplicó una entrevista no estandarizada, denominada por Arias, (2016), como entrevista no estructurada, la refiere como basada en un diálogo o conversación cara a cara que no dispone de una guía de preguntas elaborada previamente, sin embargo se orienta por un objetivo previamente establecido, lo que permite definir el tema de la entrevista. (Pág. 74). Por su parte Rojas de Escalona la describe como una técnica basa que permite una acción comunicativa basada en la confianza y la libertad para expresarse, sin censuras de ningún tipo por parte del investigador, quien puso especial cuidado en sus expresiones orales y/o gestuales. (Pág. 91)

En esta fase los docentes fueron orientados por los docentes investigadores. Esto permitió la interacción dialógica entre observadores y observados, esta metodología proporcionó información acerca de la realidad de los estudiantes, con la exactitud requerida para la investigación, sus vivencias dentro y fuera del escolar y una visión de su contexto familiar. Esto permitió observar situaciones que influyen positiva o negativamente en el proceso de enseñanza y aprendizaje, lo que a su vez da la oportunidad de seleccionar o crear herramientas lúdicas totalmente convenientes al grupo a enseñar respondiendo a sus necesidades de incentivos adecuados para aprovechar su proceso de aprendizaje.

La razón de señalar lo anterior, es que permite significar que el proceso de enseñanza aprendizaje se debe adaptar a cada estudiante, aun cuando el trabajo se diseñe para grupos, en la medida de lo posible, respetando sus propios ritmos. Para lograr esto, los docentes deben adquirir competencias didácticas, entiendo estas como la habilidad de enseñar a otro a aprender de por vida, enseñar a pensar, definitivamente esto permitirá que el alumnado adquiera aprendizajes significativos que les ayudaran no solo en su desarrollo académico sino también en su vida diaria.

Como se ha descrito, dada las trasformaciones en el orden sociocultural que se vive en la actualidad, la educación se encuentra frente a un gran reto, consistente con los cambios que la actual realidad nos exige, entre otras cosas, la pandemia de covid que ha obligado a reinventar la forma de hacer las cosas, a fin de crear nuevos modelos pedagógicos que propicien una enseñanza desarrollante, innovadora que desafíe la creatividad de los estudiantes en todas las materias, en los diferentes niveles. Exponiendo que elementos son relevantes en un momento específico, que propicien el desarrollo, a la par, de la actitud creativa del docente, la destreza en la utilización de las estrategias didácticas lúdicas en las aulas de clase, creando un ambiente de intercambio como un valor formativo.

Por ello, el proceso enseñanza – aprendizaje debe realizarse con criterio lógico y pedagógico, lo que significa que el contenido de cualquier área del saber tiene una lógica interna propia y el criterio pedagógico señala que dicha lógica se debe adecuar a la lógica del aprendizaje, en la que hay que marcar diferencia entre la lógica de la asignatura y la propio del proceso didáctico. Esto se refiere a la repartición progresiva y con secuencia ordenada del conocimiento que conforma el contenido programático de la asignatura y que constituyen los fundamentos de la ciencia.

Esto se encuentra estrechamente vinculada, con la necesidad de una labor conjunta entre el docente y los estudiantes, en la que está presente la asimilación real contenido de estudio, que debe ser lo más activo, maximizado e independiente posible. Se hace indispensable, para el correcto desarrollo del estudio y el trabajo independiente, el estructurar, con lógica, la actividad intelectual del estudiante, lo cual se logra ayudando a los estudiantes a adquirir determinadas habilidades, que lo prepararán para la vida y los capacitarán para ser más eficientes en su trabajo futuro.

Lo anterior, de la mano con la metodología aplicada en la investigación/intervención, como lo expresan Gómez y Taracena (2014), al señalar que la intervención socioeducativa conduce a la toma de conciencia crítica de los fenómenos sociales y de la relación del actor, sea educando o educador, con su entorno; lo que implica una posición de implicación, pertenencia e interés en los problemas propios y desde ahí poder ingeniar formas de acción grupales y/o individuales, lo cual hace factible la creación de conocimiento pertinente para la población objeto del trabajo de investigación. Por consiguiente, los autores abordaron categorías de didáctica general, didácticas específicas como las estratégicas lúdicas y la formación integral, sin dejar de señalar en que consistió la de intervención educativa en su papel como componente de cambio, conduciendo indiscutiblemente a la toma de conciencia de los fenómenos sociales y de la relación con el educando o educador y su entorno.

Los fundamentos a partir de los cuales que se construye la metodología de la investigación analizada son: mejorar profesionalmente a los docentes, con capacitación actualizada, sin interrumpir su continuidad de clases; practicar las ideas propuestas de cambio en el contexto particular de la población objeto de estudio, y garantizar la transmisión de aprendizajes de los estudiantes.

El ciclo de intervenciones comenzó con entrevistas a los docentes (actores escolares que mostraron interés en participar). El objetivo fue asegurar la participación voluntaria de los docentes, para asegurar la total ausencia de la influencia de factores condicionantes, garantizando el espíritu formador y la actitud abierta a la incorporación de cambios a las estrategias hasta el momento aplicadas, durante este proceso se hace el diagnóstico cognitivo a los niños a cargo de los docentes participantes, acorde con la oferta de apoyo para lograr mejoras en determinados aprendizajes, se establecieron acuerdos y compromisos entre los docentes y los docentes investigadores formadores, para lograr intervenir y obtener los cambios deseados.

En esta etapa de la investigación, el diagnóstico preciso de los cambios requeridos y ajustados al contexto del grado ocurre desde el momento en el que el docente participa en las actividades pedagógicas en el aula, en la implementación de las estrategias didácticas y realiza evaluaciones a los estudiantes que evidencien los conocimientos previos, los aprendizajes esperados y los convenidos entre una actividad de intervención a otro. Juega en esto un papel fundamental la observación del proceso de enseñanza y aprendizaje que sucede en el aula y el examen de los resultados de las evaluaciones realizadas antes y durante, que enfatizan los elementos necesarios de ser abordados en cada momento.

Para la documentación de la observación de las actividades pedagógicas se establecen escalas que ayudan a identificar con más precisión los aspectos que hay que modificar, cuyos contenidos definen las estrategias utilizadas, los ajustes que son necesarios implementar para que el proceso de intervención evolucione adecuadamente. El diagnóstico y las evaluaciones son primordiales para identificar los cambios a implementar en cada etapa del progreso del quehacer pedagógico, permitiendo un seguimiento preciso de los compromisos establecidos para cada período, identificando y evidenciando las dificultades encontradas y progresos que se presentan en la ejecución de las actividades de intervención preestablecidas.

Un aspecto importante es la práctica vivencial de cada evento de intervención, que promueven los cambios, llevándose a cabo experiencias de enseñanza-aprendizaje y considerando la relación docente-alumno en el aula, lo que implica: actividades con o sin materiales didácticos lúdicos manejables, evaluación de los aprendizajes logrados por los estudiantes sesión a sesión para establecer comparativos y abstracción de los beneficios y las dificultades observadas durante las actividades.

En virtud de esto, las intervenciones se planifican en fases, diferenciadas según el nivel de participación del docente, tales como iniciación: donde se realiza la acción pedagógica, se da forma para evidenciar en la práctica el cambio esperado; el docente evalúa la acción y luego

intercambia opiniones y reflexiones con el investigador, para que de manera conjunta se identifiquen y describan los cambios específicos abordados; de cooperación: donde docente e investigador ejecutan en conjunto la acción pedagógica diseñada y que supone la herramienta pedagógica lúdica a implementar; ambos coevalúan los resultados y la manera de mejorarlos; y finalmente de independencia: donde el docente, en función de su experiencia previa y considerando en sumas los cambios introducidos y los resultados alcanzados, propone, ejecuta y cualifica la actividad pedagógica, emite reflexiones e impulsa sus consideraciones del proceso en autonomía.

En resumen, al inicio las evaluaciones las diseña, las aplica y las corrige el investigador, luego el docente interviene equitativamente en el proceso y finalmente asumiéndolas en su totalidad. Es importante señalar que las evaluaciones son una acción pedagógica, que reflejan la intención de la enseñanza, y que de manera implícita demarca las capacidades que se busca desarrollar en los estudiantes, las que tengan significativa repercusión tanto en docentes como alumnos, porque proyecta la imagen de la calidad de los aprendizajes esperados en función de las situaciones que plantea y de los resultados.

La verdadera reflexión del docente, en virtud de lo anterior, es aquella que produce una motivación para el alcance de la meta acordada, principalmente para que haya un sentido de pertenencia con las mejoras implementadas por el docente. Cuando no sucede, resulta ser una adaptación del docente a la presencia del investigador o interventor, que hace insostenibles los cambios en el tiempo. Por estas razones, la reflexión, el reto afrontado y los medios utilizados son el núcleo del proceso de transformación del docente. Aquí la función del investigador o interventor es indispensable, ya que es quien encauzara la reconstrucción de nuevo conceptos, posibilitando a mediano y largo plazo el equilibrio o no durante las actividades de intervención, comunicando e influyendo en el desarrollo de la confianza del docente.

Una herramienta ideal para la intervención que permita la extracción de información necesaria para la reconstrucción de conceptos, puede realizarse con dinámicas de juego que generen el debate de conocimiento entre grupos de niños de diferentes grados. Este es una acción que además de aportar material para la reflexión de la intervención, se instituye en una gran inspiración casual tanto para los docentes como para los estudiantes, lo cual los impulsa a alcanzar las metas de enseñanza - aprendizaje. En la investigación analizada, el juego-debate se ejecuta al final del ciclo de acciones de intervención y participan todos los actores involucrados en el proceso con el objetivo del reconocimiento y compromiso de trabajo que se deben reconsiderar las veces que sea necesario, hasta aplicar y recrear estrategias didácticas lúdicas, modelizadas o discutidas que respondan a los requerimientos particulares de la materia y del contexto de cada grupo, con el fin de transformar los elementos deficientes del proceso de enseñanza y aprendizaje y consolidar un sentido diferente de la dinámica del aula para que sea funcional y genere los resultados esperados. De modo que el docente sea capaz de realizar las acciones pedagógicas autónomamente, y de adaptar las herramientas lúdicas por su cuenta, aplicando por sí solo lo aprendido para el logro del cambio necesario. Sin que esto signifique que eventualmente pueda requerir y buscar ayuda, ya que la actualización constante le permitirá

seguir mejorando en un proceso de profesionalización que es continuo dada la demanda que producen un sistema cambiante como lo es el ámbito educativo. Para finalizar, es importante las reuniones de intercambio entre docentes ya que les permitirá conocer puntos de vista diferentes que amplíen su visión y creatividad a la hora de diagnosticar, crear, implementar y evaluar.

En respuesta a esto, es fundamental la apropiación e integración al contexto, que sienta las bases para el éxito en la transformación del ejercicio y práctica educativa, la cual se medirá en función de que el docente se apropie del nuevo sentido del proceso de enseñanza - aprendizaje, trabajando en la relación docente- alumno. La investigación logra que ocurran los procesos de reproducción, construcción y desarrollo de estrategias lúdicas y su aplicación didáctica en la reconstrucción de conceptos aplicables a la enseñanza, así como la recreación de las mismas como generadoras de cambio puestas en práctica, dependiendo la apropiación y la re-contextualización especialmente de las motivaciones de los docentes y del contexto.

En este sentido, la metodología de Investigación/intervención propone la exposición y la discusión de las experiencias vividas por el docente protagonista y de los estudiantes como sujetos donde operan los cambios de modos de aprendizaje. Promoviendo igualmente el encuentro y el intercambio con otros docentes para la comparación de circunstancias métodos y resultados, ello mueve y refuerza la conciencia de las potencialidades de los educadores y el significado del esfuerzo al alternar, recrear y reconvertir continuamente sus habilidades y competencias en pro de su profesionalización y el logro del fin último que es la generación de aprendizajes permanentes en sus grupos.

No obstante, los medios utilizados para garantizar la apropiación y la re-contextualización pueden ser en un comienzo desalentadores al tener poco progreso e impulso dentro de los diversos contextos escolares, porque no es sencillo alcanzar las transformaciones necesarias y unificar que la escuela como un todo canalice una visión conjunta imperativa para mejorar como debe y se espera, y esto termina por no convencer a sus actores para genere un ambiente constante que proyecte los cambios actuales ni sienta las base para los cambios por venir, que requerirán de la habilidad de adaptación. Aquellas pocas escuelas que sí propician y haga sostenibles los cambios en el tiempo, tienen en común una autoridad que apoya el desarrollo intelectual global de toda su población. Por ello, se propone que una autoridad de la escuela participe del ciclo de intervenciones y se forme como asesor pedagógico, lo cual podría tener un mayor impacto para sostener la apropiación de los cambios.

Conclusiones

Concluyentemente, el aula es el espacio de práctica reconstruir y reelaborar las estrategias lúdicas de enseñanza para alcanzar aprendizajes significativos, evidenciado constantemente por investigadores, que indistinto de área o materia, utilizan la metodología de intervención en la realidad de cada aula, sin embargo, si dichas intervenciones no generan un efecto multiplicador y motivacional al resto de la escuela, y por ende no si no influye en todos los docentes

movilizándolos a replicar de manera autónoma en sus respectivas materias y aulas, el contexto se mantendrá pasivo terminando por desechar todo esfuerzo de innovación.

Lograr el efecto deseado se alcanzará solo con la aceptación voluntaria motivada por una convicción general de que las propuestas de adaptación y reconstrucción conceptual, así como la práctica de las maneras de introducir los cambios, de utilizar las herramientas lúdicas que sean las apropiadas, y por ello, se reproducen sin imposiciones. Sin embargo, nuestra tradición escolar de imposiciones sin comprensión ni compromiso, ha hecho que se popularice la ficción de cambio, que termina por falsear los caminos posibles que acarrear a las transformaciones necesarias.

Finalmente, no se puede dejar de destacar que uno de los aportes significativos de la investigación de la que parte el presente artículo, es la interdisciplinariedad en la enseñanza de las áreas de Ciencias Sociales, Ciencias Naturales y Lenguaje a partir de los diferentes guiones implementados. En el entendido de que la interdisciplinariedad es, en la educación, una estrategia pedagógica que implica la interacción de varias disciplinas, entendida como el diálogo y la colaboración de éstas para lograr la meta de un nuevo conocimiento (Van del Linde, 2007). Puede entonces definirse como la voluntad de averiguar, reunir y generar entre varias disciplinas, con el objetivo de obtener conocimiento acerca de un tema con característica de estudio nuevo, que sea diferente a los que con anterioridad ya hayan sido delimitados disciplinaria o multidisciplinariamente.

También puede entenderse como la fusión disciplinar, dentro de la cual convergen la cooperación entre diversas disciplinas, resultando en interacciones reales y nutridas; es decir, generación de valor agregado en los intercambios, con una visión más amplia, producto de las múltiples ópticas desde la que es analizado o estudiado un tema y, por consiguiente, un enriquecimiento mutuo de las diversas disciplinas.

De ese modo, se logra una transformación de conceptos, metodologías de investigación y de enseñanza-aprendizaje que elabore de marcos conceptuales más generales, pero de aplicación específica, en los cuales las diferentes disciplinas involucradas son adaptadas y pasan a depender unas de otras. Es por esta razón, que la interdisciplinariedad cobra sentido en la investigación, en el entendido de que permite la flexibilización de conceptos y estrategias lúdicas y su maleabilidad en la práctica, ampliando los marcos de referencia de la realidad a transformar, a partir de la permeabilidad y convergencia entre las verdades de cada uno de los saberes involucrados.

Un ejemplo de esto, fue la implementación de la “Asamblea Ambiental” que se desarrolló a través del juego de roles, permitiendo que los estudiantes representaran en actitud analítica los conflictos existentes en sus respectivos grupos; aprendiendo a asumir los roles de otro y desarrollar empatía y aprendiendo a ser observadores de la conducta social en sus contextos. Esta actividad, además, tiene una relación con el área de lenguaje por el desarrollo de la competencia comunicativa, investigativa y argumentativa de la temática, en este caso de Ciencias Naturales, con la utilización en contexto de conceptos de medio ambiente, recursos naturales, biodiversidad y contaminación; desarrollando las dimensiones mencionadas del ser humano, mediante

didácticas lúdicas aplicadas, reflejadas, por ejemplo, cuando se implementa la dimensión comunicativa en la producción escrita; la dimensión ética en una aplicación no cuestionable, como la producción original del contenido, en el trabajo en equipo al garantizar la participación igualitaria y cooperativa de todos los participantes, con respeto por las opiniones de los demás y la solidaridad; y la dimensión estética en el desarrollo de la creatividad al presentar su actividad.

De esta manera, se produce una transformación en la práctica pedagógica ya que el docente busca explotar con cada estrategia, las diferentes potencialidades de sus estudiantes, considerando con verdadero interés sus necesidades e intereses. Igualmente, el proceso de enseñanza - aprendizaje se impregna de dinamismo y aceptación, dando paso a que el estudiante sea un participante voluntario y activo.

Durante el desarrollo de la actividad “Asamblea Ambiental”, se evidenciaron cambios reveladores en cada uno de los docentes investigadores, como la manifestación de interés más en el desarrollo del estudiante que solo en el conocimiento. Es decir, ahora podían ver al estudiante como un individuo lleno de capacidades y diferentes formas de apropiarse del conocimiento, creando un ambiente de confianza y seguridad en el espacio educativo utilizado para la clase, que incentiva la interacción con el estudiante para lograr un aprendizaje eficiente y eficaz.

REFLEXIONES

Con la reflexión de los autores de la investigación, se puede concluir que, incluyendo nuevos modos al aplicar estrategias didácticas lúdicas, y en el mejor de los casos no solo adaptarlas, sino producir nuevas, se contribuye a una la formación integral significativa y perdurable en el tiempo. Además, esta propuesta investigativa puede aplicarse en otras áreas del conocimiento como ética, matemáticas e inglés, considerando las particularidades propias de cada asignatura, y en los diversos niveles o grados académicos, debido a que las estrategias didácticas lúdicas implementadas, se pueden modificar o adaptar a cualquier temática incentivando el desarrollo de las dimensiones cognitiva, espiritual, ética, comunicativa, afectiva, estética, sociopolítica y corporal.

Generalmente, se cae en la consideración de que la acción de enseñar es ventajosa para todo aquel que tenga algo que enseñar, si esto es cierto, entonces, todo profesional dedicado y con vocación, que conozca un área específica del saber, una disciplina académica o un oficio, se presumiría apto para enseñar. Bajo esta premisa, el uso de la didáctica lúdica quedaría relegada a un segundo plano en los procesos de enseñanza- aprendizaje, pues esta parte de la pedagogía como una herramienta para orientar el desempeño del educador, lo que es un proceso difícil, considerando que el aula de clases es heterogénea, por los estilos y ritmos de aprendizaje de los estudiantes que confluyen en un mismo espacio.

Por este motivo, actualmente, podemos encontrar diversos modelos didácticos lúdicos que dan una orientación clara sobre la forma cómo interactúan con el conocimiento a impartir,

colocando en consideración elemento que no deben obviarse, tales como: quién aprende (sus particularidades y contexto); cómo y quién enseña y las habilidades y destrezas con las que cuenta para ellos; cómo, cuándo y en qué situaciones enseña y con qué recursos preexistentes, adaptados o producidos originalmente para la situación en específico.

Esto se hace más alcanzable, si el docente hace propios los elementos necesarios que utilice para hacer del proceso de enseñanza - aprendizaje, una actividad extraordinaria, dinámica y agradable, que le permita al estudiante desarrollar habilidades para la reflexión y la convivencia armónica con los demás seres que le rodean, esto es una formación integral.

En el campo didáctico lúdico, el aporte producidos a partir de la investigación *“Resignificación de estrategias didácticas para la formación integral en la escuela en la Institución Educativa CASD Simón Bolívar de Valledupar”*, promueve didácticas, entre ellas lúdicas, que permitan la reconstrucción de las prácticas de la enseñanza y el aprendizaje que mejoren realmente a la formación integral en los estudiantes, para la organización y asimilación de información, el desarrollo de la creatividad; el aprovechamiento de los recursos tecnológicos; el desarrollo de habilidades cognitivas y argumentativas, la interdisciplinariedad entre las áreas de Ciencias Sociales, Ciencias Naturales y Lenguaje; el incentivo a participación activa de los estudiantes, la promoción del pensamiento crítico-reflexivo y de ciudadanía, el fortalecimiento del desempeño académico y a la formación integral en todas sus dimensiones.

Esto es labor cotidiana del docente, no implica el uso de estrategias lúdicas de enseñanza de forma mecánica a la práctica educativa, por el contrario, las descarta. Esta investigación enfatizó la contextualización considerando características, necesidades, intereses estudiantiles, entorno, que son decisivas en los procesos de enseñanza - aprendizaje. Ahora bien, la investigación asumió como una reflexión constante en la capacitación del quehacer docente desde lo didáctico, en busca de una praxis oportuna a las necesidades del estudiante actual, considerando lo relevante que es para la sociedad moderna la competencia en la formación integral del estudiante. Esto constituye el primer paso a la redefinición y reconstrucción del ejercicio de estrategias didácticas y lúdicas del docente.

En la práctica, el quehacer docente ha experimentado una transformación positiva y continuara enfrentando transformaciones decisorias y relevantes, ya que, además de adaptarse a los contenidos programáticos, la practica debe orientarse a transformar el aula de clase en un lugar perenne de investigación, que de ser aprovechado, resignificaría las estrategias didácticas lúdicas, como respuesta clara y oportuna a las necesidades e intereses de los estudiantes, y al mismo tiempo, desarrollan en ellos un pensamiento crítico-reflexivo.

Es en los procesos y trabajos de investigación donde se concibe un mejor sentido al quehacer docente y esto señala el camino a la renovación y transformación didáctica, haciendo surgir mejores y motivados docentes, por eso, es necesario implementar nuevas prácticas pedagógicas que fortalezcan los procesos de formación integral en la escuela, teniendo en cuenta los avances científicos, tecnológicos, y socioculturales de cada generación.

Se concluye que la investigación en el aula enfatizada en el estudiante, permite el conjunto de las didácticas, de manera que el docente pueda iniciar con una investigación sobre sus

estudiantes, es decir, manifestar sus intereses, talentos, ventajas competitivas de cada uno, factores favorables y áreas de oportunidad que incidirán en el aprendizaje del estudiante, a través de saber observarlo, como un ser humano con talentos e intereses, a la vez como un ser tanto de contenidos académicos, como de desarrollo de las dimensiones de formación integral.

Sin dejar de lado los elementos decisivos que influyen en el quehacer docente, tales como un docente investigador, un estudiante motivado, un verdadero diagnóstico sobre el proceso enseñanza - aprendizaje, la pertinencia de las didácticas de la enseñanza, de manera que, la enseñanza en el aula adquiera posibilidades reales de un acompañamiento docente más eficaz, eficiente y significativo donde se puede indagar e identificar y resolver los conflictos emocionales, psicológicos y académicos del estudiante en su vida escolar y romper el paradigma que afirma que esto no es posible con grupos grandes por el aula.

Cuando el quehacer docente es fundamentado solo al alcance del contenido programático y no considera al estudiante como un ser humano compuesto por diferentes dimensiones, se hace palpable la urgente necesidad de una educación enfocada en el ser. Por lo cual, las estrategias didácticas y lúdicas empleadas por el educador no solo deben satisfacer los estándares y ejes temáticos sino también, llenar las expectativas de los estudiantes donde éstos aprendan con una constante motivación.

Esta investigación demuestra que la enseñanza de las áreas de Ciencias Sociales, Ciencias Naturales y Lenguaje deben generar en el estudiante una motivación a potencializar sus talentos y habilidades que le permitan descubrir su orientación y vocación para transformar su entorno social, académico y cultural, incluso a nivel personal y no como una simple recepción de contenidos académicos que queden en letra muerta; aprovechando la estandarización y el contexto a través de la reconstrucción y conceptualización propia de estrategias didácticas y lúdicas que logren una formación integral en el estudiante.

La enseñanza, con una didáctica adecuada, será propensa a aumentar las opciones para y por los de los estudiantes de obtener y generar respuestas certeras, oportunas y adecuadas a los conflictos y tensiones que experimentarán en los diversos escenarios en el que se desenvolverán. Unas didácticas lúdicas que nazcan de la investigación de las necesidades e intereses en el marco de las dimensiones que componen al estudiante y que responda al desarrollo de éstas mismas, abre las puertas a la humanización de la actividad docente.

Referencias

- Arias, F. (2016). *El proyecto de investigación, guía para su elaboración*. Editorial Episteme. 5ta edición. Venezuela.
- Adúriz-Bravo, A., e Izquierdo, A. (2002). Acerca de la didáctica de las ciencias por disciplina autónoma. [Revista en Línea] *Revista Electrónica de Enseñanza de las Ciencias*, 1(3), pp.130-140. Disponible: http://reec.uvigo.es/volumenes/volumen1/REEC_1_3_1.pdf [Consulta: 2021, Febrero 7]

- Bolívar, A. y Bolívar, M. (2011). La didáctica en el núcleo del mejoramiento de los aprendizajes. [Revista en Línea] *Revista Perspectiva Educacional*, 50(2), pp. 3-26. Disponible: <http://www.perspectivaeducacional.cl/index.php/peducacional/article/viewFile/38/18> [Consulta: 2021, Febrero 7]
- Camargo, A. (2011) Dimensiones interactiva, discursiva y didáctica del estilo de enseñanza. El caso de las Ciencias Naturales. [Revista en Línea] *Revista Colombiana de Educación*, 60, pp. 173-177. Disponible: <http://www.scielo.org.co/pdf/rcde/n60/n60a12.pdf> [Consulta: 2021, Febrero 7]
- Camilloni, A. (1997). *De herencias, deudas y legados. Una introducción a las corrientes actuales de la didáctica*. En M.C. Delgadillo. (Ed.), *Corrientes didácticas contemporáneas* (pp. 17-39). [Libro en Línea] Buenos Aires, Argentina: Paidós. Disponible en: <https://lacionalconsaco.files.wordpress.com/2014/08/camilloni-corrientes-didacticas-contemporaneas-cap-1-2.pdf> [Consulta: 2021, Febrero 7]
- Campanario, J., y Otero, J. (2000). Más allá de las ideas previas como dificultades d aprendizaje: las pautas de pensamiento, las concepciones epistemológicas y las estrategias meta cognitivas de los alumnos de ciencias. *Enseñanza de las ciencias*: [Revista en Línea] *Revista de investigación y experiencias didácticas*, (18)2, pp. 155-169. Disponible en: <http://www.raco.cat/index.php/Ensenanza/article/view/21652/21486> [Consulta: 2021, Febrero 7]
- Guerra, Y., Mórtigo, A., y Berdugo, N. (2011) Formación integral importancia de formar pensando en todas las dimensiones del ser. [Revista en Línea] *Revista Educación y Desarrollo Social*, 8(1), pp. 48-69. Disponible en: <http://revistas.unimilitar.edu.co/index.php/reds/article/view/585/345>. [Consulta: 2021, Febrero 7]
- Gómez, E. y Taracena, E. (2014). La intervención-investigación en el terreno socioeducativo [Artículo en línea]. Disponible: http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-109X2014000200001. [Consulta: 2021, agosto, 15]
- Gómez y Gómez. Artículo La intervención-investigación en el terreno socioeducativo. [Revista en Línea] *Sináptica* no.43 Tlaquepaque jul./dic. 2014. Disponible en: http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-09X2014000200001 [Consulta: 2021, Febrero 7]
- Morín, E. (2001). La Epistemología de la Complejidad. [Documento en línea]. Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=90924279016>. [Consulta: 2020, septiembre, 19].
- Morrison, G. (2005). Educación infantil. Madrid: Editorial Pearson
- Pérez, S. (2012). Didáctica de la Expresión Musical en Educación Infantil. Valencia: Editorial Psylicom.
- Porlán, R. (1998). Pasado, presente y futuro de la didáctica de las ciencias. [Revista en Línea] *Enseñanza de las Ciencias*, 16(1), pp. 175-185. Disponible en: <http://www.raco.cat/index.php/ensenanza/article/viewFile/83243/108226> [Consulta: 2021, Febrero 7]

- Rojas de Escalona, B (2014). La investigación cualitativa, fundamentos y praxis. Caracas: FEDUPEL.
- Van del Linde, G. (2007, Jul-Dic). ¿Por qué es importante la interdisciplinariedad en la educación superior? Cuadernos de Pedagogía Universitaria, Año 4. No. 8. 11-13. Pontificia Universidad Católica Madre y Maestra, Rep. Dominicana
- VUAD-USTA. (2015). Lineamientos de Investigación Unidad de Investigación Vicerrectoría de Universidad Abierta y a Distancia. Bogotá D.C.: Universidad Santo Tomás.
- Devalle, A. (1996): La residencia de docentes: una alternativa de profesionalización, Proyecto D.A.R. Buenos Aires, Aique Grupo Editor.
- Herrera, M.; Regnault, B.; López, M.; Barrot, B., y Lassiter, E. (2000): Los maestros en Venezuela: diseño de carrera e incentivo institucionales. Informe final. Caracas, UCAB.
- Talavera M. L. (1994): Cómo se inician los maestros en su profesión. Bolivia, Ediciones Aguirre/CEBIAE.

Los autores

José Gregoria, Arrieta Serrano

Licenciado en Ciencias Naturales y Educación ambiental de la Universidad del Magdalena, especialista en formulación, gestión y evaluación de proyectos de desarrollo de la Universidad Cooperativa de Colombia (UCC), magister en Didáctica de la Universidad Santo Tomás. Con experiencia laboral en los niveles de básica, secundaria y universitario.

Senit Maria, Sabaye Ponton

Licenciada En Educación Básica de la Universidad de Pamplona
Especialista en Administración de la Informática Educativa de la UDES
Docente de Básica Primaria en Valledupar- Colombia.