



UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

Carrera de:

Educación Intercultural Bilingüe

Itinerario Académico en: Pedagogía de la Lengua Kichwa

La lúdica como recurso y estrategia didáctica para evaluar el aprendizaje de los estudiantes de 5to año de EGB de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “Suscal”.

Trabajo de Integración Curricular
previo a la obtención del título de
Licenciada en Ciencias de la
Educación Intercultural Bilingüe

Autora:

Janeth Gabriela Fajardo Pino

CI: 0302741962

Nancy Guadalupe Lema Pichizaca

CI: 0302742275

Tutor:

PhD. Silverio Jesús González Téllez

CI: 0151594165

Azogues - Ecuador

Agosto, 2020

Resumen:

La presente investigación surge a partir de las experiencias realizadas en las prácticas pre-profesionales vividas en diferentes contextos, en donde se ha observado desde ciclos anteriores que en las aulas de clase existen variedad de dificultades, específicamente en la forma de evaluación que aplican los docentes a sus estudiantes, puesto que en varias ocasiones se observó que los docentes utilizan una forma tradicional para evaluar como: cuestionarios escritos, distanciamiento, ubicación lineal, silencio total, con el objetivo de calificar la asimilación de contenidos del estudiante.

En consecuencia, en el 8vo ciclo en la UECIB “Suscal”, perteneciente a la comunidad de Pachón, Cantón Suscal y Provincia Cañar, surgió la idea de realizar un recurso didáctico lúdico específicamente para el espacio de evaluación y así poder dinamizar este proceso en donde los estudiantes sientan seguridad, participación, creatividad, al momento de responder las preguntas que el o la docente proponga.

Cabe mencionar, que en las prácticas realizadas en el aula de cuarto grado se aplicó un primer recurso lúdico de evaluación con el cual se obtuvo resultados positivos, y en efecto se generó un espacio armónico en donde los niños no se percataron que estaban siendo evaluados en el tema tratado, sino más bien lo vieron como un momento de distracción al finalizar la clase.

El resultado consiste en un recurso didáctico denominado *Yachana Ñan* que significa “El camino del saber”. Este recurso servirá como una herramienta para evaluar el aprendizaje de los contenidos de cada una de las materias y las habilidades que posee cada estudiante en el aula de 5to año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “Suscal”, ubicada en la comunidad de Pachón, cantón Suscal provincia de Cañar.

Este trabajo de investigación es de enfoque cualitativo, tomando como lineamientos teóricos la investigación acción participativa (IAP), durante este proceso se obtuvo diferentes datos por medio del método etnográfico educativo, ya que estuvimos en contacto directo con la comunidad educativa y esto nos permitió obtener información auténtica y verídica de nuestro objetivo de investigación, haciendo un énfasis en la parte descriptiva e interpretativa de las diferentes vivencias del contexto áulico. Asimismo, para enriquecer la investigación, se utilizó otras técnicas e instrumentos de recolección de datos como la *Lesson Study*, observación

participante en donde se evidenció la forma de evaluar los conocimientos de los estudiantes en el aula de clase, datos que fueron registrados en los diarios de campo, así también mediante las entrevistas no estructuradas a estudiantes y docentes se logró verificar la opinión de los niños ante el proceso de evaluación y cómo los docentes aplican la misma

Finalmente, nuestro proyecto de innovación educativa permitirá a los docentes pensar, repensar y crear nuevos instrumentos, estrategias, recursos y metodologías para la evaluación en el proceso de enseñanza-aprendizaje y de esta forma brindar una educación de calidad y calidez, además, será un referente que parte desde la cosmovisión y los conocimientos andinos, promoviendo un diálogo de saberes entre los dos conocimientos que interaccionan dentro del ambiente educativo.

Palabras claves: Evaluación, lúdica, recurso didáctico, y cosmovisión andina.

Abstract:

The present research arises from the experiences carried out in the pre-professional practices lived in different contexts, where it has been observed from previous cycles that in classrooms there are a variety of difficulties, specifically in the form of evaluation applied by teachers to their students, since on several occasions it was observed that teachers use a traditional way to evaluate such as: written questionnaires, distancing, linear location, total silence, in order to qualify the assimilation of student content.

Consequently, in the 8th cycle in the UECIB "Suscal", belonging to the community of Pachón, Cantón Suscal and Provincia Cañar, the idea arose of creating a recreational didactic resource specifically for the evaluation space and thus be able to dynamize this process where students feel secure, participation, creativity, when answering the questions that the teacher proposes.

It is worth mentioning that in the practices carried out in the fourth grade classroom, a first playful evaluation resource was applied with which positive results were obtained, and in effect a harmonious space was generated where the children did not realize that they were being evaluated in the topic discussed, but rather they saw it as a moment of distraction at the end of the class.

The result consists of a didactic resource called Yachana Ñan, which means "The path of knowledge." This resource will serve as a tool to evaluate the learning of the contents of each of the subjects and the skills that each student possesses in the 5th year classroom of Basic General Education of the Intercultural Bilingual Community Educational Unit "Suscal", located in the Pachón community, Suscal canton, Cañar province.

This research work has a qualitative approach, taking participatory action research (PAR) as theoretical guidelines. During this process, different data were obtained through the educational ethnographic method, since we were in direct contact with the educational community and this allowed us to obtain authentic and truthful information on our research objective, with an emphasis on the descriptive and interpretive part of the different experiences of the classroom context. Likewise, to enrich the research, other data collection techniques and instruments were used such as the Lesson Study, a participant observation where the way of evaluating the students' knowledge in the classroom was evidenced, data that were recorded in the diaries In the field, also



through unstructured interviews with students and teachers, it was possible to verify the opinion of children before the evaluation process and how teachers apply the same.

Finally, our educational innovation project will allow teachers to think, rethink and create new instruments, strategies, resources and methodologies for evaluation in the teaching-learning process and in this way provide a quality and warm education, in addition, it will be a reference that starts from the worldview and Andean knowledge, promoting a dialogue of knowledge between the two knowledge that interact within the educational environment.

Keywords: Evaluation, ludic, didactic resource, and Andean worldview.



Índice del Trabajo

1. Contexto comunitario.	12
1.1. Actividades socioeconómicas	13
1.2. La Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “Suscal” ...	15
1.3. Población estudiantil	17
2. Descripción del problema	18
3. Pregunta de investigación.....	20
4. Objetivos.....	20
4.1. Objetivo General.....	20
4.2. Objetivos Específicos.....	20
5. Justificación.....	21
6. Marco teórico	23
6.1. La lúdica.....	23
6.2. Importancia de la lúdica	23
6.3. ¿Qué es evaluación?	24
6.3.1. Tipos de evaluación.....	26
6.3.2. Momentos de la evaluación.....	28
6.4. Nuevas formas de evaluación.....	30
6.5. Recursos didácticos	30
6.6. Estrategias didácticas	32
6.6.1. Estrategias didácticas lúdicas.....	33



6.7. Recursos didácticos lúdicos para la evaluación.	34
7. Marco Metodológico	36
7.1. Paradigma y enfoque de la investigación.....	36
7.2. Métodos de recolección y análisis de la información.....	37
7.3. Técnicas e instrumentos	37
7.3.1. Observación participante.....	37
7.3.2. Diario de campo	38
8. Propuesta metodológica del recurso didáctico.....	39
8.1. Diagnóstico general del proceso de evaluación en el en la UECIB “Suscal”	39
8.2. Antecedentes para el diseño de la propuesta.....	46
9.4. Diseño de actividades	57
10. Socialización de la propuesta	70
11. Recomendaciones	73
12. Conclusiones	74
13. Referencias bibliográficas.....	75

Índice de fotografías

Fotografía 1 Vista general de la comunidad de Pachón	12
Fotografía 2 Actividades de sustento económico (Agricultura)	13
Fotografía 3 Sustento Económico (bordado)	14
Fotografía 4 Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “Suscal”.	15
Fotografía 5 Contexto áulico.....	17
Fotografía 6 Estudiantes en proceso de evaluación.	18
Fotografía 7 Docente y estudiantes de aula.	38
Fotografía 8 Indicaciones generales por parte de la docente de inglés	40
Fotografía 9 Expresiones de los niños escritas en los diarios de campo. (Diario1)	41
Fotografía 10 Expresiones de los niños escritas en los diarios de campo. (Diario 2).....	41
Fotografía 11 Ubicación de los estudiantes al momento de rendir los exámenes.	42
Fotografía 12 Diálogo abierto con los estudiantes.....	43
Fotografía 13 Recurso aplicado en la Lesson Study	44
Fotografía 14 Entrevista abierta a la docente de la Unidad Educativa.	45
Fotografía 15 Recurso lúdico aplicado en un primer momento.	46
Fotografía 16 Diseño preliminar elaborado a mano.....	52
Fotografía 17 Diseño preliminar elaborado a computadora.	53
Fotografía 18 Diseño de los 20 círculos presentes en el churo.	55
Fotografía 19 Representación de los colores principales del arcoíris en el churo y la chakana.	55
Fotografía 20 Diseño final del recurso didáctico lúdico para evaluación.	57
Fotografía 21 Planificación previa de la socialización de la propuesta.....	70

Índice de cuadros

Cuadro 1 Actividades, Materiales, Instrucciones y Reglas del juego.	59
Cuadro 2 Cuestionario de preguntas para la evaluación formativa.....	60
Cuadro 3 Planificación de Conocimientos y Dominios.....	66
Cuadro 4 Indicadores de evaluación para el estudiante.	68
Cuadro 5 Indicadores de evaluación para el docente.....	69

INTRODUCCIÓN

La Universidad Nacional de Educación (UNAE), pensando en los futuros profesionales, ve necesario el desarrollo del perfil docente mediante el saber práctico, como se menciona en el Modelo Pedagógico de la UNAE: “La formación de profesionales docentes tiene que lograr la integración de la teoría y la práctica, sólo allí los futuros docentes pueden darse cuenta de dónde están sus deficiencias y sus fortalezas” (Pérez, 2015, p. 1).

La realización de las Prácticas Pre profesionales (PPP), realizadas en la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “Suscal” (ubicada en la comunidad de Pachón, ubicada en el Cantón Suscal, provincia de Cañar), con todas las otras experiencias antes obtenidas durante el proceso de prácticas acumuladas en cada uno de los ciclos de estudio, han permitido plantearnos nuestro tema de investigación titulado: “La lúdica como recurso didáctico para evaluar el aprendizaje de los estudiantes de 5to año de EGB de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe Suscal”. Esta propuesta parte de las observaciones realizadas durante las prácticas pre-profesionales, debido a que en el transcurso de la experiencia áulica se pudo observar que para la evaluación de los conocimientos se utilizaba métodos tradicionales, como cuestionarios con varias preguntas, distancia entre los niños, silencio profundo, etc. Claramente se podía notar el estrés, la preocupación y desesperación de los niños, todo esto como resultado del diagnóstico realizado con anterioridad.

Para sustentar teóricamente este tema se abordará contenidos y bibliografía importante como: los tipos de evaluación, las estrategias didácticas, la lúdica como estrategia didáctica y de evaluación, recursos didácticos, etc. Todo esto para fortalecer y sustentar con valiosos aportes de diversos autores en nuestro tema de estudio. En consecuencia, como propuesta se elaboró un recurso didáctico lúdico para evaluar las distintas áreas básicas, entre ellas: Matemática, Ciencias Naturales, Estudios Sociales y Lengua y Literatura, el cual está diseñado para armonizar y ambientar de manera lúdica el proceso de evaluación evadiendo la habitual forma de evaluar en hojas de papel.

El recurso didáctico lúdico se establece como una vía para introducir otros ámbitos de evaluación que de alguna manera se han mantenido al margen dentro de las Instituciones

Educativas, como es la evaluación formativa, la cual se enfoca en identificar de una manera oportuna los ritmos de aprendizaje de los estudiantes. De la misma manera, ésta va a la par con la retroalimentación de contenidos en cada tema de estudio, permitiendo un diálogo abierto entre docente-estudiante, para reconocer la eficacia de las estrategias utilizadas por el docente en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Sin embargo, el recurso planteado carece de un proceso experimental dentro del salón de clases, debido a que no se pudo aplicar por causa de la crisis sanitaria COVID-19. Por ende, esto impide que podamos intervenir en el campo de acción, lo cual ha provocado reestructurar los objetivos antes planteados relativos a la implementación y evaluación de la propuesta de nuestro trabajo de titulación.

1. Contexto comunitario.

Fotografía 1 Vista general de la comunidad de Pachón



[Fotografía de Guadalupe Lema]. (Comunidad de Pachón, 2019).

Las prácticas preprofesionales se llevaron a cabo durante el 8vo y el 9no ciclo de carrera, que corresponden al año 2019-2020, en la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “Suscal”, misma que se encuentra ubicada en la comunidad de Pachón, perteneciente al Cantón Suscal de la provincia de Cañar. Esta colectividad es netamente indígena y se caracteriza por su vestimenta, idioma, costumbres, tradiciones y cosmovisión propia. Esta es una comunidad pequeña con una población aproximada de 200 habitantes. Según lo observado, la mayoría de población se auto identifica como indígena, pero el idioma de uso general es el español. Por ende, la lengua étnica, como es el *kichwa* sólo es hablada por las personas adultas de la comunidad, los mismos quienes lo utilizan en mayor medida que los jóvenes y niños. La Comunidad de Pachón está organizada por un cabildo y cuenta con servicios públicos básicos, vialidad, espacios de recreación y pequeños emprendimientos agrícolas entre otros.



1.1. Actividades socioeconómicas

Fotografía 2 Actividades de sustento económico (Agricultura)



[Fotografía de Guadalupe Lema]. (Comunidad de Pachón, 2019).

Mediante las vivencias y diálogos con algunos estudiantes y docentes de la institución se conoció que el sustento económico de las familias proviene de diferentes actividades como: la agricultura, ganadería, albañilería, comercio, limpieza de casas, así como la confección de polleras, blusas y rebozos (estos últimos expresan diseños únicos y espectaculares que se caracterizan por ser la vestimenta propia del contexto). Además, se pudo identificar que en la comunidad existe un nivel alto de migración interna y externa al país, proviniendo de esta actividad el sustento económico y bienestar de múltiples familias dentro del contexto.



Fotografía 3 Sustento Económico (bordado)



[Fotografía de Guadalupe Lema]. (Comunidad de Pachón, 2019).

Además, los pisos ecológicos que componen la zona son muy fructíferos permitiendo que se realicen cultivos de gran variedad de hortalizas, legumbres y tubérculos, por ello, gran parte de esos cultivos son comercializados en el mercado y para consumo familiar.

1.2. La Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “Suscal”

Fotografía 4 Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “Suscal”.



[Fotografía de Guadalupe Lema]. (Comunidad de Pachón, 2019).

La historia de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe (UECIB) “Suscal” ubicada en la comunidad de Pachón, perteneciente al cantón Suscal de la provincia de Cañar, se remonta al año de 1988, donde la población indígena, como niños y jóvenes, no tenían la oportunidad de estudiar, y, al mismo tiempo, que se respete su identidad cultural. Debido a esto, se tornó necesario para la comunidad un centro educativo que respete y valore las costumbres, vestimenta y características del pueblo indígena, además que tenga en cuenta la economía, puesto que la situación financiera de las familias no era estable.

La docente Rosaura Castro¹, profesora de la Unidad Educativa anunció que en aquel entonces únicamente se contaba con la Unidad Educativa Ambrosio Andrade Palacios dentro del cantón; centro, al que si deseaban acudir los padres de familia debían cortarles el cabello a los niños y las

¹ La licenciada Castro, R.es docente de la UECIB “Suscal” quien recuerda con tristeza la dura realidad que tenían que vivir la población, para poder recibir y tener derecho a la educación, siendo ella parte de esta lucha, logrando obtener un título gracias a la gestión que tuvieron que atravesar.

niñas, despojar de su vestuario tradicional y portar el uniforme perteneciente a dicho instituto, además, para poder integrarse se requería de una posibilidad económica buena, ya que estudiar en dicho lugar demandaba poseer suficiente dinero. En este sentido el centro hispano, como lo denominó la docente, estuvo violentando la integralidad de la juventud indígena, puesto que demandaba el corte de la “trenza” en los niños, y que las niñas renunciaran a su indumentaria con un alto valor cultural, como las blusas bordadas y las polleras.

Debido a estos factores la comunidad y las autoridades de aquel entonces, reflexionaron y se propusieron gestionar y crear un centro educativo bilingüe propio para el sector, mismo que albergue y respete la cultura, idioma, vestimenta, costumbres y tradiciones de los niños y jóvenes de la nacionalidad y de las demás comunidades aledañas al sector.

La comisión pro gestora de aquel entonces estuvo organizada por: David Antonio Lema, Vicente Camas, María Largo, Magdalena Lema, Virginia Pulla, el párroco Víctor Vázquez, Moisés Castro, Joaquín Castro, Pedro Zumba, Inocencio Loja, Pedro Humberto Lema, José Lema, Antonio Loja, Gertrudis Castro, entre otros. Estas personas acudieron al Ministerio de Educación en busca de su pedido, lo cual implícitamente representa las ilusiones de un pueblo marginado a través del tiempo. Uno de los requisitos que propusieron las autoridades fue que para crear un centro bilingüe este debía contar con un número que oscila entre 40 a 70 estudiantes; a partir de este enunciado, y con el sueño próximo a realizarse, la comisión persuade e incentiva a los miembros de la comunidad para que inscriban a sus representados dentro de este centro, anunciando lo importante que sería el estudio para erradicar el maltrato físico, psicológico, social y cultural que recibían sus hijos.

Una vez que se consiguió alrededor de 70 estudiantes y venciendo las múltiples barreras que se interpusieron, con el sueño firme y con la ilusión incesante de la ardua gestión, se inaugura el 8 de marzo de 1990, el centro educativo, a pesar de carecer de la infraestructura, peor aún sin mesas ni sillas. Al ver esta situación de los jóvenes y con el deseo de concretar la gestión, el padre Víctor Vázquez, representante de la Iglesia de aquel lugar dispuso prestar las instalaciones del convento para dar inicio a una educación para el pueblo indígena: “nosotros como estudiantes para poder ir a aprender teníamos que llevar piedras para poder usarlas como asientos”, afirma Rosaura Castro. Los docentes de aquel entonces eran: José Lema, Manuel Lema, Antonio Caizan, Víctor Vázquez, entre otros; con el paso del tiempo y gracias al esfuerzo y sacrificio de los líderes,

se logró comprar un terreno que está ubicado en la misma comunidad de Pachón para la posterior construcción de la UECIB “Suscal”.

Actualmente, tres décadas después, la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe Suscal se encuentra ubicada en la misma comunidad a diez minutos del centro cantonal. Dicha institución oferta los niveles educativos de inicial, básica y bachillerato y la dirección está a cargo del Licenciado Jorge Ortiz. Además, la institución pertenece al distrito educativo 03Do2 Cañar - Tambo - Suscal, con el código AMIE 03B00077, su sostenimiento es fiscal y pertenece al régimen Costa.

Cuenta con una infraestructura propia de acceso terrestre, la modalidad de trabajo es presencial y se trabaja en la jornada matutina. Actualmente cuenta con 18 docentes y con 335 estudiantes aproximadamente.

1.3. Población estudiantil

Fotografía 5 Contexto áulico



[Fotografía de Guadalupe Lema]. (Suscal, 2019).

La mayoría de sus estudiantes provienen de las comunidades pertenecientes al cantón Suscal, entre ellas tenemos a Rumi Loma, Pachón, Ocahuayco, Cruz Pata, Potrerillos, Dimiloma, Chocarpamba, Cercapata; del mismo modo, asisten estudiantes de la zona baja como Chilchil, Ducur y Javin. Es importante recalcar que a este centro educativo también asisten estudiantes mestizos, que viajan desde el cantón Cañar y del propio centro de Suscal.

Nuestras prácticas se desarrollaron específicamente en el aula de cuarto año, con la presencia de 10 niños, 7 mujeres y 3 hombres con una edad de 8 y 9 años.

2. Descripción del problema

Fotografía 6 Estudiantes en proceso de evaluación.



[Fotografía de Guadalupe Lema]. (Comunidad de Pachón, 2019).

En el proceso de las prácticas pre-profesionales realizadas en diferentes escuelas de carácter Intercultural Bilingüe, se ha observado que los docentes al momento de aplicar la evaluación con los estudiantes lo hacen de una manera tradicional, es decir, por medio de exámenes escritos y con finalidad de cuantificar respuestas objetivas, es decir con la intención de calificar la asimilación de conocimientos por parte de los estudiantes.

En este sentido, predomina la aplicación de cuestionarios escritos y exámenes orales como único recurso e instrumento de evaluación, tanto en la evaluación diagnóstica que generalmente se los aplica al iniciar un nuevo tema o unidad, y la sumativa que es aplicada al finalizar un quimestre.

Los actores educativos consultados no veían la importancia de la evaluación dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, y consideran la misma como una forma de medir y cuantificar sus conocimientos; es quizá por esto, que la evaluación genera ansiedad, desmotivación en los estudiantes, y se relaciona a las calificaciones numéricas como un requisito de obtener determinada nota que les permita ser promovidos al siguiente año escolar.

Por lo tanto, la evaluación se concibe como un instrumento que lleva al estudiante a rendir cuentas de lo que aprendió, cuando debe entenderse como un instrumento de acción pedagógica que permita al docente considerar las potencialidades y puntos débiles de cada uno de los estudiantes, a partir de ello considerarlos para el proceso de enseñanza y de aprendizaje por medio de la retroalimentación y por otro lado determinar si se ha conseguido o no desarrollar en los estudiantes los objetivos propuestos (Castillo y Cabrerizo, 2009). Entonces la evaluación como formación requiere una serie de valores, habilidades y sobre todo un cambio de actitud del docente hacia la evaluación, empezando por no reducir el proceso únicamente a una calificación final, convirtiéndolo en un elemento sancionador.

Es importante manifestar que este tipo de evaluaciones no responden a las necesidades del estudiante, es decir, los instrumentos de evaluación son diseñados de manera estándar sin tomar en cuenta las individualidades y los ritmos de aprendizaje de los niños. Una sola calificación cuantitativa no refleja el verdadero aprendizaje del estudiante; si un estudiante tiene excelentes notas no garantiza la eficacia del proceso de formación, y al mismo tiempo cuando existen casos de estudiantes que tienen un bajo rendimiento, no significa siempre que no sabe.

De forma similar llama la atención que la evaluación no es vista como parte del proceso enseñanza-aprendizaje, sino como una actividad aislada que se centra en medir conocimientos y destrezas de los niños, y tampoco se evidencia que los docentes, en base a los resultados de las evaluaciones, se cuestionen sus estrategias docentes y didácticas aplicadas en el aula de clase.

Por ende, surge la siguiente pregunta de investigación.

3. Pregunta de investigación

¿Cómo fortalecer la evaluación formativa mediante recursos didácticos lúdicos, con los niños de 5to año de EGB de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “Suscal”?

4. Objetivos

4.1. Objetivo General

Crear un recurso didáctico lúdico, motivador e innovador, para evaluar el proceso de enseñanza-aprendizaje en el aula de 5to año de EGB de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “Suscal”.

4.2. Objetivos Específicos

- Diagnosticar cómo se da el proceso de evaluación en el 5to año de EGB.
- Fundamentar con teoría y observaciones contextuales la propuesta de un recurso didáctico lúdico, motivador, innovador y en diálogo con el saber andino, para facilitar la evaluación formativa.
- Socializar el uso del recurso didáctico lúdico a la docente de 5to año para optimizar el proceso de evaluación en la enseñanza aprendizaje a través de servicios de video conferencia (ZOOM).

5. Justificación

Para poder motivar a los docentes a crear diferentes estrategias de evaluación debemos, en primer lugar, producir conciencia de la incesante dinámica social, misma que se expande a los contextos educativos, estableciendo nuevos retos en el diario vivir docente, es decir desprendernos de ciertos prejuicios, socialmente contruidos, acerca de las evaluaciones que están presentes a diario en el salón de clases. La evaluación no debería estar dirigida únicamente a los estudiantes sino también a los docentes ya que mediante este proceso nos permite ver las fortalezas y debilidades que como docentes se tiene en el proceso de enseñanza-aprendizaje para, de esta manera, direccionar su acción pedagógica y realizar cambios oportunos.

Los exámenes o pruebas escritas para muchos estudiantes son rutinarias y preocupantes, rutinarias porque cada temporada deben cumplir con ese examen, y preocupantes porque si no sacan una nota satisfactoria no podrán ser promovidos al próximo año.

Sin embargo, la evaluación educativa desde el paradigma de la complejidad no supone simplemente evaluar al alumno, sino también a los docentes y directivos, a la escuela en tanto en organización e institución, a los programas que conforman el marco jurídico político y la formulación pedagógica, el material didáctico y el contexto social y cultural (Boggino y Bares, 2016, p.13).

Contemporáneamente se pretende lograr que el aprendizaje en los estudiantes sea significativo, colaborativo e incluso divertido, por lo que también debe ser visualizado en el proceso de evaluación, intentando conseguir una evaluación dinámica en donde todos los niños se sientan motivados al momento de realizar la misma.

Dentro del Modelo del Sistema de Educación Intercultural Bilingüe (MOSEIB, 2013), indica que el docente debe “eliminar los mecanismos de dictado, copia, repetición memorística pues lo que se requiere es desarrollar la capacidad de atención, retención, imaginación y creación” (p.16). En acuerdo con la cita se quiere erradicar la memorización de contenidos, actividad identificada en los estudiantes antes de rendir un examen escrito.

Como se puede observar en el MOSEIB (documento guía para los docentes de la Educación Intercultural Bilingüe) se plantea abandonar las estrategias de enseñanza tradicionales como la

transcripción de la información y la memorización para rendir un examen. La evaluación no debe ser un fin, se debe considerar un proceso permanente y una oportunidad para retroalimentar.

Del mismo modo, el docente está en la obligación de planificar y crear nuevos recursos para poder aplicarlos en la evaluación, es decir, crear recursos que se alejen de la cotidianidad como es el caso de la evaluación. Dentro de esta investigación se concibe a la evaluación como un espacio en donde todos se sientan seguros y participen de una manera más activa y colaborativa, de esta manera el docente podrá responder a las necesidades e intereses de los estudiantes.

6. Marco teórico

Previo al desarrollo de la investigación correspondiente a nuestro tema de estudio, hemos realizado una búsqueda meticulosa y profunda de diversas fuentes bibliográficas recientes que fortalezca y fundamente nuestro trabajo, encontrando como resultado algunos documentos importantes que se detallan en los siguientes párrafos:

6.1. La lúdica

La lúdica implica un proceso activo en donde el objetivo principal es la diversión que puede involucrar la parte física y emocional del ser humano al momento de realizar la actividad de juego.

La lúdica está presente en el ser humano durante toda su vida adoptando diferentes formas. Cuando se es niño o adolescente, los juegos se caracterizan por ser impulsivos y de gran movimiento, pero el fin del juego sigue siendo el mismo: la superación de obstáculos sin la responsabilidad que esto conlleva en la vida real, lo cual genera placer y satisfacción que contribuyen a la realización personal y social (Ballesteros, 2011, p.15).

Es así que la lúdica siempre estará en nosotros fomentando recreación, la cual es una actividad importante para el desarrollo de la vida personal; esta actividad es aún más fuerte en los niños, ya que estos se encuentran en una etapa de curiosidad y exploración, por lo cual sería factible e importante involucrar el juego en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Por otra parte, en el ámbito escolar, Flores (2009) define “los juegos didácticos como una técnica participativa encaminada a desarrollar en los alumnos métodos de dirección y conducta correcta, estimulando así la disciplina con adecuado nivel de decisión y autodeterminación” (p.38). Según este autor, el juego puede pasar a ser una estrategia poderosa, con la cual logre una enseñanza aprendizaje significativa, además se puede promover lazos de amistad, diálogo, y trabajo en equipo, etc. Y por supuesto lograr los objetivos de aprendizaje. Cabe mencionar que entre las estrategias pedagógicas activas se encuentra el aprendizaje basado en el juego.

6.2. Importancia de la lúdica

Es importante tener en cuenta que, al momento de llevar actividades lúdicas al aula se convierten en recursos imprescindibles para los estudiantes y los mismos docentes, es decir, se

logra a que los estudiantes trabajen con voluntad propia dejando a un lado el miedo a equivocarse, pasando así a ser partícipes activos y creativos en el transcurso de la clase.

Las autoras Castellar, González, Santana y Coronado (2015) manifiestan que:

(...) la escuela es el ámbito ideal para tener la oportunidad de jugar, ya que el juego no es sólo un pasatiempo, y se debe aprovechar todo el potencial de educar a través de lo lúdico. También es sano considerar que los niños son verdaderos especialistas en juego y en modificar las conductas y actitudes por este medio (p.13).

Entonces es así que se considera que jugar y aprender debe funcionar en conjunto, en donde el docente deja de ser el único protagonista de la clase y los alumnos expresan sus conocimientos de manera dinámica y libre, es decir, apartar la idea de que el juego en el aula es una pérdida de tiempo, sino más bien, esta dinámica ayuda a que los niños se sientan motivados por la clase.

Por otro lado, está el trabajo de grado titulado “La lúdica como instrumento para la enseñanza – aprendizaje” de Monsalve, Foronda y Mena (2016). Estos autores reflexionan acerca de la importancia de abordar las estrategias de aprendizaje a través de la lúdica en la evaluación, las cuales son: dinámicas, chistes, mapas conceptuales, lluvias de ideas. Mediante estas estrategias se introduce nuevos planteamientos para transmitir conocimientos al estudiante dentro del salón de clases. Además, se establece la lúdica como una estrategia para afrontar la problemática de la desmotivación del estudiante a la hora de aprender, de igual forma como una metodología que favorece el aprendizaje significativo y autónomo.

6.3. ¿Qué es evaluación?

La evaluación no solo sirve para evaluar resultados cognitivos sino también para evaluar procesos, es decir, tiene fines de retroalimentación que sirve tanto para mejorar el aprendizaje de los estudiantes como para mejorar la enseñanza impartida, en el caso del docente. Bares (2016) afirma: “El concepto de evaluación ha tenido a lo largo de la historia diversas concepciones, pero estas no son azarosas sino que están íntimamente relacionadas con posturas éticas, ideológicas, epistemológicas, psicológicas y consecuentemente pedagógicas” (p. 13). En acuerdo con el autor, existen concepciones erróneas de que la evaluación es una etapa que se da al final del proceso de enseñanza, mismas que se representan en modelos pedagógicos que buscan por medio de la evaluación cuantificar conocimientos y tareas.

Es por ello, que un docente al momento de planificar debe tener en cuenta las competencias que se quiere alcanzar con los estudiantes y cómo evaluar las mismas ya antes planificadas. Es importante recalcar que la evaluación está presente en todo momento, y esta evaluación permite al docente mejorar o reforzar los conocimientos en los niños.

Por otro lado, Martínez (2015) señala la evaluación como instrumento del poder:

El poder implícito en la evaluación se ejerce de diversas maneras en la escuela, desde las formas más sutiles e inofensivas hasta el poder como violencia en el sentido que le da Bourdieu; pasando en el medio por nociones de poder como autoridad, dominio, control, inhibición, prohibición, obediencia, imposición, coacción, coerción, sometimiento y represión (p.11).

Es así que el proceso de evaluar a más de ser un asunto de conocer el grado de comprensión de los estudiantes, también resulta ser un instrumento de poder que está en las manos de los docentes y autoridades de las instituciones como los directores, puesto que estos son encargados de realizar dicho proceso; es allí donde nace e inicia ese temor y miedo en los estudiantes por que los docentes toman este proceso de manera estricta y juiciosa imponiendo un grado de importancia significativa a los resultados de la evaluación.

Así mismo, evaluar es un medio de intimidación a los estudiantes, porque es un espacio en donde se imponen reglas, sometimiento y represión, provocando graves estimulaciones negativas en el estado sentimental de los niños, con lo cual se da a conocer indirectamente los roles y el grado de poder oculto en la escuela y en el aula de clase.

Para erradicar este proceso negativo, los docentes debemos ser creativos, innovadores e investigadores; de esta forma poder aplicar nuevas estrategias y herramientas que equilibren los roles tanto del estudiante como del docente en el proceso de aprender incluyendo la evaluación, además, estas herramientas deben tener en cuenta los conocimientos de los niños, y permitir la participación activa y libre para que ellos mismos puedan ser autores de su propio conocimiento y así en conjunto promover una educación igualitaria, significativa, democrática y de calidad.

Asimismo, la autora Mora (2004) en su trabajo titulado “La evaluación educativa: concepto, períodos y modelos” hace una reflexión sobre los modelos que han fundamentado la evaluación educativa, permitiendo reflexionar acerca de la evaluación como una estrategia útil y necesaria

para el mejoramiento de la calidad de educación. En su artículo la autora narra las experiencias que ella obtuvo en investigaciones inscritas en el Instituto de Investigaciones Educativas. Ella trabajó en el nivel de educación primaria, como en el nivel de educación superior, involucrando a toda la comunidad educativa de docentes, padres de familia, personal administrativo y técnico.

En el artículo, la autora manifiesta que se deben considerar otros aspectos de la evaluación en donde no solamente los estudiantes tengan su calificación por lograr algunos aciertos en las pruebas o exámenes, sino también que los niños reciban una retroalimentación para el mejoramiento académico y personal tanto del personal docente como la población estudiantil.

En el mismo artículo la autora recalca que muchos docentes tienen miedo a aplicar nuevos métodos de evaluación, ya sea por el poco interés en asumir compromisos de participación y el miedo de enfrentar nuevos retos. Es importante manifestar que al momento de construir material para que sea aplicado en la evaluación debe ser claro y concreto de acuerdo a las necesidades de los estudiantes, es ahí en donde el docente debe reflexionar sobre enseñar y cómo evaluar mediante la búsqueda de diferentes técnicas de evaluación.

6.3.1. Tipos de evaluación

El primer tipo es según quién evalúa. El estudiante tendrá la capacidad para evaluarse a sí mismo, a su compañero y también al docente, lo que repercute de una manera positiva a la calidad de formación. Es entonces que se concibe a estos este tipo de evaluación con tres variantes: la autoevaluación, la coevaluación y la heteroevaluación.

La autoevaluación se entiende como “un proceso de autocrítica que genera unos hábitos enriquecedores de reflexión sobre la propia realidad” (Sánchez, 2004, p.20). Desde nuestra perspectiva, la autoevaluación es un espacio donde emergen momentos de análisis y reflexión de manera individual, en donde el estudiante de manera autónoma reflexiona sobre su proceso de aprendizaje y, de este modo tomar decisiones y expresar su ritmo de aprendizaje alcanzado con el fin último de provocar un trabajo en paralelo con el docente. Realizar esta tipo de evaluación ayuda a mejorar, o si el caso lo requiere cambiar las estrategias y recursos que utiliza el docente.

Por otro lado, la coevaluación se concibe como el proceso que tiene lugar entre compañeros, por ende, se establece como el espacio de valoración entre estudiantes en donde se identifican

logros alcanzados por sus pares, pero también se identifican áreas que se necesitan reforzar de acuerdo a los objetivos de aprendizaje.

La coevaluación es un fenómeno que rompe con la tradición, ya que es un proceso orientado por el pensar reflexivo, que desarrolla acciones racionales donde se valoran los logros cognitivos, afectivos y sociales, alcanzados por el alumno en el proceso de aprendizaje, en forma democrática, argumentativa y crítica (Sánchez, 2004, p.61).

Para que la coevaluación sea fructífera se hace necesario producir conciencia en el estudiante de su papel de evaluador del desempeño de su compañero, es por esto que, además de tener presente la capacidad de análisis, este proceso se debe llevar con responsabilidad. En este mismo sentido, los comentarios o críticas que emergen deben estar dentro del campo de la retroalimentación, es decir que sean constructivas hacia el desarrollo del estudiante. Además, se hace necesario que se cree un ambiente de confianza en donde se facilite la oportunidad de expresar las falencias verificadas inter-estudiantes.

Como último, la heteroevaluación se concibe entre docente-estudiante, es decir, que a diferencia de la autoevaluación y la coevaluación sale del campo estudiantil y es llevada a cabo por una persona externa, en este caso el docente de aula. “La heteroevaluación es la que realiza de manera unilateral el profesor u otras personas, se evalúa el desempeño y al aprendizaje significativo, que también aquí los criterios han de ser conocidos por las partes” (Restrepo, 2010, p. 96).

La heteroevaluación es un proceso que realiza el docente a sus estudiantes para verificar sus conocimientos, actitudes, aptitudes y habilidades de cada uno de los niños, es decir, es un espacio en donde se puede dar su respectiva retroalimentación académica según las necesidades de cada uno, logrando una educación de calidad y calidez. Para realizar la valoración al estudiante se debe hacer bajo ciertos criterios de evaluación, mismos que deben guardar una estrecha relación con los objetivos de aprendizaje del tema o de la unidad de estudio.

A modo de resumen, implementar dentro de la enseñanza los tres tipos de evaluación ayuda a dejar atrás la evaluación que hace solamente el docente hacia el estudiante (Heteroevaluación) como única posibilidad de valoración, para incluir o “dar voz” al estudiante dentro de los diferentes procesos formativos, representados por medio de la autoevaluación y la coevaluación.

Esto permitirá identificar fortalezas y debilidades que tienen los estudiantes y, por ende, una posterior valoración de la labor del docente quien deberá, si el caso lo amerite, cambiar, mejorar o innovar estrategias y recursos didácticos para obtener una enseñanza aprendizaje armónico, significativo y de calidad.

6.3.2. Momentos de la evaluación

El instructivo para la aplicación de la evaluación es un recurso que está destinado a todas las instituciones educativas a nivel nacional, ya sean estos de carácter EIB o hispana. Los momentos de la evaluación se organizan de acuerdo al transcurso del año lectivo y a su vez se divide por temas, unidades y quimestres, y en este tiempo se hacen presentes tres momentos de evaluación: diagnóstica o inicial, la evaluación formativa y la evaluación sumativa. En el Art. 186 del Reglamento de la LOEI (como se citó en INSTRUCTIVO PARA LA APLICACIÓN DE LA EVALUACIÓN ESTUDIANTIL, 2019) mencionan algunos momentos de evaluación según el propósito:

- a) Diagnóstica: Se aplica al inicio de un periodo académico (grado, curso, quimestre o unidad de trabajo) para determinar las condiciones previas con la que el estudiante ingresa al proceso de aprendizaje.
- b) Formativa: Se realiza en el proceso de aprendizaje para permitirle al docente realizar ajustes en la metodología de la enseñanza, y mantener informados a los autores del proceso educativo sobre los resultados parciales logrados y el avance en el desarrollo integral del estudiante.
- c) Sumativa: Se realiza para asignar una evaluación totalizadora que refleje la porción de los logros de aprendizaje alcanzados. (p.6)

Evaluación Diagnóstica: Hace referencia, cuando se tiene que ilustrar acerca de condiciones y posibilidades de aprendizajes iniciales o de ejecución de una o varias tareas. Esta implica evaluar tomando en cuenta varios pasos como: propósito, función y momento (Coello, 2001, p.2).

Por lo que la principal función de este tipo de evaluación es conocer el nivel o grado de conocimiento que los niños han adquirido en el grado o curso anterior sobre un proceso educativo, esta evaluación se realiza previamente al desarrollo de un tema, desde allí se puede partir con el

nuevo conocimiento que se desea enseñar, para evitar de esta manera vacíos y futuros problemas cognitivos en los estudiantes.

Evaluación Formativa: Trata cómo está ocurriendo el progreso de la construcción de las representaciones logradas por los alumnos. Además, importa conocer la naturaleza y características de las representaciones y, en el sentido de la significatividad de los aprendizajes, la profundidad y complejidad de las mismas; es decir, la riqueza cualitativa de las relaciones logradas entre la información nueva a aprender y los conocimientos previos, esta evaluación debe ser interactiva, proactiva y retroactiva (Díaz y Barriga, 2002, p. 406).

Por lo tanto, esta evaluación trata de averiguar cómo se está dando el aprendizaje y al mismo tiempo averigua si los objetivos de la enseñanza se están logrando, por los que este tipo de evaluación es interactiva es decir que puede darse de forma integrada en el proceso mismo de aprendizaje, a través de preguntas, dinámicas, etc. esta también puede ser proactiva porque el docente puede proveer de actividades futuras para que el estudiante pueda consolidar el aprendizaje, finalmente esta puede ser retroactiva lo que significa que el docente realiza actividades de refuerzo con la intención de lograr objetivos comunes y llegar a un buen aprendizaje.

Evaluación Sumativa: Tiene por objetivo establecer balances fiables de los resultados obtenidos al final de un proceso de enseñanza-aprendizaje. Pone el acento en la recogida de información y en la elaboración de instrumentos que posibiliten medidas fiables de los conocimientos a evaluar además esta evaluación posee algunas características como: sistemática, integral, formativa, continua, flexible, recurrente y decisoria. (Rosales 2014, p.4)

Por lo tanto la evaluación sumativa es la encargada de verificar las deducciones finales del proceso de inter aprendizaje, es decir este tipo de evaluación generalmente es aplicada al final de una unidad de aprendizaje, esta debe ser flexible y por lo tanto el docente en conjunto con los estudiantes pueden acordar cómo se llevará a cabo la evaluación, el propósito de esta valoración es conocer el grado de conocimientos, habilidades y destrezas de los estudiantes y el docente en el ámbito de aprendizaje.

Con respecto a lo antes mencionado, es importante recalcar que la evaluación gira en torno a todo el trabajo escolar. No sólo condiciona qué, cuándo y cómo se enseña, sino también los ajustes

que se deben introducir para atender a la diversidad de necesidades que se generan con los estudiantes en el contexto áulico. Un buen diseño de evaluación debe estar al servicio de una pedagogía diferenciada capaz de dar respuesta a los intereses y dificultades de los estudiantes.

6.4. Nuevas formas de evaluación

En el artículo denominado “Modelo de Evaluación/Valoración continua, progresiva, lúdica y formativa” de Agudelo, Medina, Patiño, Sánchez y Vargas (2016), los autores manifiestan que el propósito de la investigación fue que los docentes y estudiantes creasen un portafolio por estudiante, en donde se detalla los nuevos aprendizajes o saberes. Es de esta manera, que adquieren conocimientos significativos con metodologías y estrategias innovadoras que generen un aprendizaje acorde con las necesidades del contexto y descubran debilidades y fortalezas que conlleven a la búsqueda continua de nuevos procesos pedagógicos y valorativos desarrollando estrategias diferentes, fuera del tradicionalismo, las cuales incitan a hacer de la evaluación toda una actividad de aprendizajes significativos; comprobando las posturas teórico-prácticas que ha tenido cada estudiante frente a las temáticas planteadas en las asignaturas; permitiendo la posibilidad de los docentes de reflexionar acerca del proceso de enseñanza y aprendizaje, con el fin de buscar una transformación de sus prácticas a través de autoevaluación de sus procesos.²

6.5. Recursos didácticos

Los recursos didácticos en general se pueden usar como un complemento para poder reforzar o dinamizar el proceso de enseñanza aprendizaje, éste servirá como un nexo para poder vincular el tema de estudio con la realidad, y de esta manera fortalecer el aprendizaje, por ejemplo si estamos viendo el tema de los animales domésticos en Ciencias Naturales se podrá utilizar el texto, pero un recurso aún más extraordinario sería una maqueta de animales en miniatura, un video, láminas de animales, visitar a los animales, etc. estos tipos de materiales o recursos permiten abstraer el conocimiento además de conocer más de cerca y volver realidad el aprendizaje que se desea enseñar, de esta forma se volverá un aprendizaje para la vida, ya que los

² El profesor Miguel Herrera, de la Universidad Andina Simón Bolívar, señaló en su reciente comparecencia, el día 7 de agosto de 2020, ante la comisión de la Asamblea Nacional del Ecuador para la reforma de la Ley Orgánica de Educación Intercultural que en efecto es el portafolio el mejor instrumento evaluativo formativo que debería privilegiarse en una educación de calidad y calidez. En: <https://asambleanacional-ec.zoom.us/j/5043004630>.

niños al estar en contacto con los recursos podrán observar, tocar, sentir, escuchar y vivir la realidad.

Nerici (como se citó en Madrid, 2001) indica que el recurso didáctico lúdico tiene por objeto llevar al estudiante a trabajar, investigar, descubrir y construir, adquiriendo así un aspecto funcional y dinámico, proporcionando la oportunidad de enriquecer la experiencia del alumno, aproximándose a la realidad y ofreciendo una oportunidad para actuar (p.214).

Es así, que el uso de los recursos didácticos, en el proceso de aprender es sumamente importante ya que conlleva a un aprendizaje de calidad, siendo un mediador entre el docente, el estudiante y la vida real, permitiendo una enseñanza dinámica y eficiente, porque habrá diálogo, participación, y colaboración, al momento de aprender. Es necesario también recalcar que el material es un puente que permite llevar la vida real al espacio de enseñanza-aprendizaje. De la misma forma, los recursos didácticos aproximan a los estudiantes a la realidad que se desea enseñar, y si se emplea el material de forma adecuada ayudará a llegar al éxito del aprendizaje y al cumplimiento de los objetivos del docente de la materia y del estudiante.

Por otra parte, como menciona Martínez, (2010) “los recursos didácticos pueden convertirse en verdaderos instrumentos del pensamiento de innovación de motivación del aprendizaje, etc. facilitando la acción procedimental o metodológica así también permitiendo la expresión de los valores, emociones y comunicaciones”. (p.1)

Es así que cuando hablamos de recursos didácticos hacemos referencia a todos los materiales que se podría utilizar para enseñar, pero también cabe destacar que junto con el material es importante utilizar estrategias, estos dos recursos podrían aportar muy buena función en el inter aprendizaje, ya que, el recurso acompañado de una estrategia permitiría dar un valor agregado al aprendizaje permitiendo así aprender a aprender, porque el estudiante estará participando directamente y será el protagonista de su propio conocimiento.

En consecuencia, los recursos y materiales didácticos son medios que refuerzan el trabajo del docente, ya que en nuestra labor como buenos profesionales es necesario innovar, investigar, crear nuestros propios materiales que ayuden a la formación de los niños, conllevando a un buen aprendizaje significativo, dinámico, colectivo, eficiente y para la vida.

6.6. Estrategias didácticas

Utilizar estrategias didácticas dentro de la enseñanza y aprendizaje ayuda a tener un aprendizaje íntegro, ya que las estrategias son como un vehículo para el docente, que le permite conducir al estudiante a desarrollar mejor sus capacidades de aprendizaje y a desarrollar nuevas habilidades, destrezas y conocimiento para su mejor desenvolvimiento, sea académico, familiar o social.

Las estrategias didácticas de enseñanza y aprendizaje dentro del proceso de formación académica, básica, secundaria y nivel superior, tienen la finalidad de mejorar el aprendizaje de los educandos en todo el mundo; es por ello que en el año 2008 se da el cambio más profundo y significativo en el sistema de educación de Ecuador, reformando la Constitución, poniendo como prioridad la educación y nombrándola un derecho de todos/as; esto permitió realizar cambios necesarios en las distintas normativas y leyes de educación, los cuales citaremos a continuación.

El Art. 26 La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo (Constituyente, 2008).

Reforma que permitió crear un nuevo escenario educativo para mejorar la educación en nuestro país y a su vez mejorar el nivel de preparación de los docentes, en donde se atiende a la gran diversidad de estudiantes, de acuerdo a sus contextos; dentro de ello, el maestro se ve en la obligación de buscar nuevas formas de enseñar, teniendo en cuenta que ya no se puede seguir con el modelo tradicional, porque el sistema educativo de la actualidad respalda sus derechos y vela por su bienestar tanto físico como psicológico, obligando a implementar estrategias de enseñanza y aprendizaje basado en un nuevo modelo constructivista.

Por lo tanto el docente tiene la libertad de buscar, elegir, crear y recrear nuevas maneras de enseñar, evaluar; y, que su trabajo, planificación y objetivo sea elaborar actividades pensando en cada una de las necesidades vistas en el aula de clase, con el fin de ayudar a mejorar la comprensión, el entendimiento y razonamiento de los educandos, creando espacios que fomenten la integración e interacción, que solidifiquen el conocimientos entre compañeros, alcanzando un ambiente de aprendizaje favorable.

6.6.1. Estrategias didácticas lúdicas

Una estrategia didáctica lúdica se puede utilizar en cualquier tema de estudio de acuerdo al año de Básica, por lo general se le utiliza muy poco en el proceso de clase, ya que se desconoce sus múltiples ventajas.

Es una obligación del docente la permanente actualización para que pueda brindar una educación de calidad y calidez, donde no solo sea una enseñanza mecánica sino consciente y afectiva, centrado en el ser humano. Es por ello que, dentro de la Ley Orgánica de Educación Intercultural, en el Artículo 2 referente a sus principios, en el literal (k), menciona:

k) **Calidad y calidez.**- Garantiza el derecho de las personas a una educación de calidad y calidez, pertinente, adecuada, contextualizada, actualizada y articulada en todo el proceso educativo, en sus sistemas, niveles, subniveles o modalidades; y que incluya evaluaciones permanentes. Así mismo, garantiza la concepción del educando como el centro del proceso educativo, con una flexibilidad y propiedad de contenidos, procesos y metodologías que se adapte a sus necesidades y realidades fundamentales. Promueve condiciones adecuadas de respeto, tolerancia y afecto, que generen un clima escolar propicio en el proceso de aprendizaje (Currículo, 2016, p.4).

La Constitución del Ecuador garantiza el derecho a una educación de calidad y calidez y el Currículo Nacional de Educación (2016), indica que se debe emplear el modelo socio constructivista, sin embargo, en la práctica no siempre se evidencia. Esto en cierta manera se debe a que la mayoría de los docentes fueron educados en modelos tradicionales y se tiende a repetir esta práctica poniendo el foco de atención en mantener el orden y la disciplina, lo cual impide al estudiante participar en forma activa y libre.

Arellano (2007) manifiesta que:

Se ha comprobado que en la actividad de las estrategias aplicadas por docentes que ya tienen antigüedad en su trabajo se caracterizan por ser tradicionales como: memorización de algún tema, entrega de guías, trabajos dentro de clases, resúmenes, resoluciones de problemas dependiendo de la materia, lectura en voz alta, cuestionarios, dibujos y trabajos en equipos, provocando en el estudiante desmotivación (p. 33).

Fomentar actividades con estrategias didácticas tradicionales desmotiva a los estudiantes porque se convierte en algo monótono y repetitivo, lo que causa un desinterés en la mayoría de los educandos, por lo tanto, es muy importante que el docente se actualice y aplique nuevas herramientas y formas de enseñar y evaluar, es decir, dejar a un lado lo tradicional y crear actividades de concentración, y motivación que involucren al estudiante de forma voluntaria. Es por ello que dentro de la enseñanza y aprendizaje es muy importante tener en cuenta la aplicación de estrategias didácticas basadas en un modelo que contribuyan a mejorar su compromiso y dedicación, de la misma manera a que se comprometa con el desarrollo de actividades encomendadas por el docente, que llegue a comprender y pueda realizar su tarea dentro y fuera del aula sin ningún problema o necesidad.

6.7. Recursos didácticos lúdicos para la evaluación.

Los recursos didácticos son materiales trascendentales para la enseñanza aprendizaje, estos se pueden utilizar para el inicio, la continuación y para finalizar el proceso de enseñanza aprendizaje. Se puede incluir en la apertura del aprendizaje como estrategia y soporte para gestionar el conocimiento, al momento de la inserción del contenido para fortalecer y complementar el mismo, también al final para evaluar el progreso del aprendizaje y verificar el grado de enseñanza de los niños.

Como menciona González (2015) “Los recursos didácticos son aquellos materiales educativos que sirven como mediadores para el desarrollo y enriquecimiento del alumno, favoreciendo el proceso de enseñanza-aprendizaje y facilitando la evaluación” (p.2).

De esta manera el autor hace énfasis en la relación existente entre recursos didácticos y la evaluación. Los recursos no solo son necesarios para transmitir conocimientos, al contrario y en relación con el autor también pueden ser útiles para el proceso de evaluación, dejando atrás concepciones tradicionales de evaluación.

Cabe mencionar que estos instrumentos pueden tener un carácter lúdico lo que favorece al desarrollo de una evaluación más dinámica y participativa. “En otro apartado el mismo autor señala que los recursos didácticos lúdicos sirven como eje fundamental dentro del proceso de transmisión y evaluación de los conocimientos entre el alumno y el profesor, porque generan necesidad de participación” (Gonzalez, 2015, p.2).

De la misma forma se hace alusión que si incorporamos recursos lúdicos en la evaluación, esta permitirá la colaboración activa entre docente estudiantes y entre los mismos estudiantes, formando comunidad de aprendizaje y al mismo tiempo conllevando a que estas experiencias se conviertan en un medio eficaz y motivador, promoviendo una evaluación formativa ya que este será un momento de colaboración, participación e integración, formando un ambiente activo y dinámico, para una enseñanza aprendizaje significativa y duradera y por supuesto una evaluación menos rígida.

7. Marco Metodológico

7.1. Paradigma y enfoque de la investigación

El presente trabajo investigativo educativo se encuentra fundamentado en una investigación cualitativa, partiendo de la identificación de un problema determinado durante la trayectoria de las prácticas que ha motivado a generar una propuesta para el 5to año de EGB. Por tanto, investigar de manera cualitativa, según Ruiz (2012), “Es operar símbolos lingüísticos y, al hacerlo así, intentar reducir la distancia entre indicado e indicador, entre teoría y datos, entre contexto y acción” (p. 22).

De la misma forma, el enfoque cualitativo facilita entender la situación social y educativa de la población investigada mediante la observación, comprensión, análisis e interpretación, misma que permite adquirir varias realidades y datos que son obtenidos directamente de la población de investigación, con lo cual analizamos la situación para dar posibles soluciones, no necesariamente mediante estadísticas y números sino describiendo los acontecimientos, hechos y realidades basándonos en el estudio de un contexto natural, permitiendo sistematizar las experiencias vividas.

Nuestra investigación está basada en la Investigación Acción Participativa.

Es así que se menciona que la (IAP) constituye un proceso de aprendizaje continuo, en el que los actores involucrados toman decisiones en conjunto enmarcadas en la búsqueda, análisis e interpretación de información dirigidas a la transformación de una situación problemática en el contexto donde se desarrolla la investigación (Paredes, 2017, p.225).

Por lo tanto para llevar a cabo el trabajo investigativo se realizó mediante el contacto directo con los sujetos de investigación como son la comunidad educativa, estos actores nos permitieron adentrarnos en su contexto para poder conocer más de cerca la realidad y los problemas existentes en el ámbito educativo y mediante un análisis cooperativo se obtuvo información adecuada y verídica a cerca de nuestro tema investigativo, todo este procedimiento se realizó para buscar posibles soluciones ante la situación, siendo así agentes y sujetos de cambio.

Por otro lado nuestra investigación es de carácter etnográfico puesto que como anuncia Murillo y Martínez (2010) “con este tipo de investigación el investigador puede obtener un conocimiento

interno de la vida social dado que supone describir e interpretar los fenómenos sociales desde la perspectiva de los participantes del contexto social” p. (6).

Es así que tomamos en cuenta este tipo de investigación, puesto que tuvimos la oportunidad de adentrarnos, conocer e intercambiar conocimiento en el contexto real de investigación, teniendo muy en cuenta la participación activa de nuestros sujetos con los cuales pudimos tratar varias situaciones del contexto educativo, llegando así a una relación muy activa con nuestros participantes, para en lo posterior juntos buscar solución al problema de investigación.

7.2. Métodos de recolección y análisis de la información

La *Lesson Study*, como método de investigación colaborativa y participativa fue utilizada durante el periodo de prácticas educativas en el aula con el fin de poner en práctica nuestra teoría aprendida en el transcurso de la vida universitaria.

Como menciona Gómez y Gómez (2015) “la Lesson Study contribuyen a focalizar y visibilizar los aspectos implícitos de las principales dimensiones del pensamiento práctico (conocimientos, habilidades, creencias y emociones) de cada maestro y niño” (p. 89).

Este método nos ayudó a poner en práctica el proceso de enseñanza aprendizaje y de esta manera directamente conocer nuestras fortalezas y debilidades al momento de impartir clases, así mismo nos permitió poner en práctica un primer recurso de evaluación proponiendo un ambiente lúdico y dinámico, con el objetivo de proponer nuevas formas de evaluación.

7.3. Técnicas e instrumentos

7.3.1. Observación participante

Según Bernal (2010) la observación participante como técnica de investigación, “es un proceso riguroso que permite conocer, de forma directa, el objeto de estudio para luego describir y analizar situaciones sobre la realidad estudiada” (p.258). Esta técnica en las prácticas se utilizó para conocer el contexto educativo y social de nuestra población de estudio, permitiendo recolectar información e interviniendo directamente con el grupo de niños, docentes y contexto en general.

Otra técnica que se utilizó fueron las entrevistas no formales que permitieron conocer y comprender el punto de vista de nuestra población de estudio con respecto a lo que queremos

investigar. La entrevista en nuestro campo de investigación se utilizó como una conversación común con los niños, el docente del aula y los padres de familia, con la intención, de recabar información para posteriormente identificar el problema específico, para de esta manera buscar estrategias para intervenir y solucionar la problemática existente en el salón de clases.

7.3.2. Diario de campo

Los diarios de campo fueron instrumentos de investigación importante y valioso ya que fue utilizado esencialmente para recabar información relevante, en el cual día a día vamos registrando todas las acciones observadas dentro y fuera del aula, posteriormente, esta información se sistematiza; permitiendo mejorar, enriquecer y transformar todas nuestras prácticas (Martínez, 2007).

7.4. Muestra (sujetos de investigación)

Fotografía 7 Docente y estudiantes de aula.



[Fotografía de Guadalupe Lema]. (Comunidad de Pachón, 2019).

El presente proyecto de investigación se fundamenta en base a la observación realizada a los estudiantes del Centro Educativo Comunitario Intercultural Bilingüe “Suscal”, específicamente

en el aula de cuarto año de EGB, con un total de 10 estudiantes, conformados por 3 hombres y 7 mujeres, con edades aproximadas de 8 y 9 años, mismos que son guiados en su proceso de aprendizaje por una docente con una edad aproximada de 44 años de edad.

8. Propuesta metodológica del recurso didáctico.

8.1. Diagnóstico general del proceso de evaluación en el en la UECIB “Suscal”

La presente investigación surgió de nuestra motivación por incentivar a la docente a que aplique nuevas estrategias de evaluación con el objetivo de que los estudiantes no sientan miedo a la hora de ser evaluados y se sientan seguros dentro del salón de clases.

De igual manera, para la elaboración de nuestro proyecto investigativo procedimos a tomar informaciones registradas en nuestros diarios de campo a través de la observación participante y de entrevistas abiertas dentro y fuera de la institución. Así también, para que nuestro recurso tenga fundamentos, procedimos a la búsqueda de información segura, ordenada y sistemática que está explícita en el marco teórico.

Diario de campo: en este este instrumento se registró importante información sobre cómo se da el proceso de evaluación en el aula, y la actitud de los estudiantes frente a esta situación.

El proceso de evaluación empieza al momento de que la docente ingresa al aula, ella da indicaciones generales y menciona, “hoy tenemos el examen, ¡si estudiaron!, coloquen las sillas uno detrás de otro, tomando distancia, hacemos silencio, si hablan con el compañero les bajó puntos y si continúan hablando les quitó el examen y se van fuera” (docente, F, A, 2019). Ella mencionó todas estas reglas con actitud seria, frente a esto los niños muestran miedo y timidez.

De la misma forma algunos niños expresan: “hay, profe me olvidé lo que estudié, estaba mucho de repasar” (estudiante, N, R, 2019), lo dice de manera preocupante mientras aparta la silla de lado de su mejor amiga.

Fotografía 8 Indicaciones generales por parte de la docente de inglés

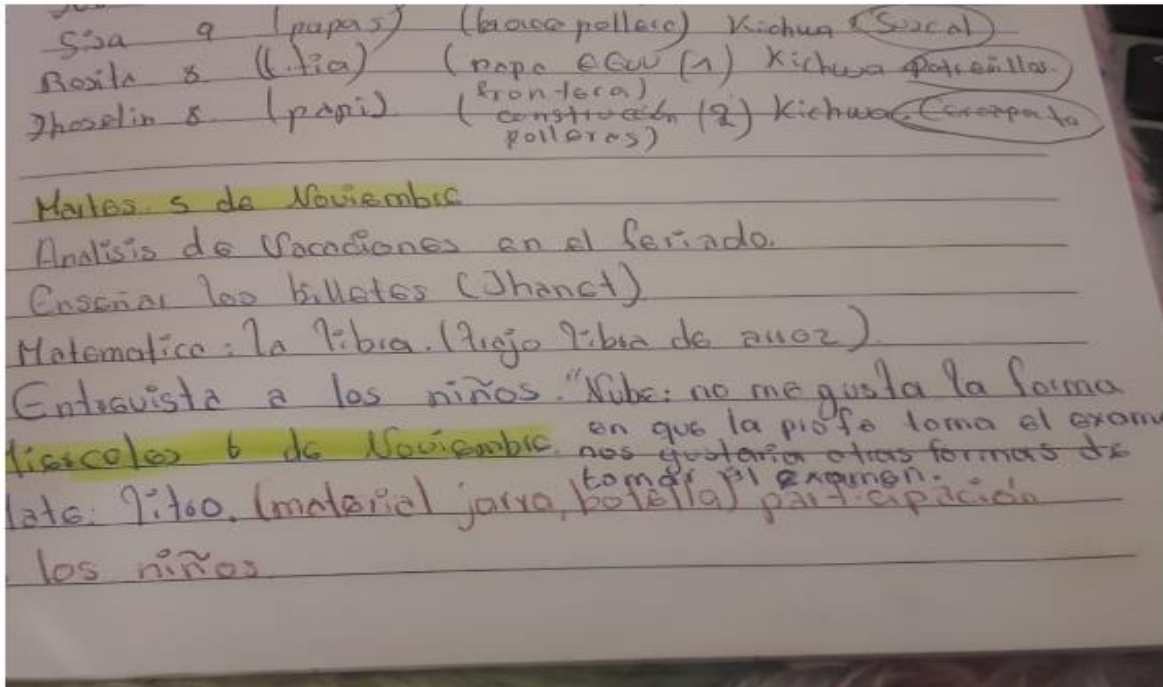


[Fotografía de Guadalupe Lema]. (Comunidad de Pachón, 2019).

Asimismo, otra estudiante menciona: “profe yo no me memorice todo lo que usted dijo, ya voy a sacar mala nota, mi tía me va a castigar” (estudiante, R, G, 2019). Esta es la expresión que la niña demuestra ante este proceso de evaluación. Es importante mencionar que los docentes deben conocer la situación de cada uno de sus niños, ya que, esta estudiante en ese momento se encontraba con problemas emocionales y acudía al psicólogo, razón por la cual su madre se encontraba migrando hacia los Estados Unidos y en ese momento su tía estaba a cargo de ella y su hermanita de 6 años de edad.

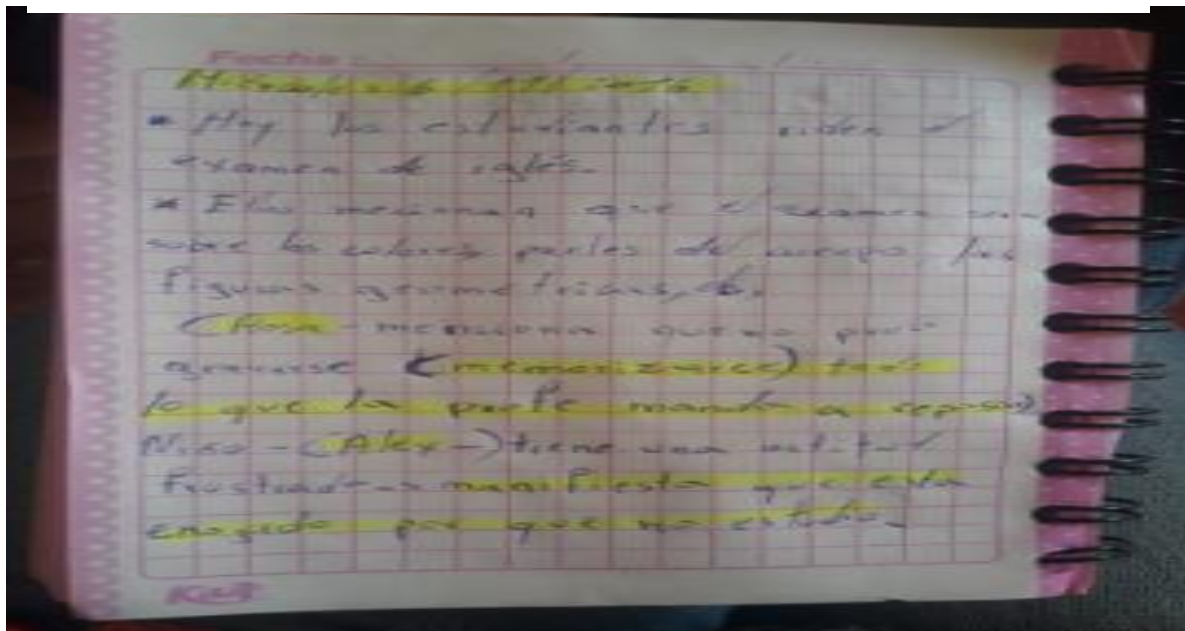


Fotografía 9 Expresiones de los niños escritas en los diarios de campo. (Diario1)



[Fotografía de Guadalupe Lema]. (Comunidad de Pachón, 2019).

Fotografía 10 Expresiones de los niños escritas en los diarios de campo. (Diario 2)



[Fotografía de Guadalupe Lema]. (Comunidad de Pachón, 2019).

A partir de la observación participante se evidenció que en el salón de clases los docentes para evaluar lo hacen de una manera tradicional, es decir los estudiantes son ubicados uno detrás de otro en donde deben mantener silencio o la hoja de examen es retirada en caso de incumplirlo, de igual manera prohíben compartir materiales con sus compañeros mientras responden las preguntas planteadas. En esta fase se logró identificar que la evaluación causa miedo y estrés en los estudiantes ya que no podían realizar ningún gesto o movimiento porque enseguida su examen era retirado.

De la misma manera produce ansiedad o impaciencia en el estudiante por conocer su calificación del examen, es decir la evaluación se ha reducido a la cuantificación del conocimiento del estudiante, pues de la calificación depende el bienestar mental y físico del estudiante, como se logró identificar en la semana de exámenes es un espacio en donde el estudiante debe alcanzar “buenas” notas para no tener que recibir castigos por parte de sus padres o representantes del niño.

Fotografía 11 Ubicación de los estudiantes al momento de rendir los exámenes.



[Fotografía de Guadalupe Lema]. (Comunidad de Pachón, 2019).

Entrevistas no formales, este proceso se dio con los estudiantes de cuarto año, en el momento del recreo, es ahí en donde se abrió un espacio de diálogo sobre cómo ellos ven la forma

de evaluar que sus docentes les aplican en su formación, en donde la (estudiante, L, N, 2019) expresa lo siguiente “No me gusta la forma que nuestros profesores nos toman los exámenes, nos gustaría que cambien su manera de evaluar en donde todos podamos participar”.

Fotografía 12 Diálogo abierto con los estudiantes.



[Fotografía de Guadalupe Lema]. (Comunidad de Pachón, 2019).

De la misma forma, el (estudiante, J, M, 2019) manifiesta disgusto “no me gustan estos exámenes, me dan miedo, no puedo grabarme lo que tenemos en el libro, esa profe nos manda a estudiar mucho”.

De este modo, mediante la expresión de los estudiantes nos dan a conocer cómo afecta el proceso de evaluación en sus sentimientos y emociones, causando ira, frustración, desánimo contra su propia docente y los contenidos que vienen plasmados en los textos del gobierno, en donde los niños ven estos temas aburridos no por el contenido si no porque no existe una metodología adecuada de enseñanza-aprendizaje, un docente debería utilizar diferentes estrategias que promueva un interaprendizaje dinámico y participativo ya sea mediante síntesis, cuadros sinópticos, mapas mentales, lluvia de ideas, etc.

Por lo que, la rutina de ellos era transcribir los contenidos del texto al cuaderno de materia, actividades que los estudiantes realizaban con caligrafía y ortografía no adecuada. Por esta razón existía desánimo al momento de estudiar y repasar para los exámenes y evaluaciones.

Es importante manifestar que en este espacio nosotras aplicamos en una Lesson Study un recurso didáctico lúdico que fue utilizado en todo el proceso de la clase incluyendo la evaluación.

Fotografía 13 Recurso aplicado en la Lesson Study



[Fotografía de Gabriela Fajardo]. (Comunidad de Pachón, 2019).

De igual manera dialogamos con la (docente, M, L, 2019) tutora de cuarto año sobre el tema de evaluación, en donde nos supo manifestar que “si esta interesante el instrumento que las practicantes utilizan para enseñar y evaluar, pero si yo utilizo nuevas formas de evaluar es una pérdida de tiempo ya que nosotros como docentes debemos cumplir y realizar planificaciones para cada hora de clase”; es ahí en donde nosotras como estudiantes practicantes nos pusimos de acuerdo para ayudar a atender las diferentes necesidades que tienen los estudiantes para que ellos se sientan seguros en su proceso de aprendizaje, de igual manera se habló con la docente sobre la importancia de crear nuevos recursos de evaluación que atiendan las necesidades de sus educandos.

Asimismo, mediante una entrevista abierta a una profesora de nacionalidad indígena (docente, R, C, 2019) manifiesta que “una evaluación se hace con el fin de medir el conocimiento de los estudiantes, y que muchos docentes de la institución evalúan preguntas que vienen ya en los textos del gobierno, yo como docente evalué sobre las actividades de la vida cotidiana del estudiante, sin dejar a lado los conocimientos previos de los niños”. Mediante este diálogo la docente nos da a conocer la importancia de los conocimientos previos de los niños, puesto que estos son significativos para poder partir hacia un nuevo aprendizaje. Sin embargo, se debe tener en cuenta que la evaluación a más de medir los conocimientos, sirve para conocer las habilidades que cada estudiante posee indistintamente, esta última se concibe como la evaluación diagnóstica. Por otro lado, la evaluación formativa que se centra en el estudiante ayudando a tomar decisiones oportunas, favoreciendo a la mejora de procesos de enseñanza (estrategia y recursos) y aprendizaje. Por ello es también de suma importancia para el docente la evaluación formativa debido a que arroja información de la eficacia de las estrategias o recursos utilizados además de favorecer la retroalimentación inmediata a los estudiantes.

En conclusión, se ha evidenciado cómo los niños se sienten en estos procesos aplicados siempre en su período escolar y cómo los docentes conciben la evaluación como una parte final del proceso de enseñanza-aprendizaje de sus estudiantes, presentadas en las evaluaciones sumativas, y que se manifiestan en exámenes orales o escritos al final del bloque o quimestre.

Fotografía 14 Entrevista abierta a la docente de la Unidad Educativa.



[Fotografía de Guadalupe Lema]. (Comunidad de Pachón, 2019).

8.2. Antecedentes para el diseño de la propuesta

Nuestra propuesta de investigación denominada *Yachana ñan* (el camino del saber) tiene base y fundamento en el instrumento lúdico que se detalla a continuación, denominado *pachamawan pukllan* (jugando en la naturaleza). La misma que se representa en la siguiente imagen.

Fotografía 15 Recurso lúdico aplicado en un primer momento.



[Fotografías de Guadalupe Lema]. (Comunidad de Pachón, 2019).

8.2.1. Descripción general del Recurso 1

El nombre del juego surge del objetivo de conllevar al niño a jugar con la naturaleza, viendo al medio que le rodea como un ambiente vivo de enseñanza aprendizaje. Por lo cual el material didáctico lleva el nombre de Pukllay Pachamamawan que significa Jugando con la Naturaleza.

El material didáctico lúdico Jugando con la Naturaleza nace en base a los antecedentes del juego casillas y dados. Pukllay Pachamamawan se diseñó en un tablero tamaño real, tomando como referente al logo de la Institución Mushuk Yuyay (nuevo pensamiento) el cual está diseñado en una cruz cuadrada (chakana), a los cuatro lados se encuentra imágenes fundamentales, las

cuales identifican los cuatros elementos de la vida relacionados con la divinidad del pensamiento andino; (el fuego-nina viento-wayra, tierra -allpamama y agua-yaku), en los cuatro cuadrantes se muestran colores como; rojo, amarillo, verde y azul. La cruz cuadrada esta revestida por una serpiente, en torno a esta, consta de 13 círculos los cuales expresan el número de casillas del juego.

8.2.2. Experiencia con el recurso 1

Este recurso se aplicó en una *Lesson Study* en el 8vo ciclo con los niños de cuarto año, mismos que actualmente se encuentran en quinto, con el objetivo de evaluar a los estudiantes pero de manera diferente, por lo cual nos basamos en el tema la poesía perteneciente al área de lengua y literatura, nuestro procedimiento constó en dar una clase con el tema mencionado y al culminar esta actividad procedimos a evaluar los conocimientos que pudieron captar durante la enseñanza-aprendizaje, para eso les presentamos el tablero Pukllay pachamawan, sus instrucciones y reglas del juego, los niños estaban emocionados al observar el material.

Instrucciones del juego.

Lugar: Aula.

Material necesario: tablero pukllay pachamawan, dado, libro de Lengua y literatura, cuestionario y rubrica de evaluación, hojas de papel, pizarra, etc.

Organización: se dividió el aula en dos grupos (el aula consta de 10 niños) y cada grupo eligió un líder que les representase

Desarrollo del juego.

1. Desplegar el tablero en el patio, aula, césped, etc.,
2. Por turnos los representantes de cada grupo iniciaron el juego/ el niño líder de cada equipo permitió que cada uno de sus integrantes participen.
3. Se ubica al niño en el número que indica el dado, el niño debe desplegar y extraer el número del tablero, mirar la parte posterior y ver el gráfico que representado allí.



Si en la casilla hay símbolo de interrogante (tapuy), significa que el niño debe pensar, investigar ya sea individual o pedir ayuda al grupo, para dar solución a la incógnita que estará establecida acorde al número de casilla.



Si observa un reloj (pachachik) significa que deberá cumplir la actividad establecida acorde a un tiempo determinado.



Pero si verifica las manos (makita), indica que es una actividad de reto, la cual involucra hacer alguna actividad correspondiente al tema de estudio.

4. Si el niño cumplía la actividad acorde a las preguntas planteadas del juego, avanzaba 1 turno, caso contrario retrocedía 1 casilla.
5. El niño primero en llegar a la meta fue el ganador.

Una vez entendida las instrucciones los niños procedieron a jugar sin saber que estaban siendo evaluados, mediante la lúdica cada niño de cada grupo, en orden iban lanzando el dado y contestando las diferentes preguntas sobre el tema de estudio, las cuales mediante la diversión que implicaba el reto de cada pregunta iban participando activamente., es ahí en donde se observó una actitud positiva de los educandos, ya que este se transformó en un espacio de distracción o juego, este recurso permitió a los niños divertirse y olvidarse que estaban en un proceso tedioso de evaluación, que implica silencio, preocupación y disciplina. En este momento sucedió todo lo contrario puesto que los niños respondían las preguntas de manera ágil y dinámica, las cuales precisaban de conocimientos, habilidades y actitudes que implicaban creatividad.

8.3. Resultados obtenidos del recurso 1

Se dio un dialogo constante para la resolución de las preguntas planteadas, los niños al momento de responder las preguntas se intercambian ideas entre ellos, puesto que cada uno tenía una respuesta diferente para la contestación de las mismas, pero mediante el diálogo se consensuaban y llegan a un mutuo acuerdo para tener una conclusión acertada.

Así mismo, se logró una participación activa de todos los estudiantes, ya que el juego implicaba que todos los niños estuvieran en constante movimiento, es por eso que cada niño cumplía su rol y función, como armar, contestar, recitar, etc. en las diferentes actividades establecidas en las distintas casillas del juego.

De igual manera se fomentó una armonía entre compañeros para poder trabajar y juntos tratar de buscar soluciones, puesto que antes cada uno de los estudiantes se encargaba de solucionar sus propios cuestionarios y exámenes, incluso se sentaban a una distancia considerable y aun así tapaban su cuestionario para que el compañero de lado no copie sus respuestas. Con la aplicación de este recurso se logró que los niños compartieran sus conocimientos y así ayudaban a sus compañeros que tenían dificultad en responder algunas preguntas.

También era notorio la felicidad que todos los niños demostraron durante el proceso del juego, puesto que la mayoría demostraron dinamismo y respeto al momento de responder las preguntas.

En base a lo anterior mencionado anunciamos que esta experiencia significativa fue un pilar fundamental para crear el nuevo recurso didáctico lúdico *yachana ñan* (camino del saber) el cual será un material que dinamice el proceso de evaluación evadiendo las cualidades tradicionales. Finalmente cabe destacar que por medio de la imaginación, entusiasmo y creatividad la evaluación puede pasar a ser un momento de integración, colaboración, participación y diversión, tanto para los niños como para el docente, promoviendo así un ambiente armónico y de inter aprendizaje significativo de calidad y calidez.

9. Propuesta.

La presente propuesta está basada en la creación de un recurso didáctico lúdico para evaluación denominado *Yachana ñan* (el camino del saber). El objetivo de la misma es incentivar y motivar a la docente y estudiantes de 5to año de EGB de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “Suscal”, a realizar una evaluación dinámica y participativa libre de emociones negativas que caracterizan este proceso como son el miedo, la ansiedad, estrés y sufrimiento en los estudiantes.

Se diseña el recurso tomando en consideración los lineamientos del MOSEIB el cual en un apartado de seguimiento y evaluación menciona lo siguiente: “La evaluación no es de tipo

coercitivo. Tampoco se basa en la medición del rendimiento por notas o calificaciones, sino en la comprobación del dominio del conocimiento y de su aplicación en la vida real” (p.51).

Claramente dentro de este modelo para la EIB se hace énfasis en los tres momentos de evaluación de diagnóstico, de avance o formativa, de resultado o sumativa, en donde recalca que el proceso de evaluación no debe ser dominante, al contrario, esta debe estar enfocado a la realidad, ritmo y aprendizaje del estudiante, dejando de categorizar a los estudiantes por la calificación cuantitativa.

De igual manera Flores (2020) manifiesta que:

Una evaluación integral debe tomar en consideración aspectos cuantitativos y cualitativos del entorno educativo (comunidad educativa), así como la pertinencia cultural, también la evaluación debe responder a ese bien mayor que es la sociedad, por tanto debe medir al ciudadano como parte integrante de la sociedad que soñamos y queremos construir.

Es por esto que nuestro recurso está diseñado para evaluar de manera cuantitativa y cualitativa tomando como referente el juego, con el fin de facilitar nuevas estrategias para la enseñanza-aprendizaje dentro del aula que, por un lado, apoya a la docente a innovar dentro de su labor social y por otro evita las formas estrictas, individuales y lineales de evaluar, que no dan lugar a la equivocación del estudiante porque repercutirá dentro de su calificación. Es importante mencionar que el recurso a más de facilitar la evaluación de conocimientos también se establece como un espacio en donde se posibilita la retroalimentación inmediata al estudiante, por ende, aspira lograr un aprendizaje significativo y a largo plazo en donde los niños aprendan a aprender, desde su propia experiencia e interrelación con sus compañeros. Es así que todo este procedimiento servirá para proveer un ambiente de evaluación libre de presiones, facilitando en mayor medida la autonomía en el estudiante.

Este recurso didáctico lúdico ayudará a los estudiantes a ser más activos y participativos en el salón de clases, dejando a un lado el miedo a equivocarse, por ello lograr con esto que los niños sean libres de exponer sus ideas y sentimientos, del mismo modo que demuestren su creatividad al momento de resolver un problema o dificultad presentado en el transcurso de la evaluación. Algo fundamental que busca promover este recurso es el trabajo en equipo, debido a que el aprendizaje no solamente se debe apropiarse por el estudiante, de forma individual, sino que tenga

la posibilidad de plasmar y compartir sus conocimientos con sus compañeros, es decir, con lo que puedo aprender y enseñar a los demás.

Incentivar el trabajo en equipo en los estudiantes también implica el desarrollo de competencias para desenvolverse con personas diferentes, culturalmente hablando. Es de este modo que esta actividad es una estrategia que fomenta la formación de grupos diversos dentro del género y la cultura; en este sentido favorece el reconocimiento de la diversidad en el aula. Para alcanzar estos resultados es necesario que esta labor esté bajo el respaldo de valores como el compartir, el respeto, la solidaridad, así como el reconocimiento, todos estos potenciados dentro de la mediación del docente en el aula.

Es así, que con el diseño de este recurso didáctico lúdico se plantea los siguientes objetivos y competencias que pretendemos lograr con los estudiantes de quinto año de la UECIB “Suscal”, mismos que se detallaran a continuación.

9.1. Objetivos de la propuesta

- Promover un ambiente dinámico y lúdico en el momento de la evaluación.
- Conocer y practicar diferentes estrategias lúdicas en el momento de la evaluación.
- Concienciar al docente sobre la importancia de la lúdica en la evaluación y en las diferentes actividades de interaprendizaje.

9.2. Competencias a desarrollar en los estudiantes.

- Participación activa de los niños de quinto año
- Evaluación dinámica libre de estrés y preocupaciones
- Trabajo en equipo (competencias interactivas y de cooperación)
- Comunicación argumentativa de los estudiantes (expresión, diálogo)
- Dramatización mediante la expresión corporal (vencer la timidez)

9.3. Diseño de la propuesta

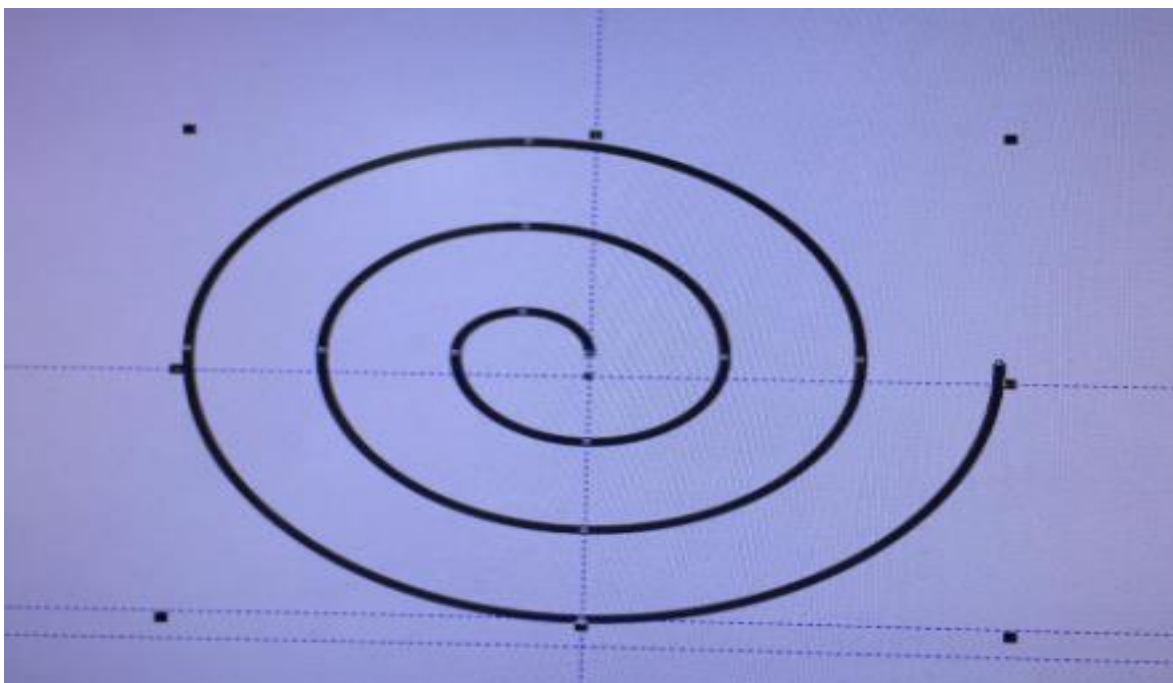
En los siguientes párrafos se detalla el diseño de la propuesta de este trabajo de investigación el cual se denomina *Yachana ñan* (el camino del saber). Además, se describen objetivos y competencias a desarrollar en relación a una planificación del área de Ciencias Naturales con el tema “Los animales vertebrados e invertebrados”. Es importante manifestar que este recurso se diseñó de acuerdo a la realidad del contexto de Educación Intercultural Bilingüe (EIB) en donde se realizó las prácticas preprofesionales, por ende, se diseñó el recurso en relación al número de estudiantes que consta el nivel, específicamente 10 niños. En los siguientes párrafos se detalla cómo se realizó el diseño de la propuesta apoyado por algunas imágenes que de alguna manera ayudarán a entender los diferentes procesos que se siguieron para consolidar la misma. De este modo, se presenta un diseño a mano y algunos diseños realizados en computadora.

Fotografía 16 Diseño preliminar elaborado a mano.



[Fotografía de Guadalupe Lema]. (Provincia de Cañar, 2020).

Fotografía 17 Diseño preliminar elaborado a computadora.



[Fotografía de Guadalupe Lema]. (Provincia de Cañar, 2020).

Como se puede apreciar en las imágenes se diseña la propuesta en forma de un espiral o *churo* como es conocido dentro del conocimiento andino. De esta manera se diseña la propuesta tomando en consideración la perspectiva de realizar el proceso de evaluación dentro de un contexto Intercultural Bilingüe, es decir, que por medio de este recurso se intenta poner en diálogo los conocimientos de ambas culturas. Es por esto que se toma como referencia el “*El churo*” que representa la ciclicidad de la vida del ser humano dentro de la filosofía andina. En otras palabras, se estará evaluando un conocimiento occidental, pero con un instrumento diseñado desde el conocimiento andino. Acto seguido se propone establecer una argumentación teórica sobre el término *churo*.

9.3.1. ¿Qué es el churo?

El churo en las comunidades indígenas tiene un gran significado ya que en épocas antiguas este fue el principal instrumento de comunicación para reuniones o para la organización de festividades en la comunidad.

De igual manera este símbolo es representado en diferentes ceremonias o rituales que lo hacen a nuestra madre naturaleza, es importante recalcar que esas costumbres aún la mantienen viva las comunidades indígenas y nuestros mayores mantienen su respeto único al mismo.

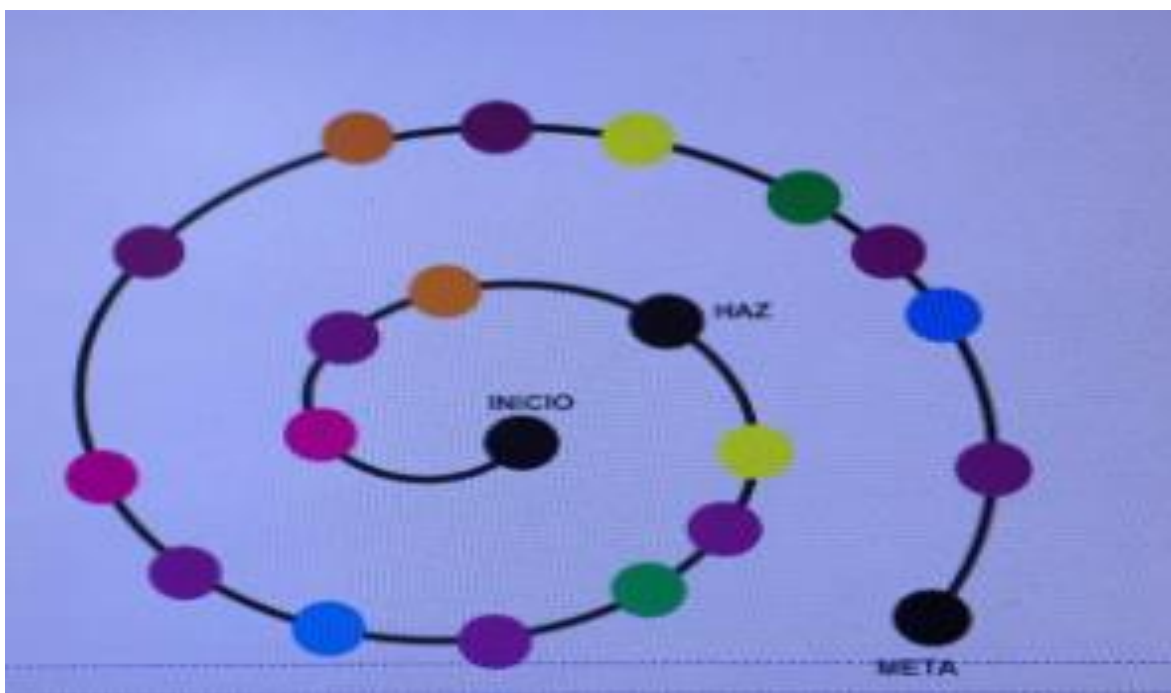
Según Simbaña, W. (2011) manifiesta que:

“El churo es un caracol grande con un orificio en un extremo por donde una persona sopla para emitir un sonido. El retumbo que produce puede ser escuchado hasta más de un kilómetro a la redonda. (...) el churo se constituye en un instrumento alternativo de comunicación, muy útil y fácil ejecución. Funciona perfectamente en las comunidades. Quien lo toca debe colocarse en un lugar alto y despejado. Las montañas ponen su parte al reflejar las ondas sonoras (eco) (pp.51-52).

El churo es un instrumento que no puede tocar cualquier persona, sino más bien este debe ser utilizado por un dirigente o líder de la comunidad ya que este era el único medio de comunicación confiable en la que la gente debía creer para asistir a reuniones o eventos a ser realizados en el contexto.

De igual manera el autor manifiesta que “La mayoría de habitantes no sabe quién y cómo se introdujo este objeto. Algunos cabildos aseguran que la práctica de “*churear*” viene desde tiempos del incario, que el churo se lo trajo de la Costa y que se conserva de generación en generación” (p.52). De la misma manera, al igual que el símbolo que representa la ciclicidad del mundo andino se hace oportuno y necesario incluir dentro del diseño los colores y su significado dentro de la filosofía de vida del runa. Ver fotografía 18

Fotografía 18 Diseño de los 20 círculos presentes en el churo.



[Fotografía de Guadalupe Lema]. (Provincia de Cañar, 2020).

Fotografía 19 Representación de los colores principales del arcoíris en el churo y la chakana.



[Fotografía de Guadalupe Lema]. (Provincia de Cañar, 2020).

Los colores que se manifiestan en las fotografías anteriores son reflejados dentro del arco iris y dentro de la wiphala que es una bandera que simboliza la filosofía andina estableciendo una relación entre *pachakama* (orden universal) y la *pachamama* (madre tierra). Por ende, se describe el significado de algunos colores, mismos que son utilizados dentro del diseño del recurso. Por lo tanto, en este recurso se diseñan círculos de varios colores, mismos que están colocados en la parte interior del churo (ver fotografía 15). Estos colores son: rojo, naranja amarillo, verde, azul y violeta; representativos dentro del arcoíris.

Para los antiguos Cañaris el kuychi (arco iris) significa la diversidad en armonía entre los seres vivos y la Pacha Mama. Se pensó en esta gama de colores interesantes puesto que son colores fuertes, llamativos y fomentan la curiosidad de los niños. Estos tienen un significado importante:

El Puka o rojo, es el planeta Tierra, la expresión del hombre andino y su paso como hijo de la Madre Tierra.

El Amsa Puka o naranja, es la sociedad y la cultura, la preservación y procreación de la especie humana, la formación y la educación.

El Killu o amarillo, es la energía y fuerza, expresión de los principios morales y la solidaridad.

El Waylla o verde, es la economía y la producción andina, riquezas naturales de la superficie y el subsuelo, la flora y fauna.

El Ankas o azul, es el espacio cósmico, el infinito, la expresión de los sistemas estelares y los fenómenos naturales.}

El violeta o Maywa, es la ideología andina, la expresión del poder comunitario de los Andes Beltrán (como se citó en el diario el tiempo, 2019).

Estos símbolos, como la forma del churo representada en el caracol y los colores del arcoíris, fueron designados, ya que están vinculados y relacionados con la filosofía indígena y tienen significados muy poderosos, interesantes y relevantes para la interculturalidad.

Fotografía 20 Diseño final del recurso didáctico lúdico para evaluación.



[Fotografía de Guadalupe Lema]. (Provincia de Cañar, 2020).

En conclusión, nuestro objetivo con este instrumento también es fomentar la importancia de los valores culturales, además conocer y llevar el conocimiento a los docentes y a los niños, para valorar la sabiduría que poseen nuestros ancestros, promoviendo una educación rica en valores y respeto hacia uno mismo, los demás y la naturaleza.

9.4. Diseño de actividades

En los siguientes cuadros se dará a conocer las actividades, las reglas, las instrucciones, el cuestionario de preguntas y su respectiva planificación. Este modelo servirá como una guía para los docentes para aplicar este recurso dentro de la evaluación formativa.



Actividades	
Nombre del recurso :	<i>Yachana ñan</i> (El camino del saber)
Materiales:	<ul style="list-style-type: none">● Tablero● Dado● Diferentes semillas
Instrucciones del juego	
<ul style="list-style-type: none">- Formar parejas o grupos de trabajo- Cada niño coloca sus semillas en la casilla de salida- Por turnos lanzar el dado, quien saque mayor puntaje inicia el juego- Recorrer el tablero según el número de casillas que indica el dado- El color de la casilla en que caiga determina el tipo de prueba que debe realizar- El compañero o los compañeros y el docente debe determinar si cumplió la prueba correctamente.	
Reglas del juego	
1. Recuerda que cada color del casillero del juego representa una prueba.	
Rojo	Dramatización
Naranja	Dibujo
Amarillo	Falso o Verdadero
Verde	Escritura
Azul	Expresión verbal



Violeta	Reto. En los 10 casilleros pertenecientes al color violeta se encontrarán diferentes actividades como: creencias de la comunidad.
2. Cada jugador tendrá un tiempo determinado por los estudiantes para cumplir su reto o actividad.	
3. Los demás compañeros deben estar atentos a su participación.	
4. Si el participante no respondió correctamente la pregunta en su tiempo establecido permanece en su casillero.	
5. El juego finaliza cuando uno de los participantes del grupo haya llegado a la meta final, siendo el grupo el ganador.	

Cuadro 1 Actividades, Materiales, Instrucciones y Reglas del juego.

Finalmente, este recurso tiene características de cooperación en el grupo porque promueve el trabajo en equipo, es decir, si el compañero tiene dificultad en responder la pregunta planteada tiene la oportunidad de acceder a los compañeros de su grupo para juntos buscar posibles respuestas, puesto que cada uno posee diferentes habilidades, destrezas y conocimientos.

Asimismo, en este juego estará presente la competencia, no con el objetivo de promover un conflicto sino más bien con el propósito de conocer las habilidades que cada estudiante tiene para desenvolverse en su proceso de formación.



Cuestionario de preguntas basado en el tema los animales vertebrados e invertebrados (Estas preguntas irán incluidas en las diferentes casillas del juego yachana ñan, mismas que servirán para realizar una evaluación formativa del tema)

1.	Mediante una dramatización represente a un animal invertebrado de tu contexto
3.	Mediante un dibujo represente 5 animales vertebrados
5.	Los animales invertebrados tienen huesos (V) o (F). Argumenta tu respuesta.
7.	Escribe cual es la clasificación de los animales vertebrados.
9.	Expresa las características de los animales vertebrados.
11.	Mediante una dramatización explica la clasificación de los animales vertebrados.
13.	Mediante un dibujo represente el hábitat de los animales invertebrados
15.	Los animales vertebrados son los anfibios (F) (V), reptiles (F) (V), peces (F) (V) y mamíferos (F) (V). Argumente su respuesta.
17.	En el siguiente cuadro sinóptico completa la clasificación de los animales invertebrados.
19.	Comenta. ¿Somos los humanos vertebrados? ¿Por qué?

Cuadro 2 Cuestionario de preguntas para la evaluación formativa.



En este cuadro están estructuradas preguntas para los casilleros de color morado correspondientes a las creencias y saberes de la comunidad con el fin de dinamizar el espacio de evaluación a través de los conocimientos ancestrales.

2.	Cuenta una creencia de tu comunidad
4.	Comenta una experiencia que hayas tenido en una minka (minga)
6.	Dibuja como es el proceso de siembra en tu comunidad
8.	Describe cómo influyen las fases lunares dentro del proceso de agricultura.
10.	Conoces cuales son los tres principios andinos <i>Ama Killa</i> (No ser ocioso), <i>Ama Llulla</i> (No mentir), <i>Ama Shua</i> (No robar).
12.	Cuenta una experiencia que apliquen en tu comunidad cuando alguien no cumple con uno de los principios andinos.
14.	Sabes en que consiste la justicia indígena. (Dramatiza una experiencia)
16.	Mediante un dibujo representa como se realiza la <i>pampa mikuna</i> (espacio de comer) en tu comunidad.
18.	Cuenta una adivinanza en kichwa
20.	Conoces cual es el proceso de elaboración de los civiles.


Cuadro 3 Cuestionario de preguntas sobre los conocimientos ancestrales.

De la misma forma, se elaboró una planificación con base y fundamento en el MOSEIB, misma que servirá para realizar una clase dinámica, participativa y lúdica. Posterior a ello, utilizando el recurso diseñado, se fomentará una evaluación formativa para conocer las habilidades, destrezas y por supuesto los conocimientos logrados durante el interaprendizaje. Todo este proceso de aprendizaje estará enfocado en la realidad de su contexto partiendo de los conocimientos previos de los niños, además sin dejar de lado el conocimiento científico y la experiencia de cada uno de los estudiantes y de esta manera lograr un aprendizaje integrado y significativo.

Es importante mencionar que dentro de la cosmovisión andina los pueblos ancestrales mantienen su ideología que todo lo que está presente en la Pachamama tiene vida, por lo tanto se debe respetar las diferentes formas de pensar de cada pueblo y nacionalidad puesto que de esta forma se promoverá un verdadero aprendizaje intercultural valorando los sabios conocimientos de nuestros antepasados.

A continuación, en la planificación se detallará paso a paso lo que se realizará en el tema de estudio (clasificación de los animales).



		UNIDAD EDUCATIVA INTERCULTURAL BILINGÜE SUSCAL		PERÍODO LECTIVO 2020	
PLAN DE CONOCIMIENTOS Y DOMINIOS					
1. DATOS INFORMATIVOS:					
Docente:		Área/Asignatura	Proceso	Unidades de aprendizaje/Curso	Paralelo
Docente guía: Aida Ortiz Docente estudiante: Gabriela Fajardo/Guadalupe Lema Tutor: Silverio Gonzalez		Ciencias Naturales	FCAP Fortalecimiento cognitivo, afectivo y psicomotor	1	“Único”
No. de Períodos		Fecha		hora	
1					
Número y nombre de la unidad	CÍRCULO DE CONOCIMIENTOS Y SABERES		Objetivos específicos	Dominio de aprendizajes	
	No. Y Nombre Círculo	Saberes y conocimientos			
1. Seres bióticos y abióticos	clasificación de los seres vivos	Cuidado del medio ambiente	Observar y describir los animales vertebrados e invertebrados y plantas y agruparlas con sus características.	CE.CN.3.1. Explica la importancia de los invertebrados, reconociendo las amenazas a las que están sujetos y proponiendo medidas para su protección en las regiones naturales del Ecuador, a partir de la observación e	



indagación guiada y en función de la comprensión de sus características, clasificación, diversidad y la diferenciación entre los ciclos reproductivos de vertebrados e invertebrado

2. PLANIFICACIÓN DE ESTRATEGIAS METODOLÓGICA

SABER:LL.2.5.1.

FASES DEL SISTEMA DE CONOCIMIENTO		ACCIONES CURRICULARES	RECURSOS
1. DOMINIO	Senso-percepción	-En un pequeño recorrido fuera del aula: en el patio, jardín o alrededores del centro educativo observar todos los animales que existan en el contexto	patio, jardín, áreas verdes, etc.
	Problematización	<p>En base al recorrido hacer un listado de todos los animales que observaron con anterioridad.</p> <p>-Pedir leer a los niños su lista de animales observados.</p> <p>-Mediante la mayéutica realizar las siguientes preguntas</p> <p>¿Qué tipos de animales vieron?</p> <p>¿Estos animales eran grandes o pequeños?</p> <p>¿De qué se alimentan estos animales?</p>	



		¿Dibuja en la pizarra algunos animales con huesos y sin huesos que están en tu listado?	
	Desarrollo de Contenidos cient.	<p>-Con un mapa conceptual explicar a los niños la clasificación y sub clasificación de los animales vertebrados e invertebrados</p> <p>-Para complementar el tema dar lectura y analizar de la pág. 13 del texto.</p> <p>-Observar un video sobre la clasificación de los animales .</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=zPLSP9YeiY</p>	<p>Libro de ciencias naturales de quinto nivel.</p> <p>Marcador</p> <p>Pizarrón.</p> <p>Cartulinas.</p> <p>Cartel.</p> <p>Video.</p>
	Verificación	<p>-En la pizarra o en el piso complementar el mapa conceptual (clasificación de los animales) con la participación de cada uno de los niños.</p> <p>-Realizar tarjetas con dibujos con la clasificación y sub clasificación de los animales vertebrados e invertebrados y mediante un juego en grupos clasificar al grupo que correspondan</p> <p>-En su cuaderno escriba y dibuje ejemplos de animales vertebrados e invertebrados de su contexto</p>	<p>Pizarra.</p> <p>Marcadores.</p> <p>Gráficos.</p> <p>Cuadernos</p>
	Conclusión	<p>En 2 grupos Mediante el juego YACHANA ÑAN (Camino del saber) evaluar los aspectos más importantes del tema de estudio.(lista de cotejo)</p>	<p>juego</p> <p>dado</p> <p>fichas</p> <p>Cuestionario.</p>
2. APLICACIÓN		<p>.Realizar dos grupos para analizar las principales características de los animales vertebrados e invertebrados mediante un mapa mental basándonos en el texto pag.13</p> <p>grupo 1: características de los animales vertebrados y su clasificación</p>	<p>Texto.</p> <p>resaltador</p> <p>papelotes</p> <p>Marcadores.</p> <p>gráficos</p> <p>colores</p>



	grupo 2: características de animales invertebrados y su clasificación	
3. CREACIÓN	En 2 grupos de trabajo realizar una maqueta de la clasificación de los animales grupo 1: animales vertebrados y su clasificación grupo 2: animales invertebrados y su clasificación	Pinturas Lápiz Gráficos. Papelote. Marcadores. Animales disecados(gusanos, mariposas, etc) Animales en miniatura. Tableros.
4. SOCIALIZACIÓN	Mediante una exposición presentar los trabajos elaborados.	aula
3. ADAPTACIONES CURRICULARES NEE		
ESPECIFICACIÓN DE LA NECESIDAD EDUCATIVA A ATENDER		ESPECIFICACIÓN DE LA ADAPTACIÓN A APLICAR
ELABORADO		REVISADO
DOCENTE: Guadalupe Lema/Gabriela Fajardo.		APROBADO

Cuadro 3 Planificación de Conocimientos y Dominios.

Como último, se elabora una rúbrica de evaluación para los estudiantes y la docente, misma que servirá al profesor para registrar cómo los estudiantes van participando en el transcurso de la clase y a los estudiantes les permitirá calificar cómo el docente da su clase, en ambos casos de tipo heteroevaluación. Se elabora la rúbrica de evaluación de estudiantes al docente con la finalidad de mejorar procesos de enseñanza, es decir se pone en diálogo metodologías, estrategias y recursos que utiliza el docente en el proceso de enseñanza-aprendizaje.



Rúbrica de evaluación para el estudiante

Indicadores	siempre (10)	casi siempre (9)	a veces (7)	casi nunca (6)	nunca (-)
Participa activamente en el juego propuesto					
Comprende las instrucciones y reglas del juego					
Cumple las normas establecidas para llevar a cabo el proceso de evaluación.					
Generaliza contenidos trabajados previamente.					
Utiliza estrategias comunicativas para interactuar con el grupo					
Disfruta y muestra entusiasmo en la realización del juego.					
Observaciones Generales:					

Cuadro 4 Indicadores de evaluación para el estudiante.



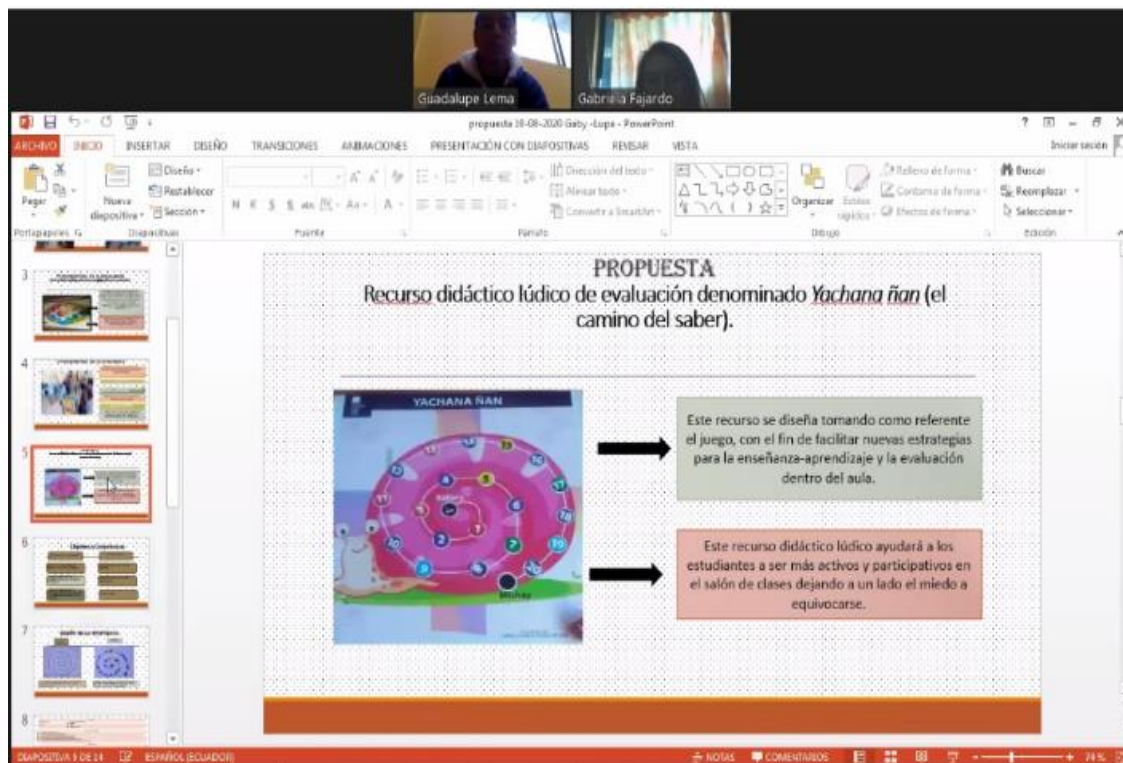
Rubrica de evaluación para el docente

Indicadores	siemp re (10)	casi siempre (9)	a veces (7)	casi nunca (6)	nun ca (-)
El docente utiliza un tono de voz adecuada en el proceso de aprendizaje					
El docente crea material didáctico para la clase					
El docente utiliza las Tics para fortalecer el tema de estudio					
El docente permite la participación activa en el proceso de aprendizaje					
El docente da Indicaciones claras y precisas sobre las instrucciones del juego aplicado en la evaluación.					
El Docente media activamente el proceso del juego durante la evaluación.					
Observaciones Generales:					

Cuadro 5 Indicadores de evaluación para el docente.

10. Socialización de la propuesta

Fotografía 21 Planificación previa de la socialización de la propuesta.



Fotografía de Guadalupe Lema]. (Provincia de Cañar, 2020).

En vista de que se planteó un objetivo específico que consiste en “Socializar el recurso didáctico lúdico a la docente de quinto año para optimizar el proceso de evaluación en la enseñanza-aprendizaje a través de servicios de video conferencia Zoom, se procedió en un primer momento planificar con la docente el día y la hora en el que podríamos reunirnos para llevar a cabo el proceso de socialización. Por ende, se acordó realizar el día martes 11 de agosto a las 9:00 horas am, asimismo, con anterioridad se realizó una presentación en Power Point con todo el proceso de la creación, diseño y aplicación del recurso didáctico.

Socialización de la propuesta a la docente de quinto año

Con la presencia de la Lcda. Aida Ortiz y nosotras como creadoras del recurso, se dio paso a la respectiva socialización de la propuesta en donde se dio a conocer el tema y la importancia de nuestro trabajo investigativo. En este espacio se presentó la experiencia vivida de la aplicación de un primer recurso, el cual fue utilizado como un medio para ser

aplicado para el proceso de evaluación, en donde se obtuvo resultados positivos con los estudiantes. Por otro lado, también se dio a conocer, partiendo de los resultados del primer recurso aplicado, nuestro propio recurso de evaluación denominado Yachana Ñan. Debido a esto se presentó el diseño, el mismo que se creó tomando en consideración dos grandes símbolos representativos dentro de la cosmovisión andina como son el Churo y los colores del arco iris, mismos que también están reflejados dentro de la Wipala andina, de igual manera se dio a conocer el uso y la aplicación lo cual involucra los materiales, instrucciones y reglas del juego.

Finalmente, en este proceso se demostró un breve ejemplo de las preguntas que están planteadas dentro de cada casilla del juego, en donde están presentes tanto los conocimientos previos, interculturales y contenidos científicos presentados en los textos escolares.

Opinión general de la docente acerca del recurso didáctico Yachana Ñan

Frente a la presentación que se realizó la docente expresa que nuestro recurso es muy bonito, didáctico y creativo sobre todo tratándose de un tema interesante como es la evaluación, ella manifiesta que está de acuerdo en aplicar nuevas formas de evaluación, y al mismo tiempo menciona que no está de acuerdo con los exámenes tradicionales, puesto que estos reflejan únicamente memorización y no todos los niños están en esa capacidad de hacerlo. Además, recalca que una evaluación no solamente es para el estudiante si no también es para el docente puesto que el docente es el promotor del conocimiento, “si yo fallo el estudiante falla”.

Para obtener conocimiento se debe trabajar en conjunto, el docente con el estudiante para cuando se llega al proceso de evaluación esta sea para conocer tanto al docente como a los niños que la evaluación es para retroalimentar a los dos, teniendo presente que el logro de los estudiantes es también el logro de los docentes y si la mayoría de docentes ponen una calificación numérica es porque las autoridades exigen notas.

Así también, manifiesta que cuando un estudiante no cumple con las diferentes actividades del aula es obligación del docente hacer una auto reflexión para mejorar el proceso de enseñanza mediante la búsqueda de diferentes recursos, estrategias, métodos, etc. Además, reitera que la evaluación no es solamente una calificación cuantitativa, en

donde califiquen a los niños como objetos para asignarles una nota, sino más bien los docentes deben ver a los estudiantes como sujetos activos de aprendizaje, con diferentes habilidades y destrezas para desenvolverse de diferentes maneras. De la misma forma, la docente manifiesta que la rúbrica es un buen instrumento de evaluación, ya que ahí no solo se pone una nota cuantitativa sino más bien cualitativa, además, permite conocer si el estudiante ha alcanzado, está en proceso, o no ha alcanzado el conocimiento.

Finalmente, enfatiza que el recurso creado le parece interesante e innovador ya que este permite que los estudiantes realicen una autoevaluación, coevaluación y una heteroevaluación, accediendo a una participación activa entre estudiantes y docente-estudiante, igualmente le parece bien la variedad de preguntas con las diferentes formas de responder puesto que permite al niño desenvolverse de diferente manera según las habilidades que posee cada uno de ellos, es así que la docente llega a una conclusión de que el juego es interesante porque promueve un aprendizaje significativo en donde el uno aprende del otro y esos conocimientos se guardarán para su vida próxima.

En conclusión, podemos manifestar que con la creación de nuestro recurso la docente está de acuerdo en aplicar este recurso para la evaluación, además de crear nuevas formas de evaluación, es decir, el material permitió reflexionar sobre cómo se evaluaba y como se puede evaluar de diferente manera, valorando cada habilidad y destreza que tiene el estudiante de manera individual. Este primer momento de socialización fue satisfactorio porque se logró cambiar la forma de pensar acerca del proceso de evaluación y fue notorio que la docente aspira utilizar el recurso y buscar diferentes estrategias para promover una evaluación integradora evadiendo una evaluación que se limita en colocar una calificación cuantitativa en el esfuerzo de los niños.

11. Recomendaciones

Para lograr construir un ambiente dinámico y participativo en el aula se deben crear diferentes recursos llamativos que motiven a los estudiantes en su proceso de formación, es decir, que vean a la escuela como su segundo hogar en donde puedan fluir con confianza sus conocimientos demostrando sus sentimientos, emociones y creatividad.

De esta manera, pretendemos motivar al docente a crear nuevos recursos que sean aplicados en el proceso de sus clases, en donde puedan brindar una enseñanza-aprendizaje y evaluación de calidad a los niños y adolescentes. Por ello, se debe precisar en las escuelas a introducir nuevas metodologías y material didáctico como complementos para el proceso de aprendizaje, otorgando a este último la eficacia, la lúdica y la armonía dentro del proceso.

Con el uso del material didáctico Yachana Ñan, como recurso lúdico, aspiramos que el docente pueda evaluar de manera activa y participativa teniendo en cuenta las diferentes cualidades y habilidades que cada niño posee para poder concebir el aprendizaje; cabe reiterar que cada niño es diferente, cada uno tiene su propio ritmo y forma de aprender, por lo cual el recurso está diseñado específicamente para atender a las diferentes necesidades de aprendizaje que tiene cada estudiante, de igual manera, este material puede ser utilizado en las diferentes áreas de estudio como: Lengua y Literatura, Matemática, Ciencias Naturales y Estudios Sociales. Así como también puede ser adaptado a otros momentos de evaluación como son la evaluación diagnóstica y la sumativa, como también puede ser aplicada en los diferentes momentos de la planificación como en la Sensopercepción, en el transcurso para la construcción del conocimiento o al final como evaluación o retroalimentación del tema de estudio.

12. Conclusiones

La evaluación se concibe predominantemente como una parte final del proceso y tiene la finalidad de medir logros y resultados en el estudiante, mismos que serán reflejados dentro de una calificación. Los instrumentos más utilizados para esta acción son los cuestionarios escritos y los exámenes orales. De esta manera, tomando como referente los argumentos teóricos expuestos dentro de esta investigación se hace referencia a una evaluación de carácter sumativo y de tipo heteroevaluación, mismos que impiden el enriquecimiento de los procesos educativos dentro del salón de clases. Se hace alusión a esto debido a que no se incluyen en otros momentos de evaluación como son la diagnóstica y la formativa

La evaluación debe estar centrada en el estudiante, por lo cual debe incluir otros momentos y tipos de evaluación que dan un papel activo al estudiante dentro del proceso. Al incluir los otros dos momentos de evaluación, la diagnóstica y la formativa permiten identificar necesidades, ritmos y estilos de aprendizaje, así como permite conocer vacíos de aprendizaje para favorecer la retroalimentación de contenidos. De igual manera introducir otros tipos de evaluación como son la autoevaluación y la coevaluación que dan un papel importante al estudiante de manera individual y en relación con sus compañeros, otorgando una autonomía de reflexión sobre su proceso de aprendizaje. De la misma manera se hace un énfasis en que se debe realizar una evaluación desde el estudiante hacia el docente en la cual se establezca el espacio para que el docente exprese sus opiniones acerca de estrategias y recursos que utiliza el docente para su labor formativa.

13. Referencias bibliográficas

Agudelo Marín, A., Medina Ramírez, Y.V., Patiño Trujillo, S.L., Sánchez Cárdenas, C.A. y

Vargas Aguirre, J.F. (2016). Modelo de evaluación continua, progresiva, lúdica y formativa en el área de Tecnología e Informática. Revista de Investigaciones UCM, 16(27), 134-145. Recuperado de: <http://www.revistas.ucm.edu.co/ojs/index.php/revista/article/download/65/65>

Arrellano, A. (2007). Estrategias lúdicas para controlar la disciplina y favorecer el aprendizaje en la escuela primaria (Trabajo de tesis para obtener el título de licenciada en Educación). Universidad Pedagógica Nacional, Colombia. Recuperado de <http://200.23.113.51/pdf/24828.pdf>

Asamblea constituyente. (2016). Constitución del Ecuador. Recuperado de https://www.oas.org/juridico/mla/sp/ecu/sp_ecu-int-text-const.pdf

Bares y Boggino. (2016). Cómo evaluar el paradigma de la complejidad, pensar de nuevo la evaluación en el campo educativo. Editorial Homo Sapiens. Recuperado de <https://www.iberlibro.com/servlet/BookDetailsPL?bi=30490343458>

Ballesteros, O. (2011). La lúdica como estrategia didáctica para el desarrollo de competencias científicas (Tesis presentada como requisito parcial para optar al título de: Magister en Enseñanza de las ciencias Exactas y Naturales). Universidad Nacional de Colombia, Colombia. Recuperado de <https://repositorio.unal.edu.co/handle/unal/9625>

Beltrán, A. (14 de Febrero de 2019). La wiphala: emblema sagrado de los Andes. El Telégrafo. Recuperado de <http://tinyurl.com/yxnpb5r6>

Bernal, C. (2010). Metodología de la investigación (Tercera Edición ed). Bogotá, Colombia: Pearson Education.

Castellar, G., González, S., Santana, Y., y Coronado, L. (2015). Las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños de preescolar del instituto madre Teresa de Calcuta (Tesis doctoral). Universidad de Cartagena, Colombia. Recuperado de <http://hdl.handle.net/11227/2106>

Castillo, S., y Cabrerizo, J. (2010). Evaluación educativa de aprendizajes y competencias. Madrid, España: Pearson Education.

Coello, J. (2001). La evaluación diagnóstica, formativa y sumativa. Revista de la Educación del Pueblo, 81, 5-23.

Díaz, F. Y Barriga, A. (2002) Estrategias Docentes para un Aprendizaje Significativo: una interpretación constructivista. México: McGraw Hill

Flores, H. (2009). El juego como estrategia alternativa para mejorar la adquisición de la lecto-escritura en los alumnos del primer grado de educación primaria de la escuela “Manuel José Othón” (Tesis de licenciatura). Universidad Tangamanga , México.

Flores, G. (2020). Taller de trabajo: Reformas a la Ley Orgánica de Educación Intercultural: Evaluación Integral Educativa. (Ponencia). Asamblea Nacional, Comisión de Educación Cultura Ciencia y Tecnología. Recuperado de <https://asambleanacional-ec.zoom.us/j/504>

Gómez, Á. y Gómez, E, (2015). Lesson Studies: re-pensar y re-crear el conocimiento práctico en cooperación. Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado, 29(3), 81-101. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/274/27443871006.pdf>

- González, I. (2015). El recurso didáctico. Usos y recursos para el aprendizaje dentro del aula. Escritos en la Facultad, 109, 1-106.
- Jorba, J., & Sanmartí, N. (1993). La función pedagógica de la evaluación. Aula de innovación educativa, 20, 20-30.
- LOEI. (2016). Instructivo para la aplicación de la evaluación estudiantil. Ecuador. Recuperado de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/07/Instructivo-para-la-aplicacion-de-la-evaluacion-estudiantil.pdf>
- Madrid Fernández, D. (2001). Materiales didácticos para la enseñanza del inglés en Ciencias de la Educación. Revista de Enseñanza Universitaria, (1), 213-232.
- Martínez, A. M. (2010). Recursos didácticos en la enseñanza. Innovación y experiencias educativas 45(6), 1-9. Recuperado de http://www.csicsif.s/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_26/ANTONIA_MARIA_MOYA_MARTINEZ.pdf.
- Martínez, L. (2007). La observación y el diario de campo en la definición de un tema de investigación. Revista perfiles libertadores. 4 (80), 73-80.
- Martínez, N. (2015). La evaluación como instrumento de poder. Diálogos. (7), 5-22
Recuperado de <http://hdl.handle.net/10972/2047>
- Ministerio de Educación. (2016). Currículo Nacional. Ecuador. Recuperado de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/08/Curriculov2.pdf>

Ministerio de educación (2013). Modelo del sistema de educación intercultural bilingüe.

Recuperado de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2014/03/MOSEIB.pdf>

Monsalve Márquez, M. A., Foronda, R. D., y Mena Córdoba, S. E. (2016). La lúdica como instrumento para la enseñanza–aprendizaje (Trabajo de grado para optar al título de Especialista en Pedagogía de la Lúdica). Fundación Universitaria Los Libertadores, Colombia. Recuperado de <http://hdl.handle.net/11371/910>

Mora, A. (2004). La evaluación educativa: concepto, períodos y modelos. Actualidades investigativas en educación, 4(2). Recuperado de <https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/aie/article/view/9084>

Murillo, J., y Martínez, C. (2010). Investigación etnográfica. Madrid: UAM, 141.

Paredes, M. D. C. P. (2017). Investigación Acción Participativa (IAP) como Elemento de Fortalecimiento Educativo en la Escuela Bolivariana “El Paramito”, Estado Mérida. Revista Scientific, 2(4), 223-242.

Pérez, Á. (2015). Modelo Pedagógico: Todos somos UNAE. Universidad Nacional de Educación, Ecuador. Recuperado de <http://www.unae.edu.ec/acerca-de-la-unae-xcb7w>

Restrepo, C. E. (2010). Evaluación y Formación Estrategias y Políticas para la Autoevaluación y la Heteroevaluación en la Virtualidad Directrices en escolme. Revista CIES Escolme, 1(1). Recuperado de: <file:///C:/Users/Zona/Downloads/18-70-1-PB.pdf>

Rodríguez-Sosa, J. (2005). La Investigación acción educativa: Orígenes, corrientes y características. En: La Investigación acción educativa: ¿qué es?, ¿cómo se hace? (pp. 83-102). Lima: DOXA. Recuperado de <http://repositorio.usil.edu.pe/handle/123456789/1359>

Sánchez Mesa, S. J. (2004). La Heteroevaluación, Coevaluación Y Autoevaluación Como Dinamizadores Del Proceso Enseñanza Aprendizaje (Tesis doctoral). Universidad Industrial de Santander, Colombia. Recuperado de: <http://noesis.uis.edu.co/bitstream/123456789/27396/1/114436.pdf>

Rosales, M. (2014). Proceso evaluativo: evaluación sumativa, evaluación formativa y Assesment su impacto en la educación actual. En Congreso Iberoamericano de Ciencia, Tecnología, Innovación y Educación, (4), 1-13.

Ruiz, J. (2003). Libro Metodología de la investigación. Artes Gráficas Rontegui. Recuperado de <https://es.slideshare.net/Climer/libro-metodologia-de-la-investigacion-cualitativa-jose-ruiz>

Simbaña, W. (2001). El churo, el grito y otras formas de comunicación rural: diagnóstico de comunicación de diez comunidades de la Sierra ecuatoriana. Abya-Yala: Visión Mundial. Recuperado de https://digitalrepository.unm.edu/abya_yala/180



Anexos.



Certificado del Tutor

Certificado para Trabajo de Integración Curricular de Carreras de Grado de Modalidad Presencial

Carrera de: Educación Intercultural Bilingüe

Itinerario Académico en: Pedagogía de la Lengua Kichwa

Yo, Silverio Jesús González Téllez, tutor del Trabajo de Integración Curricular de Carreras de Grado de Modalidad Presencial denominado "La lúdica como recurso y estrategia didáctica para evaluar el aprendizaje de los estudiantes de 5to año de EGB de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe "Suscal." perteneciente a los estudiantes: Janeth Gabriela Fajardo Pino con C.I. 0302741962 y Nancy Guadalupe Lema Pichizaca con C.I.0302742275). Doy fe de haber guiado y aprobado el Trabajo de Integración Curricular. También informo que el trabajo fue revisado con la herramienta de prevención de plagio donde reportó el 10 % de coincidencia en fuentes de internet, apegándose a la normativa académica vigente de la Universidad.

Azogues, 31 de agosto de 2020

Silverio Jesús González Téllez

C.I: 0151594165



UNAE

Cláusula de Propiedad Intelectual

Certificado para Trabajo de Integración Curricular de Carreras de Grado de Modalidad Presencial

Carrera de: Educación Intercultural Bilingüe

Itinerario Académico en: Pedagogía de la Lengua Kichwa

Yo, Janeth Gabriela Fajardo Pino, autora del Trabajo de Integración Curricular de Carreras de Grado de Modalidad Presencial “La lúdica como recurso y estrategia didáctica para evaluar el aprendizaje de los estudiantes de 5to año de EGB de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “Suscal”.”, certifico que todas las ideas, opiniones y contenidos expuestos en la presente investigación son de exclusiva responsabilidad de su autora.

Azogues, 31 de agosto de 2020

Janeth Gabriela Fajardo Pino

C.I: 0302741962



Cláusula de Propiedad Intelectual
Certificado para Trabajo de Integración Curricular de Carreras de Grado de Modalidad Presencial

Carrera de: Educación Intercultural Bilingüe

Itinerario Académico en: Pedagogía de la Lengua Kichwa

Yo, Nancy Guadalupe Lema Pichizaca, autora del Trabajo de Integración Curricular de Carreras de Grado de Modalidad Presencial “La lúdica como recurso y estrategia didáctica para evaluar el aprendizaje de los estudiantes de 5to año de EGB de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “Suscal”.”, certifico que todas las ideas, opiniones y contenidos expuestos en la presente investigación son de exclusiva responsabilidad de su autora.

Azogues, 31 de agosto de 2020

Nancy Guadalupe Lema Pichizaca

C.I: 0302742275



UNAE

**Cláusula de licencia y autorización para publicación en el
Repositorio Institucional**

Certificado para Trabajo de Integración Curricular de Carreras de Grado de Modalidad Presencial

Carrera de: Educación Intercultural Bilingüe

Itinerario Académico en: Pedagogía de la Lengua Kichwa

Yo, Janeth Gabriela Fajardo Pino, en calidad de autora y titular de los derechos morales y patrimoniales del Trabajo de Integración Curricular de Carreras de Grado de Modalidad Presencial "La lúdica como recurso y estrategia didáctica para evaluar el aprendizaje de los estudiantes de 5to año de EGB de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe "Suscal".", de conformidad con el Art. 114 del CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN reconozco a favor de la Universidad Nacional de Educación UNAE una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos.

Asimismo, autorizo a la Universidad Nacional de Educación UNAE para que realice la publicación de este trabajo de titulación en el repositorio institucional, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Azogues, 31 de agosto de 2020

Janeth Gabriela Fajardo Pino

C.I: 0302741962



Cláusula de licencia y autorización para publicación en el
Repositorio Institucional

Certificado para Trabajo de Integración Curricular de Carreras de Grado de Modalidad Presencial

Carrera de: Educación Intercultural Bilingüe

Itinerario Académico en: Pedagogía de la Lengua Kichwa

Yo, Nancy Guadalupe Lema Pichizaca, en calidad de autora y titular de los derechos morales y patrimoniales del Trabajo de Integración Curricular de Carreras de Grado de Modalidad Presencial "La lúdica como recurso y estrategia didáctica para evaluar el aprendizaje de los estudiantes de 5to año de EGB de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe "Suscal".", de conformidad con el Art. 114 del CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN reconozco a favor de la Universidad Nacional de Educación UNAE una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos.

Asimismo, autorizo a la Universidad Nacional de Educación UNAE para que realice la publicación de este trabajo de titulación en el repositorio institucional, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Azogues, 31 de agosto de 2020

Nancy Guadalupe Lema Pichizaca

C.I: 0302742275