UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

Carreras de

Educación Básica	Pedagogía de los Idiomas Nacionales y Extranjeros
Itinerario Académico en: Pedagogía de la Lengua y Literatura	

Didáctica lúdica en aulas multigrado: experiencias educativas rurales en la provincia de Cañar.

Trabajo de Titulación previo a la obtención del título de:

Licenciado/a en Ciencias de la Educación Básica	Licenciado/a en Pedagogía del Idioma Inglés

Autor

Kevin Alexander Peñaloza Suconota

Autor:

Vilma Janneth Quizhpi Lozada

Tutor

Luis Germán Flores Bonilla

Azogues - Ecuador
Febrero, 2025

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

TODA LA INFORMACIÓN EXPRESA EN EL PRESENTE TRABAJO DE TITULACIÓN ES DE ABSOLUTA RESPONSABILIDAD DEL AUTOR Y TUTOR Y SE ENCUENTRA DEBIDAMENTE AUTORIZADA PARA SU CORRESPONDIENTE PUBLICACIÓN

Agradecimientos y/o dedicatorias

Dedico este logro a Dios por haberme permitido alcanzar esta etapa de mi vida, brindándome salud, paciencia y sabiduría, ha sido ser de luz en momentos difíciles, iluminando cada paso cuando sentía que mis fuerzas decaían, por guiarme en este camino académico para completar mi carrera universitaria. A mis padres, Julio Peñaloza y Martha Suconota, quienes son fuente de inspiración y son lo más valioso que tengo en mi vida, me brindaron su apoyo incondicional y amor infinito, lo que impulsaron a cumplir mis metas y a nunca rendirme a pesar de las dificultades encontradas en el camino. A mis hermanos quienes siempre confiaron en mí, en especial dedico este trabajo a mi hermana Cinthya Peñaloza, quien me demostró que la perseverancia puede dar grandes resultados, siendo fuente constante de apoyo durante este largo proceso, fue quien me aconsejo, escuchó y sobre todo me recordó que mis logros son los suyos también, depositando toda su confianza en mí, Gracias por sus consejos.

Kevin Peñaloza

En primer lugar, dedico esta sistematización a Dios quién supo guiarme en este transcurso tan importante de mi vida, por brindarme la fortaleza suficiente para salir adelante y no desmayar ante los problemas y adversidades presentadas, sin perder nunca la esperanza y desfallecer en el intento. A mi familia en general que siempre estuvieron presentes para apoyarme en los momentos cruciales durante este período académico.

Vilma Janneth Qhuizpi Lozada

Resumen

La presente sistematización se enfoca en el análisis e interpretación de la implementación de la didáctica lúdica en un contexto rural de una escuela pluridocente en la provincia de Cañar, la cual se desarrolló en dos semestres IS-2024 y IIS-2024, mediante las Prácticas de Alto Beneficio Social (PABS), bajo en enfoque interdisciplinario, por las carreras de Educación Básica (EB) y Pedagogía de los Idiomas y Extranjeros (PINE). En este sentido, la sistematización de la experiencia educativa del proceso de enseñanza aprendizaje tiene como objetivo analizar la implementación de la didáctica lúdica en aulas multigrado de una zona rural. Se toma como punto de partida la observación de la aplicación de estrategias lúdicas, con un enfoque cualitativo que permite analizar e interpretar las estrategias lúdicas, aplicando técnicas de recolección de datos como: observación participante, diarios de campo, entrevistas y portafolios. Los resultados obtenidos indican que la aplicación de estrategias lúdicas en aulas multigrado que carecen de recursos didácticos contribuye de manera significativa en el proceso de aprendizaje y desarrollo de habilidades cognitivas y sociales en los estudiantes. Se concluye que la didáctica lúdica transforma las realidades en aulas multigrado, permitiendo al docente abordar de manera adecuada en las diversas necesidades educativas que se puedan presentar. Del mismo modo que alientan a los estudiantes a ser participantes activos de su educación, fomentando su creatividad, cooperación y respeto.

Palabras Claves: Aprendizaje, didáctica lúdica, sistematización de experiencias educativas

Abstract

This systematization focuses on the analysis and interpretation of the implementation of playful didactics in a rural context of a multi-grade school in the province of Cañar, which was developed in two semesters IS-2024 and IIS-2024, through the High Social Benefit Practices (PABS), under an interdisciplinary approach, by the Basic Education (EB) and Pedagogy of Languages and Foreigners (PINE) careers. In this sense, the systematization of the educational experience of the teaching-learning process aims to analyze the implementation of didactic games in multi-grade classrooms in a rural area. The starting point is the observation of the application of play strategies, with a qualitative approach that allows us to analyze and interpret the play strategies, applying data collection techniques such as: participant observation, field diaries, interviews and portfolios. The results obtained indicate that the application of play strategies in multi-grade classrooms that lack didactic resources contributes significantly to the learning process and the development of cognitive and social skills in students. It is concluded that playful didactics transforms the realities in multi-grade classrooms, allowing the teacher to adequately address the diverse educational needs that may arise. It also encourages students to be active participants in their education, fostering their creativity, cooperation and respect.

Keywords: learning, playful didactics, systematization of educational experience

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

Índice del Trabajo

Resumen **4**

Abstract **5**

Introducción **8**

CAPÍTULO I **11**

Objeto de sistematización 11

Objetivos de la sistematización **13**

Objetivo general de la sistematización **13**

Objetivos específicos de la sistematización 13

Eje de sistematización 13

CAPÍTULO II **14**

2.1 Metodología 14

2.2 Técnicas e instrumentos para la recolección de datos **15**

2.2.1 Diarios de campo 16

2.2.2 Entrevista **17**

2.2.3 Entrevistas semiestructurados 17

2.2.4 Observación participante 19

Guías de observación 19

2.2.5 Portafolio de experiencias 20

2.2.6 Análisis documental 20

CAPÍTULO III **22**

3.1 Contexto de la experiencia educativa 22

3.1.1 Aspectos pedagógico y didácticos del contexto educativo 24

3.1.2 Aspecto económico de la comunidad educativa 27

3.1.3 Necesidades educativas de aprendizaje 28

3.2 Grupo de estudio 29

3.2 Relato descriptivo de la experiencia educativa 30
3.2.1 Primera inmersión a las PABS 30
3.2.2 Segunda inmersión a las PABS 32
3.2.2.1 Antes de las prácticas 32
3.2.2.2 Durante las prácticas 35
3.2.2.3 Después de las prácticas 38
3.3 Didáctica 40
3.4 Lúdica 41
3.4.1 Didáctica lúdica 42
3.5 Instituciones multigrado 43
3.6 Características de las instituciones multigrado 43
3.7 Tipologías de instituciones multigrado 44
3.7.2 Limitaciones al implementar la didáctica lúdica 46
3.7.3 Beneficios de la didáctica lúdica 48
Trabajo colaborativo 49
3.8 Docente Rural y su importancia en la vinculación con la comunidad 50
3.9 Estrategias lúdica para fortalecer el aprendizaje de los estudiantes 51
3.10 Estrategias efectivas dentro del aula multigrado 55
3.10.1 Bingo 57
Aplicación de la didáctica del bingo 57
3.10.2 La rayuela 59
3.10.3 Juego de roles 62
CAPÍTULO IV 63
4. Análisis e interpretación 63
4.1. Ordenamiento de la información 64
4.2 Interpretación crítica de la experiencia 64

4.2.1 Aspectos pedagógicos 66
4.3 Lecciones aprendidas 68
Recomendaciones **72**
Referencias **74**
Anexos **78**
Anexo 1. Guía de Observación **78**
Anexo 2. Planificación con el uso de la didáctica lúdica en el aula de clases Bingo **79**
Anexo 3. Diario de campo FDC 034 ..... **82**
Anexo 4: Portafolio de experiencia educativas **84**

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Técnica e instrumento de recolección de datos 19
Tabla 2 Distribución de los estudiantes según su año básico 22
Tabla 3 Estrategias lúdicas aplicadas y categorías consideradas 54
Tabla 4 Estrategias lúdicas efectivas 59

Introducción

Las escuelas multigrado están ubicadas principalmente en zonas rurales y su acceso puede resultar dificultoso debido a sus condiciones geográficas. En este sentido, en la actualidad este tipo de instituciones presentan múltiples desafíos educativos como es la atención simultánea a varios niveles en una misma aula. González (2022), afirma que "estas son aulas en donde el docente enseña a dos o más grados simultáneamente que tienen características únicas de estar ubicadas en una zona rural" (p.104)

La limitación de recursos didácticos, puede impedir que los docentes ofrezcan experiencias de aprendizaje dinámicas, innovadoras y creativas dentro del aula. La carga laboral es un factor determinante, ya que la planificación de clases para múltiples niveles puede consumir gran parte del tiempo del docente, limitando la elaboración de materiales didácticos y reduciendo el proceso de enseñanza al uso exclusivo de libro y el pizarrón.

De igual manera, las condiciones socioeconómicas de la comunidad, puede afectar al proceso de enseñanza aprendizaje. Algunos estudiantes no cuentan con los materiales necesarios para desarrollar las actividades planificadas por el docente, lo que puede generar frustración y una percepción negativa del aprendizaje. A esto se suma, el escaso involucramiento de las familias, debido a sus responsabilidades diarias, lo que dificulta el apoyo en el desarrollo educativo de los niños.

Sin embargo, uno de los aspectos positivos en este contexto es la posibilidad de aprovechar los recursos propios de la comunidad para mejorar las experiencias educativas. Aunque esto puede presentar un desafío, con una planificación adecuada es posible implementar estrategias lúdicas que relacionen los contenidos curriculares con la vida cotidiana de los estudiantes, generando aprendizajes significativos. De esta manera, los desafíos se pueden transformar en oportunidades dentro del aula, requiriendo un enfoque integral que

combine políticas públicas de apoyo a estos contextos desfavorecidos y a la formación de docentes especializados en educación rural, capaces de diversificar estrategias de enseñanza para garantizar que ningún estudiante quede rezagado.

A partir de esta realidad, surge la necesidad de sistematizar la experiencia vivida durante las prácticas preprofesionales en una institución educativa rural de la provincia del Cañar, específicamente en la comunidad del Valle de Chilchil. Dicha institución pluridocente contaba con 3 docentes y 51 estudiantes matriculados. Como docentes en formación, nuestra contribución se centró en diseñar e implementar estrategias didácticas lúdicas que beneficiaran el proceso de enseñanza-aprendizaje dentro de este contexto.

Las prácticas preprofesionales se desarrollaron durante los semestres IS-2024 y IIS-2024 (octavo y noveno semestre), con una duración total de 16 semanas en modalidad de inmersión. Esta experiencia nos permitió conocer de primera mano la realidad de las escuelas multigrado y contribuir a la mejora del contexto educativo. En este proceso, las Prácticas de Alto Beneficio Social (PABS) reunieron a estudiantes de dos carreras: Educación Básica (EB), con itinerario en Pedagogía de la Lengua y la Literatura, y la carrera de Pedagogía de los Idiomas Nacionales y Extranjeros (PINE). La interdisciplinariedad de esta experiencia permitió analizar diversas problemáticas y debatir sobre estrategias de intervención adecuadas para mejorar la calidad educativa en la institución.

En este marco, la presente sistematización se centra en el análisis y aplicación de la didáctica lúdica en aulas multigrado como una herramienta para transformar la enseñanza y fomentar aprendizajes significativos. “El factor lúdico en el aula de clases implementado desde objetivos específicos como la concentración, atención y la convivencia ayudará a dinamizar las relaciones al interior del aula, al igual que refuerza concepto y despliega saberes en equipo” (Paredes, 2020, p. 51). La didáctica lúdica se concibe como una metodología que estimula la participación activa de los estudiantes, desarrolla sus habilidades cognitivas y

sociales, y permite abordar la diversidad de niveles en una misma aula mediante estrategias adaptativas. En contextos rurales, donde los recursos son limitados y los docentes enfrentan múltiples responsabilidades, la incorporación de estrategias lúdicas representa una alternativa viable y efectiva para captar la atención de los estudiantes y mejorar su rendimiento académico.

Esta sistematización aborda los distintos aspectos que surgieron durante la implementación de estrategias lúdicas en el aula multigrado, destacando su impacto en la motivación y el aprendizaje de los estudiantes. Así mismo, se analiza cómo el uso de los recursos propios del entorno favorece un enfoque constructivista, promoviendo la creatividad, el trabajo en equipo y la autonomía de los niños. A lo largo del proceso, se ha evidenciado que los estudiantes perciben esta metodología como una forma efectiva y estimulante del aprendizaje, lo que refuerza la importancia de su implementación en contextos educativos rurales.

La didáctica lúdica, puede generar impacto positivo favoreciendo el proceso de enseñanza-aprendizaje dentro de estos contextos, en este sentido al implementar esta didáctica en aulas multigrado generan transformaciones significativas en el rendimiento académico de los estudiantes, por el hecho de que se logra obtener su estado de atención por un período más largo.

Es así que la lúdica permite lograr la transformación educativa logrando la escuela activa en donde intervienen el aprender a aprender, su objetivo principal es potenciar y estimular la enseñanza y el aprendizaje creativo. (Salazar y Loor, 2022). Por ende, la implementación de la didáctica lúdica en contextos multigrados contribuye a un cambio significativo en el proceso de enseñanza aprendizaje, ya que los estudiantes se mantienen activos y participativos en los espacios pedagógicos.

En este sentido, la presente sistematización busca sistematizar el impacto de la didáctica lúdica en el

proceso de enseñanza-aprendizaje dentro de un aula multigrado, evidenciando como su aplicación no solo facilita la comprensión de los contenidos, sino que también mantiene a los estudiantes activos y comprometidos. Se espera que esta experiencia contribuya al desarrollo de estrategias pedagógicas innovadoras que puedan ser replicadas en contextos similares, promoviendo una educación inclusiva y de calidad para todos los estudiantes, independientemente de sus condiciones socioeconómicas o del acceso limitado a recursos educativos.

CAPÍTULO I

Objeto de sistematización

Para proceder con la sistematización de experiencias se ha visto en la necesidad de poder definir un objeto, sobre el que estará centrado el trabajo, el mismo que guía para realizar un proceso adecuado:

- Didáctica Lúdica en aulas multigrados

Está centrado en el análisis de la didáctica lúdica implementado en las aulas multigrado de una zona rural de la provincia del Cañar, desarrollado durante el periodo de prácticas pre-profesionales de octavo y noveno ciclo en el año 2024, en las que participaron las carreras de EB y PINE con un enfoque interdisciplinar, con el propósito de aportar dentro de este contexto socioeducativo con ideas creativas e innovadoras enfocadas en transformar la realidad educativa.

Esta sistematización de la experiencia educativa aborda los diferentes aspectos que tuvieron lugar durante el desarrollo de las prácticas, aunque su temática central es el diseño y implementación de estrategias enfocadas en la lúdica, adaptadas a las necesidades que se pueden presentar dentro de un contexto multigrado y el uso de recursos y materiales didácticos propios del entorno para fortalecer un aprendizaje constructivista en los estudiantes.

Además, se analiza esta experiencia desde la didáctica lúdica y cómo fomenta la participación activa y desarrollo de habilidades cognitivas y sociales en los estudiantes como es la creatividad y aprender a trabajar en grupo, teniendo en cuenta que estos cuentan con varias adversidades como es la ubicación geográfica que limita a varios recursos que ofrece la urbanidad. Por otro lado, es una herramienta para enfrentar los desafíos que se presentan dentro de estas tipologías de instituciones.

En este sentido para poder llevar a cabo esta sistematización dentro de este contexto sumamente distinto al que hemos estado preparados se han planteado objetivos tanto el general y específicos para poder tener en claro la meta a la que se desea llegar.

Objetivos de la sistematización

Objetivo general de la sistematización

Analizar la implementación de la didáctica lúdica en aulas multigrado de una zona rural de la provincia del Cañar, para sistematizar la experiencia educativa del proceso enseñanza-aprendizaje de los estudiantes.

Objetivos específicos de la sistematización

- Describir el contexto socioeducativo dentro de aulas multigrado de una zona rural dentro de la provincia del Cañar y aplicando la didáctica lúdica para sistematizar la experiencia educativa mediante la recolección de datos como entrevistas, diario de campo.
- Implementar la didáctica lúdica que aporte al mejoramiento del aprendizaje de los niños y niñas para sistematizar la experiencia mediante estrategias y recursos lúdicos.
- Identificar y analizar las categorías de la didáctica lúdica para sistematizar la experiencia educativa mediante matriz de identificación.

Eje de sistematización

Este trabajo de sistematización tiene por finalidad la mejora del aprendizaje, se analizan alrededor de los siguientes ejes: Didáctica de bingo, la rayuela, y juegos de roles, estas como estrategias didácticas lúdicas, con el propósito de mejorar el aprendizaje de aulas multigrado en zonas rurales, del mismo modo al aplicar estas estrategias se nota un cambio significativo tanto en el rendimiento académico como en la motivación que sienten por aprender, es así que para poder realizarla se ha planteado el siguiente eje de sistematización:

- La didáctica lúdica como estrategia para el aprendizaje en estudiantes de aulas multigrado de zonas rurales

Este eje se centra en analizar la implementación de estrategias lúdicas y cómo aporta al aprendizaje de los estudiantes en el aula multigrado, considerando características propias de su contexto como es la ruralidad y limitación de recursos didácticos, tomando en consideración que estas estrategias están plenamente centradas en la participación activa, lo que le motiva al estudiante para tener un aprendizaje más dinámico y significativo.

Al implementar la didáctica lúdica dentro de estos contextos socioeducativos se puede generar un cambio significativo en el aprendizaje de los estudiantes, por la misma razón de que se plantea otra manera de aprender, mediante el juego, lo que para los estudiantes es nuevo, es así que se logra obtener su motivación y ganas de aprender, manteniendo una participación activa durante el proceso de enseñanza aprendizaje, lo que resulta positivo

CAPÍTULO II

2.1 **Metodología**

En la presente sistematización de una experiencia educativa adopta un enfoque cualitativo, de acuerdo a Piña (2023) “el enfoque cualitativo ayuda teóricamente a interpretar y comprender la intersubjetividad como formas de obtener la verdad de la realidad, la interpretación de la forma de pensar del sujeto” (p. 1). Esto quiere decir que este enfoque, al momento de interpretar y analizar las diferentes estrategia vividas y realizadas ayudó con la orientación, comprensión y análisis de las dinámicas vividas dentro de un contexto de un aula multigrado con el fin de promover y mejorar la calidad de enseñanza mediante el uso de las diferentes estrategias lúdicas adaptadas a la realidad del entorno.

Para poder analizar de manera crítica la experiencia sobre la implementación de la didáctica lúdica implementada en un aula multigrado de la provincia del Cañar se optó por realizar una sistematización de experiencias educativas, en este sentido, Jara (1998) plantea que la sistematización:

> Es aquella interpretación crítica de una o varias experiencias que, a partir de su ordenamiento y reconstrucción, descubre o explicita la lógica del proceso vivido, los factores que han intervenido en dicho proceso, cómo se han relacionado entre sí, y por qué lo han hecho de ese modo. (p. 10).

Esto nos permite reflexionar sobre lo vivido dentro del contexto, para generar aprendizajes, así mismo busca analizar cómo la implementación de la didáctica lúdica transforma la realidad, atendiendo las necesidades que se presentan. La sistematización genera conocimientos y sirven como referencia para futuras prácticas en zonas rurales.

2.2 Técnicas e instrumentos para la recolección de datos

Las técnicas e instrumentos que se utilizaron dentro de esta sistematización de experiencias educativas fueron principalmente los diarios campo, guía de observación, entrevistas semiestructuradas y observaciones directas hacia los estudiantes, mismas fueron fundamentales para registrar las vivencias que se dieron día a día, dentro del contexto socioeducativo durante las dos prácticas de inmersión realizadas.

Al respecto se aplican técnicas e instrumentos tal como se detalla a continuación:

- Observación: Diarios de campo, guía de observación y portafolio de experiencias
- Entrevista: Entrevista semiestructurada
- Análisis documental: Guía de análisis documental

2.2.1 **Diarios de campo**

Dentro de este proceso de sistematización uno de los instrumentos que se utilizó fue el diario de campo, registrando diariamente los aspectos relevantes relacionados con el eje y objeto de sistematización, cabe recalcar que es un instrumento que ayuda a obtener información de manera rápida y concisa durante el transcurso de la práctica pedagógica.

El diario de campo es una herramienta que permite realizar un proceso metodológico en donde se registra la experiencia de los participantes (Kroef et al., 2020). Puede definirse como instrumento de recolección de información, que se asemeja a una versión particular del cuaderno de notas, pero con un espectro de utilización ampliado y organizado metódicamente respecto a la información que se desea obtener, como el análisis de contenido, la observación y la reflexión personal, para después organizar, analizar e interpretar la información que se está recogiendo. En otras palabras, permite recopilar información de manera sistémica sobre el impacto que va teniendo el implementar actividades lúdicas dentro de un aula multigrado.

De esta manera, en el diario de campo se registra los acontecimientos diarios, describiendo cada una de las estrategias con enfoque lúdico implementadas en las aulas de clase, además de hacer anotaciones generales de cuáles son las principales reacciones que presentan los estudiantes, siendo fundamentales para llegar a un análisis crítico y reflexión sobre las mismas.

2.2.2 **Entrevista**

Otra técnica implementada durante este proceso fue la entrevista, con el propósito de obtener información de forma oral y personalizada sobre acontecimientos, experiencias y opiniones de dos personas como mínimo. (Folgueiras, 2016)

2.2.3 Entrevistas semiestructurados

Existen una diversidad de tipos de entrevistas que nos permiten recopilar información, aunque dentro de esta sistematización se aplica la entrevista semiestructurada. Teniendo en cuenta que Díaz-Bravo et al. (2013) la define como una "conversación amistosa entre informante y entrevistador, su propósito es realizar un trabajo de campo para comprender la vida social y cultural de diversos grupos, a través de interpretaciones subjetivas para explicar la conducta del grupo" (p.164).

A lo largo de las PABS, se realizaron 5 entrevistas, a diferentes miembros de la comunidad educativa, entre ellos 2 estudiantes, 2 docentes y 1 a una madre de familia, esto con un objetivo de conocer sus perspectivas sobre la implementación de la didáctica lúdica en aulas multigrado y como ha ido generando impacto dentro el proceso de aprendizajes.

Siendo más específicos la entrevista aplicada a la docente tenía por finalidad obtener y analizar información respecto a la gestión pedagógica y al proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes, además cómo se lleva a cabo la planificación y ejecución dentro de las aulas. Los resultados obtenidos

evidencian que existen varios desafíos por el mismo hecho de que se tienen varios niveles educativos, lo que complica el desarrollo de una buena práctica didáctica. (ver anexo 2) La entrevista estaba orientada para evidenciar si la docente dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje hace uso actividades lúdicas dentro del salón de clase. Es así que en la entrevista SPED 2, la docente dice que:

> El uso de estrategias lúdicas puede beneficiar el aprendizaje de los estudiantes, aunque es complicado en esta modalidad de educación, ya que los estudiantes pueden desorganizarse en el aula generando desorden, pero siempre hay una manera de poder realizarla, además son importantes para poder motivarlos y captar su interés por querer aprender, siendo ellos los constructores de su aprendizaje. (comunicación personal, 23 de octubre de 2024)

La docente destaca que resultaría positivo la implementación de la didáctica lúdica en este contexto, ya que contribuye al aprendizaje de los estudiantes, haciendo que ellos construyan sus conocimientos con las estrategias propuestas por la docente, además que estas serían de gran apoyo porque permite que el estudiante se encuentre motivado en las aulas de clase, sin embargo pueden generar desorden al momento de aplicar, por lo que menciona que se debe tener un buen control dentro este espacio pedagógico.

Las entrevistas aplicadas a los estudiantes tienen como propósito evaluar si las actividades lúdicas implementadas están generando impactos positivos dentro de su proceso de enseñanza-aprendizaje. Busca identificar cómo estas estrategias pueden motivarlos a través del uso de estos juegos, haciendo usos de recursos didácticos que se pueden encontrar dentro del contexto, saliendo de una enseñanza tradicional.

Por último, la entrevista dirigida a las madres de familia estuvo orientada a obtener información sobre los alcances académicos de sus representados. En las respuestas de la entrevista MMEPF 4, la madre de familia menciona que “los estudiantes llegan a la casa felices y motivados, compartiendo los juegos

utilizados durante la clase" (comunicación personal, 22 de octubre de 2024). De este modo, las madres de familia resaltan la importancia de continuar implementando esta metodología didáctica.

Para la elaboración del instrumento se realizó una serie de preguntas abiertas, para que la docente tenga la oportunidad de poder expresar sus ideas, cabe recalcar que esta guía fue desarrollada acorde al eje de sistematización que se realizó e identifico dentro del proceso de las PABS.

2.2.4 **Observación participante**

Otra técnica aplicada continuamente durante las prácticas fue la observación participante, el cual está centrada en observar al grupo de estudio, como argumenta Jociles (2018), la observación participante "es una técnica de investigación que permite estudiar los procesos concretos de producción de un fenómeno sociocultural determinado", (p.130), en este sentido pretende conocer lo que pasa en el mundo para poder describir y analizar el fenómeno observado a través de una participación durante el proceso.

Guías de observación

La guía de observación es un instrumento, que permite registrar información de manera precisa y personalizada sobre aspectos vividos, relacionado directamente con el eje de sistematización, los mismos ya sean positivos o negativos, es decir nos permiten conocer la realidad de un contexto determinado. La guía de observación está centrada plenamente en lo que se necesita indagar y recopilar información precisa de dichas particularidades (Bravo y Santos, 2017).

Por otra parte, este instrumento fue aplicado directamente en las clases, hace necesario mencionar que siempre y cuando la clase era enfocada en el uso de una didáctica lúdica, para observar las reacciones y cualquier aspecto clave que podría ir presentando los estudiantes. La observación permite hacer un análisis y ver qué aspectos se pueden mejorar. (Ver anexo 1)

2.2.5 Portafolio de experiencias

El portafolio de experiencias ayudó a registrar y adjudicar todas las experiencias enriquecedoras que se ha tenido dentro de este contexto socioeducativo, así mismo nos ha servido de mucho, para archivar todas las actividades que se realizan. De la misma manera el portafolio de experiencias es un instrumento de recolección de evidencias, que recoge los aspectos más relevantes de un aprendizaje (Guerrero, 2016).

En este sentido el portafolio nos ayudó a adjuntar de manera gráfica las experiencias significativas acorde al tema de estudio, es decir dentro de este portafolio se pudo colgar las imágenes y videos que más impacto o interés si tenían la implementación de la didáctica lúdica en aulas multigrado, con una finalidad de tener una información estructurado y organizado de los aspectos importantes que se iban generando durante el transcurso de esta experiencia. (Ver anexo 5)

2.2.6 Análisis documental

El análisis documental permite tener una visión concreta sobre el proceso de sistematización de experiencias educativas que se está llevando a cabo, para poder interpretarlas.

Guevara (2019) menciona que el análisis documental “consiste en un proceso de sistematización y síntesis de datos cualitativos que se obtienen en una experiencia o investigación, que permite una interpretación de documentos narrativos previamente realizados, combinados con diferentes fuentes de información” (p.106). El análisis de información tiene como principal objetivo realizar la interpretación sólida de los datos adquiridos.

Dentro de este aspecto se presenta una tabla de datos en cual abarca aspectos relevantes vinculados a las técnicas e instrumentos utilizados para la recolección de información para llevar a cabo la sistematización, en el mismo sentido está descrito a quien fue dirigido el instrumento y con qué objetivo se la realizó.

Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Tabla 1: Técnica e instrumento de recolección de datos

Técnica	Instrumento	¿A quién se aplicó?	Finalidad
Observación participante	Guía de observación	En las clases que se desarrollaron durante la práctica de Alto Beneficio Social	Registrar información sobre el impacto que ha ido teniendo la implementación de la didáctica lúdica en aulas multigrado
	Diario de campo	Durante las clases y vivencias diarias de las PABS	
	Portafolio de experiencias	Contexto y estudiantes de un aula multigrado de una zona rural de la provincia del Cañar	
Entrevista	Guía de entrevista semiestructurada	Docentes, estudiantes y padres de familia	Conocer diferentes perspectivas, acerca la implementación de didáctica lúdica en aulas multigrado
Análisis documental		Diarios de campo y entrevistas	

Fuente: Elaboración de los autores (2024)

CAPÍTULO III

3.1 **Contexto de la experiencia educativa**

La práctica de alto beneficio social (PABS), fue desarrollada dentro de la provincia del Cañar, cantón Cañar, en una de las parroquias rurales más alejadas del lugar, como es Chontamarca, específicamente en la comunidad del Valle de Chilchil.

Chontamarca está declarada como una de las parroquias más antiguas del cantón, fundada el 28 de mayo de 1944, lleva como nombre chontamarca debido a que existía la planta con abundancia la Chonta, que se asemejaba bastante a las palmeras y era popular en aquella época, y *marca* en cambio era muy distintivo a sus pobladores que hace relación a la posición y unión de ellos en aquellos tiempos, de aquí una breve explicación de su nombre.

Se describe a la comunidad en la que se desarrollan las prácticas, como Valle del Chichil, su nombre original era “Chilchil”, este nombre se originó por una planta medicinal que crecía en este lugar y algunos habitantes la usaban para preparar sus alimentos. En la actualidad se puede ver esta planta, pero escasamente. Esta comunidad en la antigüedad era grande, pero con el pasar de los años se fue dividiendo en tres sectores, cómo es San Javier, Nueva Unión y el Valle de Chilchil. Según su historia y sus moradores el cambio de nombre de Chichil a el Valle de Chilchil, es debido a la sectorización que ocurrió hace aproximadamente 4 años.

El Valle de Chilchil se encuentra ubicada a 1.5 km desde la autopista conocida como panamericana, a la llegada se encuentra un letrero que dice El valle de Chilchil, con gráficos de un gallo y un caballo que representan las actividades propias del lugar. Este lugar es rico en flora, mantiene muy buena vegetación de todos tamaños de un verde espectacular, en este lugar es muy popular las plantas de nogal y por esto la presencia de ardillas.

Dentro de la comunidad, existe un amplio coliseo que es utilizado por todos los miembros de la comunidad para realizar actividades deportivas como el indoor. Las madres de familia, en particular, demuestran una notable habilidad y afición en este deporte, ya que lo practican diariamente por las tardes. Es realmente sorprendente ver su destreza y dedicación en el juego, esto evidencia la unidad de la comunidad.

Existe la presencia de una capilla en el centro de la comunidad, que está ubicada a lado de la escuela, en donde se reúnen para hacer actos de fe y bondad, un claro ejemplo es que en mayo, mes de María, la mayoría de las personas se reúnen aquí para rezar el santo Rosario y agradecer todos los favores recibidos, así en ocasiones se recorre por las casas de sus devotos, evidenciando una gran fe que tienen hacia la voluntad de Dios y de la Virgen de la Nube.

En esta comunidad hay la presencia de una capilla pequeña que veneran a la virgen de Guadalupe, que se edificó a base de que los habitantes eran devotos de esta virgen y la imagen que está dentro de esta capilla es la réplica original traída desde México, por Norberto Cardenal Rivera Cabrera, Arzobispo Primado de México, que certifica la autenticidad de esta imagen.

Los que construyeron esta capilla son los propios habitantes del lugar, que hicieron todo lo posible para traerla hasta esta comunidad y agradecidos por todos los favores y milagros recibidos. Habitantes de las diferentes parroquias como, Ducur, Chontamarca, Javín acuden a orar y visitar a dicha capilla. Los habitantes del lugar mencionan que esta imagen es muy milagrosa y por eso le tienen mucha fe. Para agradecer todos los favores recibidos se realizan grandes festejos, realizando danzas, pampa mesas, quemas de castillos entre otras más actividades. Así, la imagen tiene gran influencia notándose en la mayoría de las niñas que llevan como nombre Guadalupe.

En la comunidad aún prevalecen personas de la etnia indígena kichwa cañari, usan la ropa propia del lugar, como es el rebozo, blusa, polleras de lana, sombrero, accesorios (collares, aretes, manillas, tupo) y ozhotas, pero ahora es difícil adquirirlos por sus altos costos. Prevalece varias costumbres como son las mingas comunitarias, el festejar a sus santos cada año, festividades tradicionales como vacas locas, castillos, quema de chamizas, etc.

3.1.1 Aspectos pedagógico y didácticos del contexto educativo

El contexto socioeducativo en donde se desarrollaron las PABS, es una escuela pluridocente que en la actualidad cuenta con tres docentes que son encargados de todos los niveles educativos y un total de 51 estudiantes matriculados. Aunque en la asistencia se ha llegado a tener un máximo de 45 estudiantes, es decir la asistencia en el contexto educativo es irregular, cuando se pregunta a los padres de familia el motivo de la falta manifiestan “que están enfermos”, “viajaron o inclusive que han ido de visita a sus familiares”. Un estudiante llegó a faltar 2 o 3 días a la semana, afectando de manera directa su aprendizaje.

Cada docente está a cargo de tres subniveles, una docente trabaja con inicial 1, 2 y preparatorio, otro con el subnivel elemental (segundo, tercero y cuarto) y el último con el subnivel medio (quinto, sexto y séptimo). La escuela y aulas están diseñadas específicamente para atender estas necesidades.

Los estudiantes están distribuidos según la tabla que se detalla a continuación:

Tabla 2

Distribución de los estudiantes según su año básico

Subnivel	Nivel educativo	Número de estudiantes	Edad de los estudiantes	Género de los estudiantes	Total

Iniciales y Preparatoria **Un docente**	Inicial 1	3	3-4 años	2 niños 1 niña	16 estudiantes
	Inicial 2	6	4-5 años	1 niño 5 niñas	
	Preparatoria	7	5-6 años	1 niño 5 niñas	
Subnivel Elemental **Un docente**	Segundo	2	6-7 años	2 niños	19 estudiantes
	Tercero	7	7-8 años	6 niño 1 niña	
	Cuarto	10	8-9 años	6 niños 4 niñas	
Subnivel Medio **Un docente**	Quinto	5	9-10 años	5 niñas	16 estudiantes
	Sexto	6	10-11 años	5 niños 1 niña	
	Séptimo	5	11-12 años	1 niña 4 niño	
Total					51 estudiantes

Fuente: Elaboración de los autores (2024)

3.1 Datos, registro de las docentes

La escuela cuenta con tres aulas, una dirección, una cocina, un aula de juegos y un coliseo que está construido en los predios de la escuela. Las tres aulas están distribuidas para cada docente, cada aula la ocupan niños y niñas (NN) de 3 años lectivos. Las aulas cuentan con tres pizarrones a excepción del aula de los NN de inicial. La cocina es donde los estudiantes se sirven sus alimentos. Cuentan con el aula de juegos donde los de inicial y primero de básica pueden jugar recreativamente, para mejorar la psicomotricidad fina y gruesa. Finalmente, la escuela cuenta con una dirección en donde se realizan reuniones, se archivan documentos y se almacena la colación que el gobierno entrega mensualmente para los NN.

El coliseo que está en los predios de la institución educativa y que fue inaugurado en noviembre del 2024 por las principales autoridades del lugar y la provincia como el presidente del GAD parroquial y el alcalde del cantón. Este coliseo es amplio en donde se aprovecha para hacer actividades de recreación, como jugar indor durante los recreos o tardes.

La dirección está dirigida por una docente con competencias de líder, quien mantiene una buena gestión y administración, tanto para el buen desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje, como para una buena interacción dentro y fuera de la comunidad, cabe recalcar que tiene varios años de experiencias frente de esta institución, motivo por el cual conoce perfectamente el contexto socioeducativo, por ende, “saber cómo guiarlo para un bien común”.

En la escuela se mantienen planes de clases semanales, que la dirección revisa y aprueba. Aquí se evidencia si se cumplen los parámetros como la innovación, uso de estrategias creativas y material didáctico fácil de utilizar, esto con la finalidad de atender a las necesidades que pueden presentar los estudiantes. Organizan y colaboran todos los docentes para tener mejores resultados.

La forma de organización en el aula se mantiene de manera rotativa, es decir, se organizan en formas de U, círculos, grupos entre otras, se dicen que al organizar de esta manera los estudiantes que están en los niveles más altos pueden ayudar a los estudiantes de niveles inferiores, por ejemplo, “los estudiantes de séptimo ayudan en contenidos que dominan a los de sexto y quinto, fortaleciendo su aprendizaje”. Cabe mencionar que cada clase para los tres niveles se trabaja con la misma destreza lo que varía es el nivel de complejidad con el que es aplicada para cada año básico. Al trabajar con la misma destreza la docente plantea situaciones diferentes y al momento de realizar actividades trata de diversificarse, por ejemplo, trabaja sucesiones decrecientes, con los de quinto con restas, sexto con divisiones de números naturales y séptimo con divisiones con números decimales.

Las aulas están equipadas de manera comúnmente vista, es decir, sillas, mesas, casilleros y escritorio, las paredes no cuentan con recursos didácticos o de apoyo para que el docente pueda dar sus clases, además no hay zonas de ambientalización, por ejemplo, rincones de lectura o matemática, para que los estudiantes puedan acercarse y retroalimentar su aprendizaje. Así mismo no cuenta con recursos tecnológicos, como computadoras, proyectores o acceso a internet, lo que de una u otra manera puede afectar el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes.

3.1.2 Aspecto económico de la comunidad educativa

La forma de ingresos dentro de la comunidad y por familia se sustentan a base de la comercialización de ganados, es decir a la compra y venta de ganado vacuno, que se realizan en las ferias que se llevan a cabo en las ciudades de Biblián y Cuenca.

Por otro lado, otra fuente principal de ingresos es la migración, es decir, la mayoría de las personas jóvenes contraen matrimonio y tienen hijos. La migración hacia Estados Unidos y España les permite

mantener a sus hijos mediante el envío de remesas, que es administrado comprando propiedades por los familiares que se quedan.

Antes de la pandemia cuentan que otra fuente de ingresos era las apuestas en la pelea de gallos finos dentro de la comunidad. En estas zonas los gallos de pelea son muy populares. Se dice que los gallos de esta zona siempre quedan en primer lugar. En la actualidad esto ya no se realiza y esta costumbre ha ido decayendo, realizándose una vez al mes, pero ya no dentro de la comunidad.

El desempleo en la zona es alto, comentan que hay personas profesionales con títulos de tercer nivel que no cuentan con un trabajo, tal es el caso de la expresidenta de padres de familia que es licenciada en ciencias de la educación y no tiene trabajo, a pesar de haber buscado por diversos medios.

3.1.3 Necesidades educativas de aprendizaje

Algunos estudiantes presentan vacíos de aprendizaje, por ejemplo, una estudiante de séptimo de básica que aún mantienen dificultades para sumar, de este tipo de casos se observa en estudiantes en los diferentes niveles educativos. Se observan trastornos de lenguaje, por ejemplo, un estudiante de inicial que asiste a terapias de lengua fuera de las horas de clases para mejorar el lenguaje. Si bien hay mejoras, se ha realizado ejercicios de refuerzo como trabajar con la lengua o con un lápiz en los labios del estudiante.

Existen problemas socioemocionales por la ausencia de los padres de familia, debido a los altos índices de migración que vive actualmente la comunidad, esto afecta de manera directa en la concentración para el proceso de aprendizaje en las aulas de clase, al no tener apoyo parental en sus hogares.

Los estudiantes no cuentan con material didáctico para el trabajo diario en aula. los padres no adquieren la lista de materiales solicitados. Estas limitaciones retrasan el aprendizaje. Frente a esto se suple

con la necesidad de poder implementar diversas estrategias lúdicas que mejor se adapten a la realidad que viven los estudiantes para tener un aprendizaje mucho más significativo.

3.2 Grupo de estudio

Se consideraron a todos los subniveles educativos para el presente trabajo. Una sola profesora enseña a tres grados simultáneamente, la organización pedagógica y las relaciones tanto como profesor-estudiante y entre compañeros, reflejan que los temas de enseñanza se organizan por niveles de dificultad. Por ejemplo, en matemáticas, enseñando temas fáciles como sumas y restas a toda el aula, y refuerzo al resto de estudiantes.

Por otro lado, en temas complejos como sumas o restas con centenas, la clase se da únicamente al grado que corresponde, mientras el resto trabaja en dictados o copia de escritura. Con respecto al subnivel elemental en el área de Lengua y Literatura, la profesora enseñaba a dos niveles los mismos temas como el dictado utilizando recursos básicos como el pizarrón y lecturas que se encontraban en libros reciclados relacionado con el tema y acorde a las habilidades de los estudiantes, palabras con mb o mp, mientras que a los niños de segundo grado enseñaba las vocales o trazado con hojas de trabajo. Por el contrario, con respecto al subnivel medio, esta materia era impartida de manera colectiva, enfocándose en lecturas y práctica de escritura esto con el fin de mejorar su caligrafía.

La enseñanza de las materias como educación cultural y artística (ECA), Ciencias sociales y naturales, en ambos niveles la ubicación de los estudiantes era de manera circular, todos aprendían el tema, a pesar de que grados como cuarto, sexto y séptimo ya dominaban los contenidos, la docente volvía a impartir a manera de refuerzo.

La relación afectiva entre profesor estudiante es cercana, los estudiantes demuestran cariño hacia las profesoras llevándola flores o comida como obsequio, reflejándose así un ambiente de confianza y respeto en

donde las profesoras responden con reciprocidad mostrando un aprecio o cariño desinteresado ofreciéndoles palabras de aliento y abrazos preocupándose por el bienestar y desarrollo de los NN, fortaleciéndose así vínculos emocionales y educativos.

3.2 **Relato descriptivo de la experiencia educativa**

Dentro de este apartado se describe la experiencia educativa que tuvo lugar en el contexto rural de la provincia del Cañar, considerando los diferentes aportes que se han realizados desde los dos enfoques interdisciplinares, de esta manera se detalla todo el aporte significativo que se ha generado para docentes, estudiantes, practicantes y miembros de la comunidad con la implementación de la didáctica lúdica en aulas multigrado.

La descripción se divide en dos etapas: la primera, el desarrollo de las PABS, en donde se hace alusión a la adaptación e identificación de las principales necesidades que presenta este contexto y, la segunda etapa se implementan las estrategias lúdicas de aprendizaje que dan respuesta a las necesidades encontradas.

3.2.**1 Primera inmersión a las PABS**

Esta experiencia educativa inicia con un proceso de selección de estudiantes de las diferentes carreras de la Universidad Nacional de Educación (UNAE), que toma en consideración el desempeño académico, con el objetivo de revisar la preparación y las competencias para poder transformar la realidad educativa. Cada estudiante UNAE fue notificado con varias semanas de anticipación sobre el proyecto de las prácticas de ABS. Estas notificaciones se realizaron a través de los diferentes correos personales, explicando que han sido seleccionados para participar en un nuevo proyecto, un programa en el cual un grupo de estudiantes tendría la opción de realizar prácticas preprofesionales de inmersión en el área rural durante cuatro meses, los dos primeros meses a realizarse durante el octavo semestre y los dos restantes en el noveno semestre.

Las posibles ventajas que pudimos interpretar es que prácticamente no teníamos que realizar las diferentes prácticas preprofesionales que se realizan en cada semestre, otra fué que no teníamos que realizar la tesis o examen complexivo y la última y la más importante ventaja que consideramos es que estaba en nuestras manos la decisión de observar, aprender y prácticas en diferentes contextos rurales, teniendo más cercanía tanto con la comunidad educativa como la comunidad en general. Sin embargo, las posibles desventajas de este tipo de prácticas preprofesionales también fueron mencionadas, para nosotros y para la gran mayoría de nuestros compañeros nos sorprendió al saber que de manera obligatoria debíamos de vivir dentro de la comunidad durante los cuatro meses.

Por otro lado, tratando otros aspectos como la vivienda y alimentación nosotros debíamos cubrir esos gastos en caso de que la institución no nos brinde un lugar para vivir de manera momentánea y gratuita. Cabe recalcar que en la segunda reunión estos aspectos fueron claramente especificados y que depende de nosotros ir o no a esta gran travesía, que a la final nos brindaría aprendizajes y unas experiencias inolvidables.

Por un lado, teníamos conocimiento de todo lo que se podría presentar a futuro, motivo por el cual las siguientes reuniones nos presentaron los diferentes lugares ya seleccionados por la dirección de prácticas preprofesionales, nosotros como pareja pedagógica coincidimos al momento de seleccionar el lugar de destino.

Ambos coincidimos que esta experiencia era muy desafiante y a su vez emocionante ya que este tipo de prácticas permite adentrarnos en un contexto al cual nunca antes habíamos llegado y más aún enseñar de una manera diferente en un entorno rural en una escuela multigrado aplicando las diferentes estrategias y metodologías que habíamos aprendido en previos semestres y al mismo tiempo adquirir valiosos conocimientos dentro este contexto.

La primera visita a la escuela que habíamos elegido fue una semana antes de comenzar las prácticas, con el objetivo de conocer su ubicación y presentarnos a las diferentes autoridades de la institución. En nuestro caso conocimos a las tres profesoras que estaban a cargo de la escuela, el lugar donde íbamos a vivir y en donde podíamos cocinar nuestros alimentos. Una vez socializados todos estos aspectos, nos prepararemos para iniciar nuestros dos primeros meses de prácticas preprofesionales.

3.2.2 Segunda inmersión a las PABS

Dentro de este apartado, se describen las principales actividades desarrolladas, como la interacción con la comunidad educativa, el aporte dentro del aprendizaje de los estudiantes y la implementación de estrategias lúdicas. Además, el impacto que ha generado durante la segunda etapa del desarrollo de las PABS. Esta experiencia fue enriquecedora en nuestro proceso formativo, permitió el crecimiento personal y profesional, en donde se puso en práctica los conocimientos adquiridos en las aulas de la Universidad.

3.2.2.1 Antes de las prácticas

Para la segunda etapa de las PABS, nos sentimos seguros, tranquilos y sobre todo preparados, por lo que conocíamos el lugar y la gente de las prácticas. Hay que tener en cuenta que ya tuvimos mucha mejor preparación y esta estuvo encargada por parte la dirección de prácticas preprofesionales, por lo que se puede decir que estábamos un poco mejor guiados y acompañados.

Durante una semana se participó en capacitaciones constantes, conjuntamente con los estudiantes de octavo semestre que optaron por la modalidad de prácticas de inmersión. Los talleres trataron temas específicos sobre instituciones educativas pluridocentes, por ejemplo, la planificación didáctica que se realiza para esta modalidad de escuelas, teniendo en cuenta que dentro de las mismas se planifica para tres o más grados a la vez. Además de electos teóricos sobre la manera de cómo debe planificar el docente para atender con los contenidos que se necesitan brindar a los estudiantes. En esta nos hablaron sobre estas realidades

socioeducativas vulnerables que estaban conformadas por instituciones educativas uni, bi y pluridocente, porque vulnerables, tal vez no sea un término adecuado para poder nombrarlos pero se manifiestan así porque han sufrido un abandono global por parte de la sociedad, ya que no están en las mismas condiciones a comparación de otras instituciones.

La segunda parte de los talleres de las PABS, fue la interdisciplinaridad, por el hecho de que en la primera parte de esta experiencia varios tuvimos esa incertidumbre de con qué persona y de que carrera nos tocaría, pero en esta ocasión ya nos conocemos de manera más directa entre las dos carreras de EB y PINE, y se analizó cómo estas pueden aportar de manera significativa para el desarrollo de este contexto socioeducativo, con diferentes perspectivas creativas e innovadores que puedan tener impacto positivo y así ir cambiando estas realidades en estos contextos.

Además, a partir de estas dos ramas (EB y PINE) registremos las dificultades que se van presentando dentro del contexto de las prácticas con la finalidad de proponer soluciones efectivas. Además, en uno de los talleres hicieron énfasis en que se exploren ideas que se pueden ir construyendo en el proceso de las prácticas. En este sentido, en nuestra experiencia se hizo énfasis con los talleres de danza, indoor, inglés y refuerzo académico, cada uno tenía un enfoque y objetivo específico, pero con una sola finalidad que es mejorar el rendimiento académico de los estudiantes.

Se puede afirmar que toda la preparación previa a las PABS que se realizó previo a la segunda etapa, hubiesen sido de mayor valía si se realizaba al inicio del octavo semestre, para así contar con una visión clara y objetiva de lo que se iban a realizar.

Previo a la segunda etapa de las prácticas contamos con el apoyo para prepararnos emocional y psicológica, para enfrentar los diferentes desafíos que se puedan presentar a lo largo de esta experiencia

educativa que daría un giro de 190 grados en nuestra vida personal y académica. En esta segunda etapa de las PABS, el ambiente fue tranquilo en comparación con la primera inmersión, sin embargo, prevalecían los nervios, que afrontamos con mayor seguridad y confianza al implementar las nuevas estrategias.

Antes de iniciar las prácticas, la experiencia en cuanto a la preparación fue enriquecedora, debido a que se tuvo un espacio de conocimiento que contribuyeron a nutrir nuestras perspectivas sobre las instituciones multigrado, obteniendo herramientas claves para desarrollar las prácticas pedagógicas dentro de estos contextos.

3.2.2.2 Durante las prácticas

El primer día de esta segunda experiencia fue emocionante debido a que los estudiantes ya nos conocían, el recibimiento que nos brindaron fue muy cálido, los estudiantes nos esperaban en la puerta de la institución, al igual que las docentes. Desde este primer día el ambiente se sintió especial, armonioso y lleno de entusiasmo. La bienvenida no solo demostró el aprecio de los estudiantes, sino también el compromiso que tenían las docentes, quienes demostraron estar dispuestas en acompañar dentro este proceso de prácticas.

Una vez instalados, tuvimos el primer acercamiento con las docentes, haciendo evidente nuestra predisposición para colaborar en todo lo que la comunidad educativa pudiera necesitar, ya sea en las aulas de clases o en actividades comunitarias. Por ejemplo, ese mismo día la docente líder nos solicitó que le ayudáramos para el siguiente día realizar un taller a las madres de familia con el tema “violencia de género”, involucrándonos desde el primer día en las actividades institucionales.

Para el desarrollo del taller con las madres de familia de la institución, se realizó una planificación acordando previamente con las dos áreas, se propuso algo nuevo y creativo, así se desarrolló siendo las madres protagonistas de realizar las actividades propuestas. Estas actividades fueron percibidas como

innovadoras tanto para las madres de familia como para las docentes. Mencionaron “que nunca antes se habían implementado talleres de esta manera” (comunicación personal, 19 de septiembre de 2024). De esta forma se marcó un cambio significativo, no solo en la metodología, así como en la forma en que las madres pueden ir construyendo conceptos a partir de sus propias experiencias.

Por otro lado, los días anteriores, nos centramos en que durante esta segunda etapa de las prácticas preprofesionales íbamos a enfocarnos en implementar estrategias lúdicas innovadoras dirigidas a los estudiantes, con el fin de optimizar su aprendizaje y despertar un mayor interés por aprender. Estas estrategias incluyen una planificación de clases para los diferentes niveles educativos, utilizando un enfoque basado en la didáctica lúdica. Se buscó implementar estas actividades con la finalidad de analizar los resultados y evaluar su efectividad dentro de estos contextos, a través de indicadores de evaluaciones cualitativas.

A primera instancia, después de ya haber implementado varias clases con este enfoque se pudo observar que los resultados se mostraron positivos, tanto por las reacciones inmediatas como por las evidencias cualitativas, entre las que destacaron las calificaciones obtenidas, el uso de actividades lúdicas dentro de las clases permitió identificar mejoras que se podían ir modificando.

En este sentido en el DC 034, se hace evidente el buen trabajo dentro de este contexto, ya que se escucha comentarios como:” “Profe con el uso de estas actividades podemos aprender más, debido a que siempre traen materiales nuevos y dinámicos, lo que nos motiva por querer aprender” (comunicación personal, 2024).

Durante este proceso se presentaron varios desafíos como la adaptación nueva a aulas multigrado con limitaciones de recursos didácticos, donde estudiantes de diferentes años básicos y edades comparten un mismo espacio pedagógico, lo que dificulta una enseñanza significativa. Además, la limitación de recursos

didácticos puede limitar la implementación de estrategias que sean efectivas para un buen aprendizaje, así mismo la carga laboral del docente requiere un esfuerzo doble para planificar y ejecutar sus actividades en un aula, todo está necesita una variedad de estrategias innovadoras que respondan a estos desafíos. Las actividades desarrolladas estuvieron bajo la supervisión de las docentes a cargo de cada salón de clase. La planificación que se realizaba era presentada previamente para que puedan revisar e incluir sus recomendaciones.

A pesar de las diferentes limitaciones del contexto socioeducativo, se logra aprovechar las oportunidades que ofrece el sector rural, para diseñar actividades que pueden llegar a ser muy significativas, como, por ejemplo, utilizar recursos naturales para vincularlas con la realidad y contenidos curriculares que los estudiantes necesitan alcanzar. En una actividad sobre los seres vivos, los estudiantes salen de sus aulas convencionales y se les lleva al río para que puedan observar y experimentar de forma directa los elementos necesarios del contenido, fomentando un aprendizaje contextualizado.

Teniendo en cuenta lo antes expuesto, el contexto de la institución juega un papel crucial al implementar nuevas estrategias didácticas, por el mismo hecho de que trabajar dentro de estos contextos se generan experiencias distintas, en este sentido el contexto en el que se está desarrollando esta experiencia ha tenido que optar por recursos naturales como una herramienta pedagógica.

En este sentido, resulta importante valorar el contexto donde viven los estudiantes, lo que implica conocer el entorno físico, su diario vivir y las actividades que realizan y a partir de esto planificar las clases alineadas a sus realidades, por ejemplo en la asignatura de Ciencias Naturales (CCNN), con el estudio de las plantas, se puede diseñar una actividad en donde los estudiantes sean los protagonistas del proceso de cultivo, permitiendo observar directamente su desarrollo, asociado este conocimiento con sus vivencias diarias.

La práctica educativa en esta segunda etapa se centró en implementar estrategias didácticas enfocadas en la lúdica, con el propósito de que los estudiantes aprendan de manera activa mediante el juego. Esto permite que los estudiantes puedan desarrollar habilidades cognitivas, sociales y emocionales, siendo protagonistas en su aprendizaje.

En este sentido en el FDC 034, se puede evidenciar que las diferentes actividades implementadas dentro de estos contextos tienen resultados positivos, reflejados en el comportamiento de los estudiantes y en la satisfacción que presentan las docentes. Los cambios observados dentro del contexto son notorios, ya que mediante las actividades lúdicas se ha logrado impactar significativamente en el aprendizaje. Las docentes han manifestado su interés por implementar estas actividades en sus aulas, reconociendo de este modo el valor que tiene romper lo tradicional. Las madres han demostrado agradecimiento, porque sus hijos llegan a sus casas y les comentan cómo se han dado las clases, creando un efecto en la formación integral de los estudiantes. (Ver anexo 4)

En este sentido, con estas actividades se buscó expandir a otra comunidad, en consenso se logró llevar los talleres de danza hacia la comunidad vecina de Jalupata, dichos talleres fueron acogidos de muy buena manera por la comunidad, incluso participaron miembros del centro de salud de la parroquia.

3.2.2.3 Después de las prácticas

Haber concluido con responsabilidad la etapa de las prácticas de inmersión denominada PABS conllevo sacrificios que marcan nuestras vidas. La experiencia nos dio la oportunidad de ser los docentes que la ruralidad necesita. Se creció personalmente, por el hecho de que se pudo ser empáticos en las diferentes situaciones o necesidades que se presentaron, aportando con soluciones desde el corazón por un bien común.

Profesionalmente, se evidenció la labor docente dentro de estos contextos socioeducativos dentro de las aulas de clase y en la gestión educativa. Se pudo dar seguimientos a los contenidos curriculares de los estudiantes y su aprendizaje, es decir, las docentes nos involucraron desde el inicio de una unidad o tema, hasta culminar, esto es, observar los vacíos de aprendizaje de los niños e irlos solventando progresivamente.

Se dejó huellas por nuestro andar, por el mismo hecho de que se mantuvo predisponibilidad para colaborar en los aspectos que se presentaban, manteniendo la empatía y solidaridad con las diferentes familias de la comunidad, así mismo mantener una relación de apoyo y guía para los estudiantes.

Dejar la comunidad y la unidad educativa luego de los cuatro meses de prácticas, no resultó fácil, debido al cariño y empatía que se construyó con los niños y niñas y las familias. Todos fueron atentos brindándonos el apoyo para que esta experiencia fuera significativa y enriquecedora. El retorno a nuestra rutina dentro de la Universidad, se pudo contar estas experiencias educativas vividas con entusiasmo, que contagia a que otros tengan interés por esta nueva forma de prácticas, en contextos que en ocasiones por su lejanía son olvidados.

El docente multigrado debe estar comprometido y ser capaz de diseñar estrategias que puedan solventar las necesidades que estos contextos necesitan, el docente debe estar en contacto con la comunidad y conocer sus fortalezas y debilidades y a partir de ahí aplicar su práctica pedagógica.

La implementación de la didáctica lúdica dentro de este contexto ha generado un cambio dentro del proceso de aprendizaje de los estudiantes. Se logró un aprendizaje significativo, pero sobre todo constructivista, tomando en cuenta que estas estrategias despiertan interés y motivación por querer aprender, hay que tener presente que aquí hay desafíos únicos, que deben ser tomados como fortalezas.

En la presente sistematización de experiencias educativas evidencia la acogida positiva que genera el implementar estrategias enfocadas en la lúdica, por el mismo hecho de que estas parten desde la realidad de cada uno de los estudiantes, es así que cuando la enseñanza se enfoca en esta didáctica, se puede transformar el sistema educativo nacional, ya que evidencia otra manera de enseñar.

Las PABS son una puerta abierta para conocer la realidad de las instituciones en las zonas rurales, además en nuestro caso aulas multigrado, y la oportunidad de mantener un contacto permanente con la comunidad.

3.3 Didáctica

La didáctica en sí hace referencia al proceso de enseñanza aprendizaje, así como los métodos, técnicas y estrategia de aprendizaje, que se mantienen dentro de las aulas, en las que están correlacionados diferentes aspectos, como es la planificación microcurricular y su implementación.

Zabala (2017) menciona que la didáctica es entendida como, “una ciencia teórico-aplicada, que enfoca en los procesos de enseñanza-aprendizaje, para mejorar la formación de la persona de manera procesual con las funciones de procesar la información, tomar decisiones y sistematizar conceptos”. (p.3)

Su objetivo principal es garantizar que los contenidos curriculares sean transmitidos de manera efectiva, teniendo en cuenta los contextos y realidades de los estudiantes, en este sentido la didáctica tiene varios elementos clave como son: el docente, el estudiante, contenidos, recursos, métodos y en el entorno donde se da lugar el aprendizaje.

Por otro lado, la didáctica no solo se limita a las diferentes metodologías, sino que integra varios enfoques como es el nivel educativo y las principales características del grupo de estudio, más aún si se trata

de aulas multigrado, en donde el docente debe implementar su práctica pedagógica de acorde al contexto, utilizando los materiales y recursos con los que cuenta, siendo así enriquecedor el aprendizaje.

3.4 Lúdica

La lúdica es entendida como el juego académico dentro y fuera de las aulas, esta se implementa con la finalidad de que los estudiantes salgan de lo común, es decir, se relaciona los temas del contenido curricular con algún juego en específico.

Hace referencia a todas las actividades relacionadas con el juego, la lúdica puede ser fuente de motivación dentro de las aulas de clases (González et al., 2021). Además, es un enfoque pedagógico que integra al juego como estrategia esencial para potenciar el aprendizaje de los estudiantes, no se limita a las recreativas, sino busca experiencias significativas en donde se conectan varios factores como el conocimiento, motivación y creatividad, fomentando un aprendizaje activo y participativo, en donde los estudiantes sean los protagonistas de la construcción de su aprendizaje a base de juegos.

Así la lúdica puede ser una estrategia de aprendizaje un tanto inclusiva por el mismo hecho de que respetan los diferentes ritmos o estilos de aprendizaje como las necesidades educativas que se puedan presentar, ya que a partir de actividades dinámicas permite a los estudiantes que colaboren y reflexionen entre sí los diferentes conceptos que van adquirido a lo largo de las clases, impulsándoles para un pensamiento crítico.

3.4.1 Didáctica lúdica

La didáctica lúdica hace referencia a la manera de enseñar, tomando en cuenta al juego para que el estudiante aprenda de manera significativa, según Márquez (2023), “Las actividades lúdicas se caracterizan en sí, por ser motivadoras, dinámicas y de interés del estudiante, a través de las mencionadas el niño encuentra

una condición diferente de centrar su atención.” (p.42). Es decir, despierta el interés natural de los niños manteniendo un enfoque prolongado de motivación durante su aprendizaje, independientemente de la materia a ser enseñada. Por otra parte, Mecías (2021) menciona que:

> La lúdica, en el plano educativo debe mirarse como una necesidad o un requisito para los estudiantes de la primera infancia, no solamente para las instituciones de educación regular sino también para las de educación especializada, ya que se puede afirmar que no hay nada más serio que el juego de un niño (p.12).

Teniendo en cuenta estos dos conceptos de estrategias lúdicas y lúdico en general para el aprendizaje de los niños desde la infancia, se puede concluir que la lúdica no es solo una herramienta esencial en la educación sino también una necesidad fundamental para el desarrollo integral de los niños, estimulando así no solo el conocimiento sino también el desarrollo social y físico de los estudiantes a través del juego y actividades recreativas.

La didáctica lúdica debe ser percibida dentro del ámbito educativo como un pilar fundamental para el desarrollo integral de los niños, ya que al momento de interactuar con los demás compañeros ellos desarrollan habilidades como es el trabajo en equipo, resolución de conflictos hasta el fortalecimiento de desarrollo físico, social y emocional. Además de lo antes mencionado, también favorece en el desarrollo de habilidades cognitivas como la atención y concentración.

3.5 Instituciones multigrado

Considerando el ámbito educativo de la presente sistematización se puede determinar que una institución multigrado está localizada en ámbitos rurales. En estas instituciones el docente imparte formación o enseñanza a uno, dos a más grados al mismo tiempo enseñando solo hasta el séptimo grado de educación

básica general.

> Las instituciones educativas multigrado se conformarán de uno (1) a seis (6) docentes, siempre y cuando la oferta de la institución educativa esté comprendida desde el subnivel 2 de la educación inicial o desde el primer al séptimo grado de la Educación General Básica (MINEDUC, 2021, p.5).

Es por eso que la conformación de estas instituciones requiere de un esfuerzo extra para la enseñanza, es decir, la enseñanza se torna en un desafío requiriendo de estrategias flexibles y recreativas para así garantizar una educación de calidad atendiendo a sus diferentes necesidades considerando el contexto, infraestructura, y estilos de aprendizaje.

3.6 Características de las instituciones multigrado

En las diferentes aulas multigrado los niños y niñas de diferente edad, ritmo de aprendizaje, necesidades, características sociales y culturales acuden para adquirir conocimiento, en la cual el docente organiza y gestiona las actividades para los diferentes niveles de manera simultánea, según Ames (2004) afirma que " La planificación de las clases enfatiza la necesidad de un adecuado manejo de varios grados a la vez, de modo que cada uno pueda desarrollar sus actividades de aprendizaje, ya sea de modo conjunto o por separado" (p. 12).

La escasez de recursos didácticos, mobiliarios e infraestructura que claramente son evidenciados en la mayor parte de escuela multigrado, Fernandez (2023) expresa que " Además de los recursos, los espacios son considerados como inadecuados debido a la necesidad de flexibilidad no cumplida, para poder, de este modo, satisfacer a las demandas del alumnado de diferentes edades" (p. 6). Esto quiere decir que, la mayor parte de este tipo de escuelas cuentan con espacios reducidos debido a la poca cantidad de estudiantes, es decir, menor número de aulas y falta de departamento médico o laboratorio tecnológico en comparación con escuelas

urbanas que cuentan con dichos departamentos y mayor número de aulas para el correcto desenvolvimiento académico y social.

3.7 Tipologías de instituciones multigrado

En las escuelas multigrado existen tres tipologías, unidocente, bidocente y pluridocente.

- Escuelas unidocentes, estas cuentan con un solo maestro para atender a niños de distintas edades y niveles con un máximo de 15 estudiantes.
- Escuelas bidocentes, estas cuentan con dos docentes o maestros para atender a niños de distintas edades, la cantidad es de entre 26 a 50 estudiantes.
- Escuelas pluridocentes, tres o más docentes y entre 51 y 120 estudiantes.

Para la presente sistematización la tipología de escuela en la cual se realizaron las PABS es pluridocente teniendo 51 estudiantes matriculados, con tres docentes que imparten sus conocimientos a tres niveles cada una, divididas en tres espacios pedagógicos. De hecho, “ La Escuela Rural comúnmente se categoriza como unidocente, bidocente y pluridocente menor. Está atiende de manera simultánea varios niveles; lo que propicia la implementación de metodologías multigrado o multiprocesos (Ministerio de Educación, 2023, p. 10).

3.7.1 Uso de la didáctica lúdica en un aula multigrado

Durante estas experiencias se tuvo la oportunidad de implementar una variedad de estrategias de aprendizaje innovadoras para estos contextos socioeducativos, teniendo en cuenta que en cada nivel se encontraban estudiantes con diferentes edades y ritmo de aprendizaje.

Se observó que en cada nivel, el aprendizaje era en base al método tradicional, es decir la mayor parte

del tiempo los estudiantes se ubican en filas, la mayor parte del tiempo el profesor hablaba y tenía el control de la clase. Al observar este tipo de aprendizaje y a su vez la falta de recursos didácticos, adoptamos por utilizar algunas estrategias lúdicas que ayuden a los estudiantes a mejorar su estilo de aprendizaje con el propósito de que disfruten el proceso educativo mientras adquieren conocimientos de manera innovadora y dinámica.

Antes de la aplicación de las diferentes actividades o estrategias lúdicas, se consideró diferentes factores como son: la cantidad de niños por cada nivel, las diferentes habilidades o ritmos de aprendizaje, si es que tenían las bases necesarias en la asignatura de Lengua y Literatura, es decir, si el niño sabía o no leer o escribir acorde a su edad y nivel. Se consideraron los mismos aspectos para la enseñanza del Inglés, se determinó que tipo de música les gustaba, que personas famosas conocen (influencers, cantantes, actores, actrices etc.) y qué temas habían aprendido, con la finalidad de continuar con el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Es fundamental señalar que también se indagó sobre los pasatiempos, preferencias musicales y otras actividades de interés de los estudiantes, con el fin de diseñar estrategias de enseñanza alineadas a sus gustos. Esto permitió generar un ambiente de aprendizaje motivador, dado que “la motivación es un factor influyente en el proceso de enseñanza y aprendizaje” (Ulfa y Bania, 2019, p.76). Como resultado, se logró una gestión del aula más efectiva, lo que, a su vez, favoreció un incremento en el aprendizaje de los estudiantes.

Otro aspecto a considerar fué el espacio en donde se iban a implementar las diferentes actividades lúdicas, se consideró el espacio del aula, claridad y la disposición del aula. Analizados estos aspectos, se consideró las temáticas de enseñanza, así como el tiempo para la ejecución de cada actividad.

3.7.2 Limitaciones al implementar la didáctica lúdica

Al momento de la implementación de las actividades lúdicas como el juego y el uso del material didáctico que se consideró para las diferentes clases, se presentaron una variedad de inconvenientes, en la mayor parte relacionadas con el horario de cada clase, el clima, el comportamiento de los niños, falta de material, tiempo limitado, diversidad de edades y acceso a la tecnología. Al hablar de los horarios, específicamente en las clases de la asignatura de Inglés, este era un factor decisivo para un mejor aprendizaje, sin embargo, los horarios establecidos para esta materia era después del receso, por un tiempo considerado de una hora, motivo por el cual la mayor parte del tiempo los estudiantes demostraron estar cansados.

También al momento de ubicarse de nuevo a sus respectivos lugares, el tiempo en hacerlo era considerable ya que demoran en ingresar, mantenían diálogos de lo que habían jugado y a última hora acudían al bar para servirse algún alimento o bebida. Todos estos factores impiden que se aplique la actividad a tiempo, ya que era necesario que estén todos para realizar la introducción del tema, para luego seguir con la práctica correspondiente. Por otra parte, el clima influyó en el aprendizaje del idioma y en la aplicación de las diferentes estrategias. El clima en el periodo de prácticas, el calor era intolerable dentro y fuera de las aulas, teniendo como resultado un ambiente sofocante, motivo por lo que los niños mostraron comportamientos somnolientos o inquietantes.

Es importante destacar otro aspecto que se presentó en la mayor parte del tiempo, el comportamiento de los alumnos afectaba o influía en la aplicación de las diferentes actividades lúdicas, por ejemplo, en el subnivel elemental y medio, dos niños demostraban estar interesados en las actividades, pero al mismo tiempo conversaban con los demás compañeros o comenzaban a realizar otras actividades. Para nosotros fue difícil tratar con este tipo de comportamiento, que se podría decir que es común en escuelas en general, sin embargo, al referirse al estudiante del nivel de educación básica general, su comportamiento tenía una razón de fondo.

Al averiguar acerca de su vida familiar (indagando con las docentes y la conserje), se pudo determinar que el motivo era preocupante y triste a la vez. El estudiante no contaba con la presencia de sus padres y hermanos, debido a que emigraron. El niño no recibía afecto, atención, cuidado personal, o ayuda académica considerando que los padres de familia juegan un rol importante para su aprendizaje. A pesar de que el niño era de carácter flexible y respetuoso, en clases su forma de expresarse era agresiva, al hablar de su aprendizaje prefería copiar o simplemente no realizar las actividades, demostrando un desinterés y a su vez molestando a la mayoría de compañeros.

El niño del subnivel elemental, por el contrario, prestaba atención, pero presentaba dificultades para leer o escribir a pesar de estar en tercer grado. Cuando se aplicaba algunas actividades que no requieren movimiento, es decir, actividades en las que se involucra estar sentado, el niño comenzaba a conversar o distraer a otros compañeros. Este estudiante en particular demostraba ganas de aprender, pero tenía problemas de lectoescritura a pesar del esfuerzo que demostraba.

Cuando los estudiantes que no presentaban el material solicitado con previa anticipación, se buscaba la solución más adecuada para que el alumno aprenda al mismo ritmo de los demás, sin embargo, generaba retrasos.

Finalmente, como es de conocimiento este tipo de actividades lúdicas donde el juego está presente, la competencia es un factor que puede jugar en contra del aprendizaje de los niños. Al momento de aplicar juegos en los cuales hay un ganador o ganadores influía de manera positiva, en cambio en los no ganadores causaba lo contrario. Por ejemplo, resentimiento, insatisfacción y frustración. A pesar de que demostraban estar emocionados con las actividades lúdicas, los estudiantes demostraron estar más prestos a competir y ganar.

3.7.3 Beneficios de la didáctica lúdica

La didáctica lúdica, como enfoque educativo, transforma el aprendizaje tradicional en un proceso dinámico, en donde los niños participan activamente desarrollando al mismo tiempo habilidades esenciales para su desempeño académico. Según Casasola (2020), afirma que "la docencia, en todos sus niveles, requiere de la implementación de estrategias didácticas si se quiere lograr un aprendizaje transformador en los estudiantes" (p. 47). Esto significa que el ser docente no se trata solo de transmitir conocimientos, sino de generar procesos metodológicos innovadores en los cuales intervenga la lúdica para un óptimo aprendizaje de los estudiantes.

Otro aspecto importante a ser considerado dentro los beneficios de la didáctica lúdica, es el juego, siendo este un factor clave para la comunicación e interacción entre estudiantes y entre estudiante-profesor, consolidándose y construyéndose así un aprendizaje nato y enriquecedor. Además, al ejecutarse una estrategia lúdica, el funcionamiento de todo el cuerpo humano se ve involucrado, proporcionando a los niños habilidades que les permiten explorar diferentes realidades y estar más alerta a lo que sucede a su alrededor, fortaleciendo diferentes destrezas relacionadas con la toma de decisiones y de reacción ante situaciones inesperadas.

Trabajo colaborativo

Diferentes estrategias lúdicas requieren ser realizadas de manera individual, en pareja o en grupos. Al trabajar en equipo el estudiante aprende tanto del profesor como de sus compañeros, el recibir y transmitir su conocimiento a otros y recibir retroalimentación, creando así un ambiente colaborativo, respetuoso y de aprendizaje.

Se puede deducir de estas respuestas que las actividades lúdicas incentivan en los estudiantes sentimientos de respeto y aceptación hacia sí mismos y los demás, sobre todo estimular la curiosidad, el deseo por saber y conocer, alcanzando con ello el fortalecimiento de su propia estima y

> especialmente facilitando reconocer sus actitudes y manera de expresar sentimientos y emociones, así como el de poder actuar; con la realización de esta actividad se refleja el trabajo cooperativo, una de las tantas beneficios que ofrece la lúdica, brindar otros escenarios distintos donde los niños se puedan apropiar del conocimiento en forma significativa. De esta forma proyectan una imagen más segura de sí mismos y logran mejorar la interacción con los demás niños y los adultos (Borja y Benavides, 2020, p. 82).

Los estudiantes al participar de las dinámicas les permiten enfrentar diferentes retos sea de manera autónoma o en equipo, aprenden a respetar los diferentes puntos de vista de sus compañeros, fortaleciendo a su vez habilidades sociales como la empatía, comunicación en equipo y lidiar con problemas imprevistos. Esto, permite como resultado, estudiantes con confianza en sí mismos y mejorar la interacción con personas en general independientemente de la edad. Por ende, al trabajar con actividades lúdicas en contextos reales o significativos les permite un desenvolvimiento natural, es decir, no forzado, aplicando sus conocimientos de manera más práctica y concreta.

3.8 Docente Rural y su importancia en la vinculación con la comunidad

Un docente rural debe considerar el contexto geográfico de las personas que asisten a la institución, sobre todo conocer su cultura, valores, principios, entre otros. En este sentido, el docente debe apuntar su labor a fortalecer la identidad y cultura de la localidad, sin descuidar su labor y aporte al desarrollo de la comunidad educativa, es decir, asumir el reto de reflexionar sobre su rol, con el fin de implementar una práctica pedagógica exitosa.

Además, el docente debe tener pasión con los procesos de enseñanza-aprendizaje, para que pueda crear y hacer uso de metodologías que respondan a las diferentes necesidades de los estudiantes, así mismo tener la

capacidad de manejar y utilizar los recursos que ofrecen estos contextos, con el fin de que en cada clase los estudiantes alcancen los aprendizajes deseados.

El docente rural debe sentirse parte de la comunidad, identificarse como miembro activo de ella, es decir, no es un visitante ajeno a la realidad del contexto, más bien, es quien conoce y a partir de estos conocimientos aporta de manera significativa al desarrollo integral de los estudiantes y la comunidad.

Por otro lado, la vinculación con la comunidad es un punto articulador entre la labor docente y la comunidad, a través de la recuperación de saberes locales y ancestrales con el involucramiento de los estudiantes, en relación a esto, las propuestas pedagógicas apuntan a las soluciones de los retos comunitarios, teniendo en cuenta que el docente involucra, convoca e incentiva a toda la comunidad a participar en la mejora continua de los procesos pedagógicos con un trabajo colaborativo, por ejemplo, con esta ayuda se pueden distribuir roles para recopilar y distribuir conocimientos propios de la comunidad.

El docente al vincularse de manera activa con la comunidad está comprometido a su cuidado y preservación, facilitando que los saberes se transmitan y no sean olvidados. En las zonas rurales prevalecen las festividades y celebraciones tradicionales y la escuela constituye un factor para fortalecer la identidad. (MINEDUC, 2023)

3.9 Estrategias lúdica para fortalecer el aprendizaje de los estudiantes

Considerando el contexto y a su vez la cantidad de niños y sus diferentes estilos y ritmos de aprendizaje, se consideran diferentes actividades y estrategias con un enfoque lúdico dentro y fuera del aula para la enseñanza de los contenidos curriculares relacionados con las asignaturas como Lengua y Literatura, Matemáticas e Inglés, teniendo en cuenta que el aprendizaje puede reflejarse de diferentes formas y qué mejor

mediante el juego, en donde los estudiantes muestren una actitud positiva facilitando al docente impartir sus clases.

Es así que dentro de las PABS, se implementan estrategias relacionadas a la lúdica, para fortalecer el aprendizaje de los estudiantes dentro de este contexto socioeducativo. Estas estrategias ayudan a que los estudiantes sean constructores de su propio aprendizaje, como se demuestra en el cuadro siguiente:

Tabla 3

Estrategias lúdicas aplicadas y categorías consideradas

Estrategia Lúdica	Adaptabilidad	Inclusividad	Recursos	Motivación	Tiempo
Bingo	Se adapta a todos los niveles.	Permite adaptaciones para niños con problemas de lectura.	Materiales fáciles de adquirir.	Los estudiantes demostraron estar atentos y prestos a jugar por un largo periodo de tiempo de manera activa.	Es fácil de adaptar a los tiempos que se dispone.
El ahorcado	No se adapta para los niveles más bajos	Puede incluir a todos los estudiantes	Accesibles	Buena motivación y participación	Excede el tiempo dispuesto

Papa caliente	Se adapta a todos los niveles.	Puede incluir a todos los estudiantes.	Materiales fáciles de adquirir.	Los estudiantes demuestran estar nerviosos y prefieren evitar el contacto con el globo o la pelota.	Al ser una actividad de tiempo corto, esta por mucha práctica se vuelve monótona y aburrida.
El juego de la silla	Se adapta para enseñar los contenidos necesarios	No incluye a los estudiantes de los niveles inferiores	Sillas de la institución y un parlante que eran complicado conseguir	Los estudiantes se ven motivados, por lo que se participació n es activa	Utiliza más del tiempo que se dispone
Juego de roles	Es adaptable para todas las edades	Adapta a todos los estudiantes	Muy factibles poder conseguir	En toda la clase se mantiene buena motivación	Se puede realizar en el tiempo que se dispone
Mingle	No se adapta a todos los niveles ya que implica que tengan conocimient		Se necesitan copias o preguntas ya preparadas.	Desconcentr ación de toda la clase.	Se necesita más de 30 minutos para ejecutar esta actividad.

	o en la lectura.				
Back to the board	No se adapta a todos los niveles.	No todos los estudiantes pueden ser parte de la actividad.	Los recursos se pueden adquirir de manera fácil.	A pesar de que los estudiantes se encuentran motivados, la clase se desconcentra por ende el aprendizaje no es óptimo	Para la organización de esta actividad es necesario un tiempo considerable
Simon dice	No se adapta para los estudiantes de inicial	Se adapta para la mayoría	Se pueden conseguir dentro del aula mismo	Resulta aburrido para algunos estudiantes	Muy factible por el tiempo
Rayuela	Se adapta con gran facilidad para todos los estudiantes	Adaptable para todos los estudiantes	En las canchas de la institución	Es muy motivador, se evidencia las ganas de querer participar	En los tiempos que se dispone
Carrera de palabras	Es adaptable	Dificultoso para	En el coliseo	Buena motivación	Ocupa mucho tiempo

	para todas las edades	algunos estudiantes			
Teléfono descompuesto	No se adapta con los estudiantes de los niveles inferiores	Los estudiantes de inicial no pueden realizar la actividad	En las aulas	Al no captar la atención, causa aburrimiento	Puede llevar más del tiempo dispuesto

Fuente: Elaboración de los autores (2025)

En la tabla anterior se observan cinco categorías que fueron previamente seleccionadas, considerando que en una aula multigrado es común enfrentar retos como son la enseñanza simultánea y la falta de recursos tanto didácticos como tecnológicos, Estas categorías como la adaptabilidad, inclusividad, motivación, tiempo y el uso de recursos sirvieron como guía para determinar cuáles fueron las actividades que sobresalieron y a su vez que sirvieron como medio para la construcción del aprendizaje de los estudiantes. Al hablar de adaptabilidad, esta responde a la diversidad de niveles, es decir, permite ajustarse a las necesidades grupales e individuales. Por otro lado, al referirnos a la inclusividad se buscó la manera que las actividades lúdicas fomenten la igualdad de oportunidades tanto para niños y niñas y para estudiantes que puedan tener alguna dificultad en su aprendizaje fomentando la importancia de cooperación y apoyo mutuo.

Unos de los aspectos más importantes a considerar fue la motivación, teniendo en cuenta el contexto y la manera de aprendizaje habitual, esta categoría fue considerada esencial para el aprendizaje de los niños, enseñar de una manera divertida incrementa el interés por aprender demostrando una participación activa “La motivación por parte de los estudiantes permite que estén predispuestos para el aprendizaje y hace que participen y se impliquen de forma voluntaria en los distintos momentos didácticos dentro del aula” (Loja, et

al., 2023, p. 466). Por último, al ejecutar las diferentes estrategias lúdicas, la disponibilidad de recursos y el tiempo de ejecución de cada estrategia, ayudó a resolver de manera creativa las diferentes barreras en cuantos se refiere a la disponibilidad de recursos didácticos y tecnológicos mediante el uso de recursos naturales y reciclables adaptándolos al horario y a la necesidad de cada tema propuesto.

3.10 Estrategias efectivas dentro del aula multigrado

Después de haber analizado todas las estrategias lúdicas implementadas dentro del aula multigrado, destacaron tres dentro de este contexto socioeducativo: bingo, juego de roles y rayuela, mismas que tuvieron más impacto para el aprendizaje constructivistas de los estudiantes. Estas cumplieron los parámetros como, adaptabilidad, inclusividad, recursos, motivaciones y tiempo, en donde demostraron el impacto mucho más significativo dentro del aula.

En este sentido se presenta una tabla donde se hace evidente la efectividad de haber implementado estrategias lúdicas dentro del aula multigrado, y que los resultados de aprendizaje de los estudiantes dinamizaron el constructivismo, la autonomía y el aprendizaje significativo.

Tabla 4

Estrategias lúdicas efectivas

Estrategia Lúdica	Construyen su aprendizaje	Autonomía	Participación Activa
Bingo	Permite que el estudiante se muestre colaborativo lo que permite que construya su	El estudiante realiza de manera autónoma sin supervisión completa del docente	Con esta estrategia el estudiante participa en todo el momento de la clase

	aprendizaje		
Rayuela	El estudiante es capaz de construir su aprendizaje	Aprenden de manera muy rápida el juego, lo que lo pueden realizar de manera autónoma y sin complejidad	El estudiante desea jugar, lo que es muy positivo construyendo su aprendizaje
Juego de roles	El aprendizaje conjuntamente con sus compañeros realiza la actividad	De manera autónoma construyen su aprendizaje	Se mantienen motivados, queriendo participar en cada momento de la actividad

Fuente: Elaboración de los autores (2025)

Al ser estas tres estrategias las que más influyeron en el desempeño académico podemos expresar que el bingo estimula la memoria y la asociación al reconocer palabras, imágenes o números, promoviendo la autoevaluación y el trabajo en grupo. La rayuela, adaptada a contenidos educativos, refuerza el aprendizaje kinestético y la motricidad, permitiendo que los niños tomen decisiones mientras participan de manera dinámica. Por su parte, el juego de roles, desarrolla habilidades comunicativas y comprensión en contextos reales, fomentando la toma de decisiones y la colaboración. Estas actividades no solo hacen el aprendizaje más significativo y motivador, sino que también fortalecen la interacción y la autonomía de los estudiantes.

3.10.1 Bingo

Una de las estrategias que tuvo resultados y que a su vez los niños demostraron interés y ganas de jugar, fue el juego de bingo. Al implementar esta actividad primero se consideraba que todos los niños tenían conocimiento del tema que se estaba aprendiendo como, por ejemplo, el abecedario en Inglés, vocabulario

referente a las prendas de vestir, animales salvajes y de la granja, etc. Esta estrategia se aplicó la mayor parte del tiempo al final de cada planificación con el objetivo de fortalecer su aprendizaje y tener conocimiento si es que el tema está claro o que palabras necesitan ser fortalecidas recibiendo así los estudiantes al inicio y al final una retroalimentación adecuada.

Esta estrategia lúdica, fortalece el conocimiento no solo a uno, sino a la mayoría de estudiantes, considerando que algunos no sabían leer y escribir. Es por eso que, este tipo de actividades estaban enfocados en el escucha y habla, es decir en (listening and speaking) en cuanto se refiere al área de Inglés.

Aplicación de la didáctica del bingo

Para la aplicación de esta estrategia, primero se les enseñaba el tema, se aplicaba una actividad de calentamiento (warm-up) antes de introducir el tema, estas actividades de calentamiento se las realizaron a través de un juego, se utilizaban diferentes recursos como una computadora para proyectar videos, un parlante para escuchar las canciones referentes al tema propuesto, globos, flashcards etc., es decir, desde el inicio de cada clase se buscaba llamar la atención del estudiantes de manera diferente para que su aprendizaje sea significativo de principio a fin.

Una vez introducido el tema, y practicado, los niños tenían que elaborar una tabla de bingo de nueve recuadros, y en cada recuadro escribir la letra del abecedario. Un ejemplo de una tabla de bingo estaba previamente realizado, y uno de nosotros realizaba al mismo tiempo con los estudiantes para que no tengan problemas en las instrucciones. Cabe recalcar que los niños tenían la facultad de seleccionar la letra que ellos querían, ya una vez completado el recuadro nuestro rol como profesor era decir cada letra en Inglés y a su vez los niños tenían que poner su ficha si tenían las letra mencionada en su tabla.

Todos los niños demostraban estar atentos a la letra, y en caso de no saber la letra se les escribía la letra en el pizarrón, pronunciando en Inglés. Esta actividad demostró flexibilidad y pudo ser aplicada para todos los niveles y para diferentes temas de aprendizaje.

Considerando el tema del tiempo, cuando esta estrategia era aplicada los estudiantes no se preocupaban del tiempo, es decir, no preguntaban la hora de salida, evitaban levantarse o distraerse. Al final de esta actividad, les preguntábamos ¿qué aprendieron?, y sus respuestas demostraban emoción, expresando con entusiasmo lo que habían aprendido sin demostrar incomodidad o cansancio alguno.

Todos los niños demostraban estar atentos a la letra, y en caso de no saber la letra se les escribía la letra en el pizarrón, pronunciando en Inglés. Esta actividad demostró flexibilidad ya que pudo ser aplicada para todos los niveles y para diferentes temas de aprendizaje. Para más detalles sobre la implementación de esta estrategia, consulte el (Anexo 3).

Ilustración 1: Implementación del bingo



Fuente: Elaboración de los autores(2024)

3.10.2 La rayuela

La rayuela es un juego tradicional que puede ser utilizado como estrategia didáctica lúdica de enseñanza en varias ramas, por ejemplo, en las Matemáticas, Inglés, Lengua y Literatura y el desarrollo de equilibrio en los estudiantes que están iniciando su etapa escolar.

Está estrategias fue aplicada con mayor frecuencia a los estudiantes de inicial, primero de básica y subnivel elemental, debido a que ayuda a mejorar sus habilidades de psicomotricidad gruesa y potencia un aprendizaje kinestésico. Además, se enseñó la secuencia de los números, los colores tanto en español como en inglés. Al momento de aplicar esta estrategia de aprendizaje los estudiantes siempre se mantuvieron motivados y con ganas de participar continuamente lo que resulta muy factible para tener mayor apego a esta actividad.

Ilustración 2: Implementación de la rayuela



Nota: Elaboración de los autores (2024)

Para la implementación de la rayuela como estrategia lúdica, primero se daban las instrucciones dentro del salón de clases, mencionaba que mientras un equipo o estudiante estaba utilizando este medio, los demás esperaban sentados en la vereda, en este sentido como la mayoría de estudiantes ya conocen el juego, entonces se ponían algunos niveles de dificultad, por ejemplo, salta en un solo pie.

Con los estudiantes de inicial y preparatoria, esta estrategia era utilizada para retroalimentar los números, en este sentido al momento de jugar se decían instrucciones claras, a qué número deben brincar, es decir empezaban en el número 1 y terminaban en el 10, así siguiendo una secuencia, si se equivocaba pasaba

el siguiente estudiante. Es así que este recurso género impactos positivos en el aprendizaje de los estudiantes, ya que por participar nuevamente aprendieron la secuencia de manera muy rápida.

Cabe recalcar que este recurso didáctico fue realizado por parte de los docentes practicantes, ya que nace de la necesidad de generar espacios de recreación para los estudiantes, en donde tengan espacios para jugar durante los recreos, brindándoles otras modalidades de jugar, es así que se pinta en los espacios de la institución. Se analizó la gran acogida que tiene, por lo que se decidió realizar dos rayuelas más para que su uso tenga mayor distribución y pueda ser accesible para todos los años básicos. *(Ver anexo 1)*

Al observar que a los estudiantes les gustó esta estrategias como herramienta de aprendizaje, se optó por usar como recurso didáctico, es decir, se planificaban temas de la enseñanza de secuencias, números y colores con los subniveles iniciales, para poder salir del aula y aprender con este recurso. Así mismo, al observar la gran demanda que tuvo el recurso se optó por realizar una segunda rayuela en la parte frontal de la institución, así se aprovechó de una maner efectiva los espacios que nos ofrecía la institución.

Ilustración 3:Impacto de la rayuela en la comunidad educativa



Nota: Elaboración de los autores (2024)

La elaboración e implementación de la rayuela como recurso didáctico tuvo impacto significativo con toda la comunidad educativa, debido a que no solo beneficio a los estudiantes sino también a las docentes de la institución educativa, que utilizaban como un recurso creativo y pedagógico, fomentando el juego como recurso de distracción y recreación en los recreos, promoviendo un entorno empático. Además, las docentes de los diferentes subniveles usan como recurso para la enseñanza de diferentes áreas, por ejemplo con los estudiantes de básica media dentro de la asignatura de Educación Física, reforzando los contenidos de manera lúdica, en donde los estudiantes se encuentran motivados por querer aprender. Es así que está estrategia demostró que los juegos tradicionales vistos desde la lúdica pueden ser capaces de fortalecer el aprendizaje.

3.10.3 Juego de roles

El juego de roles es una estrategia de aprendizaje que puede ser aplicada de manera individual o grupal, está centrada en que los estudiantes relacionen los contenidos curriculares con actividades que realizan cotidianamente, permitiendo que desarrollen habilidades sociales y cognitivas. En esta estrategias los estudiantes asumen un rol y desarrollan un producto por medio de un guión, en este sentido puede emplear en las diferentes áreas del conocimiento, generando un impacto significativo, resultando motivador e innovador para los estudiantes.

El juego de roles en aulas multigrados tiene varias ventajas de acuerdo a las edades de los estudiantes, es decir los estudiantes de los niveles superior contribuyen al aprendizaje de los otros niveles, entonces para aplicar esta estrategia se sintió el interés y motivación por querer aprender.

La didáctica lúdica, se puede aplicar en diferentes asignaturas de educación básica, aunque dentro de esta sistematización se ha hecho presente describir el impacto que ha tenido dentro la Lengua y Literatura, Inglés y Matemática.

Dentro de la asignatura de Lengua y Literatura se aplica en contenidos como el debate, el discurso, el cuento, entre otros, por ejemplo en el debate se realizó dos o tres posiciones en donde se tendrían que defender una postura. como primer paso se escoge un tema que esté relacionado con la vivencia diaria de la comunidad, como la venta de ganado vacuno dentro de la zona, aquí ellos jugaban a que uno es el que compra y el otro el que vende y así viceversa, generando situaciones comunes de la comunidad, lo que despierta su interés y ganas de participar en el juego, a partir de esto se organiza el debate para ver si estas acciones están correctas o no.

En Matemática es mucho más fácil utilizar el juego de roles como estrategia debido a que pueden intercambiar roles de manera más efectiva, hablando de la enseñanza de la suma y resta, se proponían actividades de venta de leche, verduras, queso y huevos, etc, en donde se dividían los roles, algunos son los compradores y otros los vendedores, después intercambiar estos roles, aquí la suma y resta es determinado en la cantidad de dinero logrado de la venta, esta misma actividad se puede complejizar con los números decimales, entre otros contenido curriculares.

El juego de roles aporta al aprendizaje de los estudiantes, ya que se evidencia que se mantienen motivados y sienten interés por aprender. Esta estrategia de aprendizaje fue aplicada dentro de las aulas para motivar a los estudiantes a aprender mediante el juego que mantiene la participación activa y atención de los alumnos.

Ilustración 4: Implementación de juego de roles



Nota: Elaboración de los autores (2025)

CAPÍTULO IV

4. Análisis e interpretación

Dentro de este apartado se realizará un análisis exhaustivo sobre el desarrollo de las PABS, y cómo se complementaron hacia nuestra formación. Se analiza e interpreta el impacto que genera el implementar la didáctica lúdica dentro de estos contextos socioeducativos de una escuela pluridocente.

4.1. Ordenamiento de la información

La identificación y selección de las tres actividades lúdicas que sobresalieron como son el bingo, la rayuela y el juego de roles, como resultado de su aplicación se puede deducir que al ser implementados en un área rural en una escuela multigrado en donde los recursos son limitados tanto tecnológico como didáctico, contribuyen significativamente al fortalecimiento del proceso de enseñanza-aprendizaje y a la construcción de su propio conocimiento.

Estas tres estrategias lúdicas no solo han facilitado la comprensión de conceptos educativos tanto en su primera lengua que es el español sino también para el aprendizaje del idioma Inglés, en un ambiente interactivo y participativo dentro y fuera del aula. A través de estas estrategias lúdicas se crearon espacios para potenciar las diferentes habilidades cognitivas en las cuales están involucrados la memorización,

comprensión y atención, así como las habilidades sociales como son cooperación, respeto, y un buen comportamiento, demostrando respeto por las opiniones y trabajo de los demás compañeros.

4.2 Interpretación crítica de la experiencia

Tras la culminación de las Prácticas de Alto Beneficio Social (PABS), en donde se tuvo la oportunidad de aplicar estrategias didácticas enfocadas en la lúdica, como el bingo, la rayuela y el juego de roles, se evidenció que su aplicación generó aprendizajes significativos en el aula multigrado. Esto se reflejó en la mejora del rendimiento académico de los estudiantes y en un incremento de su motivación en el aula, un resultado que, en un principio, parecía difícil de alcanzar. Ante esta realidad, surge la necesidad de reflexionar y cuestionarnos: ¿que factores influyeron en los resultados? y ¿por qué ocurrió lo que ocurrió?.

Al aplicar estrategias lúdicas dentro de estos contextos multigrado, se ha observado un cambio en la participación y resultados obtenidos de los estudiantes, evidenciándose al momento de las clases, ellos se mantienen motivados y sienten interés por aprender. Además a comparación de cuando llegamos presentan cambios significativos, lo que lleva a interpretar que trabajar con la lúdica dentro de estas aulas genera una transformación crucial para el aprendizaje de estos estudiantes. Así mismo, al ser testigos que las docentes utilizan estas estrategias resalta la importancia y utilidad de las mismas.

Al realizar una crítica sobre la implementación de la lúdica como estrategias dentro de este contexto, se puede decir que la efectividad estuvo en la planificación y ejecución de cada una de las actividades propuestas, siendo claro en cada una de las instrucciones que se proporcionaba haciendo énfasis en las normas de comportamiento que se llevarían durante el periodo, en este sentido estas estrategias estaban centradas en las necesidades encontradas dentro del contextos, logrando así un rol activo por parte de los estudiantes.

Se puede afirmar que al tener un aula con estudiantes de diferentes niveles educativos puede resultar beneficiosos, debido a que los que están en los niveles superiores pueden contribuir al aprendizaje de los estudiantes que están en los niveles inferiores, haciendo que este sea significativo.

Al incorporar actividades que están replanteadas desde la lúdica se puede transformar la realidad de una aula, haciéndola más dinámica y colaborativa, en donde el estudiante sea el constructor de su conocimiento y se mantenga activo y participativo en todas las sesiones de clase.

La aplicación de diferentes estrategias lúdicas en una escuela multigrado expresamos que al principio de la aplicación de cada actividad fué todo un desafío, estar al frente de tres diferentes aulas con estudiantes de diferente edad y ritmos de aprendizaje, y de aspectos como pedagógico, infraestructura, y académico. Es por esto que este análisis crítico aborda las diferentes actitudes y reacciones de los involucrados en la presente sistematización como son estudiantes, comunidad, padres de familia, profesores etc. Las estrategias aplicadas en las materias de Inglés, Lengua y Literatura y Matemáticas se describen los resultados.

4.2.1 Aspectos pedagógicos

Considerando el aspecto pedagógico en un aula multigrado, es necesario especificar que como practicantes fué la primera experiencia en cuanto a la enseñanza de las materias antes mencionadas. Al inicio como observadores y participantes, las clases se impartían de la manera tradicional, es decir en donde el profesor tomaba el rol principal de la clase y ellos como estudiantes estaban ubicados en filas. Al observar esta metodología de aprendizaje nos llevó a buscar alternativas de enseñanza pero que sea de una manera diferente. A pesar de que ninguno de los dos teníamos experiencia de enseñanza en un aula multigrado, decidimos observar las diferentes técnicas de aprendizaje del profesor tutor y adaptarlas a las nuestras para aplicarlas.

Al hablar de las técnicas del tutor docente, nos referimos a la manera de manejar toda la clase al mismo tiempo, es decir el correcto uso del tono de voz, la manera de asignar tareas y del uso de los útiles escolares. Estos aspectos tomaron mucha importancia debido a que las tareas eran asignadas de diferente manera debido a que algunos niños no sabían leer o escribir, motivos por los cual algunas preguntas eran constantes para nosotros, como ¿Cómo enseñar el mismo tema a pesar de que algunos no saben leer o escribir?, ¿Cómo enseñar temas avanzados a algunos niños, si otros aún no están al nivel de los demás? o ¿cómo lograr mantener una clase organizada, a pesar que existen diferentes edades?. Todo esto nos llevó a planificar las diferentes clases, pero de una manera diferente, aplicando juegos, y dinámicas que ayuden al aprendizaje de toda la clase en general con temas que sean importantes no sólo para un grado en específico sino para la clase en general. Para la aplicación de las actividades lúdicas para nosotros era importante considerar que los niños necesitaban trabajar con imágenes y otros con la práctica de otras habilidades como la escritura y lectura tanto en la materia de Inglés y Lengua y Literatura.

Al aplicar las diferentes actividades, muchos aspectos como tecnológico, problemas de comportamiento y tiempo limitaron la posibilidad de diversificar las actividades lúdicas, generando así una sobrecarga de trabajo. Al referirnos al comportamiento de lo estudiantes, en las primeras clases fue complicado mantener una clase ordenada, los estudiantes generaban ruido y no realizaban las actividades, es decir, teníamos que explicar de nuevo las instrucciones para realizar la actividad lúdica, teniendo como resultado retrasos y por ende no se enseñaba los temas propuestos de la manera que se esperaba, los cuales era de manera obligatoria y necesaria continuar en la siguiente clase.

Al ser la primera experiencia poco satisfactoria, nos llevó a investigar y autoanalizar como docentes en qué parte tenemos que mejorar, y qué actitud tomar en caso de que hayan situaciones de mal comportamiento. Sin embargo, consideramos que tanto los estudiantes como nosotros estábamos en un periodo de adaptación,

los estudiantes experimentaban otra manera de aprender y por la nuestra adaptándonos a enseñar en un contexto diferente.

A pesar de las adversidades que se presentaron al principio de la aplicación de estas actividades lúdicas, poco a poco los estudiantes demostraron preferencia y gusto de tener clases de Inglés y Matemáticas. No podemos decir lo mismo de Lengua y Literatura ya que las actividades estaban enfocadas en leer y escribir, razones por las cuales no demostraban interés. Consideramos que la aplicación de este tipo de actividades se acoplan a diferentes contextos educativos resaltando la capacidad de los docentes para adaptarse, utilizando los recursos disponibles.

4.3 Lecciones aprendidas

Como futuros docentes la práctica de inmersión denominada PABS brinda la oportunidad de tener diferente visión acerca del sistema educativo tanto en áreas rurales y urbanas. Esta experiencia se puede calificar cómo invaluable y enriquecedora. En semestres previos habíamos realizado las prácticas preprofesionales específicamente en escuelas localizadas en el área urbana, sin embargo, la diferencia podemos considerarla abismal, ya que, no éramos partícipes en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los alumnos, y tampoco se tenía una estrecha relación con cada uno de ellos. Por lo general nuestro objetivo era aprender de la profesora a cargo y aplicar nuestros conocimientos de manera autónoma. En la mayor parte de los casos no se nos permitía enseñar a través de nuestras metodologías aprendidas en la Universidad Nacional de Educación (UNAE).

Las prácticas de Alto Beneficio Social, fueron experiencias de inmersión lo que implicó no solo enseñar por dos o tres horas diarias, sino participar en una jornada completa dentro del ámbito educativo en un área rural si no, estar toda una jornada completa dentro del ámbito educativo en un área rural. Tomando como referencia este aspecto en cuanto a las horas de práctica, los dos pudimos constatar de manera personal que el

ser profesor no solo involucra llegar a la escuela y enseñar por dos o tres horas. El rol del docente involucra adaptarse al aprendizaje de los estudiantes, mediante el uso de recursos disponibles, implementando estrategias que se acoplen al contexto educativo y a las necesidades de los estudiantes.

Por otra parte, en cada institución educativa, independientemente del contexto, en estas se realizan programas que deben ser ejecutados de manera obligatoria establecidas por el Ministerio de Educación (MINEDUC) como son; el día de la bandera, recreo verde, día del niño, Independencia de Cuenca etc. Como parte de nuestro aprendizaje, participamos en la planeación y ejecución de cada una de estas fechas importantes. Esto nos permitió conocer aspectos clave, como la organización del horario y el lugar de cada evento, la preparación de los estudiantes para sus presentaciones, la selección de materiales adecuados según el tema, y la socialización con los padres de familia respecto a cada evento. También aprendimos a abordar con tacto la solicitud de aportes, ya sea en dinero o en alimentos, y a gestionar imprevistos de manera efectiva. Además, en estas instituciones ubicadas en áreas rurales, destacamos la importancia del rol de la directiva de padres de familia y del consejo estudiantil en la organización y desarrollo de las actividades escolares.

La directiva de padres de familia es la responsable de gestionar el aspecto económico y por el correcto mantenimiento de la escuela, es decir, en caso de faltar algún recurso como mesas, estantes, arreglo del techo o fuga de agua, el comité de padres de familia es el responsable de arreglar este tipo de inconvenientes sin tener que recurrir al distrito o algún ente u organización responsable de este tipo de necesidades que tienen las instituciones educativas en general. Por eso el tema de relación profesor-padre de familia es cercana, a diferencia de otras instituciones localizadas en áreas urbanas.

Por otro lado, la organización del consejo estudiantil es considerada de suma importancia, por lo cual, los niños demuestran un empeño en ser parte de la misma, en donde la relación estudiante-profesor se refleja de una manera natural sin demostrar incomodidad o timidez al momento de sugerir ideas o propuestas al

profesor que está de guia de cada lista. Al observar una buena relación entre profesor-padre de familia y estudiante-profesor nos lleva a concluir que como futuros docentes es importante crear un ambiente inclusivo brindando así a los estudiantes la oportunidad de expresar sus ideas y sentirse seguros de lo que saben hacer.

En cuanto al aspecto pedagógico, consideramos crucial la importancia de observar y comprender los estilos de aprendizaje y las dificultades de cada niño. En un aula donde conviven estudiantes de distintos niveles, atender a la diversidad se vuelve esencial para garantizar un aprendizaje equitativo. Al identificar cómo aprende cada estudiante nos permitió diseñar estrategias diferenciadas, adaptando la enseñanza a sus necesidades mediante el uso de materiales variados y el aprendizaje colaborativo. Además, pudimos constatar que cuando las estrategias pedagógicas se ajustan a las características individuales de los estudiantes, su motivación y rendimiento académico mejoran significativamente.

Sin embargo, uno de los aspectos que más impacto tuvo en nuestro aprendizaje como futuros profesionales, es que las planificaciones en este tipo de contextos son completamente distintas, ya que tienen que ser adaptadas a los tres niveles a los que se impartirán las clases. Es decir, tener en cuenta si el tema a enseñar es un tema que puede ser impartido para todos, entonces la planificación es una sola para los tres niveles. Por ejemplo: si el tema es “el cuento” relacionado a la materia de lengua y literatura, la planificación es general, es decir, el mismo objetivo, las mismas estrategias y las mismas tareas para los tres niveles, sin realizar diferenciaciones ni ajustes según el grado de los estudiantes teniendo en cuenta que todos hayan adquirido la habilidad de leer y escribir. No obstante, en temas que llevan nivel de complejidad como en las áreas de matemáticas e inglés, las planificaciones se adaptan a cada nivel. Aunque el tema pueda ser el mismo en algunos casos es decir el tema puede ser el mismo en algunas ocasiones, las actividades realizadas en clase y las prácticas varían según el grado en el que se encuentren cursando los estudiantes.

Conclusiones

Se concluye que la aplicación de la didáctica lúdica dentro de un contexto rural de la provincia del Cañar, resulta positivo, debido a que con los estudiantes se logra conseguir resultados de aprendizaje constructivo y significativo. Se consigue que los estudiantes se mantengan activos. La didáctica lúdica rompe con las maneras tradicionales de impartir la enseñanza.

Las escuelas multigrado dentro de la provincia del Cañar presenta particularidades únicas, estas se pueden tomar como oportunidades para poder implementar estrategias creativas que fomenten el aprendizaje de los estudiantes, ya que la ubicación geográfica ofrece recursos naturales que pueden ser tomados para impartir las clases, con un enfoque lúdico.

Mediante el proceso del desarrollo de la experiencia y desarrollo de la sistematización, con un análisis exhaustivo se observa un impacto positivo, porque, durante las clases impartidas bajo este enfoque se evidencia la motivación y participación activa en cada uno de los estudiantes, rompiendo las barreras que presentan estos contextos. Así mismo estas estrategias potencian de manera significativa el proceso de enseñanza-aprendizaje en estudiantes de aulas multigrado de zonas rurales de la provincia del Cañar, ya que en en el análisis que se realiza se evidencian cómo estas actividades generan conocimientos constructivistas dentro de las aulas de clase.

El bingo, el juego de roles y la rayuela tuvieron un impacto significativo en este contexto educativo, ya que pudieron ser adaptados de manera efectiva, generando resultados positivos. Además, es necesario destacar que un buen docente debe poseer las capacidades, competencias y habilidades necesarias para enfrentar desafíos, adaptando sus estrategias de enseñanza de acuerdo con las necesidades específicas que presenten los alumnos.

Al utilizar las diferentes técnicas e instrumentos nos permitió obtener información actualizada y

contextualizada para sistematizar esta experiencia educativa, proporcionando resultados valiosos para próximas prácticas similares, donde se pueda aplicar la didáctica lúdica.

Recomendaciones

Las estrategias didácticas lúdicas deben ser aplicadas con mayor frecuencia por parte de los docentes en todo tipo de contextos educativos, más aún en contextos educativos rurales es decir en aulas multigrado debido a que estas estrategias presentan una flexibilidad positiva en el procesos de aprendizaje de cada uno de los estudiantes.

Se recomienda emplear las estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza- aprendizaje con la utilización de los recursos disponibles o propios del lugar, es decir, utilizar materiales de bajo costo como hojas, piedras, arena etc., de esta manera los niños relacionan temas de aprendizaje con el material utilizado, así el aprendizaje se vuelve memorable y significativo. Aplicar estrategias lúdicas en diferentes partes de la comunidad como en una montaña, cerca de un río, o un mirador estableciendo así lazos de compañerismo además entre estudiante-profesor. Además de que el docente debe ser flexible en la planificación microcurricular, teniendo en cuenta las necesidades que puedan presentar el contexto, así mismo implementar la didáctica lúdica como estrategias de aprendizaje con la finalidad de mejorar las experiencias de aprendizaje y lograr que los estudiantes se mantengan activos durante el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Se sugiere la aplicación de una estrategia lúdica no sólo en materias específicas, debido a la flexibilidad de este tipo de estrategias, estas pueden ser implementadas en la mayoría de materias, teniendo claro el objetivo a cumplirse y luego verificar al final de la clase si la actividad cumple con los objetivos establecidos.

Se considera de suma relevancia recomendar la gestión de recursos educativos a las diferentes instituciones como son el Gad parroquial, distrito y Ministerio de Educación para el suministro de materiales didácticos, pizarrones, estantes etc, considerando que en estos contextos socioeducativos las respuestas serían de manera positiva ante requerimientos relacionados con la educación.

Referencias

Ames, P. (2004). *Las escuelas multigrado en el contexto educativo actual: desafíos y posibilidades*. Grupo de Análisis para el desarrollo: https://www.grade.org.pe/creer/archivos/Ames-Patricia.-2004-Las-escuelas-multigrado-en-el-contexto-educativo-actual-1.pdf

Casasola, W. (2020). *El papel de la didáctica en los procesos de enseñanza y aprendizaje universitarios.* Scielo: https://www.scielo.sa.cr/pdf/com/v29n1/1659-3820-com-29-01-38.pdf

Fernandez, C. (2021). *Aulas multigrado: Ventajas, dificultades y propuestas de mejora manifestadas por el profesorado de Galicia-España*. ResearchGate: https://www.researchgate.net/publication/374459366_Aulas_multigrado_Ventajas_dificultades_y_propuestas_de_mejora_manifestadas_por_el_profesorado_de_Galicia-Espana

Folgueiras, P. (2016). Técnica de recogida de información: La entrevista. Universidad de Barcelona. https://diposit.ub.edu/dspace/bitstream/2445/99003/1/entrevista%20pf.pdf

González-Viloria, L. E. (2022). Prácticas pedagógicas en aulas multigrado. *Revista arbitrada interdisciplinaria KOINONIA, 7(13),* 85-100. https://doi.org/10.35381/r.k.v7i13.1645

González, Y., Carnero, M., y Navarrete, Y. (2021).Lúdica y situación social del desarrollo. Una nueva mirada a la educación superior. *Universidad y Sociedad, 13*(3), 29-37.

Guerrero, M. (2016). Portafolios de experiencias docentes, el profesor como investigador de su práctica. *Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo, Guadalajara 7(13).*

Guevara, G. (2017). Análisis documental: Propuestas metodológicas para la transformación en programas de posgrado desde el enfoque socioformativo. *Universidad de Matanzas Camilo Cienfuegos, Cuba,* 3(47), 105-114 https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=478060102007

Jara, O. (1998). Sistematización de experiencias. Búsquedas recientes. Aportes. Dimensión Educativa . Santafé de Bogotá, No. 44.

Jociles, M. (2018). La observación participante en el estudio etnográfico de las prácticas sociales. *Revista Colombiana de Antropología, 54(1), 121-150*. *https://doi.org/10.22380/2539472X.386*

Kroef, R. F. da S., Gavillon, P. Q. y Ramm, L. V. (2020). Diário de Campo e a Relação do(a) Pesquisador(a) com o Campo-Tema na Pesquisa-Intervenção**.** *Estudos e Pesquisas em Psicologia*, *20*(2), 464-480. https://doi.org/10.12957/epp.2020.52579

Loja, Q. L. (Octubre de 2023). Aprendizaje Basado en Juegos para la Motivación en las Clases de Lengua y Literatura. *Ciencia Latina Internacional:* https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/download/7668/11627/

Márquez, R. (2023). *Guia didáctica a través de las actividades lúdicas para el fortalecimiento del aprendizaje de la suma y resta en estudiantes de 4to año de la Escuela de Educación Básica A Hugo León. Año 2022*. Universidad Politécnica Salesiana: https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/24892/5/UPS-CT010541.pdf

Mecías, D. (2021). *Estrategias didácticas lúdicas que favorecen la autonomía en el aula de niños con multidiscapacidad en el instituto de educación especial del norte.* Repositorio Universidad Politécnica Salesiana: https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/20417/1/UPS-MSQ167.pdf

Ministerio de educación [MINEDUC]. (2023). *Guía didáctica docente:Orientaciones a la escuela rural.* (1º Ed.).

Paredes, E. (2020). Importancia del factor lúdico en el proceso enseñanza-aprendizaje Propuesta de un manual de actividades lúdicas para la asignatura de Estudios Sociales.*Repositorio Universidad Andina Simón Bolivar*: https://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/8119/1/T3508-MINE-Paredes-Importancia.pdf

Santos, K., & Bravo, P. (2017). Propuesta de guía de observación para el ejercicio práctico estatal de la Licenciatura en enfermería. *Educación Médica Superior, 31*(4), 1-21.

Salazar, M., & Loor, L. (2022). Estrategia didáctica lúdica para activar el proceso enseñanza y aprendizaje en los estudiantes del tercer grado del nivel básico elemental. *Dominio de las Ciencias, 8(1),* 1180-1191. http://dx.doi.org/10.23857/dc.v8i1.2635

Ulfa, Maria & Bania, Allif. (2019). EFL student's motivation in learning English in Langsa, Aceh. Studies in English Language and Education: https://www.researchgate.net/publication/331634486_EFL_student's_motivation_in_learning_English_in_Langsa_Aceh

Yesenia Candela, J. B. (2020). *Actividades lúdicas en el proceso de Enseñanza-Aprendizaje de los estudiantes de básica superior*. redalyc.org: https://www.redalyc.org/pdf/6731/673171026008.pdf

Zabalza, M. Á. (2017).Didáctica de la educación infantil(Vol. 6). Narcea Edición

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

Anexos

Anexo 1. Guía de Observación

GUÍA DE OBSERVACIÓN

Observador: Kevin Peñaloza **Ciclo**: Noveno

Carrera y paralelo: Educación Básica – P1_EB_PLL_9 **Fecha:** 12-06-2024

Tutor profesional: Lcda.: Sandra Padilla **Grado:** Subnivel Elemental

Hora de inicio: 07:45 am **Hora de finalización:** 12:00 pm

Tema del día: Los colores y números

OBSERVACIÓN PARTICIPANTE	
Objetivo: Conocer información acerca de los estudiantes del subnivel elemental, durante el proceso de enseñanza aprendizaje de los colores y números, con la rayuela como estrategia lúdica	
Organización en el Aula	➢ **Planificación de los contenidos** ● Planificación interactiva con recursos interactivos y lúdicos, en donde los estudiantes puedan salir del aula a otros espacios y a partir de aquellos poder construir sus aprendizajes significativos. ➢ **Cuántos estudiantes participan en la clase y que sucede con los que no lo hacen** ● La participación de los estudiantes es activa en la mayoría de las ocasiones esperando su turno para participar en el juego planificado. ● La docente siempre está activo monitoreando la participación de todos los estudiantes ➢ **Interacción entre docente y alumnos dentro del aula** ● La interacción entre docente y alumno es buena, por lo que la participación de todos los estudiantes es muy activa, ellos están muy interesados por realizar las actividades propuestas, ya que además la rayuela es un guego tradicional, en donde ya saben como es el juego, sino que para poder avanzar ellos deben mencionar los números a los que van saltando.
	➢ **Actividades que se proponen para que los estudiantes trabajen.** ● Actividades de conteo

Actividades Propuestas en el aula	● Reconocer los colores Esta actividad está diseñada con la finalidad de que los estudiantes usen la rayuela como recurso didáctico para aprender los contenidos antes mencionados. ➢ **Qué contenidos se trabajan** ● Los colores y los números ➢ **Como los niños realizan esas actividades** ● De forma individual y colectiva
Formas de Trabajar las actividades	➢ **Recursos que se utilizan para trabajar dichas actividades** ● Pizarrón ● Hojas de trabajo ● Marcadores de colores ● Lápiz y borrador ● La rayuela
Manejo de la disciplina	➢ **Cómo trabaja la docente la disciplina** ● Se trabaja conjuntamente, con el apoyo de mi compañera y la colaboración activa por parte de los estudiantes. ➢ **Cómo logra captar el interés de los alumnos** ● Vocalizando y alzando la voz a sus estudiantes, además es una actividad en sí donde los estudiantes juegan pero aprenden
Modelo pedagógico aplicado	➢ **Tipo de pedagogía aplicada por el docente** ● Una pedagogía constructivista, basada en la didáctica lúdica como estrategia

Anexo 2: Guía de entrevista docente del Subnivel elemental

Guía de entrevista semiestructurada

Objetivo: Conocer cuales han sido sus experiencias y desafíos que ha enfrentado y enfrenta hasta la actualidad como docente multigrado en cuanto al proceso de enseñanza y qué estrategias o métodos aplica para un mejor aprendizaje de los estudiantes.

Preguntas:

1. ¿Cómo describiría su experiencia trabajando en un aula multigrado y cuál ha sido su experiencia?
2. ¿Qué aspectos positivos han encontrado en este tipo de institución educativa?
3. ¿Cuáles son los mayores desafíos que enfrenta al planificar clases para tres niveles educativos simultáneamente, en este caso para el subnivel elemental?
4. ¿Qué estrategias didácticas o pedagógicas utilizan para asegurar que los estudiantes alcancen los contenidos curriculares dispuestos por el MINEDUC?
5. ¿Cómo estructura la planificación de sus clases para abarcar los contenidos?
6. ¿Cómo prioriza los contenidos curriculares cuando debe atender a estudiantes de diferentes niveles en un mismo espacio, sobre todo cuando algún nivel educativo necesite más de un tiempo determinado?
7. ¿Qué tipo de recursos didácticos utiliza para facilitar el aprendizaje en un aula multigrado?
8. ¿Alguna vez ha aplicado la lúdica en su aula para mejorar la enseñanza en los estudiantes?
9. ¿Cómo logra mantener la motivación y el interés de todos los estudiantes?
10. ¿Qué desafíos ha enfrentado en términos de recursos en la enseñanza multigrado?

Anexo 3. Planificación con el uso de la didáctica lúdica en el aula de clases Bingo

Lesson Plan

Date: 21/10/2024 **Time**: 11:30- 12-30 Duration: 60 mins

No. of students: 19 **Course:** Elemental group (Elemental: 2do, 3ro y 4to grado)

Subject: General English **Topic**: Colors by using the bingo game (colores)

Skills: Listening and Speaking (habla y escucha)

Level**:** A1

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

Lesson aims: By the end of the demo class students will be able to associate the colors with the thing thing ike in their daily life.

Para el final de la clase los estudiantes serán capaces de asociar los colores con las cosas que a ellos les gustan en su vida cotidiana.

Specific learning outcomes:

Students will be able to identify and use some colors using sentences.

Los estudiantes serán capaces de identificar y usar algunos colores en oraciones.

- **Uses:**

Associate colors with their likes and thing they already know. (clothes, nature and classroom)

Asociar los colores con sus gustos y cosas que ya conocen. (ropa, naturaleza, y aula de clase)

sseAssessment methods:

Students show they are able to:

Los estudiantes demuestran ser capaces de**:**

- **Knowing different A1 color**

  Through a previous explanation of the colors using flaschcards and videos, given examples and practice as a group, students will be play bingo painting the images that are in the boxes with different colors that they choose then the teacher will tell them the colors in English so students have to choose the color according what the teacher says.

A través de una previa explicación de los colores usando imágenes, ejemplos dados y práctica como grupo, los estudiantes jugaran bingo pintando los cuadros con los diferentes colores que ellos escojan después la profesora les dirá los colores en Inglés así los estudiantes al tienen que escoger el color acorde a lo que la profesora diga.

Use of the colors:

- To form a sentence using the colors that they have learned.

Formar oraciones usando los colores aprendidos.

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

Previous knowledge assumed: We assumed that they already know most of the colors due to what we taught them in a previous class, so we consider they will be able to make a good performance during the activity.

Asumimos que ellos ya saben los colores debido a que ya se les enseñó en una clase anterior la mayoría de los colores propuestos, es por eso que consideramos que ellos serán capaces de realizar la actividad durante el juego del bingo.

Materials and equipment required (Materiales y equipo requerido): Speaker, whiteboard, white ers, f markers, flashcards, colored paintings and paper.

Parlante, pizarrón, marcadores de pizarra, imágenes de las tablas de Bingo, pinturas de colores y papel.

Room Layout: Group work of 5 or 6 students. Grupos de trabajo de 5 o 6 estudiantes de diferente grado**.**

General notes on differentiation / learning styles:

- Two kinds of activities related to the topic (dos diferentes actividades relacionas al tema).
- Interactivity through group work to form sentences (Interactividad a través de grupo de trabajo para formar pequeñas oraciones.

Anticipated problems:	**ble solutions:**
Students may not understand instructions or become confused. Los estudiantes pueden no entender las instrucciones dadas y confundirse. · Students may not have the necessary material. **time**	-We are going to make the same activities, having the bingo table ready with the images and paint with them with the colors that each one considers appropriate. Vamos a hacer las mismas actividades, teniendo la tabla de bingo lista con las imágenes para pintar juntos, con los colores que cada uno considere apropiado. · -Apply ICQS to know that everyone understood the instructions correctly.

	Aplicar preguntas de verificación de instrucciones para saber que todos entendieron las instrucciones correctamente. · Play music they like so they feel calm and easy to interact with their classmates and teachers.. Poner algo de música mientras pintan así ellos se puedan sentir tranquilos y calmados para interactuar con sus compañeros y profesores.

Anexo 4. Diario de campo FDC 034

Fecha	Octubre del 2024
Actividades	El día de hoy como todos los días se llega a la institución de manera muy puntual, pero antes de que lleguemos nosotros ya los estudiantes nos están esperando en las puerta. En todo el tiempo que hemos estado aquí nos hemos dado cuenta de esa afición que tienen por aprender y estar en la escuela. El día amanece vientos y hay hojas por toda la escuela, por lo que antes de iniciar con la jornada se limpia las hojas, se conversa con las madres de familia y dicen esto es consecuencia del cambio del clima, pero que no es normal, ya que debía ser en semanas anteriores y no a estas alturas del año, entonces esto afecta a la comunidad, debido a que se echa a perder algunas de las cosechas de maíz. Las madres de familia están felices que estemos aquí, siempre comentan de que es muy factible que estemos aquí para poder ayudar, apoyar e innovar el proceso educativo de los estudiantes, mencionando de que sus hijos van aprendiendo de mucho más factible. Antes de pasar nos damos en cuenta de que hasta el día de hoy algunas madres de familia no les llevan los útiles esto dificultando el proceso de aprendizaje de los niños y se ve de

	que no es que no tengan los recursos necesarios para poder comprar ya que dinero tienen sino que ya más bien es un poco de falta de responsabilidad por parte de ellos. ***El poder implementar la tecnología dentro de estos contextos podría a ser muy importante, debido a que en esta escuela no existe ni una computadora o proyector en donde el docente se pueda apoyar y hacer sus clases más interactiva, más aún en plena era digital en donde los estudiantes en la mayoría tienen accesos a las tecnología en sus casas.*** ***Las TICS en este contexto sería algo muy bueno ya que aportaría de manera positiva para la comunidad educativa, enriqueciendo sus conocimientos, ya que el docente podría implementar juegos interactivos más y no pasar utilizando en la mayoría de casos la pizarra que se tienen en fresco de cada año básico.*** La falta de los estudiantes es muy regular, escuchando comentarios como de que tienen otras cosas que hacer, les hacen faltar días seguidos y para justificar solo envías mensajes y no con certificados como debidamente seria. Dentro de las aulas de clase se implementa el juego de la rayuela como recurso didáctico, aquí los estudiantes aprenden de manera lúdica, saliendo de lo convencional y haciendo que aprendan de manera divertida. Los niños menciona lo siguiente "Profe con el uso de estas actividades podemos aprender más, debido a que siempre traen materiales nuevos y dinámicos, lo que nos motiva por querer aprender". Hoy los vientos están demasiado fuertes, provocando desastre como en la caída de hojas de los árboles, como también la caída del maíz, este se cae al piso con facilidad debido a su altura que es grande.
Sentimiento	Alegría, miedo, nervios
Aprendizajes	● Tener paciencia ● Poder resolver problemas con los estudiantes ● Estar siempre para los estudiantes

Anexo 5: Portafolio de experiencia educativas

Presione en la imagen, para el acceso al portafolio, en donde se registran todas las vivencias dentro de las PABS, encontrará diarios de campo, planificaciones con enfoque lúdicos, talleres impartidos a la comunidad desde la necesidad encontrada, como aspectos fundamentales del contexto socioeducativo con fotos y videos de los momentos más significativos.

