

**EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PEDAGOGICA PARA EL
APRENDIZAJE DE ETICA EN EL GRADO OCTAVO**

PRESENTANDO POR: TANIA VILLAMIL Y KATHERIN TAPIA

PRESENTADO A: FRANCISCO PINZON

1102

IEDT SAN JOSEMARIA ESCRIVA DE BALAGUER

GUIA DE ELABORACION DEL JUEGO

TECNOLOGIA E INFORMATICA

CHIA

2014

EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PEDAGOJICA PARA EL APRENDIZAJE DE ETICA EN EL GRADO OCTAVO

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA:

La propuesta y formulación del problema es que viendo que los estudiantes que se encuentran en este grado están entrando a la adolescencia y les empieza a llamar la atención salir con sus amigos y experimentar nuevas cosas como: salir a fiestas, tomar alcohol, algunos fumar, conocer nuevas cosas, nuevos amigos, tener relaciones sentimentales.

Esta es una edad en donde los adolescentes empiezan a ser rebeldes tanto en la casa con sus padres como en el colegio, muchos de los niños empiezan a ser problemáticos en la mayoría buscar problemas dentro y fuera del colegio, por esta problemática que se ve en esta edad muchos de los adolescentes les va mal en el colegio.

Debido a esta consecuencia muchos se ven obligados a retirarse del colegio y en el peor de los casos son expulsados de la institución, a causa de esto muchos no terminan un bachillerato sino empiezan a trabajar y otros lo terminan de una forma mediocre en diferentes instituciones de validación. Otra de las problemáticas en esta edad es que muchos se van de su casa, y otros terminan convirtiéndose en papas a muy cortas edades por esto muchos hogares terminan destruidos porque sus padres no les perdonan que hayan ni terminado el colegio y ya convirtiéndose en papas a tan corta edad, en otra situación terminan los papas cuidando los hijos de sus hijos es decir sus abuelos a sus nietos sabiendo que nos es una responsabilidad que les compete a ellos.

Otra problemática es que muchos adolescentes de esta edad empiezan a consumir drogas psicoactivas en influencia de sus amigos o también del entorno en el que viven, y a lo largo de los años no les trae nada bueno ahí es donde vemos como empiezan a pedir limosna y en el peor de los casos a robar para conseguir las drogas porque esto se les convierte en una obsesión de la cual es muy difícil salir si nos es con ayuda profesional y algunos al salir de los centros de rehabilitación

vuelven a caer. Estas problemáticas fueron las que nos impulsaron a realizar el juego en esta materia y en este grado.

JUSTIFICACION:

Viendo el planteamiento de las problemáticas anteriores decidimos escoger el área de ética y valores y el grado octavo para llevar a cabo el proyecto realizando un juego con los diferentes consejos y orientaciones de concientización a los estudiantes y así que la mayoría de ellos tomen conciencia a esto y den consejos a sus compañeros y así a los que pasan por este problemática tomen medidas de precaución a tiempo y no sufran más adelante por no seguir consejos y seguir las malas amistades.

El área de ética y valores fue escogida también por en la vida es indispensable los buenos valores y excelente ética y así siendo cultos y teniendo unos buenos valores se nos facilitara la socialización con las demás personas y para que se nos facilite oportunidades laborales.

La ética es muy importante porque se refiere a las costumbres y a la conducta humana, es decir que trata del comportamiento de las personas, además tiene que ver con los valores de cada persona. La ética nos enseña a comportarnos en la sociedad, también nos enseña los valores. Porque cada persona debe ser formada con base fundamental en la ética, a saber respetar los derechos y valores de cada persona, tratarlas de igual manera a todas dentro de la sociedad sin importar el estatus social de cada persona. Aunque en estas épocas, la ética y la moral se han ido perdiendo ya que a las personas ya no les importa la formación de las nuevas generaciones. Por ejemplo hoy en día a los padres ya no les interesa tanto, enseñarles a sus hijos la ética y los valores por dedicar su tiempo en otras cosas, podrían ser materiales. Por eso la ética es muy importante porque desde de un principio sirve para la formación de las personas dentro de la sociedad y desenvolverse en ella.

OBJETIVOS

GENERAL:

- Realizaremos un juego a los estudiantes de grado octavo de la asignatura ética y valores con el objetivo de afianzar los buenos valores y la ética en el ser humano.

ESPECIFICOS:

- Con la ayuda de la profesora realizaremos el juego obteniendo instrucciones adecuadas para obtener un mejor resultado.
- Para poder cumplir nuestro objetivo general realizaremos preguntas de concientización.
- Con la ayuda de la profesora de esta asignatura realizaremos un análisis a cada uno de los temas y así ver cómo está la juventud hoy en día.

MARCO REFERENCIAL:

Entendemos por estrategias pedagógicas aquellas acciones que realiza el maestro con el propósito de facilitar la formación y el aprendizaje de las disciplinas en los estudiantes. Para que no se reduzcan a simples técnicas y recetas deben apoyarse en una rica formación teórica de los maestros, pues en la teoría habita la creatividad requerida para acompañar la complejidad del proceso de enseñanza - aprendizaje.

Sólo cuando se posee una rica formación teórica, el maestro puede orientar con calidad la enseñanza y el aprendizaje de las distintas disciplinas. Cuando lo que media la relación entre el maestro y el alumno es un conjunto de técnicas, la educación se empobrece y la enseñanza, como lo formula Antanas Mockus y su grupo de investigación (1984), se convierte en una simple acción instrumental, que sacrifica la singularidad del sujeto, es decir, su historia personal se excluye de la relación enseñanza - aprendizaje y, entonces, deja de ser persona para convertirse en un simple objeto.

UNIVERSIDAD DE ANTIOQUIA

En el presente curso concebimos la enseñanza como un espacio para facilitar la formación y la información cultural, para lo cual es necesario considerar, como mínimo, las características del sujeto que aprende, la disciplina por enseñar y el contexto socio cultural donde se lleva a cabo.

El juego, que es una actividad para la diversión y el disfrute, también es utilizado como herramienta educativa. Su importancia en este campo está dada por la evidencia empírica cuando ha servido como medio para el aprendizaje, ha sido considerado como la manera más adecuada para enseñar a niños y niñas y ha ocupado un lugar muy importante en la historia de la educación infantil como un medio para hacer la enseñanza más placentera, trasmitir conocimientos y fomentar valores.

El juego aparece desde los albores de la humanidad y en esos indicios aparecen niños y niñas en actividades lúdicas, lo que lleva a definir el juego como actividad y ejercicio esencial de aprendizaje, como ensayo y perfeccionamiento de actividades posteriores; sin embargo los psicólogos han comprobado que está presente en todas las etapas del ser humano, desarrollando actividades lúdicas con diversos objetivos y con sus propias especificidades, lo que ayuda al fortalecimiento del desarrollo integral.

Además el juego aparece en el discurso docente, como un método en la educación infantil promoviendo el estado de ensueño que se necesita para el desarrollo de la creatividad. Enseñar jugando es una estrategia que motiva no solo el aprendizaje creativo sino también el aprendizaje significativo.

CRISTAL SANTY

Las dificultades de aprendizaje que manifiestan el alumnado a lo largo de su proceso educativo, han sido estudiados desde múltiples perspectivas y han generado marcos conceptuales y modelos explicativos diversos.

El concepto de problemas o retrasos de aprendizaje son muy amplio y para el fin de esta página deliberadamente extenso. Su significado abarcaría cualquier dificultad notable que un alumno encontrara para seguir el ritmo de aprendizaje de sus compañeros de edad.

Los alumnos deficientes mentales, los que presentan deficiencias sensoriales y aquellos que presentan atrasos en un campo concreto, como la lectura, las matemáticas, entrarían en este colectivo, aunque no lo agotarían.

En la situación de aprendizaje intervienen un amplio número de factores de forma interactiva cuya específica confluencia determina el rendimiento del que aprende: las actividades de aprendizaje, las características del que aprende; la naturaleza de los materiales y la tarea-criterio (reconocimiento, recuerdo, transferencia...)

Si consideramos que la inteligencia es, como ya se vio "la capacidad de autorregular el propio aprendizaje, es decir, de planificar qué estrategias hay que utilizar en cada situación de aprendizaje, aplicarlas, controlar el proceso de utilización, evaluarlo para detectar los errores que se hayan cometido y modificar, en consecuencia, la nueva situación" nos encontramos con que los niños con problemas de aprendizaje y con retraso mental presentan una falta de capacidad para aprender por sí mismos aquella información que no se les ha dado y que es necesaria para resolver un problema, así como en la incapacidad de generalizar lo aprendido, lo que es consecuencia, a su vez, de las dificultades que estos sujetos presentan para planificar y regular sus procesos de conocimientos.

En el caso de los niños con dificultades de aprendizaje parece que sus problemas de atención y memoria se deben a una falta de toma de conciencia de las demandas de la tarea, de cuáles son las estrategias que se deben de poner en práctica para resolverla, y no tanto a un problema de ausencia de las estrategias concretas. Estos niños pueden haber adquirido estrategias mnemónicas como repetir u organizar el material, pero es en el uso de estas estrategias donde fracasan. Lo mismo ocurriría en el caso de los problemas atencionales. Los trabajos de Loper, Hallahan y Ianna (1982) ponen de manifiesto que los niños con dificultades de aprendizaje no comprendían la relación que existía entre atender y solucionar la tarea que, en este caso, era de lectura comprensiva. Sin embargo mostraban una ejecución normal en situaciones en los que su problema específico careciese de importancia. Se trata de niños que tienen deficiencias en áreas específicas, pero sus habilidades más generales, los que caracterizan la inteligencia, permanecen inalterados.

ANONIMO

DISEÑO METODOLOGICO:

Es la forma particular como cada inventor(a) organiza propuestas de intervención. Lo metodológico debe estar soportado por la postura epistemológica, conceptual y ontológica del inventor(a); es decir cada diseño metodológico ha de responder con coherencia interna a la concepción de ser humano, a la concepción de educación y a los principios pedagógicos que orientan a cada inventor(a) a su quehacer.

La población objetivo es aquella que será beneficiada con el proyecto. Se identifica a partir de la población de referencia, definida como la población total del área de influencia, perteneciente al grupo en estudio (por ejemplo, si el problema identificado afecta a la tercera edad, la población de referencia es el total de la población de la tercera edad ubicada en el área de influencia).

POBLACION OBJETO: la población objeto para el desarrollo del proyecto el juego como estrategia pedagógica para el aprendizaje de ética en el grado octavo, está constituida por 150 estudiantes aproximadamente en edad promedio de 14 años ubicados en el nivel 2 del sisben.

MUESTRA POBLACIONAL: constituida por el 20% de la población objeto es decir 30 estudiantes del grado octavo seleccionados de manera aleatoria.

ESQUEMA TEMATICO:

Es la organización es que se dividirá nuestro proyecto.

PERSONAS QUE TRABAJARAN EN EL PROYECTO:

Las personas que trabajarán en este proyecto es Tania Villamil Y Katherin Ruiz.

También hará parte de nuestro proyecto es Esperanza Rodríguez ya que es la docente que dicta en este curso.

RECURSOS DISPONIBLES:

Los recursos disponibles que tendremos para nuestro proyecto es la información que nos puede brindar nuestra coordinadora ya que es la que sabe bien cuantos estudiantes hay en cada curso y cuál es el porcentaje.

Financieros no tendremos porque no creo que gastemos plata realizando un juego además estamos con la ayuda del profesor Francisco Pinzón que es nuestro docente del área de tecnología.

CRONOGRAMA:

ACTIVIDADES	SEM 1	SEM 2	SEM 3	SEM 4	SEM 5	SEM 6	SEM 7	SEM 8
Definir título de proyecto			X					
Planteamiento del problema				X				
Diseño metodológico				X				
Recursos disponibles				X				
Personas que trabajan en el proyecto				X				

BIBLIOGRAFIA:

http://1.bp.blogspot.com/_b4TFAgNQhcl/S6jJ-CYyaSI/AAAAAAAABE/rpJVJrdi1Sw/s1600-h/diagrama+de+gantt.png

<http://virtual.funlam.edu.co/repositorio/sites/default/files/DisenoMetodologico.pdf>

<http://proyectos.ingenotas.com/2010/12/identificacion-de-la-poblacion-objetivo.html>

<file:///C:/Users/Equipo%2018/Downloads/GUIA%20PARA%20LA%20ELABORACIÓN%20DEL%20PROYECTO.pdf>

