

# DESARROLLO DE HABILIDADES DE PENSAMIENTO A TRAVÉS DE LA LÚDICA: “UNA EXPERIENCIA SIGNIFICATIVA”\*

Nidia Yasmín Gómez Niño\*\*

Recibido: 13 de abril de 2010

Aprobado: 30 de mayo de 2010

## Resumen:

Este artículo relata la experiencia de un trabajo de investigación con estudiantes de básica primaria del Instituto Técnico Industrial Antonio Ricaurte del municipio de Villa de Leyva, Boyacá, enmarcado en el desarrollo de habilidades de pensamiento según la taxonomía de Robert Marzano a través de la implementación de actividades lúdicas, como un aporte a los docentes

de básica primaria para mejorar las prácticas educativas. La investigación se desarrolla en cuatro fases: 1) preparatoria, 2) trabajo de campo, 3) analítica, 4) informativa.

## Palabras Clave:

Habilidades de pensamiento, Taxonomía, Lúdica, Enseñanza, Aula.

\* Este artículo es producto final de una investigación realizada en el Instituto Técnico Industrial Antonio Ricaurte de Villa de Leyva (Boyacá), adscrito al requisito investigativo para acceder al título de Magíster en educación de la Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia.

\*\* Licenciada en Psicopedagogía por la Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia, UPTC; Psicóloga por la Universidad Antonio Nariño. Estudiante de Maestría en Educación de la UPTC. Docente de la Institución Educativa Simón Bolívar, de Tunja. [nyasgo@yahoo.com](mailto:nyasgo@yahoo.com)

# DEVELOPMENT OF THINKING SKILLS THROUGH LEISURE: “A meaningful experience”

## Abstract:

This article tells the experience about a research work with basic primary students at the “Instituto Técnico Industrial Antonio Ricaurte” in Villa de Leyva town (Boyacá- Colombia). It is supported in the development of thought abilities according to Robert Marzano taxonomy, across the playful activities implementation as a contribution to the basic primary teachers, in order to improve the

educative practices. The investigation is developed in four phases: 1) Preparatory, 2) Field work, 3) Analytical, 4) Informative.

## Key words:

Thinking skills, Taxonomy, Playful, Teaching, Classroom.

## Introducción

Las habilidades de pensamiento son un tipo especial de procesos mentales que permiten el manejo y la transformación de la información; su desarrollo se promueve mediante la aplicación del modelo metodológico didáctico que permite reconocer los conocimientos, habilidades y actitudes que son requeridos para transitar desde el nivel básico de pensamiento, hacia los niveles de pensamiento analítico, crítico y creativo.

Esta investigación tiene como finalidad desarrollar una alternativa pedagógica de acceso a niveles superiores de pensamiento (habilidades de pensamiento) de una manera lúdica, de disfrute, que sea significativa en los estudiantes y que se constituya en la base para que el conocimiento sea holístico y no fracturado, utilizando como mediación actividades interdisciplinarias, que redunden en el mejoramiento de la calidad educativa de la institución y de procesos de cognición, metacognición y conciencia del ser en los niños y niñas.

El objetivo general es implementar un proyecto pedagógico basado en la lúdica como transversalidad dentro del plan de estudios en las asignaturas de matemáticas y sociales del grado tercero para mejorar habilidades de pensamiento en los estudiantes del Instituto Técnico Industrial Antonio Ricaurte del municipio de Villa de Leyva en el departamento de Boyacá, Colombia. La investigación fue de corte cualitativo, se utilizó un universo de 900 estudiantes de la institución educativa, con una población de 60 estudiantes que cursaron tercero en el año 2009; finalmente, se tomó una muestra de 30 estudiantes del grado (3-02), porque fue el grado que tuvo a cargo la docente y se facilitó tanto un proceso continuo de observación, como la aplicación de técnicas, análisis e interpretación.

Los instrumentos utilizados fueron: grupos de enfoque con los niños y niñas, entrevistas a los docentes, observación directa, conversatorios. Se diseñaron dos manuales, uno para ciencias sociales y otro para matemáticas utilizando

actividades lúdicas, esto con el fin de incentivar el desarrollo de habilidades de pensamiento, cuya validez fue avalada por juicio de expertos en cada una de las áreas.

En los resultados se percibe motivación permanente por parte de los estudiantes a realizar procesos como: recuperación del conocimiento, comprensión, análisis, especificación de metas, a través de la implementación de las actividades lúdicas. Con esta investigación se logró el desarrollo del espíritu crítico y reflexivo de los estudiantes del grado 3- 02, evidenciado en la participación activa durante las clases.

El artículo se divide en cuatro partes: en primer lugar se presentan los conceptos básicos que fueron utilizados para el desarrollo de esta investigación; en segundo lugar, una descripción de los materiales y métodos; en tercer lugar, resultados, y cuarto y último lugar, discusión.

### Conceptos Básicos

En cuanto a las habilidades de pensamiento, se tienen en cuenta conceptos de autores como Campirán (1999): “Las habilidades de pensamiento son procesos mentales que trascienden del aprendizaje memorístico, son elaboraciones cognitivas que el individuo realiza frente a una información dada o percibida de su entorno” (p. 36), es decir, son capacidades que permiten construir y organizar el conocimiento para poder aplicarlo con eficacia en las situaciones de la vida.

Bloom (1971) define el pensamiento como “un proceso que articula diferentes habilidades neurocognitivas”. El autor plantea que el desarrollo del pensamiento se realiza mediante actividades de procesamiento de la información que abarcan niveles que van desde un estilo superficial (memoria) hasta un estilo profundo (comprensión, aplicación, análisis, síntesis y evaluación).

Perkins (1994), a través de sus escritos teóricos sobre la enseñanza para la comprensión, afirma que “el estudiante no cumple un papel activo en el descubrimiento y aplicación del conocimiento que

ofrece la escuela. Sin embargo, existe un aprendizaje “no lineal” que sucede por descubrimiento, muchas veces, al margen de las actividades formales en el aula”. Mediante esta forma de aprendizaje el estudiante es guiado por la intuición y el deseo por conocer, experimentar e investigar. Este aprendizaje no lineal se origina en las relaciones que establece el estudiante con los aprendizajes obtenidos en la vida y con los nuevos conocimientos que va adquiriendo. Para que este aprendizaje sea posible, el docente debe tener en cuenta la relación entre los contenidos a enseñar y los saberes previos del estudiante (estructura cognitiva), pues no sólo se trata de verificar la información que posee el estudiante, sino cuáles son los conceptos y proposiciones que maneja, así como su grado de estabilidad.

El análisis de desempeño de los estudiantes ha llevado a suponer, según Gardner (1994), que “muchas de las deficiencias de estos, en cuanto a sus habilidades para pensar, se deben a la falta de estructuras cognitivas debidamente consolidadas para realizar procesos mentales de operaciones formales”.

En cuanto a la relación entre lúdica y habilidades de pensamiento, Smyth (1991) afirma:

El maestro debe estimular la recuperación o el refuerzo de la capacidad de asombro, de volver extraño lo conocido, lo cotidiano; de encontrar nuevos significados, nuevas relaciones entre los objetos, de encontrar estructuras subyacentes, de construir nuevos sistemas de organización. Debe ayudar a recuperar la actitud lúdica... aquella capacidad humana para reconocer la realidad de nuestro interior y de nuestro exterior, aquella capacidad para arriesgarse, para tolerar, para dar cabida a lo nuevo y a lo desconocido, simplemente para mantenernos conectados con la vida (p. 275).

Las lúdicas son una técnica participativa de la enseñanza, encaminada a desarrollar en los estudiantes métodos de dirección y conducta correcta, que estimulen a la vez la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación; es decir, no sólo propicia la adquisición de

conocimientos y el desarrollo de habilidades, sino que además contribuye al logro de la motivación por las asignaturas. La lúdica constituye una forma de trabajo docente que brinda una gran variedad de procedimientos para el entrenamiento de los estudiantes en la toma de decisiones para la solución de diversas problemáticas.

En el desarrollo de habilidades de pensamiento se tuvo en cuenta la taxonomía propuesta por Robert Marzano, quien es un respetado investigador educativo, cofundador del Laboratorio de investigación en Englewood, Colorado, en los Estados Unidos. Es conferencista, instructor y autor de más de 30 libros y 150 artículos acerca de temas tales como: instrucción, valoración, escritura e implementación de estándares, conocimiento, liderazgo efectivo e intervención escolar. También ha elaborado 100 productos de material curricular para profesores y estudiantes.

Marzano propuso lo que él llamó “Una nueva taxonomía de objetivos educativos” en el año 2002. Esta taxonomía está diseñada para responder a las deficiencias de la ampliamente utilizada taxonomía de Bloom sobre habilidades de pensamiento, así como al contexto actual del aprendizaje basado en los programas oficiales de estudio (o estándares). El modelo de destrezas del pensamiento de Marzano incorpora un amplio rango de factores relacionados con el modo en que piensan los estudiantes, y provee una teoría más fundamentada en la investigación, para ayudar a los docentes a mejorar el pensamiento de sus estudiantes.

Esta taxonomía se constituye en tres sistemas (cognitivo, metacognición y conciencia del ser) y un área de conocimiento, siendo todas importantes para desarrollar habilidades de pensamiento en el estudiante.

El área del conocimiento es el combustible que provee energía al proceso de pensamiento, consta además de dos partes: la primera es la información que el individuo posee gracias a sus relaciones con el medio que lo rodea, y la segunda es la nueva información que es proporcionada en un momento dado al individuo. Por citar un ejemplo, un

estudiante entra a una clase de ciencias sociales y la profesora menciona que el tema a tratar ese día son los medios de transporte; en este caso el área de conocimiento la conforma, por una parte, lo que el estudiante ya sabe acerca de los medios de transporte, cuyo aprendizaje fue adquirido previamente en su casa, en la calle, con sus amigos o incluso en años escolares anteriores; por otra parte, está la información que le brinda en ese momento la docente con respecto a los medios de transporte.

En este momento los tres sistemas mencionados por Marzano entran a jugar un papel importante para el desarrollo de habilidades de pensamiento y deben ser tenidos en cuenta paralelamente. El sistema cognitivo es el que permite acceder a la información, y a procedimientos que subyacen en la memoria. La información nueva que la docente está brindándole al estudiante pasa por cuatro procesos: 1). Conocimiento – recuerdo: identifica, reconoce o realiza un procedimiento pero no necesariamente se comprende su estructura o cómo se produjo; 2). Comprensión: el estudiante puede identificar la mayoría de conceptos de la nueva información que le está brindando la docente y suspender detalles insignificantes; también puede presentar la información por categorías para que sea más fácil encontrarla y utilizarla; 3). Análisis: con respecto a la información el estudiante hace relaciones, clasifica, analiza errores, hace generalizaciones y especificaciones; 4). Utilización: en este proceso el estudiante utiliza esa información para tomar decisiones, resolver problemas y hacer investigaciones.

Al mismo tiempo que actúa el sistema cognitivo, la metacognición que es el otro sistema propuesto por Marzano controla los procesos, estableciendo metas y decidiendo cuál proceso cognitivo se ajusta mejor a esas metas.

La conciencia del ser es el otro sistema presentado en la taxonomía de Marzano, esta se relaciona con las dimensiones afectivas y conativas del aprendizaje y determina el grado de motivación de la tarea que se está realizando.

## Materiales y métodos

La investigación se realizó en el Instituto Técnico Industrial Antonio Ricaurte del municipio de Villa de Leyva, con el apoyo de los estudiantes del grado tercero, dirigidos por la docente investigadora, Nidia Yasmín Gómez Niño, en el año 2009.

En la investigación fue necesario formular las siguientes preguntas orientadoras:

¿Cuál es el estado de las habilidades de pensamiento en los niños y niñas del grado 3?

¿Cuál es la metodología del docente en relación con la lúdica?

¿Cuál es el nivel de aprendizaje de los niños respecto de los estándares curriculares que plantea el Ministerio de Educación Nacional?

¿Cuáles son las manifestaciones de motivación?

¿Qué escenarios y recursos posibilitan el trabajo lúdico con los estudiantes?

¿Cómo aprenden los niños de grado tercero?

¿Cuál es la forma de evaluar respecto de las Habilidades de Pensamiento?

El tipo de investigación es cualitativa con un método de investigación – acción que se adscribe al paradigma crítico (paradigma de investigación en Educación), el cual postula la necesidad de investigar con la finalidad de superar las contradicciones de la acción social y de las instituciones sociales en cuanto a su racionalidad y justicia.

La ciencia social crítica permite que los individuos ejecuten acciones de transformación social que beneficien a la colectividad, es un quehacer más ético que técnico.

De acuerdo con Carr y Kemmis (1998), defensores de este movimiento, “la educación no es una actividad teórica, los problemas que debe atender son prácticos, lo que significa que no quedan resueltos con un nuevo saber, sino con la adopción de una línea de acción” (p. 149).

En el mismo orden de ideas, Pérez (1994), afirma que “este enfoque metodológico se caracteriza por la sistematización y mejora de la realidad concreta; es flexible, democrático, abierto y propicia acceder a los fenómenos educativos tal y como suceden en la realidad, empleando variedad de métodos que contribuyen con la toma de decisiones” (p. 3).

La finalidad de este método es mejorar la acción. En el campo educativo es fundamental orientar la investigación a mejorar la acción y a solventar los problemas cotidianos con una visión dinámica de la realidad.

El universo fue de 900 estudiantes de la institución educativa, con una población de 60 estudiantes que cursaron tercero en el año 2009. Finalmente, se tomó al grado tercero (3- 02) como muestra (30) estudiantes, porque es el grado que tuvo a cargo la docente investigadora y se facilitó un proceso continuo de observación, aplicación de técnicas, análisis e interpretación. La muestra está compuesta por 9 niñas y 21 niños en edades comprendidas entre los 8 y 10 años; 75 % provienen de familias disfuncionales.

Dentro de los instrumentos de recolección de información se utilizaron fuentes primarias tales como: 1). Grupos de enfoque a niños y niñas del grado 3- 02, cuyo propósito era conocer su apreciación frente a la dinámica del colegio, y especialmente en el aula de clase. 2). Entrevistas a los docentes con respecto a la metodología empleada en las prácticas educativas. 3). Observación a la población estudiada. Entre las fuentes secundarias están: 1). Cuaderno preparador de clase de la docente. 2). Cuadernos de los estudiantes. 3). Salón de clase (ambiente físico y pedagógico).

Se diseñaron como instrumento para esta investigación dos manuales que contienen actividades lúdicas para ser aplicadas a los estudiantes del grado 3 02 de la Institución Educativa Técnica Industrial Antonio Ricaurte, con el propósito de desarrollar habilidades de pensamiento en los niños y las niñas objeto de estudio.

Este instrumento fue validado por dos expertos uno en matemáticas y el otro en ciencias sociales.

## Resultados

Se presenta una matriz de resultados, producto de la observación directa, de las actividades lúdicas con relación al desarrollo de habilidades de pensamiento. Se tiene en cuenta para la elaboración de la matriz el diseño de Rodríguez (1999).

Habilidades de Pensamiento	Observación	Coevaluación de los niños	Informes de padres de familia
Motivación	<p>La motivación se percibió desde la primera clase donde se implementaron las actividades lúdicas. Los estudiantes manifestaron emociones como: alegría, dinamismo, empatía con sus compañeros. Diariamente existió una expectativa por el desarrollo de las clases.</p> <p>Se escucharon de parte de los niños y niñas preguntas como: “¿Qué vamos a hacer hoy?”</p> <p>Las preguntas constantes con respecto a los temas que se desarrollaron son sinónimo de atención y motivación.</p>	<p>Se realizó una urna donde los niños y las niñas depositaban papeles con comentarios referentes a cómo se sintieron con la actividad desarrollada; allí se puede percibir que muchos de los comentarios eran alusivos a sus compañeros, manifestando su agrado o desagrado hacia ellos con respecto a la actividad. Se puede analizar su capacidad crítica para juzgar al otro frente a una situación.</p>	<p>Al cabo de dos meses de trabajo de campo, los padres de familia se acercaron a la institución educativa con comentarios positivos sobre la actitud que tenían sus hijos por las clases. Al igual reconocieron el desempeño que los niños y niñas tenían en el desarrollo de sus materiales didácticos.</p> <p>Al finalizar el año agradecieron por haber incluido a sus hijos en el desarrollo de la investigación, ya que notaron cambios favorables con respecto a los conocimientos de sus hijos.</p>



Habilidades de Pensamiento	Observación	Coevaluación de los niños	Informes de padres de familia
<p>Toma de apuntes</p>	<p>Se observa en las primeras semanas a los estudiantes sorprendidos por la falta de consignaciones en los cuadernos, comentarios como: “hoy no hicimos clase porque no copiamos”; con el paso del tiempo ellos consignaban en sus cuadernos lo que entendían del tema con sus propias palabras, esto se hacía después de desarrollar cada una de las actividades.</p>	<p>Los estudiantes en sus consignaciones toman en cuenta observaciones de trabajos que realizan sus compañeros para hacer comparaciones y comentarios.</p>	<p>Durante las primeras tres semanas los padres de familia manifestaron preocupación porque no encontraban consignaciones en los cuadernos de sus hijos; se procedió a explicarles de nuevo los motivos de la investigación, accediendo algunos no muy contentos.</p> <p>Al finalizar el primer mes se acercó una madre de familia, quien mencionó estar sorprendida por la actitud de su hijo en la casa frente a los temas vistos en el colegio. Así se empezaron a recibir comentarios positivos por parte de los padres de familia.</p>
<p>Trabajo en equipo</p>	<p>Se percibió en un comienzo apatía por el trabajo en equipo, se observaban frecuentes conflictos muchos de ellos terminados en llanto y división de la actividad planteada. Con el paso del tiempo se notó un cambio. Algunos grupos se organizaban dándole a cada miembro una función; de esta manera terminaban con éxito su actividad planteada.</p> <p>También los mismos estudiantes pedían organizarse con compañeros con los cuales se sentían más a gusto para desarrollar sus actividades.</p>	<p>Los estudiantes aprendieron el valor de compartir con el otro, la importancia de unir fuerzas para alcanzar una meta.</p> <p>Esto se percibe al comparar los comentarios que realizaron a través de las papeletas depositadas en la urna.</p>	<p>Al inicio se presentaron algunas quejas por parte de los padres de familia con respecto a la inconformidad con que llegaban sus hijos a la casa, por estar realizando un trabajo con un compañero que no colaboraba, afectando esto a todo el grupo.</p> <p>Se manifiesta por parte de los padres de familia actitudes favorables con respecto a que sus hijos aprendan a compartir y a organizarse para llevar a cabo la realización de una actividad.</p>

Habilidades de Pensamiento	Observación	Coevaluación de los niños	Informes de padres de familia
Monitoreo	<p>Se trabajó con la profesora directora del grado 3- 01; se realizaron algunas actividades de manera compartida, ya que los niños de grado 3-01 al ver que los de grado 3-02 realizaban clases dinámicas, didácticas y creativas, solicitaron a la profesora del grado 3-01 que les permitiera compartir con el otro curso.</p> <p>Esta dinámica permitió evidenciar el interés que despierta la lúdica en el aprendizaje de los niños en estas edades.</p>	<p>La coevaluación se realizó a través de los aportes que realizaban los estudiantes por medio de las papeletas.</p>	<p>Las opiniones de los padres de familia aportaban fortalezas y debilidades, que eran tenidas en cuenta en el desarrollo de la investigación.</p>
Recuerdo	<p>Esta habilidad propuesta en el sistema cognitivo de la taxonomía de Marzano se evidenció al comienzo de las clases, cuando se planteaban diversos ejemplos relacionados con el contexto del estudiante; al igual estuvo presente en las comparaciones que daban lugar al desarrollar las actividades.</p> <p>El estudiante nombra identificando la información y realizando su debido procedimiento al ejecutarla.</p>	<p>Era percibida por los niños y niñas cuando realizaban comparaciones con clases o eventos anteriores y situaciones que les hacían llamar la atención por parte de sus compañeros.</p>	<p>Se escucharon comentarios por parte de los padres de familia afirmando: “mi hijo llega a la casa y me cuenta con detalles lo que aprendió en el colegio, dándome ejemplos”.</p>



Habilidades de Pensamiento	Observación	Coevaluación de los niños	Informes de padres de familia
Toma de decisiones	Se observa a través de la capacidad que tiene el estudiante de decidir con quién quiere formar su grupo de trabajo, cómo se va a organizar, cuando va a tomar apuntes, en qué momento debe valorar de forma crítica sin juzgamientos negativos sino constructivos los aportes de un compañero, a quien quiere contar sus experiencias, entre otras.	Esta se da cuando comparte con sus compañeros y se organiza para llevar a cabo sus actividades. Puede dar juicios de valor con respecto al otro.	Los padres de familia percibieron cuándo los estudiantes realizan las actividades en casa y deciden investigar sobre el tema visto en clase; cuándo manifiestan el deseo de asistir al colegio; también por los comentarios que realizan sus hijos con respecto a diferentes situaciones escolares.
Resolución de problemas	Al buscar el proceso para desarrollar bien cada una de las actividades. Al plantearse hipótesis. Al realizar comparaciones. Al traer a la memoria procedimientos anteriores y a c o p l a r l o s c o n procedimientos actuales. Al analizar procedimientos.	Al realizar comparaciones con respecto al otro y hacer juicios de valor.  Al entender al otro.	A la forma como analizan las situaciones de su vida cotidiana.  Cómo se desenvuelven en los diferentes contextos.
Afectividad	Esto determina la motivación, porque con respecto a la actividad analiza su importancia, su eficacia, sus emociones (se siente bien o no con la actividad).  La expresión de sentimientos con respecto a las actividades lúdicas desarrolladas, sacaron a la luz sentimientos como la falta de afecto y atención que necesitan algunos niños, y niñas. Estas actividades fueron: Dramatizaciones, teatro, títeres e invención de cuentos.  Por otro lado, los niños demostraron sentirse contentos con el cambio en la metodología planteado por la docente.	En estas edades se perciben relaciones con respecto al otro muy ambivalentes; aunque en general se logró el respeto, tolerancia, altruismo para con el compañero.  C a m b i o e n e l comportamiento de los estudiantes en clase.	Los padres de familia colaboraron desde sus hogares brindándoles a sus hijos afecto, ternura, comprensión.  Los padres estuvieron atentos con las opiniones de sus hijos con respecto al ambiente escolar.  Motivación de los padres hacia sus hijos por la realización de los diferentes materiales didácticos y consultas.

Habilidades de Pensamiento	Observación	Coevaluación de los niños	Informes de padres de familia
Representación	El estudiante representa la información en categorías para que sea más fácil de encontrarla y utilizarla.	Al realizar las actividades en grupo y sacar conclusiones colectivas.	La perciben a través de los comentarios de sus hijos con respecto a los temas aprendidos.

Fuente: Datos obtenidos de la observación directa de los estudiantes de grado 3- 02 del Instituto Técnico Industrial Antonio Ricaurte.

### Discusión

Una reforma curricular que contemple una incorporación ordenada y congruente de los ejes transversales al currículo implica revisiones continuas en donde planes, programas, actividades, metodologías y materiales de estudio que utilizan los profesores coincidan; además de capacitación específica de los profesores y evaluación continua de su operación.

No será posible su implementación si los docentes continúan sin modificar substancialmente sus actitudes, habilidades y capacidades profesionales, sin un ejercicio previo de análisis y sin los mecanismos necesarios para incorporarse con mayor facilidad al cambio, lo que haría que dicha reforma curricular no tenga trascendencia.

La transversalidad se ha convertido en un instrumento articulador que permite interrelacionar el sector educativo con la familia y la sociedad. En el mundo contemporáneo muchas instituciones vienen diseñando estrategias para la formación de valores, utilizando el instrumento de ejes transversales con el fin de dar un enfoque integrador a su currículo, brindar una formación integral a sus estudiantes y formular un fundamento ético al funcionamiento de la propia institución.

El tema de la transversalidad tomó auge después que se publicó el denominado, “Informe de la

comisión internacional sobre la educación para el siglo XXI”. (UNESCO, 1996). Desde entonces, algunas instituciones han adoptado este instrumento en sus diseños curriculares.

La definición sobre eje transversal es complejo: Son instrumentos globalizantes de carácter interdisciplinario que recorren la totalidad de un currículo y en particular la totalidad de las áreas del conocimiento, las disciplinas y los temas con la finalidad de crear condiciones favorables para proporcionar a los estudiantes una mayor formación en aspectos sociales, ambientales o de salud.

Los nuevos modelos curriculares suelen fundamentarse en la transversalidad o ejes transversales que se insertan en los currículos con el fin de cumplir objetivos específicos de proporcionar elementos para la transformación de la educación. Los ejes transversales permiten establecer una articulación entre la educación fundamentada en las disciplinas del saber, los temas y las asignaturas con las carreras de educación superior para formar profesionales integrales.

Aprender a aprender constituye una demanda de la educación del siglo XXI, es uno de los principios psicopedagógicos que inspiran las reformas educativas en el mundo. En un presente complejo

y cambiante como el nuestro en que el conocimiento crece como en ninguna época anterior, y en el que hay una gran cantidad de información disponible, es impensable que nuestros aprendices o estudiantes puedan aprender en el colegio todos los conocimientos que necesitarán en su vida futura, por lo que es preciso e indispensable desarrollar habilidades de manejo de dicha información. El estudiante tiene que aprender a buscar, seleccionar, organizar y elaborar la información e integrar en sus esquemas cognitivos la información necesaria para desenvolverse con éxito en la sociedad. “Aprender estrategias de aprendizaje es “aprender a aprender” y el aprendizaje estratégico es una necesidad y un derecho que tienen los educadores y educandos en la sociedad de la información y del conocimiento”. (Pozo, 1999).

En esta investigación se puede percibir que las actividades lúdicas incentivan el desarrollo de las habilidades de pensamiento observadas bajo criterio de la taxonomía de Robert Marzano. La Lúdica fortalece el desarrollo psico-social, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, encerrando una amplia gama de actividades, donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento.

Betancur (1997) afirma:

El juego como instrumento pedagógico constituye la potencialización de las diversas dimensiones de la personalidad como son el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, el desarrollo moral, ya que permite la construcción de significados y de un lenguaje simbólico, mediante el cual se accede al pensamiento conceptual y al mundo social.

Jean Piaget indica que “los juegos no son simplemente una forma de desahogo o entrenamiento para gastar energías en los niños, sino medios que contribuyen y enriquecen el desarrollo intelectual” (Santamaría, 2009, p. 6).

Estos autores mencionados anteriormente plantean la importancia del juego lúdico para el desarrollo de habilidades de pensamiento, ya que mantienen en el estudiante la capacidad de asombro, recuperan el contacto con lo afectivo, y nos permiten una liberación interna y contribuyen a

la resolución de conflictos, porque aprender es divertido y las aulas están para convertirse en espacios alegres, significativos y lúdicos.

## Conclusiones

Respecto a la investigación titulada: “Implementación de la lúdica como transversalidad dentro del plan de estudios de las asignaturas de Matemáticas y Sociales, para mejorar habilidades de pensamiento en los estudiantes del grado tercero del Instituto Técnico Industrial Antonio Ricaurte del municipio de Villa de Leyva - Colombia”, se concluyó lo siguiente:

El diagnóstico de problemas en el desarrollo de las clases como la monotonía, la falta de recursos, las clases magistrales que impedían un aprendizaje significativo en los estudiantes, promovió un cambio en la metodología por parte de la docente.

La metodología lúdica utilizada para el desarrollo de las clases como: crucigramas, rompecabezas, maquetas, carteleras, juegos, danzas, dramatizaciones, murales, salidas de campo, entre otros; incentivó el deseo de aprender a través del desarrollo de habilidades de pensamiento en los estudiantes del grado tercero 02 del Instituto Técnico Industrial Antonio Ricaurte del municipio de Villa de Leyva.

La lúdica promovió en los estudiantes del grado 3-02 habilidades de pensamiento cognitivas como: conocer y recordar, comprender, analizar, nombrar, clasificar, sintetizar, tomar decisiones, resolver problemas, monitorear sus avances, evaluar, autoevaluar, entre otros.

El desarrollo de habilidades metacognitivas en el estudiante se percibe durante el proceso de adquisición y elaboración de su aprendizaje, cuando este, indaga, se cuestiona, investiga, desarrolla y aclara dudas.

Con el desarrollo de este proyecto se incentivó el espíritu crítico reflexivo en los estudiantes del grado 3-02, evidenciado en la participación activa durante las clases.

El diseño de una cartilla lúdica para las asignaturas de ciencias sociales y matemáticas contribuyó al fortalecimiento del desarrollo de habilidades de pensamiento según la taxonomía de Robert Marzano, en los estudiantes de grado 3-02, ya que fue el soporte para la implementación de las actividades.

La alegría y motivación que fue observada en cada uno de los estudiantes en el desarrollo de las variadas actividades, manifiesta el cambio de actitud con respecto a las clases por parte de los estudiantes.

La implementación de actividades lúdicas en la clase produjo aspectos como el aumento de asistencia a la institución educativa, la expectativa y alegría de los estudiantes, el espíritu investigativo por los temas vistos, la toma de apuntes en sus cuadernos de forma comprensiva, el adiós al miedo de hablar en público, expresarse con más tranquilidad a sus compañeros, compartir, valorar, respetar a los demás.

La participación activa y de todos los estudiantes en las actividades realizadas concluyen la aceptación positiva del proyecto.

Las fortalezas como: la actitud positiva que presentaron los padres de familia con respecto al aprendizaje de sus hijos, la realización del material didáctico por parte de cada estudiante, el monitoreo y acompañamiento por parte de la docente del grado tres cero uno, los espacios para el desarrollo de las clases (museos, parques, zonas verdes, polideportivo, canchas) y la socialización de los avances, dieron la posibilidad de encaminar la ejecución del proyecto para lograr las metas deseadas.

Aprender a compartir las actividades fue una tarea fundamental realizada por los estudiantes, ya que estaban acostumbrados a trabajar individualmente y se presentaron en ocasiones roces (discusiones, desacuerdos, llanto, mal genio, entre otros); estos sentimientos fueron superados con el paso del tiempo, al realizar actividades como las dramatizaciones, las exposiciones, las carteleras y los juegos de mesa.

El sistema 'conciencia del ser' en los estudiantes se vio reflejado en dos aspectos: en la motivación que se mantenía durante el desarrollo de los temas propuestos y en la evaluación, donde el niño expresaba sus emociones con respecto al otro y a él mismo.

Esta investigación concluye que a través de la lúdica se pueden desarrollar en los estudiantes las habilidades de pensamiento planteadas por el investigador educativo Robert Marzano, en la taxonomía de Objetivos Educativos, clasificadas en un área de conocimiento y tres sistemas: cognición, metacognición y conciencia del ser.



## Referencias



- BETANCUR, M. (1997): *Atmósferas educativas: Educar nuestras murallas*. México: editorial de la universidad de Guadalajara.
- BLOOM, Benjamín. (1971): *Taxonomía de los objetivos de la educación: Clasificación de las metas educacionales*. Traducción de Marcelo Pérez. Buenos Aires.
- CAMPIRAN, A. (1999): *Habilidades de pensamiento crítico y creativo*. México: colección Hiper-Col.
- CARR y KEMMIS (1998): *Teoría crítica de la enseñanza*. Barcelona: Martínez Roca.
- GARDNER, H. (1994): *Estructuras de la mente: la teoría de las inteligencias múltiples*. México. Fondo de la cultura.
- MARZANO, Robert (2002): *La nueva taxonomía de los objetivos educativos*: Traducción de Luis Felipe Gómez. México: ITESO.
- PÉREZ, G. (1994). *La investigación cualitativa: retos e interrogantes*. Madrid: La muralla.
- PERKINS, David (1994): *Ante todo la comprensión*. Estados Unidos. Recuperado en: <http://www.eduteka.org/antetodocomprension.php>.
- RODRÍGUEZ, GIL y GARCÍA (1999): *Metodología de la investigación cualitativa*. España:ALJIBE.
- SANTAMARÍA, Sandra (2009): *Análisis a las teorías de Piaget*. Recuperado en: <http://psicoaprendizaje.over-blog.es/article-32123131>.
- SMYTH, Jhon (1991): *Una pedagogía crítica de la práctica en el aula*. En: *Revista de educación* N° 294 p275. Madrid.