

**LA LÚDICA COMO ESTRATEGIA PARA DISMINUIR LA APATIA  
POR EL CONOCIMIENTO ESCOLAR EN LOS ESTUDIANTES DE LA  
INSTITUCIÓN EDUCATIVA FRANCISCO ABEL GALLEGO DEL  
MUNICIPIO DE SAN JOSÉ DE LA MONTAÑA, ANTIOQUIA**

**GLORIA ESPERANZA RESTREPO LOPERA  
LUZ MARINA HENAO LOAIZA  
WILLIAN ROMAÑA PALACIOS**

**FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES  
VICERRECTORÍA DE EDUCACIÓN VIRTUAL Y A DISTANCIA  
ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGÍA DE LA LÚDICA  
MEDELLIN  
2015**

**LA LÚDICA COMO ESTRATEGIA PARA DISMINUIR LA APATIA  
POR EL CONOCIMIENTO ESCOLAR EN LOS ESTUDIANTES DE LA  
INSTITUCIÓN EDUCATIVA FRANCISCO ABEL GALLEGOS DEL  
MUNICIPIO DE SAN JOSÉ DE LA MONTAÑA, ANTIOQUIA**

**GLORIA ESPERANZA RESTREPO LOPERA  
LUZ MARINA HENAO LOAIZA  
WILLIAN ROMAÑA PALACIO**

**Trabajo de grado para optar por el título de Especialista  
En Pedagogía de la Lúdica**

**Asesor  
FERNANDO ESTUPIÑAN  
Magister en Educación**

**FUNDACIÓN UNIVERSIDAD LOS LIBERTADORES  
VICERRECTORÍA DE EDUCACIÓN VIRTUAL Y A DISTANCIA  
ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGÍA DE LA LÚDICA  
MEDELLIN  
2015**

**Nota de aceptación**

---

---

---

---

**Presidente del jurado**

---

**Jurado**

---

**Jurado**

**A las personas  
que más queremos  
y nos han apoyado,  
nuestras familias**

## **AGRADECIMIENTOS.**

Es imposible terminar una labor sin dar gracias; primero a Dios por darnos la oportunidad de estudiar, de compartir con tantas personas que nos han acompañado a lo largo de nuestro trabajo.

A nuestras familias porque son ellas el motivo de nuestra lucha y quienes se sacrifican con nosotros para que logremos nuestros objetivos.

A la comunidad educativa de la Institución Francisco Abel Gallego: profesores, padres de familia y estudiantes que nos apoyaron en nuestra labor para lograr los frutos deseados.

A la universidad los Libertadores con su gran potencial como son los docentes que tan gentilmente nos han acompañado, dándonos sus orientaciones desde su saber, con ese calor humano que los caracteriza

Por último al educador Fernando Estupiñán por orientarnos tan especialmente la culminación de este proyecto.

## CONTENIDO

	Pág.
<b>INTRODUCCIÓN.....</b>	<b>13</b>
<b>1. PROBLEMA .....</b>	<b>5</b>
<b>1.1 PLANTEAMIENTO .....</b>	<b>5</b>
<b>1.2 FORMULACIÓN .....</b>	<b>5</b>
<b>1.3 ANTECEDENTES.....</b>	<b>6</b>
<b>1.3.1 Empíricos.....</b>	<b>6</b>
<b>1.3.2 Bibliográficos .....</b>	<b>9</b>
<b>2. JUSTIFICACIÓN. ....</b>	<b>13</b>
<b>3. OBJETIVOS. ....</b>	<b>14</b>
<b>3.1 GENERAL .....</b>	<b>14</b>
<b>3.2 ESPECÍFICOS.....</b>	<b>14</b>
<b>4. MARCO REFERENCIAL.....</b>	<b>15</b>
<b>4.1 MARCO CONTEXTUAL.....</b>	<b>15</b>
<b>4.2 MARCO TEÓRICO .....</b>	<b>22</b>
<b>4.2.1 La lúdica en el proceso enseñanza aprendizaje. ....</b>	<b>22</b>
<b>4.2.2 Aprendizaje lúdico .....</b>	<b>23</b>
<b>4.2.3 TEORÍAS SOBRE EL APRENDIZAJE.....</b>	<b>25</b>
<b>4.2.4 Desarrollo lúdico.....</b>	<b>26</b>
<b>4.2.5 Pedagogía lúdica .....</b>	<b>30</b>
<b>4.3 MARCO LEGAL .....</b>	<b>31</b>
<b>5. DISEÑO METOLÓGICO.....</b>	<b>34</b>
<b>5.1 TIPO DE INVESTIGACION .....</b>	<b>34</b>
<b>5.2 POBLACION Y MUESTRA .....</b>	<b>35</b>
<b>5.3 INSTRUMENTOS .....</b>	<b>35</b>
<b>5.4 ANÁLIS DE RESULTADOS .....</b>	<b>36</b>
<b>5.4.1 Encuesta a padres de familia.....</b>	<b>36</b>
<b>5.4.2 Encuesta a profesores.....</b>	<b>40</b>

5.4.3 Encuesta a estudiantes.....	45
5.5 DIAGNÓSTICO.....	51
6. PROPUESTA.....	53
6.1 TITULO.....	53
6.2 DESCRIPCIÓN.....	53
6.3 JUSTIFICACIÓN.....	54
6.4 OBJETIVO.....	54
6.5 ESTRATEGIAS Y ACTIVIDADES.....	54
6.5.1 Actividad 1. La Narrativa.....	54
6.5.2 Actividad 2. El plan de Dios para el Hombre es un plan de vida.....	55
6.5.3 Actividad 3. Juguemos con los triángulos.....	57
6.5.4 Actividad 4. Conozcamos nuestro continente: América.....	58
6.5.5 Actividad 5. Viajando a través de mi cuerpo.....	59
6.6 CONTENIDOS.....	59
6.7 PERSONAS RESPONSABLES.....	60
6.8 BENEFICIARIOS.....	60
6.9 RECURSOS.....	61
6.10 EVALUACIÓN Y SEGUIMIENTO.....	61
6.10.1 Actividad 1.La narrativa.....	61
6.10.2 Actividad 2. El plan de Dios para el Hombre es un plan de vida.....	62
6.10.3 Actividad 3. Juguemos con los triángulos.....	62
6.10.4 Actividad 4. Conozcamos nuestro continente: América.....	62
6.10.5 Actividad 5. Viajando a través de mi cuerpo.....	63
7. CONCLUSIONES.....	64
8. RECOMENDACIONES.....	65
9. BIBLIOGRAFÍA.....	66
10. ANEXOS.....	68

## LISTA DE GRÁFICAS

Pág.

Encuesta a padres de familia.	
Gráfica 1: Importancia de la adquisición del conocimiento en los hijos. ....	36
Gráfica 2: Interés de los hijos en la adquisición del conocimiento .....	37
Gráfica 3: Conciencia de la apatía o interés de los hijos en la adquisición del conocimiento.....	38
Gráfica 4: Interés de los hijos por el estudio. ....	39
Gráfica 5: Acompañamiento en el proceso de formación de los hijos.....	40
Encuesta educadores.	
Gráfica 6: Apatía de los estudiantes frente a la adquisición del conocimiento.....	41
Gráfica 7: Influencia de las prácticas pedagógicas en la apatía frente a la adquisición conocimiento.....	42
Gráfica 8: La lúdica como elemento que modifica la apatía frente a la adquisición del conocimiento en los estudiantes. ....	43
Gráfica 9: Existencia de causas puntuales en la apatía frente a la adquisición del conocimiento.....	44
Encuesta estudiantes.	
Gráfica 10: Importancia de la lúdica en la práctica pedagógica. ....	45
Gráfica 11: Motivación frente al estudio. ....	45
Gráfica 12: Aspectos más agradables de la Institución. ....	46
Gráfica 13: Gráfica 3. Proyecto de vida .....	47
Gráfica 14: Aspectos que más le agradan de la institución .....	49
Gráfica 15: Áreas de preferencia en los estudiantes .....	50
Gráfica 16: Áreas que menos agradan a los estudiantes. ....	50

## LISTA DE TABLAS

Pág.

Encuesta a padres de familia.

Tabla 1: Importancia de la adquisición del conocimiento en los hijos. ....36

Tabla 2: Interés de los hijos en la adquisición del conocimiento.....37

Tabla 3 Conciencia de la apatía o interés de los hijos en la adquisición del conocimiento.....38

Tabla 4. Interés de los hijos por el estudio.....38

Tabla 5 Acompañamiento en el proceso de formación de los hijos. ....39

Encuesta educadores.

Tabla 6: Apatía de los estudiantes frente a la adquisición del conocimiento. ....40

Tabla 7: Influencia de las prácticas pedagógicas en la apatía frente a la adquisición del conocimiento. ....41

Tabla 8: La lúdica como elemento que modifica la apatía frente a la adquisición del conocimiento en los estudiantes. ....42

Tabla 9: Existencia de causas puntuales en la apatía frente a la adquisición del conocimiento.....43

Tabla 10: Importancia de la lúdica en la práctica pedagógica. ....44

Encuesta estudiantes.

Tabla 11: Motivación frente al estudio. ....45

Tabla 12: Aspectos más agradables de la Institución. ....46

Tabla 13: Proyecto de vida .....47

Tabla 14: Aspectos que más le agradan de la institución .....48

Tabla 15: Áreas de preferencia en los estudiantes. ....49

Tabla 16: Áreas que menos agradan a los estudiantes. ....50

## LISTA DE ANEXOS

	Pag.
Anexo A: Encuesta a padres de familia. ....	68
Anexo B: Encuesta a educadores.....	69
Anexo C: Encuesta a estudiantes.....	70
Anexo D: Actividad 1 La narrativa.....	71
Anexo E: Actividad 2 El plan de Dios para el Hombre es un plan de vida .....	72
Anexo F: Actividad 3 Juguemos con los triángulos.....	73
Anexo G: Actividad 4 Conozcamos nuestro continente: América. ....	76
Anexo H: Actividad 5 Viajando a través de mi cuerpo. ....	77

## GLOSARIO

**APATÍA:** Es la falta de emoción, motivación o entusiasmo. Es un término psicológico para un estado de indiferencia, en el que un individuo no responde a aspectos de la vida emocional, social o físico.

**APRENDIZAJE:** Se denomina aprendizaje al proceso de adquisición de conocimientos, habilidades, valores y actitudes, posibilitado mediante el estudio, la enseñanza o la experiencia. Dicho proceso puede ser entendido a partir de diversas posturas, lo que implica que existen diferentes teorías vinculadas al hecho de aprender. La psicología conductista, por ejemplo, describe el aprendizaje de acuerdo a los cambios que pueden observarse en la conducta de un sujeto.

**ENSEÑANZA:** Implica la interacción de tres elementos: el profesor, docente o maestro, el alumno o estudiante y el objeto de conocimiento. La tradición enciclopedista supone que el profesor es la fuente del conocimiento y el alumno, un simple receptor ilimitado del mismo. Bajo esta concepción, el proceso de enseñanza es la transmisión de conocimientos del docente hacia el estudiante, a través de diversos medios y técnicas.

**JUEGO:** Procede de la palabra latina iocus, la cual significa diversión y bromas. El juego es la acción de jugar o cualquier actividad libre que se realiza con el fin de divertirse, generalmente siguiendo determinadas reglas. El juego es una actividad importante para el ser humano, pues contribuye con su desarrollo físico, emocional y social. Con el juego se desarrollan habilidades motrices y de pensamiento, se aprende a reconocer reglas, a valorar la importancia del trabajo en grupo, a expresar adecuadamente las emociones y a reafirmar la personalidad. Se considera que el juego es una actividad pura, espontánea y placentera que nos desplaza de la realidad, contribuyendo enormemente al desarrollo integral en la infancia y adolescencia y que acaba siendo una forma de mejorar la calidad de vida en el adulto.

**LÚDICA:** Es una manera de vivir la cotidianidad, es decir sentir placer y valorar lo que acontece percibiéndolo como acto de satisfacción física, espiritual o mental. La actividad lúdica propicia el desarrollo de las aptitudes, las relaciones y el sentido del humor en las personas

**MOTIVACIÓN:** Son los estímulos que mueven a la persona a realizar determinadas acciones y persistir en ellas para su culminación. Este término está relacionado con el de voluntad y el del interés. Las distintas escuelas de psicología tienen diversas teorías sobre cómo se origina la motivación y su efecto en la conducta observable. La motivación, en pocas palabras, es la voluntad para hacer un esfuerzo, por alcanzar las metas deseadas, condicionado por la capacidad del esfuerzo para satisfacer alguna necesidad personal.

**PEDAGOGÍA:** Es la ciencia de la educación. La Pedagogía es el método para la enseñanza. La Pedagogía se encuadra dentro de las Ciencias Sociales y las Humanidades y se relaciona con otras ciencias como la Psicología, la Sociología y la Antropología. De un modo genérico, el objetivo de la Pedagogía es planificar, analizar, desarrollar y evaluar procesos de enseñanza y aprendizaje. Pretende mejorar la realidad educativa en diferentes ámbitos: familiar, escolar, social y laboral.

## RESUMEN

En la labor educativa se ha visto con preocupación cómo los estudiantes cada día muestran apatía a todo lo relacionado con el quehacer educativo, especialmente en la adquisición del conocimiento, situación que desconcierta dado que éste debe ser motivo de alegría, pero las distintas motivaciones que manejan los estudiantes hacen que éste parezca monótono e insignificante; por ello con la introducción de la lúdica a través de la pedagogía utilizada por el educador en las distintas áreas del conocimiento se potencializa el trabajo de manera agradable, de tal forma que llegue al estudiante y sea transformado, vivenciado y manejado en sus proyectos de vida, ya que es importante que los jóvenes encuentren ambientes propicios para la motivación y el disfrute por adquirir los conocimientos, de esta manera logran un mejor rendimiento académico que los prepara para enfrentarse ante una sociedad que reclama personas más preparadas y que asuman el reto de transformarla.

Palabras claves:

Motivación, disfrute, transformación, lúdica, proyecto de vida y practicas pedagógicas.

## INTRODUCCIÓN

Analizando el que hacer del educador en relación con la apatía que manifiestan los estudiantes en el momento de la adquisición del conocimiento, se encuentran factores que inciden de parte y parte. Por un lado el estudiante con todo su bagaje familiar y social con que llega a la institución, de otro, la marcada manera del actuar del educador que chocan entre ambos, logrando resultados no deseados en el campo educativo.

Basados en el panorama anterior, el presente trabajo se desarrolla en función de erradicar estas formas de actuar tanto por parte del estudiante como del educador y es allí donde la lúdica entra a jugar un papel muy importante para el logro de la transformación deseada.

La investigación desarrollada muestra como es menester entrar a intervenir de la mejor manera en busca de que tanto el aprender como el enseñar sean algo placentero.

Para llegar al fondo de la problemática se utilizó un tipo de investigación descriptivo cualitativo que permitió identificar como en muchas ocasiones las prácticas pedagógicas no son las más adecuadas para trabajar con los estudiantes, pues en muchos momentos, lo que menos les motiva es estudiar.

Por tanto este proyecto inicia con el reconocimiento de las falencias presentadas en estudiantes y profesores, que nos llevan como educadores a la búsqueda de estrategias metodológicas basadas en la lúdica como medio para erradicar la apatía presentada por los estudiantes al llegar al acto de aprender como tal.

Por ello se desarrolla una propuesta lúdico pedagógica que permite al estudiante aprender jugando, de tal modo que éste no se hace tan tedioso y para ambos, educadores y estudiantes, ameno, de tal manera que el acto de aprender se logra sin mayor dificultad.

## **1. PROBLEMA**

### **1.1 PLANTEAMIENTO**

Los estudiantes del grado noveno (9º) de la Institución Educativa Francisco Abel Gallego del municipio de San José de la Montaña, Antioquia, manifiestan apatía en la adquisición del conocimiento, al desarrollar las diferentes áreas, siendo notorio al alegrarse cuando por alguna circunstancia no hay clase, o en el momento de la explicación no prestan atención y conversan, juegan, se entretienen en otras cosas diferentes, de la misma manera no trabajan en clase, ni participan y los talleres quedan mal desarrollados o no los terminan.

Esta problemática se debe a diferentes aspectos como la formalidad con que el educador maneja su área, pues de lo contrario parecería, a su forma de ver, que no está trabajando ya que por el tipo de contenidos que se manejan en cada una de ellas, o ya porque es muy serio, considera que de otra manera sería tomado como un juego. Adicional desde los hogares muchas veces no se le da la importancia que merece el conocimiento, es decir, mandan a sus hijos a la institución, porque todo el mundo lo hace, o por el dinero del plan Colombia, o por salirse de sus hijos, o porque no saben qué hacer con ellos y así los tienen ocupados, esperando que la institución sea una guardería y no les pongan problemas ni a ellos como padres ni a sus hijos porque pobrecitos con tanto que hacer.

A raíz de todo lo anterior, es difícil para los estudiantes obtener el conocimiento y para los educadores llegar a ellos y lograr los objetivos propuestos, puesto que la motivación viene desde el hogar y desde allí no se ve un compromiso serio que respalde el trabajo de la institución y potencie el deseo de mejorar y superarse de los estudiantes.

### **1.2 FORMULACIÓN**

¿Cómo disminuir la apatía por la adquisición de conocimientos en las diferentes áreas de formación obligatoria, en los estudiantes de la Institución Educativa Francisco Abel Gallego del municipio de San José de la Montaña, Antioquia a partir de estrategias lúdicas?

### 1.3 ANTECEDENTES

#### 1.3.1 Empíricos

TÍTULO: EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA:  
UNA SITUACIÓN DE INTERACCIÓN EDUCATIVA.

AUTOR: MARIANA CAMPOS ROCHA  
INGRID CHACC ESPINOZA  
PATRICIA GÁLVEZ GONZÁLEZ

AÑO: 2.006

RESUMEN:

La presente investigación pretende “proponer elementos del juego, desde el enfoque interaccional de la comunicación, que permitan implementarlo como una estrategia pedagógica, en una experiencia realizada con niños y niñas de entre 7 y 8 años en la Escuela E-10 Cadete Arturo Prat Chacón, perteneciente a la comuna de Santiago”. El estudio es de tipo exploratorio. Su diseño metodológico es mixto, dividiéndose en dos etapas, a saber: “etapa de categorización” y “etapa de propuesta”; la primera consideró un diseño no experimental transeccional descriptivo con una muestra conformada por 39 educandos, de ambos sexos, y la segunda, un diseño experimental (preprueba - postprueba con grupo control), cuya muestra contó con los mismos sujetos que la etapa anterior, pero dividida en dos grupos escogidos al azar.

En la etapa de categorización los instrumentos utilizados para la recolección de datos fueron registros de observación semi-estructurada y entrevistas individuales, y los datos obtenidos se vaciaron en tablas de contenido que luego se analizaron cualitativamente. En la etapa de propuesta, la recolección de datos se realizó a través de pruebas (pre y post test), listas de cotejo, registros de observación, registros anecdóticos y un plenario. El análisis de los datos se hizo de modo cuantitativo y cualitativo, considerando los grupos control y experimental antes y después de la aplicación de la propuesta pedagógica. En las conclusiones se da cuenta del logro de los objetivos propuestos inicialmente y del proceso de la investigación.

Con todo, en el presente estudio se realizó una categorización de aquellos elementos del juego que son significativos para niños y niñas de un 2º año de educación básica y que sirven de base a nuevas metodologías de enseñanza-aprendizaje en diversas áreas educativas. Además, se elaboró, desarrolló y aplicó

una propuesta pedagógica en el subsector de Educación Matemática, en base al juego y desde el enfoque interaccional de la comunicación, que permitió verificar y validar, empíricamente, los resultados obtenidos en la primera parte de la investigación y aportar, de este modo, conclusiones y orientaciones a futuras propuestas e investigaciones que consideren el juego como una estrategia pedagógica.

TITULO: ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA EL DESARROLLO DE PROCESOS PEDAGÓGICOS.

AUTOR: RODRIGO MURCIA PEÑA

AÑO: 2.002

RESUMEN:

Rodrigo Murcia Peña recoge, categoriza, selecciona y metodologiza una serie de juegos, lúdicos, juegos dramáticos, juegos de cancha, juego de calle y de salón, transversalizados con los contenidos curriculares para la básica primaria de acuerdo a los contenidos establecidos en los lineamientos del Ministerio de Educación de Colombia, y correlativo a los contenidos curriculares de los países sudamericanos. Aquí se integra el arte y la pedagogía. Así como Sueño Latino ha puesto al servicio del desarrollo social de los pueblos el arte, ahora aborda una nueva estrategia y es aportarla desde la pedagogía. Si bien es cierto es un elemento antiguamente tratado en los procesos de creación y aprendizaje, no es menos cierto que la lúdica ha sido seriamente desplazada de los procesos de enseñanza-aprendizaje. Lo que otorga importancia al libro es la opción de retomar la conceptualización de la lúdica como elemento metodológico para la educación, y definir y enseñar una serie de juegos de cancha, de sala y de salón, mediante los cuales el docente pueda empezar una aventura de didáctica a través del divertimento con sus alumnos. En diversas instituciones educativas a nivel universitario y de Escuelas Normales Superiores, la propuesta ESTRATEGIAS LUDICAS PARA EL DESARROLLO DE PROCESOS PEDAGOGICOS ha sido aplicada a nivel de talleres, y utilizada incluso como tesis de grado de los estudiantes que optan a la carrera de docencia, logrando hacer parcelaciones completas de contenidos curriculares a través de juegos y experiencia recreativa con niños. Así mismo se han hecho aplicaciones metodológicas con poblaciones juveniles e infantiles, y se ha elaborado una serie de elementos creativos dentro del programa JUGADA MAESTRA, mediante el cual se han socializado experiencias pedagógicas en distintas ciudades de América Latina.

TITULO: LÚDICA: UNA ALTERNATIVA PARA EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LA SUMA Y LA RESTA EN LOS NIÑOS DE PRIMERO DE PRIMARIA EN LOS CENTROS EDUCATIVOS HUELLITAS DEL MUNICIPIO DE

FLORENCIA Y PALMA ARRIBA DEL MUNICIPIO DE LA MONTAÑITA EN EL DEPARTAMENTO DEL CAQUETÁ

AUTOR: LILIANA MONROY RODRIGUEZ

JARISON PEREA MEN

AÑO 2011

RESUMEN:

En la investigación que se llamó: lúdica: una alternativa para el aprendizaje significativo de la suma y la resta en los niños de primero de primaria en los centros Educativos Huellitas del municipio de Florencia y Palma Arriba del municipio de la Montaña en el departamento del Caquetá, la primera de carácter privado y la otra Oficial en el área rural, se encontró marcadas dificultades en el área de Matemáticas en el grado primero, ya que los estudiantes muestran apatía hacia ella. Dichas dificultades están asociadas con los bajos niveles de comprensión y motivación que presentan los estudiantes frente a los procesos matemáticos Desarrollados en el aula; auspiciados en algunas ocasiones por las prácticas Pedagógicas implementadas por los docentes, las cuales se enmarcan en la Pedagogía tradicional. Lo anterior ha generado un elevado número de fracasos Académicos en esta área, lo que permite visualizar la magnitud del problema. Por tal razón se hizo necesario llevar a cabo un proyecto de aula donde se Implementaron diferentes actividades lúdicas pedagógicas encaminadas a mejorar la problemática presente en el proceso de enseñanza y aprendizaje desarrollado en el aula. Por un lado, en los infantes, desinterés por el área, falta de Concentración y poca comprensión y por parte del docente, metodología Tradicional y clases repetitivas. El propósito central del proyecto pedagógico fue Incentivar al infante al gusto por las matemáticas mediante actividades lúdicas, logrando así resultados positivos, ya que los niños mostraron gran interés al realizar las actividades propuestas, las cuales involucraban las operaciones de suma y resta.

TITULO: LÚDICA, CREATIVIDAD Y DESARROLLO HUMANO

AUTOR: PROFESOR UNIVERSIDAD LIBRE PEREIRA

AÑO: 1999

RESUMEN:

En los niños, a partir de los dos años, se producen en los juegos cotidianos o protagonizados, los mayores logros en un sentido básico de acción lúdica y del aprendizaje de las reglas de la cultura -moralidad entre otras. Estas situaciones imaginarias que construye el niño desde pequeño, no son necesariamente como

se ha creído acciones simbólicas, pues, según Vigotsky, existe el peligro de asociar al juego con una actividad semejante al álgebra; podríamos preguntarnos: ¿Qué significado tiene el juego del niño en una situación imaginaria?, para lo cual podríamos argumentar que el juego que comporta una situación imaginaria, es de hecho un juego provisto de reglas, en la que los niños al final del período preescolar y a lo largo de algunos años construyen y se apropian de las reglas de la cultura, es decir, el niño imagina ser maestro y en consecuencia está obligado a observar e imitar las reglas de la conducta de un maestro.

En los juegos cotidianos los niños, por primera vez descubren el mundo de los conflictos y de las relaciones que existen entre los adultos: sus derechos, sus deberes y de esta forma, el niño al imitar a los adultos, después de haber adquirido su autoconciencia, puede situarse en la realidad del otro, para poder hacer predicciones de sus comportamientos sociales y poder obrar en tal sentido.

### **1.3.2 Bibliográficos**

TITULO: PEDAGOGIA LÚDICA: EL TALLER COTIDIANO Y SUS APLICACIONES (EN PAPEL)

CARLOS ALBERTO JIMENEZ VELEZ.

KINESIS EDITORIAL,

AÑO: 2004

RESUMEN:

El hombre sigue múltiples caminos para apropiarse y producir un saber social que a veces se le presenta misterioso, o en ocasiones, tedioso. Como señala Vigotski, en ese proceso él interlocuta, pregunta, compara, analiza, recrea, trastoca, destruye y reconstruye en un movimiento continuo esa realidad que lo rodea. El sentido del asombro, la metáfora y la trasgresión, ponen en evidencia que la producción del conocimiento es un espacio abierto sin fronteras, un llamado a la libertad. Como dice Humberto Eco, al referirse a la obra artística “el conocimiento es un proyecto inconcluso que se está reinventando”. Sin embargo, la escuela toma ese saber y lo inmoviliza, cierra las puertas a esos otros caminos, niega las posibles lecturas que podamos realizar de la vida cotidiana, establece normas rígidas, introduce parámetros profundamente dogmáticos y en ocasiones erróneos. De esa manera, se convierte en un territorio árido para la cultura, la creatividad, la aventura y la imaginación. El hombre se está inventando todos los días; construyendo su saber y enriqueciendo la cultura con nuevas preguntas y significados. El quehacer cotidiano en la calle, en los espacios del ocio, en el

juego, con los amigos, con los padres, en el amor y en el trabajo, son los espacios en los cuales se mantienen o se crean nuevos horizontes; se crean los significados y las experiencias que nos acompañarán durante mucho tiempo.

TITULO: ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA PROFESORADO UNIVERSITARIO  
PROPUESTA LÚDICA

AUTOR: LOURDES DEL CARMEN MARTÍNEZ GONZÁLEZ  
LORENA LARA VALENZUELA

AÑO: 1.994

RESUMEN:

Incorporar la dimensión lúdica en la educación transforma la práctica docente. El elemento principal del aprendizaje lúdico es el juego, recurso educativo que se ha aprovechado muy bien en todos los niveles de la educación y que enriquece la forma expositiva de la enseñanza. En el presente documento se aborda la potencialidad de la actividad lúdica para la incorporación en la práctica docente. Para ello se parte de consideraciones antropológicas del juego para abordar las consideraciones socioculturales en ambientes educativas.

TITULO: REVISTA EDU-FISICA

GRUPO DE INVESTIGACIÓN EDUFISICA

REVISTA EDU-FISICA

GRUPO DE INVESTIGACIÓN EDUFISICA

[HTTP://WWW.EDU-FISICA.COM/](http://WWW.EDU-FISICA.COM/)

ISSN 2027- 453X

PERIODICIDAD SEMESTRAL

AUTOR: PARRA SIERRA, A

LICENCIADA PEDAGOGÍA INFANTIL

ESPECIALISTA EN PEDAGOGÍA

UNIVERSIDAD DEL TOLIMA

RESUMEN:

El presente documento tiene como objetivo dar a conocer algunas estrategias lúdicas pedagógicas que tienen como finalidad mejorar el desempeño lector y escritor de los estudiantes, teniendo en cuenta los géneros literarios recomendados en los estándares curriculares y los indicadores de logros formulados por el Ministerio de Educación Nacional, máximo ente regulador de la educación en Colombia. La identificación de dichas falencias arrojó como consecuencia la planeación, ejecución y evaluación de un proyecto de intervención, el cual fue realizado en la Institución Educativa José Antonio Ricaurte de la ciudad de Ibagué con las niñas y niños de grado tercero de básica primaria de la jornada de la tarde. Además se aplicó una encuesta para conocer los hábitos de lectura de los padres y madres de familia.

Como resultado se obtuvo la confirmación de la importancia de la lúdica como estrategia pedagógica para que se den con mayor fluidez aprendizajes significativos en los educandos. Así mismo se concluyó que cambiando la rutina e implementando los recursos con los que cuenta la institución educativa se puede lograr un mayor interés y desempeño en la lectura y la escritura por parte de los chicos.

TITULO: LA ACTIVIDAD LÚDICA COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA EN EDUCACIÓN INICIAL

AUTOR: LORENA ROMERO.

ZENIA ESCORIHUELA.

ARGENIRA RAMOS.

AÑO: 2.009

RESUMEN:

El presente trabajo de investigación tuvo como propósito analizar la importancia de las actividades lúdicas como estrategias pedagógicas en la educación inicial. El estudio se insertó bajo la modalidad de investigación de campo, de carácter descriptivo. La población estuvo conformada por 18 docentes de educación inicial del centro preescolar Bolivariano del municipio de Sucre del estado de Aragua, quedando la muestra conformada por la totalidad de la población, considerándose como una muestra censal. Como técnica de recolección de datos se utilizó la encuesta y el instrumento utilizado fue el cuestionario, el cual fue válido, luego se le aplicó a una prueba piloto, se le determinó la confiabilidad a través del coeficiente de alfa de Cronbach. Obteniendo como resultado que las actividades lúdicas como estrategia pedagógica en educación inicial fomentan en los niños y

niñas un conjunto de valores éticos y morales que se traducen en espontaneidad, socialización e integración.

## 2. JUSTIFICACIÓN.

En la labor educativa se ha visto con preocupación cómo los estudiantes cada día muestran apatía a todo lo relacionado con el quehacer educativo, especialmente en la adquisición del conocimiento, situación que desconcierta dado que éste debe ser motivo de alegría.

Esto nos lleva a reflexionar sobre las prácticas de enseñanza y las metodologías que están utilizando los educadores para lograrlo.

Consientes de que los estudiantes, no es que rechacen el conocimiento, sino la manera como se trasmite, se ha visto en la Pedagogía de la Lúdica Educativa un buen aliado para que la adquisición del conocimiento sea placentera y no solo en las materias que tradicionalmente se han visto como lúdica (educación física, artística) sino en todas las materias, de manera transversal.

Con la introducción de la lúdica en las distintas áreas del conocimiento se pretende potenciar el trabajo de manera agradable, de tal forma que llegue al estudiante y sea transformado, vivenciado y manejado en sus proyectos de vida.

No podemos olvidar lo importante que es disfrutar de lo que se hace, por ello los estudiantes deben amar su trabajo, que es estudiar, de esta manera se motivarán para responder y lograr verdaderos aprendizajes.

Es importante que los jóvenes encuentren ambientes propicios para la motivación y el disfrute por adquirir los conocimientos, de esta manera logrará un mejor rendimiento académico que los preparará para enfrentarse ante una sociedad que reclama personas más preparadas que asuman el reto de transformarla.

Este proyecto busca plantear criterios y estrategias que permitan la transformación de las prácticas pedagógicas que han de llevar al estudiante a cambiar la actitud de apatía por interés y ganas de aprender.

### **3. OBJETIVOS.**

#### **3.1 GENERAL**

Diseñar e implementar estrategias lúdico pedagógicas que fortalezcan los procesos de enseñanza aprendizaje y disminuyan la apatía por el conocimiento en los estudiantes de la Institución Educativa Francisco Abel Gallego de San José de la Montaña Antioquia.

#### **3.2 ESPECÍFICOS**

- Enriquecer las prácticas cognitivas de los estudiantes a través de la lúdica para fortalecer la adquisición del conocimiento y lograr un mejor aprovechamiento del tiempo.
- Fortalecer las jornadas complementarias que integren lo lúdico, pedagógico y recreativo que conlleven al mejoramiento del aprendizaje de los estudiantes de la Institución Educativa Francisco Abel Gallego de San José de la montaña Antioquia.
- Desarrollar jornadas lúdicas recreativas como herramienta pedagógica integradora y socializadora para el fortalecimiento físico e intelectual de los estudiantes de la Institución Educativa Francisco Abel Gallego de San José de la montaña Antioquia.
- Transversalizar e integrar todas las áreas a través de la lúdica como agente socializador y dinamizador del proceso de aprendizaje de los estudiantes de la Institución Educativa Francisco Abel Gallego de San José de la montaña Antioquia.

## **4. MARCO REFERENCIAL.**

### **4.1 MARCO CONTEXTUAL**

Bien es sabido que los administradores de las instituciones educativas ejercen funciones administrativas, encaminadas a mejorar la docencia, fomentar la investigación de procesos y demás dimensiones anexas que contribuyen a mejorar la calidad de la educación Colombiana por lo tanto es de vital importancia a nivel de nuestras instituciones que describamos, evaluemos, expliquemos, vaticinemos el futuro probable de los problemas institucionales, pero no en forma aislada sino con la participación de la comunidad educativa, implementando sus realidades y sus sugerencias.

Geográficamente el Municipio de San José de la Montaña pertenece al Departamento de Antioquia, localizado al Norte del mismo a 132 Km. de Medellín, su región es montañosa con una climatología fría con una temperatura promedio de 13 grados centígrados.

El territorio está sobre la cordillera central con una altura sobre el nivel del mar de 2550 mts. Posee una extensión de diez mil Kilómetros (10.000) cuadrados.

Sus principales productos: la leche, la papa y el maíz.

La institución educativa Francisco Abel Gallego cuenta con tres secciones o sedes que están distribuidas así:

La sección A que está ubicada en la calle 17 número 26 – 14, la cual fue demolida para hacer allí una nueva institución, donde se puedan ubicar todos los estudiantes.

La sección B que está ubicada en la esquina entre la calle 18 y la carrera 24 en la cual trabajan los grados de básica primaria y el aula de apoyo, también funciona allí el restaurante escolar.

Los Grupos del bachillerato, así como la media académica y la media agropecuaria fue trasladada para el local donde funcionó la antigua Normal, donde

también funciona la Biblioteca Municipal “Rafael Gildardo Vélez”, porque se dio inicio a la construcción de la nueva institución, la cual está suspendida desde julio de 2013.

La sección C está ubicada en la esquina entre la calle 21 y la carrera 21, y en esta trabaja el preescolar.

Teniendo en cuenta la anterior distribución del personal estudiantil podemos observar que éstos por quedar tan dispersos hacen casi imposible la integración, ya que están separados por grados impidiendo que se encuentren para compartir experiencias. En ninguna de las secciones hay espacios recreativos adecuados y apropiados para el sano esparcimiento, por el contrario se puede notar el hacinamiento de los estudiantes en las diferentes sedes donde funciona la institución educativa lo que limita la adecuada formación de valores de integración.

En cuanto a la cultura, San José de la Montaña es un municipio que se ha destacado en su lucha por mantener su “identidad cultural” la cual marca gran progreso y estabilidad a pesar de las influencias externas a causa de emigrantes que tratan de imponer sus elementos regionales.

El municipio cuenta con una “Casa de la Cultura”, la cual, en integración con la institución educativa y el municipio buscan promover los valores artísticos-culturales de sus habitantes; a través de ellas se han conformado grupos musicales, de danzas y otras manifestaciones artísticas. Es así que San José de la Montaña es considerado aún típico en sus costumbres, comidas, creencias y mitos entre otros.

Es necesario considerar que los niños, jóvenes y adultos que no integran estos grupos artísticos, en casos lamentables se dedican a la tele adicción; o se dejan absorber por las nuevas tecnologías que sin una adecuada orientación se convierten en problemas para los niños y jóvenes, sin dejar de lado que pueden caer en los vicios del alcoholismo y la drogadicción que aqueja nuestra comunidad aunque aún en muy bajo porcentaje.

Económicamente los datos que a continuación se describen, son recopilados a través de diálogos intra-familiares, charlas, entrevistas, consultas con personajes del municipio (comerciantes) y análisis diagnósticos anteriores.

Al respecto podemos decir que la población se sostiene básicamente de la leche, la cual trae dividendos apropiados para la subsistencia; en menor escala está la

agricultura la cual es aprovechada en toda la zona ya que sus suelos son propicios para dicha actividad.

Actualmente se ha tratado de diversificar por cultivos de tomate de árbol, uchuva, papa y otros productos, pero se han tenido muchas dificultades ya que no se cuenta con la capacitación adecuada y con técnicos que ayuden a realizar el manejo tecnificado de estos productos, así como la necesidad de estudios de mercadeo que llevan a fracasar tales proyectos.

La mayoría de los habitantes de esta región son monoprodutores y arrendatarios, que cuentan con uno o dos trabajadores, los cuales son muy rotantes y viven cambiando de sitio de trabajo, o por problemas familiares o por situaciones sociales. En su general pertenecen a la clase media baja, con ingresos familiares mensuales del salario mínimo, ya que la ocupación laboral es constante durante todo el año, por ser una región ganadera la población es muy flotante y los dueños o arrendatarios de las fincas no permiten que los trabajadores estén con ellos mucho tiempo para evitar tenerles que pagar subsidios y prestaciones sociales.

La crisis social que ha venido afectando la nación se manifiesta también en nuestro municipio. Es así que se han presentado muertes violentas y masacres por grupos armados que se estuvieron implantando en el medio; ocasionando miedo y pánico en los habitantes que llegan al desplazamiento, dejando sus tierras y bienes a cambio de encontrar una “libertad y tranquilidad social”.

En este mismo renglón se ha venido propagando el flagelo de la droga, tanto en tráfico como en consumo, contribuyendo a la crisis social, lo cual sumado a la irresponsabilidad de padres, el abandono del hogar, el aumento de los miembros de familias con escasos recursos económicos, hace que la situación social del municipio sea incierta y confusa, generando deshumanización y despersonalización en sus habitantes.

La juventud es la más abandonada y a la cual no se le brindan opciones de vida diferentes a las de estar consumiendo alcohol, y algunas sustancias psicoactivas, ya que en el medio es muy difícil brindarles opciones de esparcimiento y si se les brindan no las saben aprovechar, ya que en sus mentes solo tienen la idea de recibir elementos materiales y están convencidos de que la familia y el estado está obligado a proveerles todo sin exigirles nada a cambio.

Para mejorar este aspecto social se creó en el municipio una comisaría de familia con un psicólogo, una comisaria y una trabajadora social, encargada de orientar programas de prevención en pro de la niñez y la juventud.

También se ha venido trabajando por medio de monitorias contratadas las diversas manifestaciones culturales y disciplinas deportivas, buscando que desde la institución educativa se vayan incentivando y despertando el gusto por las actividades lúdicas, mejorando así la parte social dentro del municipio.

Se vienen impulsando dentro del municipio la creación y formación de diferentes grupos tanto deportivos como culturales, con los cuales se realizan las embajadas e integraciones con las comunidades vecinas, mejorando notablemente las relaciones sociales con las demás regiones y municipios.

En cuanto a la educación, el municipio cuenta en la actualidad con la suficiente cobertura educativa.

En la cabecera municipal existe un establecimiento educativo que ofrece niveles desde el preescolar hasta el grado once (11) de la media técnica.

A nivel rural cuenta con 5 escuelas que ofrecen los 5 grados de básica primaria, quienes trabajan con el método escuela nueva. Además están trabajando con los niños de preescolar un día o dos a la semana.

La educación en San José de la Montaña está dirigida por la secretaría de educación municipal y un núcleo educativo (414) el cual da cobertura apropiada y suficiente para la demanda educativa.

Acatando las normas de la Ley de educación, nuestra institución cuenta con niños que tienen algunas limitaciones o deficiencias físicas y/o psicosensoriales con edad escolar en las aulas regulares, en asocio con el aula de apoyo se les brinda capacitación adecuada que éstos necesitan para su desarrollo cognoscitivo, cultural y social.

Los programas que ofrece el SENA, son una gran oportunidad para que los estudiantes se proyecten al mundo laboral.

Con el servicio social que realizan los estudiantes de los grados diez y once de la institución se ha venido realizando un trabajo formativo e informativo en todas las instituciones del municipio, ya que son los encargados de promover cada una de estas y hacer que la comunidad se sienta más comprometida con su correcto funcionamiento.

La institución educativa Francisco Abel Gallego se propone integrar, todos los recursos e instituciones del municipio, para poder ofrecer a la comunidad los servicios educativos con calidad.

Por tradición la mayoría de la Población es católica, considerando que en los últimos años han empezado a aparecer otros grupos religiosos.

La asistencia Espiritual precisamente se imparte desde la parroquia “Nuestra Señora del perpetuo Socorro de San José de la Montaña” Con su Presbíteros, quien como sus antecesores ha luchado por mantener la moral y la espiritualidad en la comunidad.

El dinamismo y motivación que han irradiado los sacerdotes se han evidenciado en una mayor asistencia de los fieles a; las celebraciones, una mayor colaboración económica de la comunidad para obras de la parroquia.

Los estudiantes que pertenecen a otras manifestaciones religiosas también son integrados a esta institución donde se les orienta de forma adecuada y sin coartar sus libertades religiosas, buscando que se integren a los programas que brinda la institución.

Demográficamente según el censo hecho a través del Núcleo Educativo, oficina del SISBEN y estudiantes de la institución educativa, San José de la Montaña tiene un total de 3.000 habitantes. De los cuales la mayoría pertenece a la zona urbana. La población anteriormente descrita proviene de familias, integradas en promedio por dos o 3 personas.

El 65% de la población son mujeres, siendo este el motivo por el cual muchas mujeres son cabeza de familia lo que las obliga a trabajar para el sustento.

Según datos recopilados encontramos que esta es una población que fluctúa en gente joven, puesto que el 37% está en una edad entre 0 y 28 años y las personas con más de 50 años representan el 13,9 del total de habitantes.

El número de estudiantes es de 1050 aproximadamente entre los rurales y los de la zona urbana.

Es de notar que el promedio de personas por familia va en disminución, puesto que hace 15 años, lo más común era entre 4 y 5 hijos por familia. Esta disminución se debe a varios factores como son: el tener cada día un mayor acceso a los medios de planificación familiar, a las campañas informativas realizadas por diferentes entidades, en pro de engendrar el número de hijos que este en capacidad de criar en condiciones humanas y finalmente la escasa capacidad económica de algunas familias.

Además por las exigencias que tienen los que administran las fincas que solo le dan trabajo a los que no tienen familia o solo tienen uno o dos hijos, todo por evitar pagar el subsidio familiar a los trabajadores.

Por lo anterior, la matrícula de la institución educativa Francisco Abel Gallego es de 680 a 720 estudiantes que fluctúan entre 5 y 21 años de edad.

La institución cuenta con el apoyo de la comunidad en general, hoy día este se hace latente a través de los representantes de las diferentes instituciones municipales, de padres de familia con los cuales gozamos de un acercamiento que se va incrementando a medida que se concientizan que la institución educativa ha cambiado y que sus actividades son en pro del desarrollo de la misma comunidad.

La institución cuenta con 400 acudientes aproximadamente, los cuales el 60% corresponde al padre de familia. Del total que asisten a las reuniones, entre el 85 y 90 % son mujeres, pero también es importante decir que últimamente se observa la disposición y preocupación de los papás por asistir a las reuniones o acudir a los llamados de la institución.

En el 2010 y siguientes se ha notado mucho que los acudientes son los abuelos o familiares cercanos, los cuales por evitar problemas con los niños se convierten en sus cómplices y se va perdiendo el respeto por los mayores.

Es grato también manifestar que los padres de familia se han integrando a la institución a través de actividades culturales, sociales, cívicas, deportivas o de capacitación, “escuela de padres” Sin embargo, es necesario implementar nuevas estrategias a fin de procurar un acercamiento más profundo de éstos hacia la institución.

La población estudiantil ha sido estable hace algunos años. Un 10% aproximadamente de los estudiantes son de la zona rural, pero no les ha impedido estudiar; algunos de ellos se han residenciado en la cabecera municipal o donde un familiar, y los otros se desplazan a sus lugares de origen todos los días utilizando el transporte en asocio con la administración Municipal.

La orientación que se ha brindado ha sido un poco difícil, debido a que muchos estudiantes vienen de hogares desintegrados por la violencia o de pocos recursos económicos; Sin embargo gracias a las orientaciones y paciencia de los docentes y directivos, poco a poco estos niños y jóvenes acatan las normas y respetan la autoridad.

El personal que presta sus servicios a la institución está conformado por 28 educadores, un rector, un coordinador, una secretaria académica o auxiliar administrativa, cuatro personas para servicios generales, nombrados y coordinados por el Instituto Pascual Bravo.

## MISIÓN

Somos una Institución Educativa que ofrece una Educación integral e integradora de personas y procesos, en los Niveles de preescolar, Básica Primaria y Secundaria, Media Académica y Media Técnica con Especialidad Agropecuaria, a través de ambientes significativos de aprendizaje que hacen énfasis en la orientación ambiental, agrícola y pecuaria, fomentado la democracia, participación y convivencia, con el fin de cambiar, mejorar y preservar el entorno y generar el desarrollo agroindustrial de la región.

## FILOSOFÍA: PRINCIPIOS Y VALORES

**EFICIENCIA:** Que fomente y garantice una formación con calidad y competitividad.

**EQUIDAD:** Para brindar a todos y a todas ambientes de igualdad, justicia y oportunidad.

**EFICACIA:** Porque los procesos que se desarrollan deben arrojar resultados que tengan alto beneficio social.

DEMOCRACIA: En ambientes de participación y convivencia que dirijan la toma de decisiones, solución de problemas y mejoramiento del ambiente educativo.

LAS RELACIONES HUMANAS: Entre la comunidad educativa basadas en el respeto mutuo, la tolerancia, la responsabilidad, la solidaridad y el diálogo.

“Solo así, lograremos entre todos la competitividad y progreso de nuestra INSTITUCIÓN”.

## **4.2 MARCO TEÓRICO**

### **4.2.1 La lúdica en el proceso enseñanza aprendizaje.**

Hoy hablaremos de la importancia de la lúdica para lograr y fortalecer los procesos de enseñar y aprender.

Iniciaremos hablando primero que todo sobre la lúdica, pero, ¿qué es la lúdica?

Según Liesel Leal Sierra<sup>1</sup>, la lúdica se entiende como una dimensión del desarrollo de los individuos, siendo parte constitutiva del ser humano (enlace internet)

No obstante el concepto no deja de referirse a aspectos que tienen que ver con las emociones y el sentir de los individuos.

Por ello es tan importante ahondar en el tema mencionando otras definiciones que nos acerquen más a comprender la dimensión de su concepto, para ello tendremos en cuenta a:

Carlos Alberto Jiménez: autor del libro titulado “Hacia la construcción del concepto de lúdica”, nos dice:

“La lúdica es más bien una condición, una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad. Es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se produce disfrute, goce, acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias con el juego, la chanza, el sentido del humor, el arte y otra

---

<sup>1</sup> LEAL SIERRA, Liesel, Slideshare “¿Qué es lúdica?” Internet: (<http://es.slideshare.net/liesellealsierra/qu-es-ludica>).

serie de actividades (sexo, baile, amor, afecto), que se produce cuando interactuamos con otros, sin más recompensa que la gratitud que producen dichos eventos”.<sup>2</sup>

Desde este punto de vista vemos como la lúdica es una dimensión del desarrollo humano que fomenta el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, es decir encierra una gama de actividades donde se cruza el placer, el goce, la actividad creativa y el conocimiento.

La lúdica es una manera de vivir la cotidianidad, es decir, sentir placer y valorar lo que acontece percibiéndolo como un acto de satisfacción física, espiritual o mental. La actividad lúdica propicia el desarrollo de las aptitudes, las relaciones y el sentido del humor en las personas.

Para Jesús Alberto Motta<sup>3</sup> la lúdica es un procedimiento pedagógico en sí mismo. La metodología lúdica existe antes de saber que el profesor la va a propiciar. La metodología lúdica genera espacios y tiempos lúdicos, provoca interacciones y situaciones lúdicas.

En opinión de Waichman<sup>4</sup> es imprescindible la modernización del sistema educativo para considerar al estudiante como un ser integral, participativo, de manera tal que lo lúdico deje de ser exclusivo del tiempo de ocio y se incorpore al tiempo efectivo de y para el trabajo escolar.

Para Torres<sup>5</sup> lo lúdico no se limita a la edad, tanto en su sentido recreativo como pedagógico. Lo importante es adaptarlo a las necesidades, intereses y propósitos del nivel educativo.

#### **4.2.2 Aprendizaje lúdico**

Podemos hablar del aprendizaje lúdico cuando estamos poniendo en juego la lúdica como herramienta dinamizadora del aprendizaje, por tanto vamos a definir y

---

<sup>2</sup> JIMÉNEZ, Carlos Alberto. “Hacia la construcción del concepto de lúdica”. 2002. Internet: (<http://www.efdeportes.com/efd131/la-actividad-ludica-en-educacion-inicial.htm>).

<sup>3</sup> MOTTA, Jesús Alberto “La actividad lúdica como estrategia pedagógica en educación inicial” (2004). Internet: (<http://www.efdeportes.com/efd131/la-actividad-ludica-en-educacion-inicial.htm>).

<sup>4</sup> WAICHMAN. “La actividad lúdica como estrategia pedagógica en educación inicial” (2000). Internet: (<http://www.efdeportes.com/efd131/la-actividad-ludica-en-educacion-inicial.htm>).

<sup>5</sup> TORRES. “La actividad lúdica como estrategia pedagógica en educación inicial” (2004). Internet: (<http://www.efdeportes.com/efd131/la-actividad-ludica-en-educacion-inicial.htm>)

aclarar lo que es el aprendizaje, basados en algunos conceptos ya establecidos como son<sup>6</sup>:

Se denomina aprendizaje al proceso de adquisición de conocimientos, habilidades, valores y actitudes, posibilitado mediante el estudio, la enseñanza o la experiencia. Dicho proceso puede ser entendido a partir de diversas posturas, lo que implica que existen diferentes teorías vinculadas al hecho de aprender. La psicología conductista, por ejemplo, describe el aprendizaje de acuerdo a los cambios que pueden observarse en la conducta de un sujeto.

El proceso fundamental en el aprendizaje es la imitación (la repetición de un proceso observado, que implica tiempo, espacio, habilidades y otros recursos). De esta forma, los niños aprenden las tareas básicas necesarias para subsistir y desarrollarse en una comunidad.

El aprendizaje humano se define como el cambio relativamente invariable de la conducta de una persona a partir del resultado de la experiencia. Este cambio es conseguido tras el establecimiento de una asociación entre un estímulo y su correspondiente respuesta. La capacidad no es exclusiva de la especie humana, aunque en el ser humano el aprendizaje se constituyó como un factor que supera a la habilidad común de las ramas de la evolución más similares. Gracias al desarrollo del aprendizaje, los humanos han logrado alcanzar una cierta independencia de su entorno ecológico y hasta pueden cambiarlo de acuerdo a sus necesidades.

La pedagogía establece distintos tipos de aprendizaje. Puede mencionarse el aprendizaje por descubrimiento (los contenidos no se reciben de manera pasiva, sino que son reordenados para adecuarlos al esquema de cognición), el aprendizaje receptivo (el individuo comprende el contenido y lo reproduce, pero no logra descubrir algo nuevo), el aprendizaje significativo (cuando el sujeto vincula sus conocimientos anteriores con los nuevos y los dota de coherencia de acuerdo a su estructura cognitiva) y el aprendizaje repetitivo (producido cuando se memorizan los datos sin entenderlos ni vincularlos con conocimientos precedentes).

---

<sup>6</sup> DEFINICIÓN.DE. (2008-2015). "Definición de aprendizaje". Internet: (<http://definicion.de/aprendizaje/#ixzz3KKCUHQsu>)

### 4.2.3 TEORÍAS SOBRE EL APRENDIZAJE

Según lo define Isabel García<sup>7</sup>, el aprendizaje es todo aquel conocimiento que se adquiere a partir de las cosas que nos suceden en la vida diaria, de este modo se adquieren conocimientos, habilidades, etc. Esto se consigue a través de tres métodos diferentes entre sí, la experiencia, la instrucción y la observación.

Según Patricia Duce<sup>8</sup> una de las cosas que influye considerablemente en el aprendizaje es la interacción con el medio, con los demás individuos, estos elementos modifican nuestra experiencia, y por ende nuestra forma de analizar y apropiarnos de la información. A través del aprendizaje un individuo puede adaptarse al entorno y responder frente a los cambios y acciones que se desarrollan a su alrededor, cambiando si es esto necesario para subsistir.

Existen muchas teorías en torno a por qué y cómo los seres humanos acceden al conocimiento, como la de Pavlov, quien afirma que el conocimiento se adquiere a partir de la reacción frente a estímulos simultáneos; o la teoría de Albert Bandura en la cual se dice que cada individuo arma su propia forma de aprender de acuerdo a las condiciones primitivas que haya tenido para imitar modelos. Por su parte, Piaget la aborda analizando exclusivamente el desarrollo cognitivo.

En las teorías del aprendizaje se intenta explicar la forma en la que se estructuran los significados y se aprenden conceptos nuevos. Un concepto sirve para reducir el aprendizaje a un punto a fin de descomplejizarlo y poder asirlo; sirven no sólo para identificar personas u objetos, sino también para ordenarlos y encasillar la realidad, de forma que podamos predecir aquello que ocurrirá. Llegado este punto, podemos afirmar que existen dos vías para formar los conceptos la empirista (se realiza mediante un proceso de asociación, donde el sujeto es pasivo y recibe la información a través de los sentidos) y la europea (se consigue por la reconstrucción, el sujeto es activo y se encarga de construir el aprendizaje con las herramientas de las que dispone)

Para concluir diremos que el aprendizaje consiste en una de las funciones básicas de la mente humana, animal y de los sistemas artificiales y es la adquisición de conocimientos a partir de una determinada información externa.

---

<sup>7</sup> GARCÍA, Isabel. (2008-2015). "Definición de aprendizaje". Internet: (<http://definicion.de/aprendizaje/#ixzz3KKCUHQsu>).

<sup>8</sup> DUCE, Patricia. (2008-2015). "Definición de aprendizaje". Internet: (<http://definicion.de/aprendizaje/#ixzz3KKCUHQsu>).

Cabe señalar que en el momento en el que nacemos todos los seres humanos, salvo aquellos que nacen con alguna discapacidad, poseemos el mismo intelecto y que de acuerdo a cómo se desarrolle el proceso de aprendizaje, se utilizará en mayor o menor medida dicha capacidad intelectual.

Aprender es adquirir, analizar y comprender la información del exterior y aplicarla a la propia existencia. Al aprender los individuos debemos olvidar los preconceptos y adquirir una nueva conducta. El aprendizaje nos obliga a cambiar el comportamiento y reflejar los nuevos conocimientos en las experiencias presentes y futuras. Para aprender se necesitan tres actos imprescindibles: observar, estudiar y practicar.

Por todo lo dicho anteriormente, es que se hace necesaria e indispensable la lúdica, puesto que esta nos ayuda a hacerlo todo con gusto, amor e interés.

Podemos entonces observar, a partir de estas teorías del aprendizaje, como la lúdica, como se dijo en los primeros capítulos de este trabajo, a pesar de venir inmersa en el ser humano, no logra que todo nos cause atractivo y por ello no lo aprendemos, y cuando nos encontramos en un grupo escolar, es casi que obligatorio aprender inclusive lo que no nos gusta y es a través de la lúdica que los educadores podemos hacer que los estudiantes, de alguna manera aprendan, entre comillas, lo que supuestamente desde el gobierno un estudiante debe saber.

#### **4.2.4 Desarrollo lúdico**

Si partimos del concepto de desarrollo como un proceso evolutivo, que desde su origen plantea un goce o placer en cuanto a lo lúdico, podemos entonces encontrar en nuestro alrededor que no hay cosa más placentera que todo aquello que nos cause distensión, alegría calma, reposo y tranquilidad, asociado con cierto tipo de felicidad y que mejor práctica que el juego para lograrlo. Por ello es importante hablar de lo lúdico como desarrollo del juego.

El escrito por Edith Beatriz Burgos<sup>9</sup> nos muestra claramente como desde éste, el juego, se puede lograr un aprendizaje significativo que motive e interese a los jóvenes por el estudio, logrando así reducir la apatía que puede generar en el

---

<sup>9</sup> BURGOS, Edith Beatriz. "El desarrollo lúdico" (2008). Internet: (<http://psicopedagogias.blogspot.com/2008/02/el-desarrollo-ldico.html>).

estudiante la adquisición del conocimiento cuando éste no es producto de su interés particular, ni del deseo de indagar.

Veamos su planteamiento:

“Un niño que no sabe jugar, será un adulto que no sabe pensar”.

“El niño mediante el juego construye su pensamiento”.

“El juego es una actividad para aprender creativamente”

“La diversión viene de las cosas, la alegría del interior de uno mismo”.

Hay varias teorías psicológicas y pedagógicas que nos hablan de lo que es el juego y de lo importante que es para el desarrollo normal de los niños

Tenemos que tener en cuenta que el jugar es para todo niño una actividad “seria”, que vivencia un “como si”, o sea, el juego es ficción pero si bien se sabe que no es la realidad, se la representa y se la vive como si fuera tal; por ejemplo cuando juega a la mamá o a la maestra. Al asumir diferentes roles, (doctor, maestra, hijo) se produce un aprendizaje social.

Muchos psicólogos consideran al juego como liberador de tensiones, afectos y energía. Para los psicoanalistas, el juego le sirve al niño para transformar las situaciones no placenteras, en situaciones placenteras.

Como acto de libre elección, el juego, es una de las formas que tiene el ser humano de autoexpresarse y autoexplorar.

Lo deberían utilizar los docentes de todos los niveles educativos (inicial, escolar y secundaria), pues al ser una actividad específica del niño o joven, es útil para el aprendizaje sistemático.

El juego es fundamental en la estructuración del pensamiento infantil, en la construcción del lenguaje y la representación objetiva de la realidad.

El niño desborda su sistema de adaptación al medio ambiente y juega; como cuándo aprende a usar la cuchara para comer y luego jugará con ella. El niño juega cuándo está relajado.

Los especialistas en psicología y psicopedagogía, utilizamos el juego junto con el dibujo, como herramientas para el diagnóstico y tratamiento.

El prestigioso psicólogo infantil, Jean Piaget, clasificó al juego en tres tipos, a saber:

**-JUEGOS DE EJERCICIO O MOTOR:** es el juego propio de los niños desde el nacimiento a los dos años aproximadamente y el placer en estas edades consiste en repetir y ejercitar determinados movimientos como hacer sonar un sonajero, presionar una pelota, producir sonidos, etc.

**-JUEGOS SIMBÓLICO O DE FICCIÓN:** se presenta entre los dos y los cinco años. Es el preparar una escena y representar roles como ser la mamá, el doctor, las visitas, etc. También en estas edades, los niños realizan juegos de construcción como lo son jugar con cubos, bloques, ladrillos, etc.

**-JUEGOS REGLADOS:** también llamados socializados porque se juegan de a dos o más integrantes. Dentro de este tipo de juegos encontramos los pre-deportivos, los juegos de salón o mesa y los juegos de patio que tienen reglas para seguir y se reconoce a un ganador.

Padres y docentes deben tener en cuenta las clasificaciones de juegos según las finalidades que ellos persiguen y es importante considerar los siguientes tipos de juegos, para estimular a los sujetos.

## CLASIFICACIÓN DE JUEGOS

### SEGÚN LA EDAD:

**-JUEGOS PARA BEBÉS:** armado de encastres o torres de cubos, cuneros musicales, sonajeros, juegos de arrastre, juegos para la arena.

**-JUEGOS PARA NIÑOS:** hay una infinita variedad de juegos para niños/as en edad escolar, o sea, de seis a once años. Estos juegos pueden tener las más diversas finalidades y pueden ser de mesa o al aire libre, apuntar a desarrollar algún aspecto de su persona o como simple pasatiempo como pueden serlo los juegos de azar o en el ordenador. Juegos para jóvenes: además de los juegos con

las herramientas tecnológicas actuales como lo son en la computadora, la PlayStation o el celular, también los adolescentes y jóvenes gozan de jugar al “metegol”, el “bowling” y el “pool”. También están los juegos más tradicionales como los naipes, el ajedrez, el dominó o el “bingo”.

-JUEGOS PARA ADULTOS: todo tipo de juegos reglados como el “té canasta”, el póker, las bochas, etc.

#### SEGÚN EL ESPACIO FÍSICO:

-JUEGOS DE SALÓN: o los comúnmente llamados juegos de mesa, como lo son el ta-te-ti, la batalla naval, el póker, la generala.

-JUEGOS DE PATIO: los juegos que podemos observar en los recreos de las escuelas o en el patio de las casas. Algunos de ellos pueden ser el saltar a la soga, picar una pelota, andar en triciclo o bicicleta, las escondidas o la mancha.

- AL AIRE LIBRE: los juegos que se suelen practicar cuando un grupo de niños o jóvenes se encuentran de campamento. Ejemplo de ello puede ser el jugar a la búsqueda del tesoro escondido o al “amigo invisible”.

#### SEGÚN LA FINALIDAD:

-JUEGOS RECREATIVOS: una mancha, escondida, saltar a la soga, el ahorcado.

-JUEGOS INTELECTUALES: sopa de letras, crucigrama, bucanero, juego de la vida, “quien es quien”, rompecabezas.

-JUEGOS DIDÁCTICOS: memotest, loterías de colores, de animales, de figuras geométricas, dominó.

-JUEGOS DIAGNÓSTICOS: Juegos de dramatizaciones, juegos de armado de cubos, rompecabezas, armado de historias, entre otros.

-JUEGOS TERAPÉUTICOS: todo tipo de juego puede ser terapéutico según la problemática del sujeto, por ejemplo si un niño tiene dificultades en matemática es importante que en su casa y con el terapeuta pueda jugar a los dados y a los naipes. Si un niño tiene dificultades en el área de lengua, es importante incentivar el juego de rapigrama, sopa de letras, dominó o loterías de letras, palabras, sinónimos, etc.

#### SEGÚN EL ÁREA DE MADURACIÓN Y DESARROLLO

-JUEGOS PSICOMOTORES: carrera de embolsados, bolitas, salto, rompehielos.

-JUEGOS SOCIO- AFECTIVOS: juego de la casita, las visitas, la enfermería.

-JUEGOS INTELECTUALES: naipes, dados, ajedrez, “quien es quien”.

#### SEGÚN EL ÁREA DE APRENDIZAJE EN LA ESCUELA:

-Juegos preferentemente para el área de lengua: crucigramas, “boggle de letras, sopa de letras, rapigrama, loterías de palabras, sílabas, letras, etc. El “Pictionary”, etc.

-Juegos preferentemente para el área de matemática: el “Boogle” de números, cartas, palitos chinos, dominó de números, bingo.

#### **4.2.5 Pedagogía lúdica**

La pedagogía es el método o el arte de de aplicar a la enseñanza las técnicas para lograr el aprendizaje.

Ya hemos visto como el juego es el elemento más importante en la lúdica para lograr los procesos de aprender con gusto, evitando así la apatía que este puede producir, cuando es solo una tarea mecánica, obligada y poco interesante.

Hoy en día con tanto desarrollo tecnológico podría pensarse que los métodos educativos placenteros deberían encontrarse en ellos, pero, la realidad nos muestra en la mayoría de ocasiones lo contrario, cuando de adolescentes se trata.

El doctor ALVARO H. GALVIS de Colombia. Ingeniero de Sistemas y Computación. Profesor de la Universidad de los Andes, nos da claro ejemplo de ello ilustrándonos con los siguientes argumentos:

“La educación para el Tercer Milenio exige mucho más que asegurar acceso a computadoras e información para todos los niños del mundo, impone repensar las Instituciones Educativas y el rol de cada uno de los medios a su disposición.

El gran reto está en cambiar por dentro y desde dentro, en encontrar nuevas maneras de aprovechar los ambientes educativos, en hacer de las instituciones entornos poderosos para desarrollar el gusto por aprender y las capacidades para apropiarse, transformar y generar conocimiento. El juego en la educación ha servido como motivador y como recurso didáctico, sin embargo, en la práctica pedagógica no se ha explorado suficientemente su potencial como espacio de conocimiento y de creatividad. De este modo, cabe pensar que los ambientes lúdicos pueden ser no sólo ocasión de entretenerse y divertirse, que es lo primero que uno asocia con el juego. El juego-juego va más allá. Permite vivir en micro mundos usualmente entretenidos y amigables (al menos no amenazantes) situaciones de menor complejidad que las reales, o mucho más allá de éstas, fantasiosas y especulativas, pero en cualquier caso ceñidas a las reglas vigentes y en pos de metas valderas. Y es por esto que el juego permite desarrollar la creatividad, pues las reglas, dando un orden a la interacción entre los participantes, no son necesariamente lógicas según el comportamiento del mundo físico; cabe inventárselas, lo cual brinda muy buenas bases para potenciar nuestras capacidades y traspasar el umbral de lo conocido; para desarrollar nuestro potencial creativo”.<sup>10</sup>

### **4.3 MARCO LEGAL**

Dada la temática de investigación, el referente legal en el cual se enmarca esta propuesta de investigación es el siguiente:

El estado colombiano ha establecido claramente las leyes y decretos que reglamentan los procesos educativos por lo tanto este proyecto de investigación sustenta su accionar en la constitución política colombiana de 1991 y la ley general de educación o ley 115 de 1994<sup>11</sup> y el decreto 1860 del 3 de agosto de 1994.

---

<sup>10</sup> GALVIS PANQUEVA, Álvaro H. “Educación para el siglo XXI apoyada en ambientes educativos interactivos, lúdicos, creativos y colaborativos” (Informática Educativa Vol 11, No, 2, 1998 UNIANDES - LIDIE pp.169-192) Internet: (<http://186.113.12.12/discoext/col>).

<sup>11</sup> COLOMBIA. CONGRESO DE LA REPUBLICA. ley 115 (8, Febrero, 1994). Por la cual se expide la ley general de la educación. Diario Oficial 41.214. Internet: (<http://www.alcaldiabogota.gov.co/sisjur/normas/Norma1.jsp?i=292>)

Como fundamentos legales básicos se tendrán en cuenta el, el artículo 38 literal 3 del decreto 1860 del 3 de agosto de 1994<sup>12</sup>, mediante los cuales se reglamenta la estructura del plan de estudio, los proyectos pedagógicos y de cómo la metodología permitirá el uso de los diferentes materiales didácticos, tecnológicos y cualquier otro medio que oriente o soporte a la lógica, de tal manera que permita la interacción, la creatividad y la autonomía. De igual manera el artículo 1º dice que la educación es un proceso que debe fomentar la dignidad de los derechos y los deberes del educando desde la concepción humana e integral, es decir, que la educación deberá permitirle al individuo formarse con la plenitud de todas sus capacidades como. Biológicas, psicológico, y espiritual.

El artículo 5º Numeral 9 dice: "el desarrollo de la capacidad crítica reflexiva y analítica que fortalezcan el avance científico y tecnológico nacional".

El Numeral 12 de artículo 5º: "la formación para la promoción y la preservación de la salud e higiene mediante el acceso a la educación física, la recreación y el deporte y el aprovechamiento del tiempo libre".

Artículo 13: Literal A; "fomenta la personalidad y la capacidad de asumir con responsabilidad la autonomía sus derechos y deberes".

Artículo 13: literal c dice; "que uno de los objetivos comunes de todos los niveles es: fomentar en las instituciones educativas las prácticas democráticas y estimular la autonomía y la responsabilidad".

Artículo 14: "establece como obligatorio la enseñanza del aprovechamiento del tiempo libre la práctica de la recreación y el deporte formativo".

De los anteriores referentes se puede decir que la ley general de la educación pretende establecer la importancia de formar al individuo con autonomía,, la creatividad, el aprovechamiento del tiempo libre, la recreación, y el deporte logrando que las aulas de clase se conviertan de alguna manera en espacios donde el niño se desarrolle física , intelectual, social, y espiritualmente, a través de

---

<sup>12</sup> COLOMBIA. MINISTERIO DE EDUCACION NACIONAL. Decreto 1860 (3, Agosto, 1994) Por el cual se reglamenta parcialmente la Ley 115 de 1994, en los aspectos pedagógicos y organizativos generales. Diario Oficial No 41.473. Internet: ([http://www.educacionbogota.edu.co/archivos/SERVICIOS/Auditoia%20Matriculas/normatividad/Decreto\\_1860\\_1994.pdf](http://www.educacionbogota.edu.co/archivos/SERVICIOS/Auditoia%20Matriculas/normatividad/Decreto_1860_1994.pdf))

la puesta en escena del juego, las rondas, dinámicas entre otras, practicas que hagan del estudio una experiencia nueva cada día lo cual desarrollara en los niños y niñas un espíritu participativo que les ayude a relacionarse libremente con sus semejantes.

#### ARTICULO 44º. MATERIALES DIDACTICOS PRODUCIDOS POR LOS DOCENTES.

Los docentes podrán elaborar materiales didácticos para uso de los estudiantes con el fin de orientar su proceso formativo, en los que puedan estar incluidos instructivos sobre el uso de los textos del bibliobanco, lecturas, bibliografía, ejercicios, simulaciones, pautas de experimentación y demás ayudas. Los establecimientos educativos proporcionarán los medios necesarios para la producción y reproducción de estos materiales.

La LEY DE LA INFANCIA Y LA ADOLESCENCIA<sup>13</sup> por su parte en el artículo 29 nos muestra el DERECHO AL DESARROLLO INTEGRAL EN LA PRIMERA INFANCIA. La primera infancia es la etapa del ciclo vital en la que se establecen las bases para el desarrollo cognitivo, emocional y social del ser humano. Comprende la franja poblacional que va de los cero (0) a los seis (6) años de edad. Desde la primera infancia, los niños y las niñas son sujetos titulares de los derechos reconocidos en los tratados internacionales, en la Constitución Política y en este Código. Son derechos impostergables de la primera infancia, la atención en salud y nutrición, el esquema completo de vacunación, la protección contra los peligros físicos y la educación inicial. En el primer mes de vida deberá garantizarse el registro civil de todos los niños y las niñas.

---

<sup>13</sup> COLOMBIA. CONGRESO DE LA REPUBLICA. LEY 1098 (8, Noviembre, 2006) "Por la cual se expide el Código de la Infancia y la Adolescencia". Diario Oficial No. 46.446. Internet: (<http://www.icbf.gov.co/portal/page/portal/PortallCBF/Bienestar/LeyInfanciaAdolescencia/SobreLaLey/CODIGOINFANCIALey1098.pdf>)

## 5. DISEÑO METOLÓGICO.

### 5.1 TIPO DE INVESTIGACION

El tipo de investigación que se aplica al presente proyecto de intervención es de tipo descriptivo de orden cualitativo, donde la reflexión crítica, en la cual los métodos y el aprendizaje se asumen como problemáticas sociales, en un contexto y los sujetos en otro, hay que intervenirlos para que reconozcan que son parte del problema y de su propia solución.

El propósito de la investigación descriptiva de orden cualitativo es realizar una aproximación global a las situaciones sociales para explorar, describir y comprender esta situación. Se interesa por la manera en la que el mundo es comprendido, experimentado, producido por la vida de las personas, por sus comportamientos, por sus interacciones. Se centra en la práctica real, situada y se basa en el proceso de investigación interactivo en el que interviene el investigador y los participantes.

Entre las características de la investigación tenemos que está siempre influida por los valores:

- Del investigador
- De la teoría que utiliza
- Del contexto
- De estructuras etnográficas

Este tipo de investigación orienta el desarrollo del proyecto, en tanto que la comunidad educativa de la Institución Francisco Abel Gallego, ha realizado reflexiones permanentes sobre la necesidad de establecer un diálogo entre familia, docentes y estudiantes, pues año tras año, se evidencia que no existe articulación entre lo que la Institución propone y desarrolla referido a la apatía en la adquisición del conocimiento por parte de los estudiantes.

La comunidad educativa de la Institución Francisco Abel Gallego del municipio de san José de la Montaña, asume que existe la necesidad de vincular a los padres para realizar trabajos en los que puedan apoyarse mutuamente, en los que la propia comunidad logre realizar acciones que les posibiliten abordar la problemática de la apatía en la adquisición del conocimiento de los estudiantes. En esta medida integrantes de la comunidad educativa, principalmente,

educadores, estudiantes y padres, se van a apropiarse de su situación en la perspectiva de lograr cambios concretos que modifiquen positivamente la problemática descrita.

## **5.2 POBLACION Y MUESTRA**

El proyecto pedagógico titulado La lúdica como estrategia para disminuir la apatía por el conocimiento escolar en los estudiantes de la institución educativa Francisco Abel Gallego del municipio de San José de la Montaña, Antioquia, tiene una población de 600 estudiantes en los diferentes grados; la muestra serán 60 estudiantes que presentan mayor índice de apatía en la adquisición del conocimiento. Las edades de los estudiantes oscilan entre los 9 y 16 años de edad, entre los cuales hay 20 hombres y 40 mujeres.

## **5.3 INSTRUMENTOS**

Para llevar a cabo el proceso de recolección de la información se diseñaron tres encuestas, una para padres de familia, otra para educadores y la tercera para estudiantes, (ver anexos A, B y C), estas tenían como fin determinar con la mayor precisión posible, las causas de la apatía en la adquisición del conocimiento en los estudiantes de la Institución Educativa Francisco Abel Gallego del municipio de San José de la Montaña, Antioquia.

Los pasos para la aplicación de los instrumentos mencionados fueron:

- Reconocimiento de los actores que intervienen en la investigación (padres de familia, educadores y estudiantes).
- Aplicación de la encuesta a padres de familia, educadores y estudiantes.
- Registro y tabulación de la información recolectada.
- Análisis de la información.

## 5.4 ANÁLISIS DE RESULTADOS

### 5.4.1 Encuesta a padres de familia.

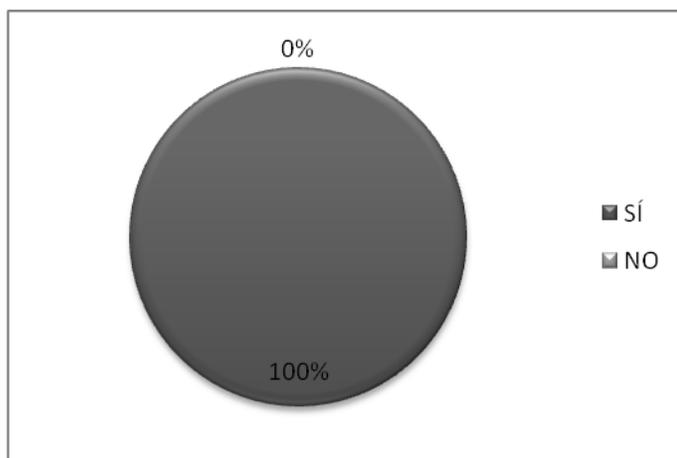
Pregunta 1. ¿Considera que es importante la adquisición del conocimiento en sus hijos?

Tabla 1: Importancia de la adquisición del conocimiento en los hijos.

CRITERIO	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	10	100%
NO	0	0%
TOTAL	10	100%

Fuente: Autores del proyecto.

Gráfica 1: Importancia de la adquisición del conocimiento en los hijos.



Fuente: Autores del proyecto

Análisis: Para el 100% de los padres de familia, la adquisición de conocimientos, es muy importante, porque son la herramienta que en el futuro los ayudará a ubicarse mejor, ya que les abrirá la puerta de las oportunidades.

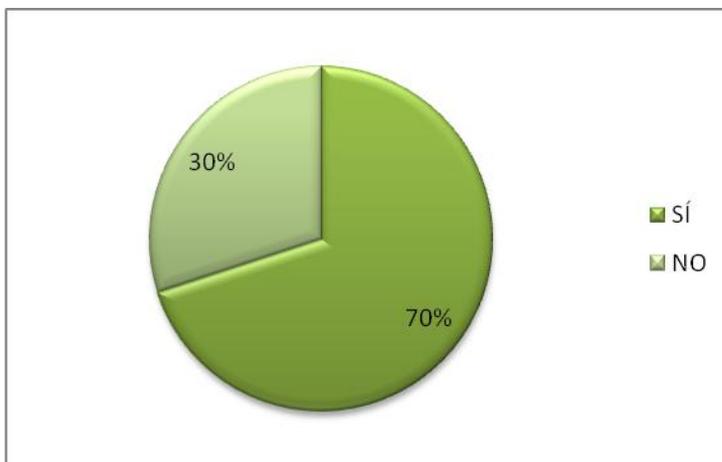
Pregunta 2. ¿Tu hijo muestra agrado e interés por adquirir los conocimientos en el entorno escolar?

Tabla 2: Interés de los hijos en la adquisición del conocimiento

CRITERIO	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	7	70%
NO	3	30%
TOTAL		100%

Fuente: Autores del proyecto

Gráfica 2: Interés de los hijos en la adquisición del conocimiento



Fuente: Autores del proyecto

Análisis: El 70% de los padres de familia encuestados admiten que sus hijos demuestran interés por adquirir conocimientos, al hacer con esmero y responsabilidad las actividades propuestas desde la institución.

El 30% de los estudiantes, según los padres de familia, no muestran agrado ni interés en el desarrollo de las actividades, propuestas por la institución, manifestando, de este modo, que no les interesa adquirir conocimientos.

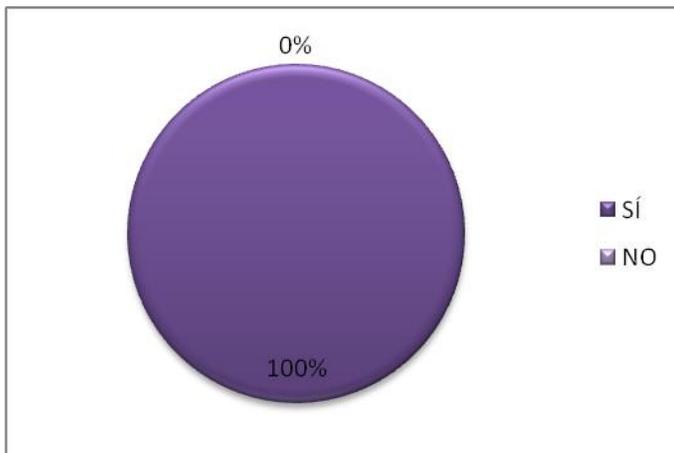
Pregunta 3. ¿Es consciente de la apatía o el interés que pone su hijo en los procesos de formación educativa brindados por la institución?

Tabla 3 Conciencia de la apatía o interés de los hijos en la adquisición del conocimiento.

CRITERIO	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	10	100%
NO	0	0%
TOTAL	10	100%

Fuente: Autores del proyecto

Gráfica 3: Conciencia de la apatía o interés de los hijos en la adquisición del conocimiento.



Fuente: Autores del proyecto

Análisis: El 100% de los padres de familia, es consciente del interés o apatía de sus hijos frente a la adquisición de conocimientos, siendo esto verificable, en el gusto y afán, o por el contrario, el desinterés por cumplir sus compromisos.

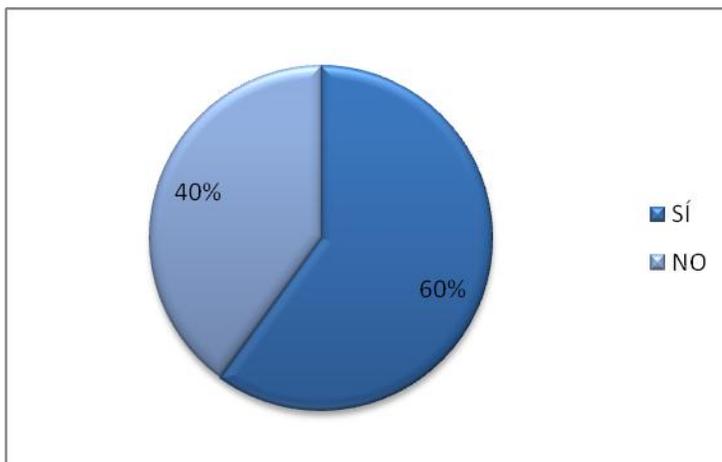
Pregunta 4. ¿Su hijo (a) sale y llega interesado por el estudio?

Tabla 4. Interés de los hijos por el estudio.

CRITERIO	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	6	60%
NO	4	40%
TOTAL	10	100%

Fuente: Autores del proyecto

Gráfica 4: Interés de los hijos por el estudio.



Fuente: Autores del proyecto

Análisis: El 60% de los padres de familia ven como sus hijos llegan a sus casas interesados en cumplir con lo propuesto en sus áreas, por ende, consideran que sus hijos se esmeran por estudiar. En cambio el 40% no lo hacen, manifestando así la apatía por el conocimiento académico.

Pregunta 5. ¿Acompaña a su hijo en el proceso de formación brindado por la institución educativa?

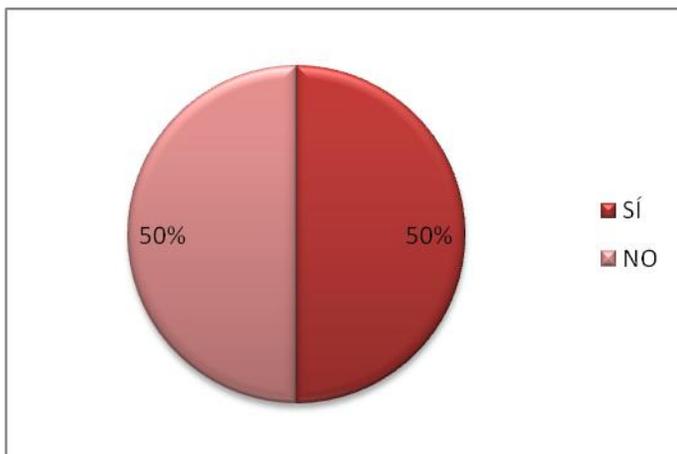
Tabla 5 Acompañamiento en el proceso de formación de los hijos.

CRITERIO	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	5	50%
NO	5	50%

TOTAL	10	100%
-------	----	------

Fuente: Autores del proyecto

Gráfica 5: Acompañamiento en el proceso de formación de los hijos.



Fuente: Autores del proyecto

Análisis: El 50% de los padres de familia admiten acompañar a sus hijos en el proceso de formación brindado por la institución ya que les gusta involucrarse en ese proceso para que sus hijos logren salir adelante.

Por el contrario el otro 50% de los padres de familia piensan que son ellos, los hijos, los responsables de su propia formación, por lo tanto los dejan solos en el intento, muchas veces sin importar las consecuencias de esto.

#### 5.4.2 Encuesta a profesores.

Pregunta 1. ¿Considera que los estudiantes presentan apatía frente a la adquisición del conocimiento?

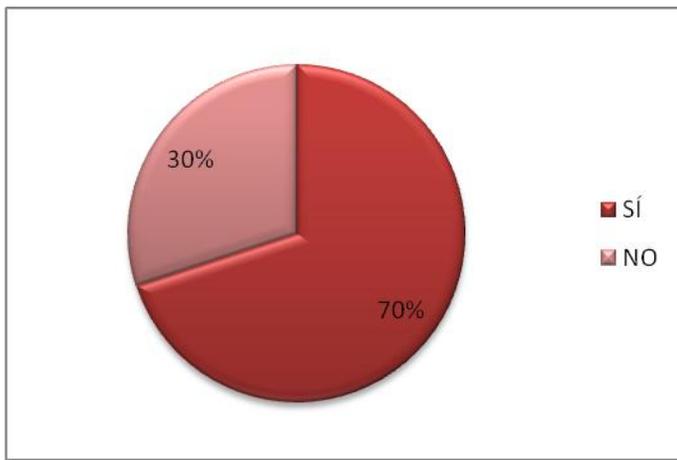
Tabla 6: Apatía de los estudiantes frente a la adquisición del conocimiento.

CRITERIO	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	7	70%

NO	3	30%
TOTAL	10	100%

Fuente: Autores del proyecto

Gráfica 6: Apatía de los estudiantes frente a la adquisición del conocimiento.



Fuente: Autores del proyecto

Análisis: El 70% de los educadores consideran que los estudiantes presentan apatía por la adquisición del conocimiento, manifestada en el desinterés por hacer y cumplir con su deber, debido a otras motivaciones extra escolares como son la tecnología y la sexualidad que por este momento está a flor de piel, pero, no dejando de lado a otro 30% de educadores, quienes ven en sus estudiantes, la oportunidad de progresar y salir a adelante con sus proyectos en función de una mejor sociedad.

Pregunta 2. ¿Considera que las prácticas pedagógicas influyen en la apatía que presentan los estudiantes en la adquisición del conocimiento?

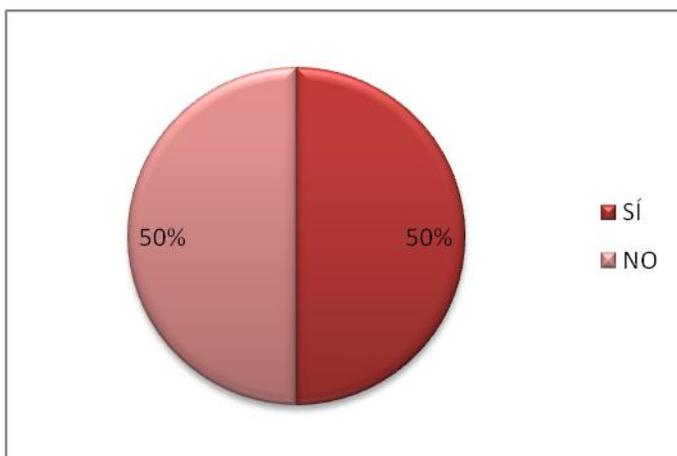
Tabla 7: Influencia de las prácticas pedagógicas en la apatía frente a la adquisición del conocimiento.

CRITERIO	FRECUENCIA	PORCENTAJE
----------	------------	------------

SI	5	50%
NO	5	50%
TOTAL	10	100%

Fuente: Autores del proyecto

Gráfica 7: Influencia de las prácticas pedagógicas en la apatía frente a la adquisición conocimiento.



Fuente: Autores del proyecto

Análisis: El 50% de los educadores consideran que las prácticas pedagógicas son de vital importancia en la apatía que presentan los estudiantes en la adquisición del conocimientos, pues son éstas, las encargadas de motivar e incentivar el deseo por el aprender.

Mientras que el otro 50% de educadores consideran que esto no tiene por qué influir en el proceso de aprender, por que el estudiante debe hacerlo por naturaleza, por convicción, por amor al conocimiento.

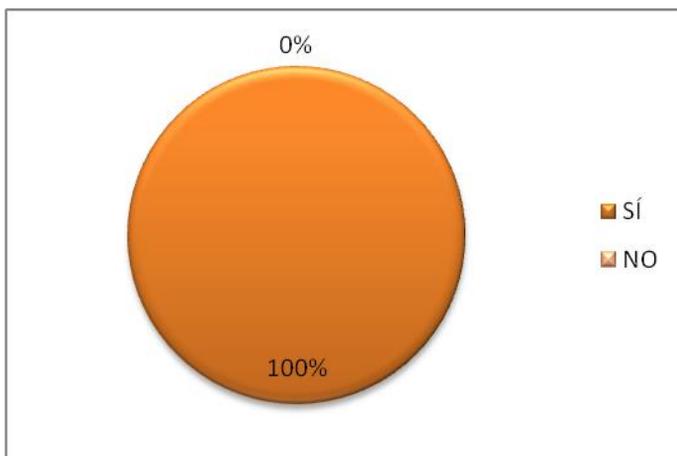
Pregunta 3. ¿Considera que la lúdica modifica esta actitud en los estudiantes frente a los procesos enseñanza - aprendizaje?

Tabla 8: La lúdica como elemento que modifica la apatía frente a la adquisición del conocimiento en los estudiantes.

CRITERIO	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	10	100%
NO	0	0%
TOTAL	10	100%

Fuente: Autores del proyecto

Gráfica 8: La lúdica como elemento que modifica la apatía frente a la adquisición del conocimiento en los estudiantes.



Fuente: Autores del proyecto

Análisis: EL 100% de los educadores consideran que la lúdica modifica la apatía que presentan los estudiantes en la adquisición del conocimiento, porque de este modo se sacan de la trivialidad, permitiendo el movimiento y el cambio de actitud frente a su que hacer como estudiante.

Pregunta 4. ¿Crees que existen causas puntuales que originan apatía frente a su proceso formativo?

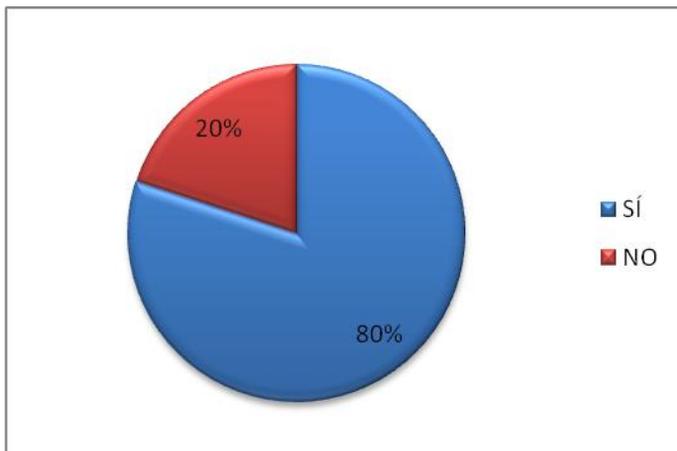
Tabla 9: Existencia de causas puntuales en la apatía frente a la adquisición del conocimiento.

CRITERIO	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	8	80%
NO	2	20%

TOTAL	100%	100%
-------	------	------

Fuente: Autores del proyecto

Gráfica 9: Existencia de causas puntuales en la apatía frente a la adquisición del conocimiento.



Fuente: Autores del proyecto

Análisis: El 80% de los educadores considera que existen infinidad de causas que llevan a los estudiantes a presentar apatía por adquirir el conocimiento, pues existen factores internos desde el ser propio del estudiante como desde la familia y la sociedad, para que este no esté interesado por ello o por el contrario otros tantos que si logran motivarse, entre ellos el 20% restantes de los encuestados.

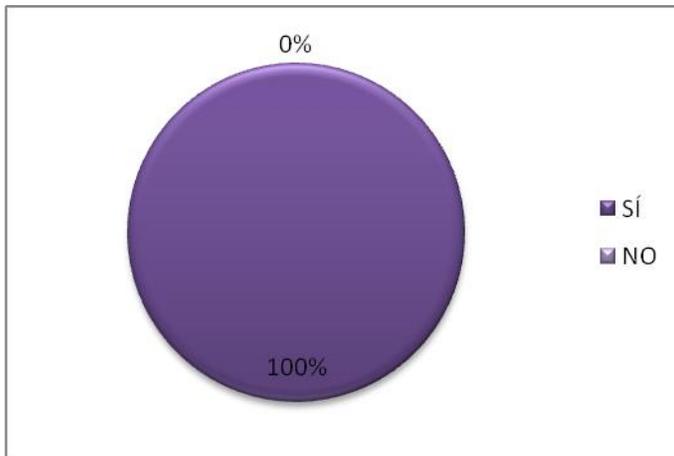
Pregunta 5. ¿Considera que es importante la lúdica en la práctica pedagógica?

Tabla 10: Importancia de la lúdica en la práctica pedagógica.

CRITERIO	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	10	100%
NO	0	0%
TOTAL	10	100%

Fuente: Autores del proyecto

Gráfica 10: Importancia de la lúdica en la práctica pedagógica.



Fuente: Autores del proyecto

Análisis: El 100% de educadores encuestados considera que la lúdica es importante en la práctica pedagógica, porque divierte, motiva, genera espacios de esparcimiento y de adquisición de conocimientos, sirviéndole de ayuda al estudiante para el desarrollo de habilidades que lo capacitan para convivir en sociedad.

### 5.4.3 Encuesta a estudiantes.

Pregunta 1. ¿Qué te motiva a estudiar?

Tabla 11: Motivación frente al estudio.

CRITERIO	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	10	100%
NO	0	0%
TOTAL	10	100%

Fuente: Autores del proyecto

Gráfica 11: Motivación frente al estudio.



Fuente: Autores del proyecto

Análisis: EL 100% de los estudiantes encuestados es motivado por múltiples razones para estudiar, siendo las más destacadas entre otras: Salir adelante, cumplir metas y sueños, ser profesionales, ayudar a la familia etc.

Pregunta 2. ¿Qué te agrada de la institución?

Tabla 12: Aspectos más agradables de la Institución.

CRITERIO	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Agrado por la Institución	10	100%
No le agrada la Institución	0	0%
TOTAL	10	100%

Fuente: Autores del proyecto

Gráfica 12: Aspectos más agradables de la Institución.



Fuente: Autores del proyecto

Análisis: En general el 100% de los estudiantes encuestados admiten tener agrado por la institución por diversas razones entre ellas los educadores que motivan y orientan, espacios amplios y amenos, compañeros agradables, pocos problemas y los que surgen se resuelven de manera pacífica.

Pregunta 3. ¿Cuál es tu proyecto de vida?

Tabla 13: Proyecto de vida

CRITERIO	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	10	100%
NO	0	0%
TOTAL	10	100%

Fuente: Autores del proyecto

Gráfica 13: Gráfica 1. Proyecto de vida



Fuente: Autores del proyecto

Análisis: El 100% de las estudiantes tienen un amplio proyecto de vida donde se evidencia el deseo de progresar y llegar a ser grandes profesionales en diferentes áreas del conocimiento, pero ante todo en el servicio a una comunidad

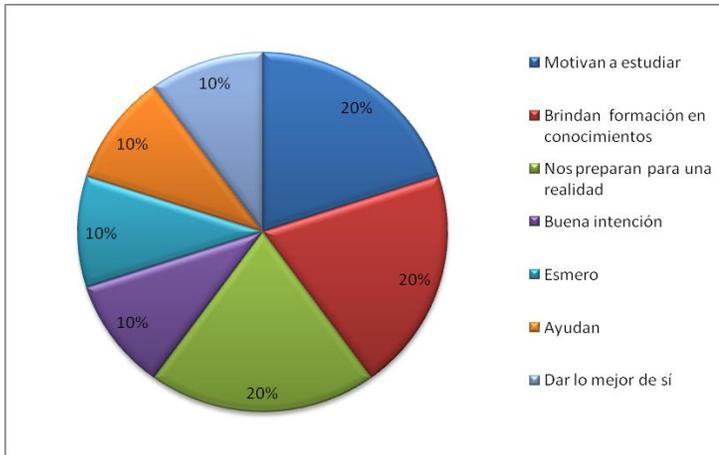
Pregunta 4. ¿Qué es lo que te agrada de los educadores en cuanto a la adquisición del conocimiento?

Tabla 14: Aspectos que más le agradan de la institución

CRITERIOS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Motivan a estudiar	2	20%
Brindan formación en conocimientos	2	20%
Nos preparan para una realidad	2	20%
Buena intención	1	10%
Esmero	1	10%
Ayudan	1	10%
Dar lo mejor de sí	1	10%
Total	10	100%

Fuente: Autores del proyecto

Gráfica 14: Aspectos que más le agradan de la institución



Fuente: Autores del proyecto

Análisis: Al 100% de los estudiantes encuestados, les agrada de los educadores de la institución, en cuanto a la adquisición del conocimiento, su preparación, su buena intención por formar, ayudar y brindar conocimientos, que los han de ubicar en el futuro en una sociedad y en una carrera profesional

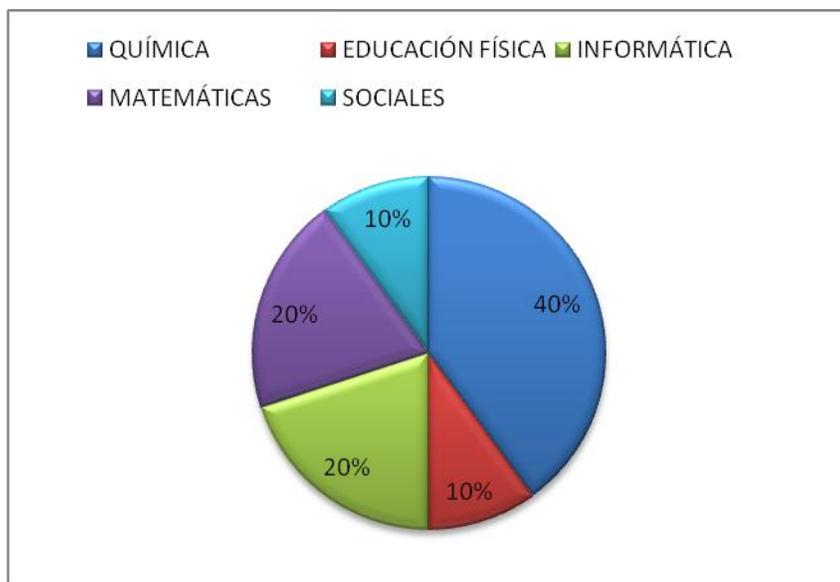
Pregunta 5. ¿Cuál es el área que más te agrada?, ¿cuál no? ¿Por qué?

Tabla 15: Áreas de preferencia en los estudiantes.

CRITERIO	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Química	4	40%
Matemática	2	20%
Informática	2	20%
Educación física	1	10%
Sociales	1	10%
Total	10	100%

Fuente: Autores del proyecto

Gráfica 15: Áreas de preferencia en los estudiantes



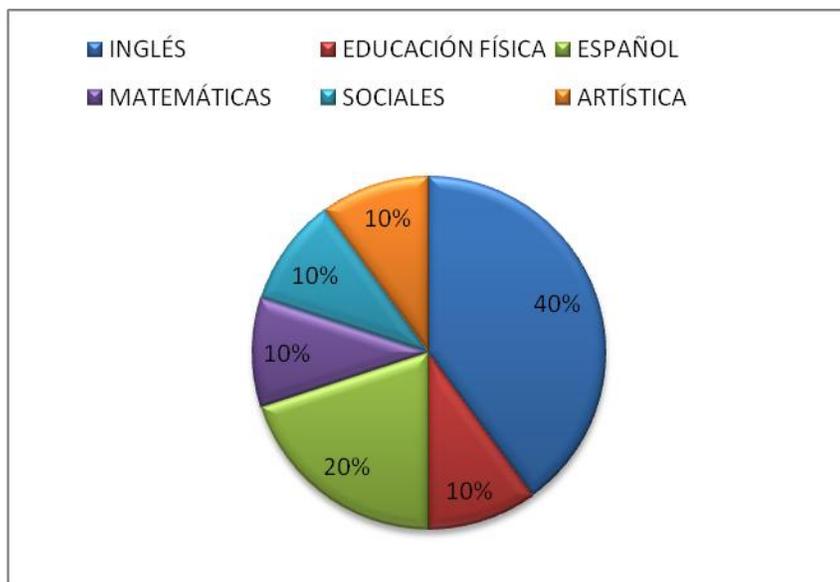
Fuente: Autores del proyecto

Tabla 16: Áreas que menos agradan a los estudiantes.

CRITERIO	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Inglés	4	40%
Español	2	20%
Matemáticas	1	10%
Educación física	1	10%
Artística	1	10%
Sociales	1	10%
Total	10	100%

Fuente: Autores del proyecto

Gráfica 16: Áreas que menos agradan a los estudiantes.



Fuente: Autores del proyecto

Análisis: Al observar las gráficas encontramos opiniones diversas, es difícil acertar un porcentaje alto en una sola materia, pero sí se puede ver la tendencia más hacia una que a otras; teniendo como referente que son 11 áreas y hay algunas que no las mencionan, pero no significando, esto, que no las admitan, por tal podemos decir que del 100% de los estudiantes encuestados a un 40% les agrada la química, a un 20% la informática, a otro 20% el área de las matemáticas, a un 10% el área de educación física y el otro 10% el área de sociales, de igual modo a un 40% no les agrada el área de humanidades en cuanto al inglés, un 20% el área de español, un 10% las matemáticas, otro 10% el área de artística, otro 10% educación física y por último un 10% no le gusta el área de sociales.

## 5.5 DIAGNÓSTICO

Basados en las encuestas realizadas, encontramos una población estudiantil con ganas de aprender y salir adelante, con padres que acompañan y dirigen a sus hijos desde su saber y capacidad, pero al igual, encontramos algunos que, aunque con metas y proyectos de vida diseñados, presentan apatía por la adquisición del conocimiento, pues, no cuentan con un apoyo adecuado en su contexto familiar que los estimule hacia éste ya que provienen de hogares donde lo escolar es más una cuestión que deben cumplir, que algo relevante o que sea considerado de importancia para los adultos a su cargo, evidenciándose en la pereza y poco

interés por las actividades escolares académicas, tanto de estudiantes como de padres de familia.

Existe un marcado comportamiento que va en dirección contraria a lo que desde la teoría se reconoce como recomendable para estimular un adecuado desarrollo del proceso escolar, en cuanto a la adquisición del conocimiento, por ello es necesario trabajar tanto con estudiantes como padres de familia para fortalecer dichas falencias y potenciar el deseo de aprender.

Los estudiantes de la Institución Educativa Francisco Abel Gallego del municipio de San José de la Montaña, al mostrar apatía por adquirir el conocimiento obligan a los educadores a innovar sus estrategias o prácticas metodológicas, siendo la lúdica una herramienta que fomentará, en ellos, el gusto por realizar su que hacer como estudiante, adquiriendo el conocimiento requerido para el logro de metas propuestas.

Por otra parte, no existe un diálogo adecuado entre familia y docentes, situación que pareciera indicar que los profesores van por un lado con sus actividades, compromiso y requerimientos y los padres de familia y estudiantes por otro, haciendo caso omiso a los llamados de los educadores. Todo lo anterior afecta el adecuado desarrollo del proceso escolar que favorece la adquisición del conocimiento.

Finalmente en este diagnóstico es necesario preguntarse si una de las causas de la situación descrita son las prácticas metodológicas utilizadas por los docentes para estimular la adquisición del conocimiento en los estudiantes.

Por todo lo anterior, resulta absolutamente relevante realizar un proyecto que de manera lúdica permita abordar la problemática detallada.

## 6. PROPUESTA

### 6.1 TITULO

DIVIRTIÉNDONOS CON LOS CONOCIMIENTOS

### 6.2 DESCRIPCIÓN

La propuesta metodológica que se presenta pretende implementar herramientas lúdico-pedagógicas que favorezcan la adquisición del conocimiento por parte de los estudiantes.

Puesto que los padres de familia reconocen en sus hijos el deseo y agrado por aprender, no dejando de lado falencias como el desinterés en algunos momentos de la vida, es menester procurar desde la institución, el facilitar momentos que permitan adquirir el conocimiento de tal manera que se pueda superar, de algún modo, debilidades que vienen desde el hogar, o propios de la edad por la cual están pasando los estudiantes, donde los intereses, muchas veces, son muy distintos a los de la institución, e inclusive a los de la familia.

Tanto profesores como estudiantes son consientes de la importancia de adquirir conocimientos como estrategia para enfrentar y lograr un mundo mejor, pero, son muchas veces las prácticas pedagógicas las que han de propiciar estos espacios de aprendizaje, para que de manera más significativa lleguen a los estudiantes; es así como la lúdica entra a jugar un papel de gran importancia para el logro de los objetivos educativos

En la propuesta se desarrollan actividades lúdico-pedagógicas, que llevan a los estudiantes a adquirir los conocimientos de manera recreativa, en las que se participa haciendo uso de la espontaneidad, creatividad y versatilidad de cada uno de ellos.

### 6.3 JUSTIFICACIÓN

Luego de analizar los resultados de las encuestas y la observación personal, y habiendo detectado el problema por el cual los estudiantes presentan apatía en la adquisición del conocimiento, es necesaria la búsqueda de estrategias que permitan solucionar las dificultades encontradas.

Esta propuesta plantea criterios y estrategias que permiten la transformación de las prácticas pedagógicas que han de llevar al estudiante a cambiar la actitud de apatía por interés y ganas de aprender.

Reconociendo que la lúdica a través de su gama de actividades, como lo es el juego, podemos apoyarnos en éste para el ejercicio de aprender jugando, al igual que lo hacen los niños en su primera infancia, por ende incluimos entre las actividades la construcción de carteles, cuentos, collages y otros que los lleven a la diversión y el aprendizaje de manera simultánea.

### 6.4 OBJETIVO

Dinamizar los procesos de aprendizaje de los contenidos, a través de actividades lúdicas, que fomentan la participación, la creatividad, el sentido de pertenencia y liderazgo en los estudiantes del grado noveno de la Institución Educativa Francisco Abel Gallego del municipio de San José de la Montaña.

### 6.5 ESTRATEGIAS Y ACTIVIDADES

#### 6.5.1 Actividad 1. La Narrativa.

**Objetivo:** Identificar los elementos que hacen parte de las historias, los cuentos y demás narrativas, participando y realizando de forma correcta la narración y la exposición con su grupo ante los demás estudiantes.

**Descripción:** Se inicia con el saludo y a continuación una actividad de “alcanza la estrella”, con preguntas de saberes previos acerca de la narrativa, como:

¿Qué es una narración?

¿Qué tipo de personajes hay en una narración?

De 5 ejemplos de narraciones.

¿Qué espacios hay en una narración?

Entre otras

**Nota:** alcanza la estrella consiste en sacar las preguntas en papelitos, o en estrellas para ser más gráficos; se pasa un objeto por todos los estudiantes, previamente sentados en círculo, cuando el maestro dice STOP, el estudiante que quedó con el objeto debe coger una estrella, leer la pregunta y darle respuesta en voz alta.

El maestro divide el grupo, en 5 sub-grupos, en este caso de 5 estudiantes, después le da a cada uno un tema. Estos son:

Personajes principales

Villano

Lugares y espacios

Seres mágicos

Problema



Después de haber dado el tema a cada uno de los sub-grupos, se les da unos minutos, para que piensen 5 ejemplos del tema que le correspondió. Un representante del sub-grupo, pasará y los escribirá en el tablero. Cada sub-grupo escogerá un ejemplo de cada tema, es decir, un personaje principal, un villano, un lugar, un ser mágico y un problema, así tendrá ciertos elementos y creará una historia, un cuento o una narración, que después dramatizará ante todo su grupo, realizando su respectivo vestuario con material reciclable, previamente pedido o facilitado por el maestro.

**Evaluación:** Cada grupo deberá presentar, a partir de una representación, una narración creada por ellos.

### 6.5.2 Actividad 2. El plan de Dios para el Hombre es un plan de vida

**Objetivo:** Identificar las relaciones en las cuales se fundamenta el plan de Dios para el hombre, a través del análisis, elaboración de carteleras, collages, cuentos, y la construcción de proyectos de vida que permitan evidenciar la aplicabilidad de éste en nuestra vida.

**Descripción:** En un círculo los estudiantes sacan de una bolsa una bomba, la cual inflan y escriben en ella su nombre y las respuestas a las siguientes preguntas:

- ¿Cuál es tu meta o ideal en la vida?
- ¿Cómo sueñas tu futuro a 10 años?
- ¿Cómo imaginas la casa de tus sueños?
- ¿Cuál es el valor de la vida? ¿Cuales son tus valores?

Se pasa a explicar la importancia de cuidar y conservar la bomba hasta el final como si fuese su propia vida. Se continúa con el análisis del Video: Plan de salvación (YouTube), luego se forman los equipos por el color de las bombas y se pasa a explicar el trabajo de carrusel que contiene las siguientes bases:

**Lectura:** Donde se analizan los componentes del plan de Dios para el hombre:

#### PLAN DE DIOS PARA EL HOMBRE

Todos los seres del universo tienen una misión que cumplir. El hombre es el único de ellos que puede o no puede realizarla porque está dotado de libertad.

El plan de Dios para el hombre se fundamenta en cuatro relaciones:

**Relación filial con Dios:** la primera dimensión del plan de Dios se refiere a que el ser humano debe aceptarse como criatura, reconociendo, por tanto, a Dios como creador y padre. Lo anterior indica que el hombre debe permanecer en actitud de amor filial ante Dios: acatar sus mandatos y leyes, dialogar con él por medio de la oración, respetar sus fiestas y su santo nombre.

**Relación de amor y servicio con los hermanos:** Dios creó al hombre y lo ubicó como miembro de una comunidad, para que todos puedan amarse y colaborar para crecer cada vez más como persona. No importando la raza, ideas políticas, condición socio-económica o religión todos son hermanos, miembros de un gran conjunto llamado humanidad por lo tanto no debe haber entre las personas odios, envidia, explotación el deseo de Dios para el hombre es que todos se unan para construir una humanidad cada vez más fraternal y humana.

**Relación de dominio y cuidado de la naturaleza:** Todos los bienes de la tierra fueron entregados por Dios a todos los hombres, para que los cuidaran, los conservaran y transformándolos los pusieran al servicio de toda la humanidad, no de unos pocos. Por lo tanto el hombre debe dominar la naturaleza, sin dejarse esclavizar de los bienes de la tierra, el dinero, los objetos. Todas las cosas deben estar al servicio del hombre, y no el hombre al servicio de las cosas.

**Compromiso de crecimiento personal:** El hombre ha sido llamado por Dios para que sea persona, esto se logra en la medida en que desarrolla armónicamente

todas las dimensiones del plan que Dios le ha dado, pues, resulta imposible intentar ser persona cuando las relaciones con los demás se fundamentan en el odio y la venganza; o cuando en lugar de dominar la naturaleza, el hombre se deja esclavizar de ella, o cuando, dejándose llevar de la soberbia, pretende colocarse por encima del mismo Dios.

El plan de Dios para el hombre, está orientando hacia unas adecuadas relaciones con los hermanos, la naturaleza y consigo mismo; de ésta forma, el hombre entra en relación con Dios

**Collage:** (Técnica pictórica) Donde se representa como el hombre puede relacionarse con la naturaleza para dar cumplimiento con el plan de vida que Dios le ha dado. Para éste, empleamos láminas de revistas, periódicos, colbón, tijeras, que recortan y pegan en una cartulina para poder expresar su mensaje.

**Cartelera:** En este espacio representan a través de un mensaje como se viven las relaciones humanas dando cumplimiento al plan de Dios para el hombre.

**Proyecto de vida:** cada estudiante plantea su proyecto de vida, basado en el plan de vida, que Dios le ha dado al hombre.

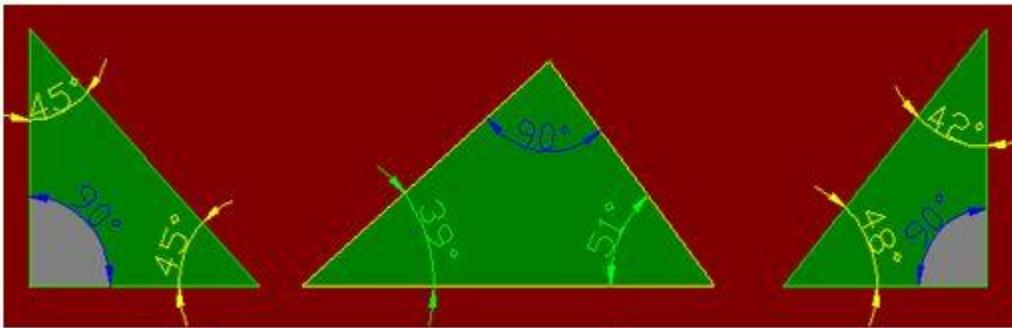
**Cuento:** En este espacio se plasma, desde la vivencia de una problemática específica, cómo un ser humano lucha por progresar y crecer como persona.

**Evaluación:** Presentación y explicación de trabajos realizados, dando los aportes personales al grupo, que han de servir de crecimiento personal.

### 6.5.3 Actividad 3. Juguemos con los triángulos.

**Objetivo:** Reconocer las clases de triángulos según sus ángulos, aplicando el teorema de Pitágoras en ejercicios prácticos.

**Descripción:** A través de un juego con cuerdas, donde las parejas atadas lleguen a la meta designada con un pimpón en una cuchara, sostenida con la boca, se dividen en equipos, de acuerdo al lugar que vayan ocupando al llegar, por ejemplo las dos primeras parejas que lleguen conforman el equipo uno (1), las otras dos el equipo dos (2) y así sucesivamente; cuando se tengan conformados los equipos, a cada uno se le da un rompecabezas, al armarlo, encontrarán una figura geométrica (triángulos) a la cual le darán un nombre propio y le inventarán un cuento, donde tengan en cuenta todas sus medidas posibles. Ejemplo:



14

A partir de este ejercicio, los estudiantes recordarán aprendizajes anteriores y los darán a conocer a través de los cuentos inventados.

Cuando los lean sus cuentos se llega a los conocimientos previos, a partir de allí se explica el tema y los estudiantes pasan a armar figuras (paisajes e inventos extraños o robots) teniendo en cuenta los materiales entregados por el educador y los traídos por ellos, pedidos con anticipación, además dan solución a los problemas planteados por el educador, entre ellos crucipuntos.

**Evaluación:** Los estudiantes presentan los trabajos al grupo.

#### 6.5.4 Actividad 4. Conozcamos nuestro continente: América.

**Objetivo:** Identificar los diferentes aspectos que hacen parte del continente americano, haciendo uso del análisis y la crítica constructiva.

**Descripción:** A través de la dinámica “patitos al agua”, se dividen los estudiantes en equipos de trabajo, de a cinco estudiantes, en la medida en que vayan saliendo del juego. Cada equipo organiza un rompecabezas del continente americano. En él encuentra una serie de conocimientos, información, que leída y analizada, la transmitirá a sus compañeros a través de una exposición que preparará con su grupo de trabajo en el salón de clase, por medio de títeres, cuentos, dramatizaciones, trovas, poesías y canciones.

---

<sup>14</sup> AULAFACIL. “Clasificación de los Triángulos según sus ángulos - Relación entre los ángulos y los lados de los triángulos” Internet:  
(<http://www.aulafacil.com/cursos/111143/ciencia/matematicas/geometria/clasificacion-de-los-triangulos-segun-sus-angulos-relacion-entre-los-angulos-y-los-lados-de-los-triangulos>)

**Evaluación:** Dado un croquis del continente de América, los estudiantes señalarán con diferentes colores los aspectos estudiados en clase y darán su aporte personal, frente a la situación que vive dicho continente.

### 6.5.5 Actividad.5. Viajando a través de mi cuerpo

**Objetivo:** Identificar el sistema óseo del ser humano señalando sus partes en un croquis.

**Descripción:** Se inicia con una actividad aeróbica dirigida por un estudiante donde ponga en funcionamiento todas las partes del cuerpo, después de un corto relajamiento se pasa a nombrar las parte de cuerpo trabajadas. Por parejas en pliego de papel bon dibujan el croquis del cuerpo humano señalando cada una de sus partes, luego reemplazan el croquis dibujándole los huesos que lo sostienen y los nombres de los mismos, a continuación en los computadores buscan un sistema óseo lo comparan con el realizado por ellos colocándoles sus respectivos nombres y corrigiéndoles los que sean necesarios.

**Evaluación:** En grupos de cinco (5) estudiantes organizan una manera creativa de presentar lo aprendido al grupo (canto, trova, mímica, etc.).

## 6.6 CONTENIDOS

NUMERO	ACTIVIDAD	CONTENIDO
1	La Narrativa.	Elementos que hacen parte del cuento, las historias y demás narrativa.
2	El plan de Dios para el hombre, es un plan de vida.	Dimensiones del plan de Dios para el hombre Relación filial con Dios. Relación de amor y servicio con los hermanos. Relación de dominio y cuidado con la naturaleza. Compromiso de crecimiento personal.
3	Jugando con las	Clasificación de los triángulos según sus

	figuras geométricas	ángulos: Triángulos rectángulos. Triángulos acutángulos. Triángulos obtusángulos. Teorema de Pitágoras.
4	Conozcamos nuestro continente: América.	Continente Americano. División política Relieve. Geografía. Hidrografía. Clima. Economía. Gastronomía. Vestido típico. Bailes y creencias populares.
5	Viajando a través de mi cuerpo	Esqueleto humano y sus partes. Organización del tejido óseo. Huesos del cráneo. Huesos de las extremidades superiores. Huesos de las extremidades inferiores.

## 6.7 PERSONAS RESPONSABLES

- Gloria Esperanza Restrepo Lopera.
- Luz Marina Henao Loaiza.
- William Romaña Palacios.

## 6.8 BENEFICIARIOS

60 Estudiantes del grado noveno, de la institución Educativa Francisco Abel Gallego, de San José de la Montaña y los educadores.

## 6.9 RECURSOS

### Humanos:

- 60 estudiantes
- 3 profesores

### Técnicos

- Computador, video beam.

### Didácticos

- Videos:
- Plan de salvación: <https://www.youtube.com/watch?v=i81a91rRoN8>
- [www.youtube.com](http://www.youtube.com)
- Rompecabezas.
- Libro: Marin, R. T. (1992). *EDUCAR Y EVANGELIZAR*. Bogota : Educar Editores.

### Demás materiales:

- volantes, revistas, cartulina, colbón, tijeras, hojas de bloc

## 6.10 EVALUACIÓN Y SEGUIMIENTO

### 6.10.1 Actividad 1.La narrativa.

Esta actividad se desarrolló siguiendo los parámetro acordados en la planeación, dando como resultado jóvenes interesados en recordar, aprender, crear y representar ante compañeros y maestro sus creaciones literarias.

Nos encontramos con estudiantes dispuestos a trabajar con sus compañeros, a crear y dar más de lo que tiene a simple vista.

Los estudiantes compartieron con gusto y alegría el trabajo realizado.

#### **6.10.2 Actividad 2. El plan de Dios para el Hombre es un plan de vida.**

El desarrollo de esta actividad fue maravilloso, pues, siempre se ha visto por parte de los estudiantes mucha apatía hacia la religión, pero con esta actividad planeada de manera lúdica, los estudiantes disfrutaron, aprendieron e hicieron exposiciones desde su propia experiencia, lo que fue agradable y demostró que los estudiantes aprendieron.

Se demostró que los estudiantes aprendieron, porque encontraron interesante la actividad y descubrieron la importancia de Dios en su vida, de manera divertida y dando de sí sus conocimientos

#### **6.10.3 Actividad 3. Juguemos con los triángulos.**

La experiencia con los triángulos, definitivamente, fue mundial, nunca habíamos hecho algo diferente a conocerlos a través del tablero y luego la explicación y los ejercicios de aplicación, pero eso de crear figuras, paisajes e inventar cuentos fue nuevo, divertido y logró los mismos resultados que los tradicionales, solo que con mayor disfrute y trabajo participativo y colaborativo por parte de todos los estudiantes.

Para los estudiantes fue algo nuevo de lo cual crearon, compartieron y aplicaron inclusive conocimientos previos, permitiéndoles el desarrollo de la libre personalidad, de esta manera jugaron y aplicaron el conocimiento.

#### **6.10.4 Actividad 4. Conozcamos nuestro continente: América.**

Los estudiantes participaron entusiasmados, realizando las actividades propuestas de manera creativa, ya que el educador presentó la temática de manera lúdica haciéndose atrayente para los educandos.

De una clase pasiva y tradicional se pasó a una actividad más participativa, lo que generó emoción y permitió adquirir el conocimiento de manera amena y diferente.

Muestra clara ésta de que muchas veces lo que genera la apatía en la adquisición del conocimiento son las prácticas pedagógicas pasivas, sin movimiento y sin participación.

#### **6.10.5 Actividad 5. Viajando a través de mi cuerpo.**

Iniciando las clases con actividades dinámicas como los aeróbicos, se motivan los estudiantes para el desarrollo de una actividad tan propia del hombre como es el reconocimiento del esqueleto humano y las trovas lo complementan con su creación literaria.

Muestra clara ésta de que muchas veces lo que genera la apatía en la adquisición del conocimiento son las prácticas pedagógicas pasivas, sin movimiento y sin participación.



## 7. CONCLUSIONES.

- ❖ Es interesante comprobar cómo los estudiantes cambian su actitud de apatía por interés cuando el educador llega con actividades y cosas nuevas, comprobándose así, que lo lúdico atrae, llama la atención y permite el desarrollo de la creatividad, logrando que los estudiantes o personas involucradas, en los diferentes procesos, desarrollen su potencial y adquieran los conocimientos casi sin darse cuenta.
- ❖ El proyecto permitió reconocer de manera práctica los aportes que puede otorgar el diseño de actividades lúdicas para mejorar las metodologías de trabajo en el aula, logrando estudiantes más felices al aprender.
- ❖ La motivación con este tipo de metodologías lúdicas aumentó, pues parte de intereses, gustos y vivencias de los estudiantes, por tanto, el trabajo desarrollado experimentó cambios que fortalecieron a los estudiantes para adquirir el conocimiento con gusto.
- ❖ Las prácticas pedagógicas de los docentes se vieron sacudidas y orientadas a la transformación, pues aunque la preparación de actividades desde una perspectiva lúdica implica más trabajo, los resultados son mucho mejores y más satisfactorios, con lo cual mejora el trabajo en el aula.
- ❖ Los procesos de enseñanza aprendizaje pudieron afianzarse desde la implementación de la propuesta y dejaron entrever avances que no se habían logrado desde perspectivas de trabajo tradicionales, permitiendo alegría y dinamismo en el estudiante.
- ❖ Al aplicar la propuesta, que da cuerpo al proyecto, se puede concluir que a través del juego, la lúdica y la recreación la pedagogía le abre las puertas al estudiante para que adquiera los conocimientos de manera amena, divertida y diferente, porque él se involucra, desarrollando y canalizando así sus potencialidades.

## 8. RECOMENDACIONES.

- ❖ Dentro de las primeras recomendaciones esta la que consideramos más importante por ser el objeto de estudio y desarrollo de este proyecto, que es darle continuidad para que el aprender sea maravilloso y el enseñar una diversión.
- ❖ Difundir el trabajo y darlo a conocer a otros como son los educadores y padres de familia para que lo apliquen en su diario quehacer y logren mejores resultados en sus tareas.
- ❖ Es necesario que los directivos de las instituciones se apropien de herramientas como las que ofrece este proyecto para que provean a los educadores de materiales adecuados que le faciliten su aplicabilidad, ya que esta forma de trabajar requiere otro tipo de material, de tal manera que no sea solo tiza y tablero, y hoy en día celular o computador.
- ❖ Tanto profesores como estudiantes deben ser conscientes de la importancia de adquirir conocimientos como estrategia para enfrentar y lograr un mundo mejor, por ende las prácticas pedagógicas deben propiciar estos espacios de aprendizaje, para que de manera más significativa lleguen a los estudiantes.
- ❖ Se recomienda a padres de familia y docentes hablar un mismo lenguaje, como estrategia que permitirá al estudiante apropiarse del deseo de aprender como medio para progresar en la vida.
- ❖ Se recomienda adecuar este proyecto al trabajo que se realiza con los estudiantes desde el inicio de su escolarización, en tanto que con ello se pueden evitar muchas de las problemáticas que se presentan a nivel académico en cuanto al interés por adquirir conocimiento como en el de convivencia.
- ❖ Es aconsejable que todos los docentes de la institución tengan capacitación en metodologías lúdicas para fomentar la implementación de la misma a nivel general y mejorar los rendimientos académicos y el comportamiento de los estudiantes.

## 9. BIBLIOGRAFÍA.

AULAFACIL. "Clasificación de los Triángulos según sus ángulos - Relación entre los ángulos y los lados de los triángulos" Internet: (<http://www.aulafacil.com/cursos/l11143/ciencia/matematicas/geometria/clasificacion-de-los-triangulos-segun-sus-angulos-relacion-entre-los-angulos-y-los-lados-de-los-triangulos>)

BURGOS, Edith Beatriz. "El desarrollo lúdico" (2008). Internet: (<http://psicopedagogias.blogspot.com/2008/02/el-desarrollo-ldico.html>).

COLOMBIA. CONGRESO DE LA REPUBLICA. LEY 1098 (8, Noviembre, 2006) "Por la cual se expide el Código de la Infancia y la Adolescencia". Diario Oficial No. 46.446. Internet: (<http://www.icbf.gov.co/portal/page/portal/PortallCBF/Bienestar/LeyInfanciaAdolescen>).

COLOMBIA. CONGRESO DE LA REPUBLICA. Ley 115 (8, Febrero, 1994). Por la cual se expide la ley general de la educación. Diario Oficial 41.214. Internet: (<http://www.alcaldiabogota.gov.co/sisjur/normas/Norma1.jsp?i=292>).

COLOMBIA. MINISTERIO DE EDUCACION NACIONAL. Decreto 1860 (3, Agosto, 1994) Por el cual se reglamenta parcialmente la Ley 115 de 1994, en los aspectos pedagógicos y organizativos generales. Diario Oficial No 41.473. Internet: (<http://www.educacionbogota.edu>).

DEFINICIÓN.DE. (2008-2015)."Definición de aprendizaje". Internet: (<http://definicion.de/aprendizaje/#ixzz3KKCUHQsu>).

DUCE, Patricia. (2008-2015)."Definición de aprendizaje". Internet: (<http://definicion.de/aprendizaje/#ixzz3KKCUHQsu>).

GALVIS PANQUEVA, Alvaro H. "Educación para el siglo XXI apoyada en ambientes educativos interactivos, lúdicos, creativos y colaborativos" (Informática Educativa Vol 11, No, 2, 1998 UNIANDES - LIDIE pp.169-192) Interenet: (<http://186.113.12.12/discoext/col>).

GARCÍA, Isabel. (2008-2015). "Definición de aprendizaje". Internet: (<http://definicion.de/aprendizaje/#ixzz3KKCUHQsu>).

JIMÉNEZ, Carlos Alberto. "Hacia la construcción del concepto de lúdica". 2002. Internet: (<http://www.efdeportes.com/efd131/la-actividad-ludica-en-educacion-inicial.htm>).

MOTTA, Jesús Alberto "La actividad lúdica como estrategia pedagógica en educación inicial" (2004). Internet: (<http://www.efdeportes.com/efd131/la-actividad-ludica-en-educacion-inicial.htm>).

LEAL SIERRA, Liesel, Slideshare "¿Qué es lúdica?" (<http://es.slideshare.net/liesellealsierra/qu-es-ludica?>).

TORRES. "La actividad lúdica como estrategia pedagógica en educación inicial" (2004). Internet: (<http://www.efdeportes.com/efd131/la-actividad-ludica-en-educacion-inicial.htm>).

WAICHMAN. "La actividad lúdica como estrategia pedagógica en educación inicial" (2000). Internet: (<http://www.efdeportes.com/efd131/la-actividad-ludica-en-educacion-inicial.htm>).



Los Libertadores  
Fundación Universitaria

## 10. ANEXOS

### Anexo A: Encuesta a padres de familia.

ENCUESTA A PADRES DE FAMILIA

1. ¿Considera que es importante la adquisición del conocimiento en sus hijos?

Si  No

¿Por qué?  
Al tener conocimientos suficientes en el área de mas ayudado en un futuro se pueden desempeñar en ella.

2. ¿Tu hijo muestra agrado e interés por adquirir los conocimientos en el entorno escolar?

Si  No

¿Por qué?  
Yo que pienso que el conocimiento se hace valioso e importante para la sociedad.

3. ¿Es consciente de la apatía o el interés que pone su hijo en los proceso de formación educativa brindados por la institución?

Si  no

¿Por qué?  
Yo que se apena por sus compromisos escolares y sobretodo la conquista de retos.

4. ¿Su hijo (a) sale y llega interesado por el estudio?

Si  No

¿Por qué?  
Cada día se enriquece y fortalece no solo su ser si no su intelecto.

5. ¿Acompaña a su hijo en el proceso de formación brindado por la institución educativa?

Si  No

¿Por qué?  
Es bueno involucrarse al apoyar su formación además de saber como va en conocimiento y año escolar.



## Anexo B: Encuesta a educadores

ENCUESTA A EDUCADORES

1. ¿Considera que los estudiantes presentan apatía frente a la adquisición del conocimiento?

Si X No \_\_\_\_\_

¿Por qué?  
Gran parte de la población estu-  
dianil de nuestra zona interese  
(suma la diversión y las relaciones).

2. ¿Considera que las prácticas pedagógicas influyen en la apatía que presentan los estudiantes en la adquisición del conocimiento?

Si X No \_\_\_\_\_

¿Por qué?  
En algunas ocasiones la monotonía  
puede influir.

3. ¿Considera que la lúdica modifica esta actitud en los estudiantes frente a los procesos enseñanza - aprendizaje?

Si X No \_\_\_\_\_

¿Por qué?  
En algunas ocasiones si dependiendo  
de la actitud del estudiante.

4. ¿Crees que existen causas puntuales que originan apatía frente a su proceso formativo?

Si X No \_\_\_\_\_

¿Por qué?  
\* las bases de formación familiar.  
\* Poca motivación para alcanzar un  
proyecto de vida.  
\* El facilismo.

5. ¿Considera que es importante la lúdica en la práctica pedagógica?

Si X No \_\_\_\_\_

¿Por qué?  
Motiva, estimula y ayuda a variar  
la práctica.



## Anexo C: Encuesta a estudiantes

### ENCUESTA ESTUDIANTES

1. ¿Qué te motiva a estudiar?

Me motiva estudiar, sí, porque se que estudiando aprendo a ser cada día mejor.

2. ¿Qué te agrada de la Institución?

Me agrada los profesores que está Institución tiene, me agrada todo el cronograma que el rector hace y planea y más que todo me agrada la convivencia escolar.

3. ¿Cuál es tu proyecto de vida?

Es terminar mis estudios del bachillerato, y luego ya salir al mundo real, estudiar salud ocupacional, psicología y pediatría y hacer muchísimas cosas después de eso.

4. ¿Qué es lo que te agrada de los educadores en cuanto a la adquisición del conocimiento?

Anteriormente me iba mal en matemáticas y gracias al profesor he adquirido conocimientos buenos que me ayudaron a ser mejor.

5. ¿Cuál es el área que más te agrada?, cual no. ¿Por qué?

Me agrada: Química; porque me gusta todo lo relacionado con reacciones.  
No me agrada: Artística porque no me gusta casi dibujar y no me gusta todo lo relacionado con creatividad.

res  
itaria

Anexo D: Actividad 1 La narrativa.



dores  
iversitaria

Anexo E: Actividad 2 El plan de Dios para el Hombre es un plan de vida

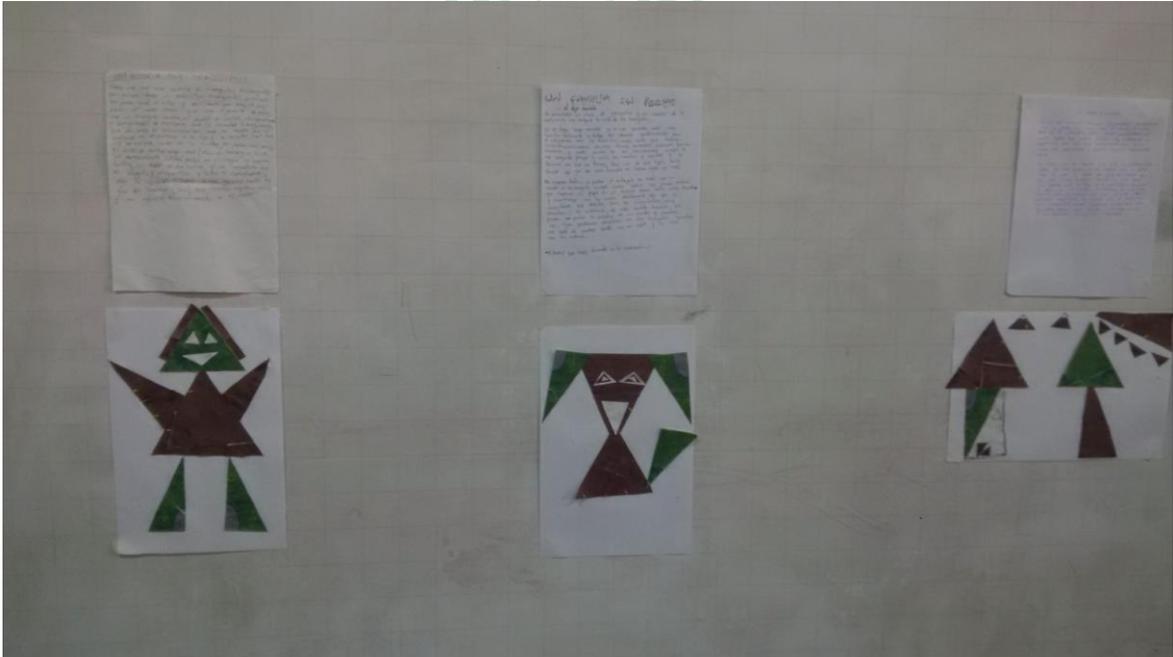


S  
ria

Anexo F: Actividad 3 Juguemos con los triángulos.



Actividad 3 Juguemos con los triángulos.



### Actividad 3 Juguemos con los triángulos.

## UN FAMILIA SIN REGLAS

... el hijo torcido

Me encontraba en clase de geometría y en medio de la explicación me imagine la vida de los triángulos...

En un lugar cuyo nombre ya ni me acuerdo vivía una familia diferente a todas las demás conformada por 3 integrantes era la familia mas recta que había conocido caminaban de una forma extraña siempre tenían numeros y cada punta se les nombraba aunque er me pregunto porque a veces les cambia el nombre y la posición en que se paran, pero uno de sus hijos salió torcido ya que en esos tiempos no habían reglas en casa.

Así empezó todo... mi padre el rectángulo se casó con mi madre la acutángulo aunque nadie sabía las horas extras que suponía mi papá en el trabajo para salir mas tarde y encontrarse con su esposa obtusángulo ya que le encantaban sus ángulos pues los encontraba muy atractivos... Al enterarse de esta terrible traición mi padre se partió la vicedíriz de mi madre y nosotros los hijos quedamos divididos en dos triángulos iguales una parte de nosotros quedó con mi papá y la otra con mi mamá...

-¡Joven! que hace dormido en la evaluación...?

Anexo G: Actividad 4 Conozcamos nuestro continente: América.



