

**La Lúdica, una estrategia Pedagógica para fortalecer la Motivación en los Estudiantes
adultos de la Institución Educativa Isaac Tacha Niño de Villavicencio.**

Trabajo Presentado Para Obtener El Título de Especialista en Pedagogía De La Lúdica

Fundación Universitaria los Libertadores

María Inés Vergara Rivera & Leidy Johanna Vergara Rivera.

Villavicencio, Agosto 2016

Copyright © 2016 por María Inés Vergara Rivera y Leidy Johanna Vergara Rivera.

Todos los derechos reservados.

Dedicatoria

Por permitirnos vivir y darnos el privilegio de capacitarnos a **DIOS**.

Porque disfruto y aprendió de nuestras manualidades a **SAMUEL**.

Por el don de ayudarnos a nuestra **FAMILIA**.

Por sus caminos de enseñanza a los **DOCENTES**.

Por la colaboración brindada y abrírnos la puerta al conocimiento a la **UNIVERSIDAD**.

Resumen

El siguiente proyecto de investigación expone el desarrollo de las actividades lúdicas para estimular el proceso motivacional de los adultos en el ciclo 1 fortaleciendo y explorando sus vivencias. Con el propósito de lograr armonía y gusto en el proceso de adquisición de las temáticas; útiles en su proceso de crecimiento personal como ser activo y participe de la sociedad.

De igual manera que el proceso que se llevó otorgándole a cabo en el transcurso de la investigación formativa, permite unir el mundo del maestro con lo vivido en la escuela, otorgándole sentido a la práctica pedagógica de las investigadora, con el fin de ofrecer un modelo activo, desde los diversos aportes obtenidos por los teóricos que fundamentan el papel motivacional en los adultos ante la adquisición del conocimiento, teniendo en cuenta sus necesidades e intereses inmediatos; logrando una disposición voluntaria del estudiante, que lo motive a participar de su formación integral.

Bajo esta misma perspectiva se crea un proyecto motivacional de Aula “Onda motivacional” como mecanismo de intervención que facilitara el proceso de motivación y adquisición de aprendizaje de los adultos del aula ciclo 1, reconociendo el contexto y vinculación de agentes externos (familia, comunidad) que contribuyen de una u otra forma intervienen permanentemente en el proceso. Optimizando la calidad de vida de los estudiantes y su gusto por adquirir los conocimientos aplicables dentro y fuera del ambiente escolar.

Palabras claves: motivación escolar, necesidades educativas, lúdica, participación activa

Abstract

The following research project describes the development of recreational motivational process to encourage adults in cycle 1 strengthening their experiences and exploring activities. In order to achieve harmony and taste in the process of acquiring thematic; useful in the process of personal growth as being active and participate in society.

Just as the process that was giving out during formative research, can unite the world of teacher I lived in school, giving meaning to the pedagogical practice of research, in order to provide a model active from the various inputs obtained by the theoretical underpinning the motivational role in adults with the acquisition of knowledge, taking into account their needs and immediate interests; achieving a voluntary disposition of the student, that motivates you to participate in their comprehensive training.

Under this same perspective a motivational classroom project "motivational wave" is created as intervention mechanism to facilitate the process of motivation and acquisition of adult learning classroom cycle 1, recognizing the context and linking external agents (family, community) that contribute one way or another permanently involved in the process. Optimizing the quality of life of students and their taste for acquiring knowledge applicable inside and outside the school environment.

Keywords: school motivation, educational, recreational, active participation

Tabla de contenidos

Capítulo 1.....	10
1.1 Planteamiento Del Problema.....	10
1.2 Formulación del problema.	11
1.3 Justificación.....	11
1.3 Objetivos	13
1.3.1 Objetivo General.....	13
1.3.2 Objetivos específicos.....	13
Capítulo 2.....	14
2.1 Marco contextual.....	14
2.2 Antecedentes	15
2.3 Marco Teórico	16
2.3.1 La Motivación	16
2.3.2 La motivación del alumno adulto.....	18
2.3.3 La motivación y su importancia para el aprendizaje.....	19
2.3.4 Lúdica.....	19
2.3.5 Pedagogía	22
2.4 Marco Legal	23
Capítulo 3.....	25
3.1 Tipo de Investigación: Los proyectos de intervención.....	25
3.1.1 Tipo de intervención.....	25
3.2 Población y Muestra.....	26
3.3 Instrumentos	26
3.4 Resultados y análisis de la aplicación de los instrumentos.	26
3.4.1 Procesamiento de las encuestas de los docentes.....	26
3.4.2 Procedimiento de la encuesta de los estudiantes.....	31
3.5 Diagnostico.....	35
3.6 Variables	37
Capítulo 4.....	39
4.1 Propuesta de intervención:	39

4.2 Descripción de la propuesta	39
4.3 Justificación.....	39
4.4 Objetivos	41
4.4.1 Objetivo General.....	41
4.4.2 Objetivos Específicos	41
4.5 Estrategias y Actividades	41
4.6 Personas responsables	58
4.7 Beneficiarios de la propuesta	59
4.8 Recursos (humanos, técnicos, didácticos, etc.)	59
4.9 Evaluación y seguimiento	59
4.10 Indicadores de logro	59
4.11 Cronograma.....	61
Capítulo 5.....	62
Conclusiones	62
Listas de Referencias	64
Anexos	65

Lista de tablas

Tabla 1.Marco legal	24
Tabla 2: Porcentaje según respuesta de los docentes a la pregunta 1.	27
Tabla 3: Porcentaje según respuesta de los docentes a la pregunta 2	27
Tabla 4: Porcentaje según respuesta de los docentes a la pregunta 3.	28
Tabla 5: Porcentaje según respuesta de los docentes a la pregunta 4.	29
Tabla 6: Porcentaje según respuesta docente a la pregunta 5.	30
Tabla 7: Porcentaje según respuesta estudiantes a la pregunta N° 1.	31
Tabla 8: Porcentaje según respuesta estudiantes a la pregunta N° 2.	32
Tabla 9: Porcentaje según respuesta estudiantes a la pregunta N°3.	33
Tabla 10: Porcentaje según respuesta estudiantes a la pregunta N°4.	34
Tabla 11: Porcentaje según respuesta estudiante la pregunta N°5.....	35
Tabla 12: Análisis de variables docentes.	37
Tabla 13: Análisis de variables estudiantes	38
Tabla 14: Estrategias y actividades	41
Tabla 15: Porcentaje según respuesta de los docentes a la evaluación del taller N°1.	43
Tabla 16: Diario de campo taller N°1: Circulo de los recursos didácticos.....	44
Tabla 17: Porcentaje según respuesta de los docentes a la evaluación del taller N° 2.	46
Tabla 18: Diario de campo del taller N°2: Dejando Huella.....	47
Tabla 19: Porcentaje según respuesta de los estudiantes a la evaluación del taller N° 1.	49
Tabla 20: Diario de campo del taller N° 1: Descubriendo sus necesidades y motivaciones.	50
Tabla 21: Porcentaje según respuesta de los estudiantes a la evaluación del taller N°2	53
Tabla 22: Diario de campo del taller N° 2: La vida a escena.	54
Tabla 23: Porcentaje según respuesta de los estudiantes a la evaluación del taller N° 3.	56
Tabla 24: Diario de Campo del taller N°3: La banca.	58
Tabla 25: Cronograma de actividades.....	61

Lista de figuras

Figura 1 Piramide de Maslow, Jerarquia de las necesidades.	18
Figura 2: Porcentaje según respuesta de los docentes a la pregunta 1.	27
Figura 3: Porcentaje según respuesta de los docentes a la pregunta 2.	28
Figura 4: Porcentaje según respuesta de los docentes a la pregunta 3.	29
Figura 5: Porcentaje según respuesta de los docentes a la pregunta 4.	30
Figura 6: Porcentaje según respuesta docente a la pregunta 5.	30
Figura 7: Porcentaje según respuesta estudiantes a la pregunta N°1.	31
Figura 8: Porcentaje según respuesta estudiantes a la pregunta N°2.	32
Figura 9: Porcentaje según respuesta estudiantes a la pregunta N°3.	33
Figura 10: Porcentaje según respuesta estudiantes a la pregunta N°4.	34
Figura 11: Porcentaje según respuesta estudiante la pregunta N°5.	35
Figura 12: ¿Cree usted que se puede innovar las estrategias lúdicas utilizadas?	43
Figura 13: ¿Qué estrategia pedagógica aplicas?	46
Figura 14: ¿Cómo se puede aplicar lo aprendido en su vida?	49
Figura 15: ¿Qué les motiva a culminar sus estudios?	53
Figura 16: ¿Cuál es la única forma de motivar?	57
Figura 17 Evaluación y seguimiento.....	59

Capítulo 1

El problema

1.1 Planteamiento Del Problema.

En un contexto de estrato 0 a 1 como el del Barrio La reliquia, la institución educativa es consciente de la imperiosa necesidad de los adultos adquirir conocimientos significativos por medio del juego, hábitos culturales, etc. Puesto que en el entorno el ciclo 1 de la nocturna, es donde se pone en juego, los saberes, las acciones y las actitudes que hacen que los estudiantes se sientan más estimulados. Así mismo en la Institución Educativa Isaac Tacha Niño, a través de la práctica educativa, se han podido evidenciar algunas problemáticas, tales como la imperceptible cantidad de estudiantes en los salones de clases; debido al desinterés de la comunidad alrededor de la institución y esta situación que es frecuente e ignorada. Problemáticas que influyen en el desarrollo cognoscitivo y social de los educandos. De la misma manera se encuentra que el aula de clases resulta ser muy inadecuada para los estudiantes, lo que imposibilita una clase lúdica y rica en juegos, asimismo el calor que se presenta en las noches es impresionante, tanto para la maestra como para los adultos, afectando la concentración directa en el desarrollo de la clase, el estrés también en una de las consecuencias de este factor, al igual que la poca participación de los familiares en el proceso educativo, pues su asistencia es escasa a las diversas actividades que requieren de su compromiso y responsabilidad. Los anteriores elementos perturban notoriamente los procesos motivacionales de los adultos, ya que las incomodidades para trabajar por parte de las maestras y estudiantes son bastantes, la Así mismo se logró establecer por medio de la observación que en el comportamiento de los adultos se presenta: apatía, incomodidad, indiferencia ante las actividades, falta de interés, falta de motivación, distracción en su desempeño para realización de actividades en el aula.

Bajo esta misma perspectiva a través de una indagación (charlas) entorno a la caracterización de la familia, se puede ver que hay algunos factores que son influyentes en los comportamientos de motivación en los adultos desde el ambiente familiar; como son el tipo de familia donde el nivel educativo, no supera la básica primaria, y el nivel socio económico no supera el salario mínimo vigente, algunos son desmovilizados, vendedores ambulantes, aseadoras, entre otras. Aduciendo que no hay sentido de pertenecía, no tienen tiempo para participar del proceso educativo por horarios de trabajo que les impide estar pendientes de sus tareas, y al llegar a casa, desean descansar, además ellos opinan el no tener la preparación suficiente y se desmotivan; solo llegan a tratar de descansar, para la jornada que les espera al otro día.

Cabe señalar que manifestaron que si había un acompañamiento, aclarando que es por parte de vecinos o compañeros de trabajo que saben leer y escribir. Sin embargo la calidad de trabajos de los adultos, solo una minoría presenta trabajos, pero son tan perfectos que evidencian que son elaborados por los adultos que les colaboran; esto nos permite analizar que aunque los adultos tienen acompañamiento no presenten actitud positiva frente al proceso motivacional.

1.2 Formulación del problema.

¿La Lúdica como Estrategia Pedagógica fortalece la Motivación en los estudiantes adultos de La Institución Educativa Isaac Tacha Niño Ciclo I-Nocturna de Villavicencio- Meta?

1.3 Justificación

Al hablar sobre los diferentes factores que influyen en la motivación escolar de estudiantes adultos, existe una serie de situaciones que hacen que los estudiantes se vean motivados a aprender o en su defecto se halle el desinterés ante las actividades en el aula. Descubriendo la

gran importancia que posee el evidenciar estos factores, pues es así como logramos incidir en el problema detectado.

En este sentido, para que el estudiante adulto se sienta motivado a aprender unos contenidos de forma significativa es necesario que pueda atribuir sentido (utilidad del tema) a aquello que se le propone. Eso depende de muchos factores familiares, escolares y sociales, pero fundamentalmente depende de cómo se le presenten la situación de aprendizaje, lo atractiva e interesante que le resulte al estudiante para implicarse activamente en un proceso de construcción de significados. Es así como por medio del proyecto pedagógico de aula “la onda motivacional” de esta investigación, se puedan presentar una serie de actividades integradoras que promuevan en el estudiante adulto el aprendizaje significativo y la motivación necesaria para adquirirlo.

De igual manera es favorable indicar la importancia que tiene este trabajo de investigación en el ámbito escolar, social y para las investigadoras; al detectar los factores que influyen en la motivación escolar de los adultos- educación nocturna se logrará caracterizar no solo metodologías y conductas, sino que también se evidencia una problemática escolar latente en muchas aulas escolares; y a través de diversas estrategias dar solución al problema planteado.

Por lo cual este proyecto se realiza pensando en emplear actividades lúdicas- motivacionales que lleven a los docentes y a la institución educativa a innovar e incorporar las prácticas pedagógicas metodologías en el desarrollo de las clases, buscando lo significativo, partiendo de las experiencias cotidianas de los estudiantes adultos.

Con estos elementos, se da apertura para demostrar como la motivación hace parte inherente al proceso escolar de los estudiantes adultos de ciclo 1-educacion nocturna, asumiendo con ello

el compromiso de toda la comunidad educativa para implementar estrategias lúdicas y pedagógicas para el mejoramiento de la calidad educativa de las personas adultas.

Con estos elementos, se da apertura para demostrar como la motivación hace parte inherente al proceso escolar y al desarrollo integral de los estudiantes del ciclo uno de la nocturna.

Asumiendo con ello el compromiso de implementar estrategias lúdicas para el mejoramiento de la calidad de la educación adulta.

1.3 Objetivos

1.3.1 Objetivo General

Establecer la pertinencia de la aplicación de una estrategia pedagógica basada en la lúdica en el mejoramiento de la motivación frente al aprendizaje de los estudiantes de ciclo 1- modalidad nocturna de la Institución Educativa Isaac Tacha Niño.

1.3.2 Objetivos específicos

- Identificar la problemática actual de las estrategias didácticas en el aula de clase realizando un diario de aula.
- Diseñar una propuesta pedagógica motivacional, para lograr el interés por aprender de los adultos en el aula.
- Desarrollar la propuesta motivacional con los estudiantes del ciclo uno de la nocturna, para lograr el interés y valoración de los nuevos aprendizajes.
- Evaluar los aspectos positivos y negativos de la propuesta motivacional.

Capítulo 2

Marco de referencia

2.1 Marco contextual

La institución Colegio Isaac Tacha niño de Villavicencio está ubicada a los 4°07'55.87' Latitud Norte y 73°33'08.22' Longitud Oeste, al oriente de la vereda Caños Negros sobre la vía a Catama en el Km 8, sobre la margen izquierda de la carretera, frente a la hacienda de propiedad de la familia Sabogal Mejía.

La vereda Caños Negros se encuentra en la parte norte del municipio de Villavicencio, presentado los siguientes límites: Al norte el río Guatiquía y el municipio de Restrepo, al sur el río Guatiquía y la vereda de Apiay, al oriente con el municipio de Villavicencio, al occidente con el centro del municipio de Villavicencio.

La Institución Educativa Isaac Tacha Niño se localiza en el centro de la carretera antigua que conduce hacia la vereda de Puerto Porfía del municipio de Puerto López. Según sus pobladores, los educandos se trasladaban a pie por carreteras destapadas hasta el colegio Caldas y la escuela Marco Fidel Suarez. Por las grandes dificultades que se presentaban para llegar a estos centros educativos y asistir normalmente a clases, por la falta de una carretera apropiada, los padres de familia de la época se pusieron en la tarea de trabajar unidos para lograr la construcción de la escuela. Después de varias reuniones al fin lograron que el señor Secundino Hernández donara una hectárea de terreno para la construcción de la escuela, a lo cual reunieron otros colaboradores con el material y la mano de obra en el año 1946.

Como uno de los centros educativos del sector se encuentra allí la institución educativa oficial Colegio Isaac Tacha Niño, la misma que alberga a los niños, niñas, adolescentes, jóvenes y

adultos hijos de las familias antes descritas, quienes además de ser miembros de comunidades en el marco de NBI (necesidades básicas insatisfechas), afrontan todos los traumas socio culturales, económicos y políticos derivados de las afectaciones que han recibido y reciben sus familias.

2.2 Antecedentes

Los antecedentes de una investigación se refieren a los estudios e investigaciones realizados con anterioridad y que tienen que ver con la problemática presentada, en este caso partículas la aplicación de estrategias pedagógicas para fortalecer la motivación en los estudiantes adultos.

Título: La lúdica en la motivación de los estudiantes de grado quinto de la institución educativa Enrique Olaya Herrera.

Autor: Salazar Vásquez, Ana Cecilia y Carabalí, María Mercedes (2015)

La lúdica, tomada como actividad motivadora de los estudiantes de grado quinto de la institución educativa Enrique tiene Olaya Herrera del corregimiento los Piles del municipio de Palmira, tiene gran importancia, pues contribuye a mitigar factores ya existentes de carácter familiar, social, económico y pedagógico, entre otros que son los que generan el desinterés de los estudiantes, bajando el rendimiento académico y la autoestima de estos. Con la atención centrada en la familia y la escuela se pretende que la lúdica ayude a encontrar soluciones al problema de la desmotivación por la que están pasando nuestros estudiantes de grado quinto la cual se ve reflejada en el bajo rendimiento académico de los niños y la deserción escolar. Desde esta perspectiva, la motivación juega un papel determinante dado que se toma como un proceso íntimo que activa, guía y mantiene la conducta del individuo a lo largo del tiempo; así como también el uso de estrategias lúdicas que apoyen y enriquezcan la didáctica en el proceso de la enseñanza.

Título: Abordaje de la motivación de las personas que trabajan en organizaciones de servicio social

Autor: Blandon Arias, Dora Inés y Patiño Mejía, Isabel Cristina. (2000)

Esta monografía realiza una revisión bibliográfica a través de distintos medios, retoma las principales investigaciones relacionadas con la motivación y elabora una síntesis conceptual de diferentes enfoques teóricos acerca de esta, dentro de las cuales se encuentra la teoría de las necesidades sociales de David Mc Clelland a la luz de la cual se construyó un instrumento de medición cuantitativo. Dicho instrumento es una prueba de medición objetiva y cuantitativa de necesidades y factores motivacionales, posible de aplicar e interpretar en organizaciones de servicio social por personas que no necesariamente sean expertas en el psiquismo humano.

2.3 Marco Teórico

En el marco teórico se señalan las teorías, conceptos y definiciones que tienen relación con las variables del estudio y que sustentan la problemática expuesta, en este caso: motivación, lúdica y pedagogía.

2.3.1 La Motivación

La palabra motivación proviene de los términos latinos motus (“movido”) y motio (“movimiento”). La motivación es aquello que impulsa a una persona a realizar determinadas acciones y a persistir en ellas hasta el cumplimiento de sus objetivos. El concepto también se encuentra vinculado a la voluntad y al interés. En otras palabras, la motivación es la voluntad para hacer un esfuerzo y alcanzar ciertas metas.

La motivación implica la existencia de alguna necesidad, ya sea absoluta, relativa, de placer o de lujo. Cuando una persona está motivada a “algo”, considera que ese “algo” es necesario o conveniente. Por lo tanto según Maslow (2010) citado por Salvador:

La motivación es el lazo que lleva esa acción a satisfacer la necesidad. En este sentido, la motivación se convierte en un activador de la conducta humana. Los estados motivacionales, lo mismo que los actitudinales, se generan por efecto de un conjunto de factores o variables que se interaccionan. (pg. 08)

2.3.1.1 Teoría De Las Necesidades De Maslow

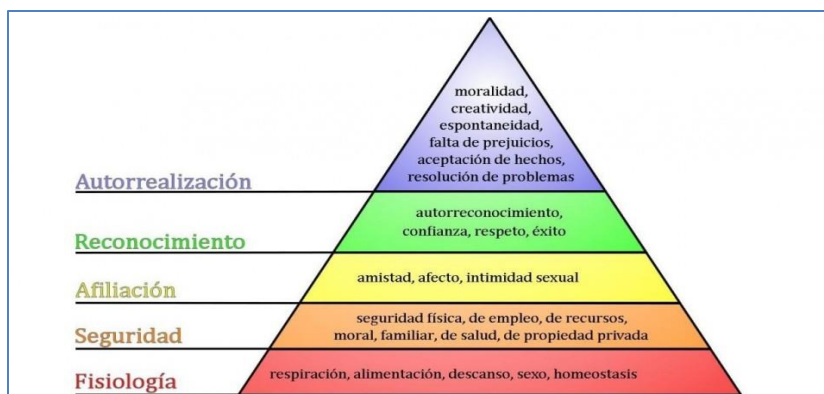
La teoría de las necesidades de Maslow hace parte del marco teórico ya que propone la teoría de la motivación humana.

En 1943, Maslow propone su “Teoría de la Motivación Humana” la cual tiene sus raíces en las ciencias sociales y fue ampliamente utilizada en el campo de la psicología clínica; a su vez, se ha convertido en una de las principales teorías en el campo de la motivación, la gestión empresarial y el desarrollo y comportamiento organizacional. La Teoría de la Motivación Humana, según Maslow (1943) citado por Salvador propone:

Una jerarquía de necesidades y factores que motivan a las personas; identificando cinco categorías de Necesidades y se construye considerando un orden jerárquico ascendente de acuerdo a su importancia para la supervivencia y la capacidad de motivación”. (Reid, 2008, pg.09)

La figura, muestra la jerarquía de necesidades propuesta por Maslow representadas en forma de una pirámide:

Figura 1 Piramide de Maslow, Jerarquía de las necesidades.



Fuente: http://es.wikipedia.org/wiki/Pirámide_de_Maslow

2.3.2 La motivación del alumno adulto

El aprendizaje del adulto, requiere de importante y fuerte motivación que permita vencer las muchas dificultades, y promover los múltiples esfuerzos, que son necesarios para superarlas. Esto se ve facilitado mediante una disposición cognitiva adecuada, junto a un plan estratégico, sostenidos mediante la voluntad de aprender (González, 1997).

Según Monreal (1995) los distintos modelos que tratan de responder a las motivaciones de los adultos, se encuentran relacionados con los procesos evolutivos como son: el de Huberman, el empírico de Levinson, el clínico de Havighurst y de Eroikson. Todos estos modelos responden a criterios de asociación entre ciertos aspectos, características, intereses y motivaciones de los adultos en clara referencia a su edad. Los modelos dividen el ciclo evolutivo en periodos más pequeños, que comprenden un determinado rango de edad, aunque estos periodos difieren de unos modelos a otros, los intervalos no son regulares. Tampoco se corresponden unos intervalos con otros.

2.3.3 La motivación y su importancia para el aprendizaje

La motivación en el aprendizaje se representa como motivación primaria o interna y motivación secundaria o externa.

- La motivación primaria: La motivación primaria o interna “surge del objeto de estudio mismo, y, según GertSolmecke, (2005) une a la persona con su ambiente, en forma directa, lo cual motiva al estudiante sin intervención pedagógica”(Cofer,1984:181). Este tipo de motivación, orientada hacia el objeto de estudio, se distingue por la congruencia entre intereses de estudio y metas fijadas por el alumno. Muchas veces se refieren a motivos de su especialidad, motivos culturales y espirituales o cognitivos. Pero también los motivos sociales y los emocionales pueden acompañar estos motivos cognitivos, y, con el tiempo, pueden convertirse en una motivación primaria.

- La motivación secundaria despierta el interés hacia un objeto de estudio por factores secundarios y no por la materia misma; por consiguiente, no se trata de una motivación intrínseca, sino extrínseca. Estos factores pueden referirse a cuestiones sociales y emocionales, fuera del objeto. Por ejemplo, en el alumno se despierta el interés por un objeto de estudio, debido a la simpatía hacia un maestro, la aceptación ante sus compañeros, expectativas profesionales o por experiencias de castigo y de recompensa (Johnmarshall, 1997), entre otras.

2.3.4 Lúdica

Proviene del latín ludu, dicese de lo perteneciente o relativo al juego. El juego es lúdico pero no todo lo lúdico es juego. La lúdica se proyecta como una dimensión del desarrollo del ser humano siendo parte constitutiva del ser humano, como factor decisivo para lograr enriquecer los procesos. La lúdica, se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, sentir, expresarse

y producir emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que pueden llevarnos a gozar, reír, gritar o inclusive llorar en una verdadera manifestación de emociones, que deben ser canalizadas adecuadamente por el facilitador del proceso.

Siempre hemos relacionado a los juegos con la infancia y mentalmente hemos puesto ciertas barreras que han estigmatizado a los juegos en una aplicación seria y profesional y la verdad es que ello dista mucho de la realidad. Los juegos pueden estar presentes en las diferentes etapas de los procesos de aprendizaje del ser humano, inclusive en la edad adulta.

Karl Groos²² (1861-1946) a finales del siglo XIX inicia los trabajos de investigación psicológica, quien define una de las teorías relacionadas con el juego, denominada “Teoría del juego”, en la cual caracteriza al juego como un adiestramiento anticipado para futuras capacidades serias. Es a partir de los estudios efectuados por filósofo, psicólogos, pedagogos y andragogos, que han surgido diferentes teorías que han tratado de dar diversas definiciones acerca del juego.

El principal exponente sobre la lúdica y sus efectos sobre la cultura es Johan Huizinga, un historiador holandés que investigó y reconstruyó las formas de vida y las pautas culturales del pasado a partir de las manifestaciones lúdicas y en especial el juego. Este es considerado como fenómeno cultural cargado de significaciones y de función social. La cultura brota del juego, pero este no puede ser concebido como una de las tantas manifestaciones de ésta, pues el juego existió antes de toda cultura y por tanto, esta actividad no puede vincularse a ninguna forma de concepción del mundo (Huizinga, 1968, p.17).

Huizinga (1968), explica que el juego, como cualquier otra actividad cultural, cuenta con un número de características.

- El juego es una actividad libre, por lo que no puede ser fruto de la imposición, sino que debe brotar del placer; el niño y el animal juegan por el simple gusto que este produce. Así, un componente esencial del juego es la alegría, el placer de la entrega absoluta.
- El juego no es la vida propiamente dicha. Por esta razón, la actividad lúdica, permite escapar de la propia vida, para trasladarse a una realidad prestada que permite a la persona jugar a ser otra.
- El juego tiene sus propios límites de tiempo y espacio. Por este motivo, puede repetirse en cualquier momento.
- En el juego exige un orden y por eso está cargado de belleza, ritmo y armonía, lo que lo define, además, como una actividad estética.
- El juego debe tener sus propias reglas.

El juego, lejos de la concepción social que se tiene de él como algo trivial o no serio; es una de las manifestaciones más significativas de la raza humana, pues de éste surgen actos tan importantes como el culto y el rito. Es importante resaltar la importancia del juego en las diferentes etapas de la historia, ya que en cada una de ellas podemos ver los beneficios que éste ha traído a la educación experiencial. Las culturas antiguas se valían del mito para explicar lo terreno, mediante su conexión con lo divino. Estos no son más que bromas y los rituales son puro juego. En el mito y en el culto es donde tienen su origen las grandes fuerzas impulsivas de la vida cultural: derecho, orden, tráfico, ganancia, artesanía, arte, poesía, erudición y ciencia. Todas estas actividades tienen su origen en la actividad lúdica, sin perder su carácter de actividades sagradas. Además, aun cuando la risa se vincula al juego, este no pierde su seriedad debido al compromiso que asumen los participantes (Huizinga, 1968, p, 75).

2.3.5 Pedagogía

La palabra pedagogía tiene su origen en el griego antiguo *pedagogos*. Este término estaba compuesto por *paidos* (niño) y *gogìa* (llevar o conducir). Por lo tanto, el concepto hace referencia al esclavo que llevaba a los niños a la escuela.

Algunos autores definen a la pedagogía como ciencia, como arte, saber o disciplina, pero todos coinciden en que la pedagogía es la ciencia de la educación y que es el conjunto de normas, principios y leyes que se encarga de regular el proceso educativo.

Luis Arturo Lemus (1969) niega que la pedagogía sea un arte, pero que la educación si lo es dice que “la pedagogía tiene por objeto el estudio de la educación, esta si puede tener las características de una obra de arte ... la educación es eminentemente activa y práctica, se ajusta a normas y reglas que constituyen los métodos y procedimientos, y parte de una imagen o comprensión del mundo, de la vida y del hombre para crear o modelar una criatura humana bella ...cuando la educación es bien concebida y practicada también constituye un arte complicado y elevado. Pues se trata de una obra creadora donde el artista, esto es el maestro, debe hacer uso de su amor, inspiración, sabiduría y habilidad”.

Según Ricardo Nassif (1978) la pedagogía se ocupa de dos aspectos primero de un cuerpo de doctrinas que explican el fenómeno de la educación, y el segundo busca conducir las actividades del proceso educativo.

Ortega y Gasset (1891 – 1955). Ve a la pedagogía como una corriente filosófica que explica los problemas educativos de una manera de sentir y pensar sobre el mundo. La pedagogía como ciencia abarca la totalidad de los conocimientos adquiridos en fuentes examinadas con rigor crítico, fundándolos en bases objetiva y con un orden lógico.

Al referirnos a una concepción actual de la pedagogía tomamos el concepto que nos dice que: “La pedagogía es el conjunto de saberes que se aplican a la educación como fenómeno típicamente social y específicamente humano. Es por tanto una ciencia de carácter psicosocial que tiene por objeto el estudio de la educación con el fin de conocerla, analizarla y perfeccionarla. La Pedagogía es una ciencia aplicada que se nutre de disciplinas como la sociología, la economía, la antropología, la psicología, la historia, la filosofía o la medicina.” (Sanchez. B. Verónica. UTPL. 2010)

2.4 Marco Legal

Tabla 1.Marco legal

NORMATIVA	CONCEPTOS
Ley 115 de (1994)	En donde se establece: Son principios básicos de la educación de adultos: - Desarrollo Humano Integral, según el cual el joven o el adulto, independientemente del nivel educativo alcanzado o de otros factores como edad, género, raza, ideología o condiciones personales, es un ser en permanente evolución y perfeccionamiento, dotado de capacidades y potencialidades que lo habilitan como sujeto activo y participante de su proceso educativo, con aspiración permanente al mejoramiento de su calidad de vida; - Pertinencia, según el cual se reconoce que el joven o el adulto posee conocimientos, saberes, habilidades y prácticas, que deben valorarse e incorporarse en el desarrollo de su proceso formativo; - Flexibilidad, según el cual las condiciones pedagógicas y administrativas que se establezcan deberán atender al desarrollo físico y psicológico del joven o del adulto, así como a las características de su medio cultural, social y laboral; - Participación, según el cual el proceso formativo de los jóvenes y los adultos debe desarrollar su autonomía y sentido de la responsabilidad que les permita actuar creativamente en las transformaciones económicas, sociales, políticas, científicas y culturales, y ser partícipes de las mismas.
Decreto 3011 de Diciembre 19 de 1997	Por el cual se establecen normas para el ofrecimiento de la educación de adultos y se dictan otras disposiciones. Los programas de educación básica y media de adultos estarán orientados a la apropiación y recreación de los elementos de la cultura nacional y universal, teniendo en cuenta las condiciones socioculturales de la población de que trata el presente decreto, para hacer posible la satisfacción de sus necesidades fundamentales que le permita una efectiva participación en la vida social, a través de procesos formales equiparables a los niveles del sistema educativo regular. Este servicio educativo impulsará procesos de contextualización educativa a nivel territorial, local y comunitario, que permitan la construcción de propuestas curriculares pertinentes y socialmente relevantes. (Art 9°)
Ley 1098 de 2006, Art. 41	De esta forma se toma como referencia el Título II capítulo obligaciones del Estado de la sociedad y el Estado: quienes tienen el compromiso y responsabilidad de garantizar un ambiente escolar respetuoso de la dignidad y los Derechos Humanos, para la promoción del buen trato y una formación integral, con el propósito de asegurar los medios y condiciones que les garanticen la permanencia en el sistema educativo y el cumplimiento de su ciclo completo de formación.

Fuente: elaboración propia

Capítulo 3

Diseño metodológico

3.1 Tipo de Investigación: Los proyectos de intervención

El presente trabajo se considera un proyecto de intervención debido a que en ella se desea identificar cuáles son los niveles motivacionales de los estudiantes, se busca ofrecer acercamiento y comprensión del hacer de los educandos describir si esta es motivo de deserción de la comunidad adulta en la institución Isaac tacha niño. Esta investigación se enfoca en el análisis motivacional de los estudiantes del ciclo uno y su relación académica. El enfoque cualitativo busca comprender la perspectiva de los participantes (comunidad a la que se investiga) acerca de la motivación y sus experiencia en la institución, y su interés personal por aprender o el incentivo que les ofrece el gobierno por asistir a aprender. El siguiente trabajo proyecto busca alternativas para cambiar la mentalidad que se tiene de la escuela por medio del aprendizaje motivacional estrategia de intervención que transformen la calidad de vida de los educandos.. Por lo cual, Bernstein Basil (citado por Díaz, 2011) distingue “la práctica pedagógica como transmisor cultural, como forma social y como contenido específico, mirando el proceso y el contenido de lo que ocurre dentro de la escuela en términos de la estructura interna” (p. 21). Según su alcance la investigación que se está realizando es de tipo descriptivo.

3.1.1 Tipo de intervención

El diseño del presente proyecto de investigación adopta un modelo cualitativo, orientado desde una metodología de investigación – acción. Al respecto Briones (2011), plantea: “La investigación – acción es, eminentemente, una investigación aplicada, destinada a buscar soluciones a problemas que un grupo, una comunidad, una escuela, experimenta en su vida diaria” (p. 86). De acuerdo a esto la experiencia alcanzada con el La Lúdica, una estrategia

Pedagógica para fortalecer la Motivación en los Estudiantes adultos de la Institución Educativa Isaac Tacha Niño de Villavicencio, correspondió a una investigación de corte cualitativo, por cuanto describe y caracteriza un contexto escolar, un discurso legal - institucional y un discurso cotidiano de la escuela y la comunidad en la Institución Educativa Isaac Tacha Niño, por ello la investigación cualitativa se convierte en el camino para alcanzar los objetivos propuestos, a partir de lo cual, el estudiante debe asumir los procesos de investigación para conocer y transformar la realidad de la educación.

3.2 Población y Muestra

El grupo que se escogió para realizar el proyecto son: los estudiantes del ciclo 1, en total 10 estudiantes, con una edad promedio entre los 15 y los 60 años, son de estrato socioeconómico entre 1 y 2. Conviven en un ambiente de violencia y discriminación.

3.3 Instrumentos

La técnica de recolección de los datos utilizada en este proyecto es la encuesta a través de un cuestionario y el análisis estadístico de los resultados. Se realizó la encuesta a 10 estudiantes del ciclo 1, 25 docentes. Se diseñaron preguntas con el fin de determinar el nivel motivacional relacionado al aprendizaje.

3.4 Resultados y análisis de la aplicación de los instrumentos.

A continuación se presenta el análisis de los resultados de las encuestas aplicada a docente y estudiantes.

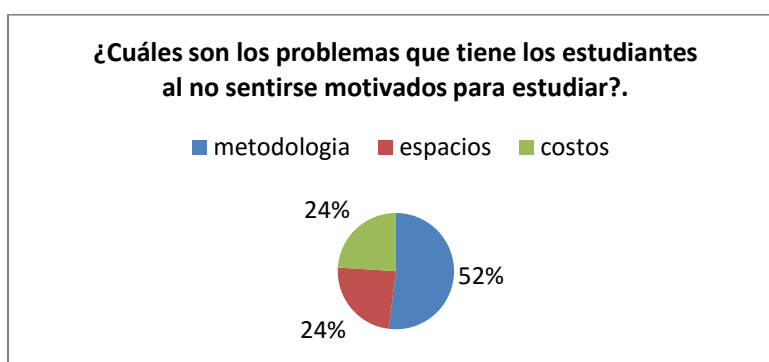
3.4.1 Procesamiento de las encuestas de los docentes

Pregunta N° 1 ¿Cuáles son los problemas que tienen los estudiantes al no sentirse motivados para estudiar?

Tabla 2: Porcentaje según respuesta de los docentes a la pregunta 1.

CATEGORIA	FRECUENCIA	%
Motivación	12	50
Desinterés	7	33
Métodos	6	17
Totales	25	100

Fuente: elaboración propia

Figura 2: Porcentaje según respuesta de los docentes a la pregunta 1.

Fuente: elaboración propia

Análisis: La anterior descripción demuestra que los docentes en un 52% piensan que la metodología es la característica principal de desmotivación, el 24% piensa que son los costos y el 24% que es el espacio donde imparten los conocimientos.

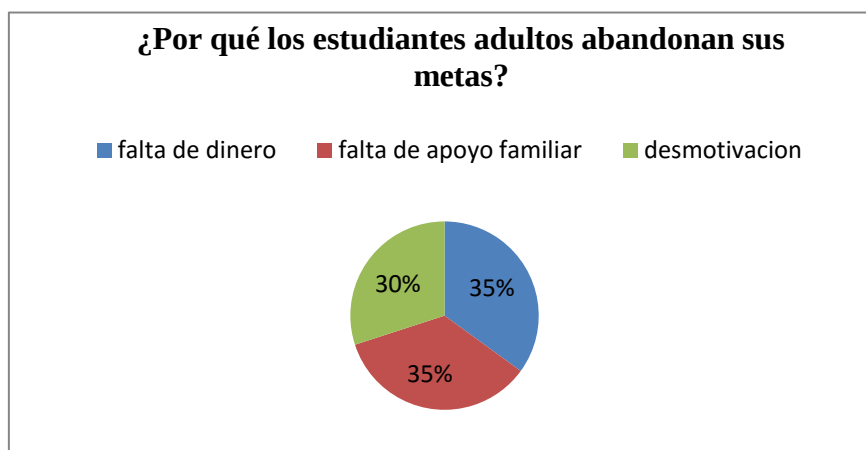
Pregunta N° 2 ¿Por qué los estudiantes adultos abandonan sus metas?

Tabla 3: Porcentaje según respuesta de los docentes a la pregunta 2

CATEGORIA	FRECUENCIA	%
Falta De Dinero	10	50
Falta De Apoyo Familiar	9	33
Desmotivación	6	17
Totales	25	100

Fuente: elaboración propia

Figura 3: Porcentaje según respuesta de los docentes a la pregunta 2.



Fuente: elaboración propia

Análisis: en relación a motivos que tienen los estudiantes para abandonar sus metas el 35% de ellos piensan que es la falta de dinero, en cambio 30% que es la desmotivación y falta apoyo familiar.

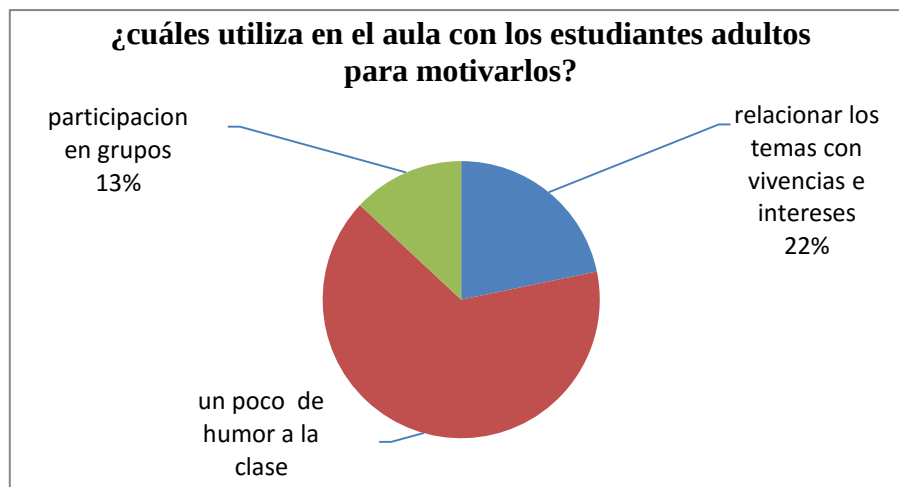
Pregunta N°3 De las siguientes estrategias lúdicas, ¿cuáles utiliza en el aula con los estudiantes adultos para motivarlos?

Tabla 4: Porcentaje según respuesta de los docentes a la pregunta 3.

CATEGORÍA	FRECUENCIA	%
Relacionar Los Temas Con Vivencias E Intereses	7	22
Un Poco De Humor A La Clase	15	65
Participación En Grupos	3	13
Totales	25	100

Fuente: elaboración propia

Figura 4: Porcentaje según respuesta de los docentes a la pregunta 3.



Fuente: elaboración propia

Análisis: en la pregunta 3 de la encuesta realizada a los docentes y que dicen: las siguientes metodologías que utilizan al momento de dictar su clase el 65% piensa que el humor es la mejor metodología, el 22% cree que es la relación de temas y el 13% dice que es la participación grupal.

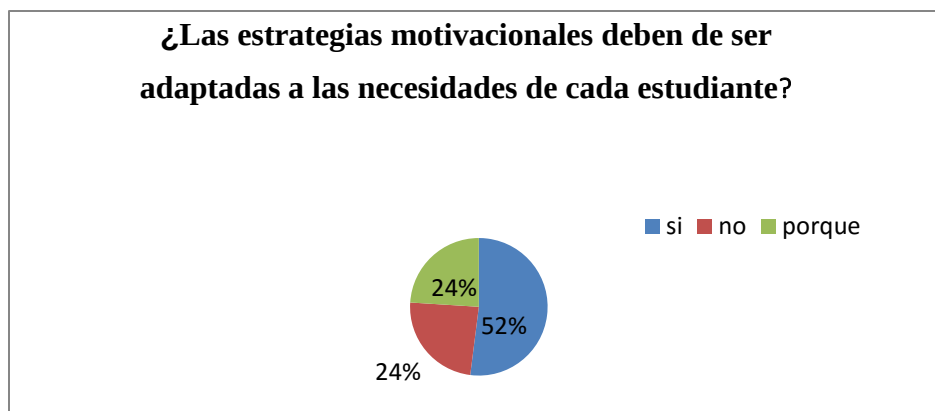
Pregunta N° 4 ¿Las estrategias motivacionales deben de ser adaptadas a las necesidades de cada estudiante?

Tabla 5: Porcentaje según respuesta de los docentes a la pregunta 4.

CATEGORIA	FRECUENCIA	%
si	13	52
no	6	24
porque	6	24
Total	25	100

Fuente: elaboración propia

Figura 5: Porcentaje según respuesta de los docentes a la pregunta 4.



Fuente: elaboración propia

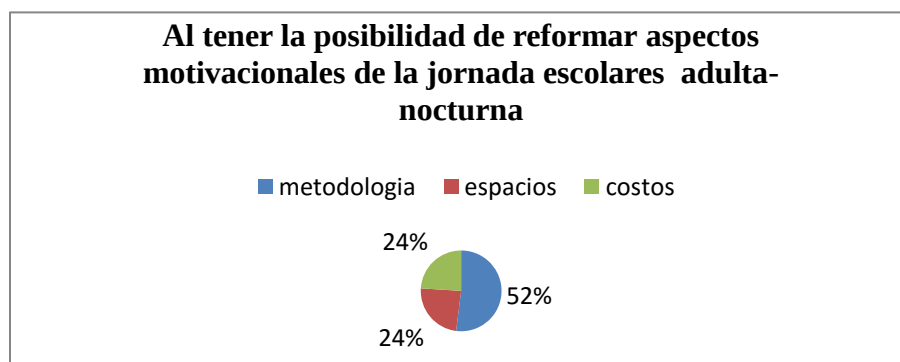
Pregunta N° 5 Al tener la posibilidad de reformar aspectos motivacionales de la jornada escolar adulta-nocturna

Tabla 6: Porcentaje según respuesta docente a la pregunta 5.

CATEGORÍA	FRECUENCIA	%
metodología	13	52
espacios	6	24
costos	6	24
Total	25	100

Fuente: elaboración propia

Figura 6: Porcentaje según respuesta docente a la pregunta 5.



Fuente: elaboración propia

Análisis: los docentes en un 52% piensan que la metodología es la única reforma viable el 24% cree que son los espacios y los costos de las matrículas.

3.4.2 Procedimiento de la encuesta de los estudiantes

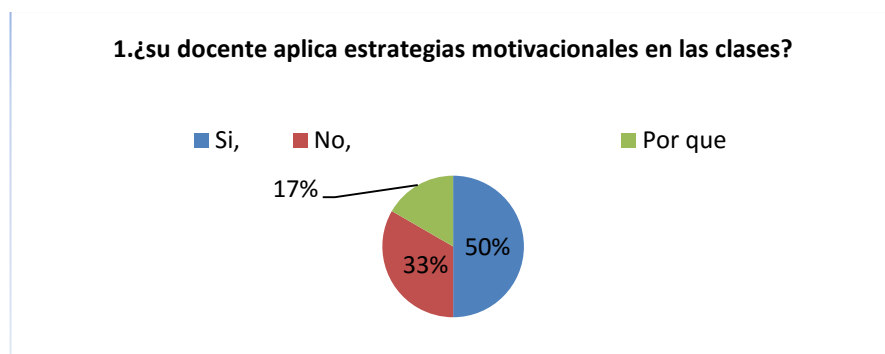
Pregunta N° 1 de la encuesta realizada ¿Su docente aplica estrategias motivacionales en las clases?

Tabla 7: Porcentaje según respuesta estudiantes a la pregunta N° 1.

CATEGORÍA	FRECUENCIA	%
Si,	5	60
no	3	30
porque	2	10
Total	10	100

Fuente: elaboración propia

Figura 7: Porcentaje según respuesta estudiantes a la pregunta N°1. Fuente: elaboración propia (2016)



Fuente: elaboración propia

Como puede verse, el 50% de los estudiantes encuestados consideran que los docentes si aplican estrategias motivacionales mientras que el 33% cree que los docentes no realizan esas actividades el 17% no justifica por qué no se aplican estrategias en clase.

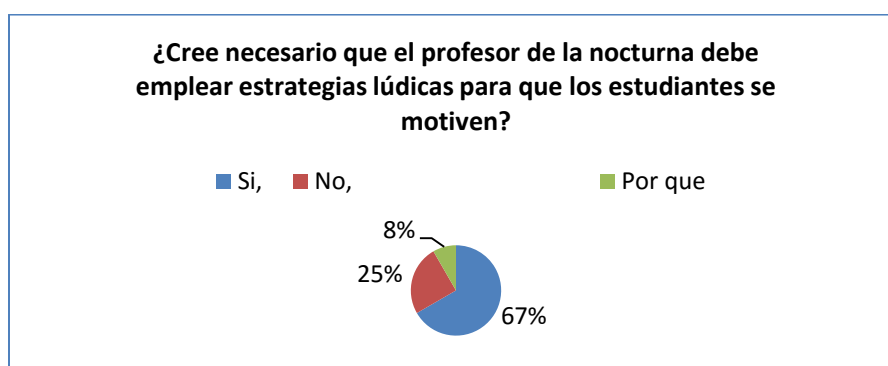
Pregunta N° 2 ¿Cree necesario que el profesor de la nocturna debe emplear estrategias lúdicas para que los estudiantes se motiven?

Tabla 8: Porcentaje según respuesta estudiantes a la pregunta N° 2.

CATEGORÍA	FRECUENCIA	%
Si	6	67
no	3	25
porque	1	8
Total	10	100

Fuente: elaboración propia

Figura 8: Porcentaje según respuesta estudiantes a la pregunta N°2.



Fuente: elaboración propia

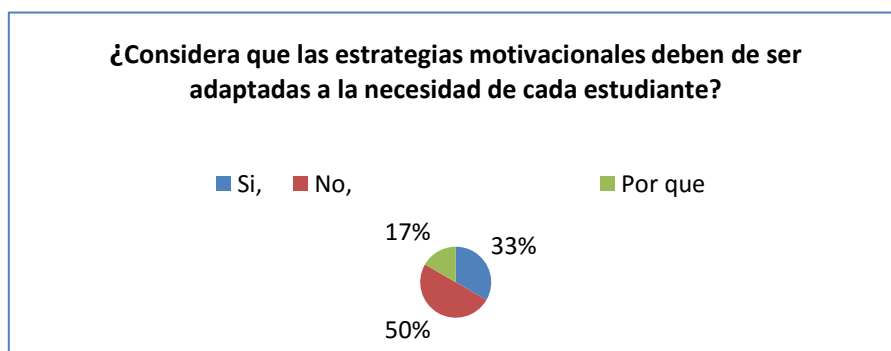
En conclusión el 67% de los estudiantes consideran que si es necesario que el docente debe emplear estrategias lúdicas, en cambio el 25% dice que no es necesario aplicar estrategias y para el 8% no saben si es necesario la aplicación de estrategias.

Pregunta N° 3 ¿Considera que las estrategias motivacionales deben de ser adaptadas a la necesidad de cada estudiante?

Tabla 9: *Porcentaje según respuesta estudiantes a la pregunta N°3.*

CATEGORÍA	FRECUENCIA	%
Si	3	33
No	6	50
Por que	1	17
Total	10	100

Fuente: elaboración propia

Figura 9: *Porcentaje según respuesta estudiantes a la pregunta N°3.*

Fuente: elaboración propia

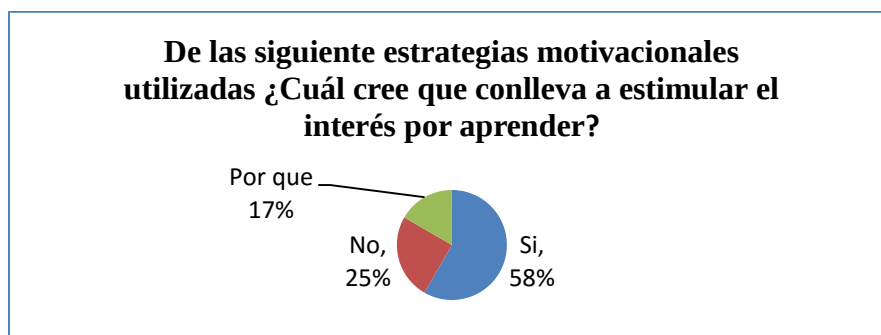
En conclusión el 33% no consideraran que las estrategias sean adaptadas a cada alumno el 50% si considera necesario la adaptación el 17% no justifica su respuesta.

Pregunta N° 4: ¿De las siguiente estrategias motivacionales utilizadas ¿Cuál cree que conlleva a estimular el interés por aprender? Las Respuestas fueron:

Tabla 10: Porcentaje según respuesta estudiantes a la pregunta N°4.

CATEGORÍA	FRECUENCIA	%
a. Relacionar los temas con vivencias e intereses.	3	50
b. Un poco de humor a la clase.	6	33
c. Participación en grupos	1	17
Total	10	100

Fuente: elaboración propia

Figura 10: Porcentaje según respuesta estudiantes a la pregunta N°4.

Fuente: elaboración propia

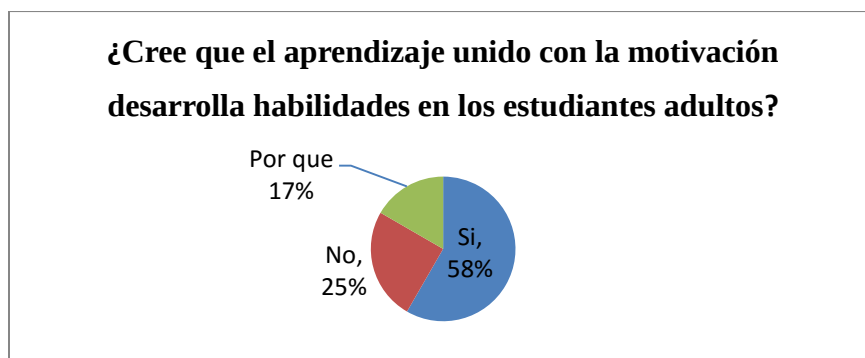
Análisis: en relación a la estrategia motivacional el 33% opinan que la relacionar los temas cotidianos aportan conocimientos al 17% piensa que la participación es buena estrategia mientras el 50% creen que un poco de humor en clase es la clave.

Pregunta N° 5: ¿Cree que el aprendizaje unido con la motivación desarrolla habilidades en los estudiantes adultos?

Tabla 11: *Porcentaje según respuesta estudiante la pregunta N°5.*

CATEGORÍA	FRECUENCIA	%
Si,	6	58
No,	3	25
Por que	1	17
Total	10	100

Fuente: elaboración propia

Figura 11: *Porcentaje según respuesta estudiante la pregunta N°5.*

Fuente: elaboración propia

Se concluye que el 25% de los estudiantes no creen que el aprendizaje unido con la motivación no sirve el 17% no sabe pero el 50% de los educandos si crean en la estrategia de unir la motivación con el aprendizaje si funciona.

3.5 Diagnostico

Durante el transcurso de la investigación se mantuvo una reflexión y crítica constructiva ante la población estudiada desde la problemáticas detectadas, no solo dando solución sino empleando estrategias, metodologías y técnicas que desde lo pedagógico, aportan a la calidad de vida desde la educación. En este trabajo se tuvo en cuenta los agentes que constituyen el proceso de

formación como lo son los estudiantes, las familias así como los directivos y maestros. Desde el interés y la participación de los directivos se sensibilizo para que trabajen por medio de proyectos lúdicos en las diferentes áreas logrando así un mejor aprendizaje, en cuanto a los docentes se evidencio la necesidad de lograr la aplicación de metodologías didácticas lúdicas en la práctica pedagógica, donde el docente conoció que mediante la lúdica se pueden generar diversas estrategias mejorando los procesos motivacionales de los adultos en el ciclo 1. Es oportuno mencionar que los agentes educativos deben trabajar articulados para fortalecer las relaciones afectivas, comunicativas del proceso pedagógico, siendo aspectos necesarios para impulsar la motivación de los adultos frente a su proceso de aprendizaje y cambios en su vida social. Mediante actividades de sensibilización a los diferentes agentes educativos se implementaron instrumentos dirigidos a cada agente generándose participación de la comunidad en el proceso de investigación, donde los docentes reconocieron las necesidades expuestas para así dar solución a estas y mejorar la calidad de vida de los estudiantes. La ejecución de las estrategias se planearon y plantearon por medio del Proyecto Pedagógico de Aula “la onda motivacional”, el cual permite fortalecer los procesos escolares de los estudiantes con actividades como tertulias, artes aplicadas con diferentes materiales y reconocimiento de la labor docente, en el caso de los directivos y maestros; estas estrategias permitieron el acercamiento e intercambio de saberes y experiencias entre las investigadoras y estos. Paralelamente se vinculó a las familias en las actividades de juegos tradicionales, gimnasia cerebral las cuales estaban encaminadas a la participación y sensibilización para que estos las adopten ante el proceso que sus padres, hermanos, primos realizan en lo cotidiano dentro y fuera del aula, fortaleciendo el acompañamiento que estos brindan a los adultos. De igual manera ante los adultos se realizaron actividades lúdicas mediante juegos, manualidades y expresión corporal, las cuales desarrollaron

las diferentes dimensiones de estos de manera activa y atractiva, generando interés, gozo y aprendizaje, los cuales se evidenciaron en su participación. Para concluir al desarrollarse el proyecto pedagógico mediante las actividades se dieron solución a la problemática planteada, lo cual hizo significativo el proceso de intervención y mejoró la participación de cada agente de manera individual y grupal mejorando canales de comunicación entre estos y optimizando la calidad de vida de los educados a nivel educativo e integral.

3.6 Variables

Una vez realizado el diagnóstico, las variables se realizaron a modo de tabla para establecer los indicadores de observación y los instrumentos que se utilizaron en los talleres de los docentes y estudiantes.

Tabla 12: Análisis de variables docentes.

Variable	Indicador De Observación	Instrumentos
Motivación	Construcción de escenarios didácticos, nuevas estrategias	Taller N°1 De integración. Circo de los recursos didácticos
Retroalimentación de saberes y experiencias	Crear un ambiente donde los docentes interactúen y compartan experiencias de su vida laboral y cotidiana, permitiendo reconocer la labor docente.	Taller N° 2 Integración por Tertulia
Placer por labor pedagógica.	Proponer y desarrollar un ambiente de reflexión, comunicación y análisis sobre la importancia de asumir el reto de valor de formar integralmente a los adultos.	Taller N°3 integración “Dejando Huella”

Fuente: elaboración propia

Tabla 13: *Análisis de variables estudiantes*

Variable	Indicador De Observación	Instrumentos
Motivación	1. Autodescubrir los motivos personales. 2. Sensibiliza al participante en el uso asertivo de la seguridad personal a través de la autoevaluación.	Taller N° 1 Descubriendo mis necesidades y motivaciones
Motivación de logros	1. Desarrolla la habilidad de determinar los lugares, ideas, cosas y personas que estimulan o inhiben el desarrollo de los individuos.	Taller N° 2 La vida a escena, tema central la motivación y sus logros
Motivación a través de objetos	Mostrar que la motivación es interna, pero los incentivos externos pueden iniciar la acción en los humanos.	Taller N° 3 La banca de la motivación

Fuente: elaboración propia

Capítulo 4

Propuesta

4.1 Propuesta de intervención:

Onda Motivacional ciclo 1

4.2 Descripción de la propuesta

La propuesta tiene como fin generar estrategias que faciliten la educación en la edad adulta de los habitantes del barrio la Reliquia y contribuir a generar aprendizajes significativos que permitan en los estudiantes motivación, a la hora de emprender nuevos negocios.

Se presenta el formato de malla curricular que se aplica en la institución denominada “onda motivacional” donde se tiene en cuenta los desempeños de los estudiantes con extra edad en las dimensiones cognitivas.

4.3 Justificación

La lúdica es una estrategia pedagógica la cual permite reconstruir emociones y de agrado en los adultos, generando espacios lúdicos y motivación en el aula, partiendo de las nuevas relaciones que se establecieron entre los adultos. Al emplear esta estrategia lúdica permite llevar al adulto al conocimiento, hacia la solución de los problemas que el adulto vio a través de su cotidianidad. De igual forma por medio de la aplicación de actividades se quiere consolidar que los estudiantes del ciclo 1 sean más activos, con mayor desenvolvimiento desde sus saberes en el aula; apropiando el saber libremente y de forma satisfactoria, promover el aprendizaje, asimismo reconocer el fortalecimiento de canales de relación y comunicación entre los agentes de la comunidad educativa.

El uso de actividades integradoras transforman las dinámicas en los diferentes ambientes escolares, dando utilidad a la lúdica, la creatividad y el esparcimiento, para desarrollar y fortalecer la dimensión cognitiva, comunicativa, ética, y espiritual. Bajo esta misma perspectiva se revela la gran importancia que existe en manejar estrategias que permitan el desarrollo de los estudiantes, dándole gran valor al área cognitiva, pues es el logro del conocimiento por medio del juego que reconoce la construcción de estrategias lúdicas fomentadas en el aprendizaje, estimulando en el adulto su motivación hacia el logro y saberes.

Desde los compromisos planteados en la Institución Educativa Isaac Tacha Niño, se tuvo en cuenta que el PEI establece al adulto como un ciudadano en reconstrucción, implantando a través del proyecto pedagógico de aula las premisas planteadas por la Institución, desde la autonomía y apertura a la construcción del ciudadano, pautando la responsabilidad de sus actos hacia la formación e impulso de la sociedad. Las anteriores perspectivas dan muestra de la gran importancia de plantear proyectos institucionales que fomenten la proyección social, la autonomía y el desarrollo integral, derivados de una gama de proyectos ajustados a una realidad cultural y social.

De acuerdo a lo que plantea la lúdica, dentro del marco del Proyecto Pedagógico de Aula, se quiere lograr en el adulto la participación y la integración, y así consolidar estos aspectos para fortalecer los procesos motivacionales y las competencias hacia el desarrollo de las dimensiones las cuales forjaron gran satisfacción en los diferentes agentes educativos y la motivación esperada en los estudiantes.

4.4 Objetivos

4.4.1 Objetivo General.

Diseñar y aplicar estrategias lúdicas de enseñanza, a través del cual se fomente la motivación de los estudiantes de ciclo 1 de la Institución Educativa Isaac Tacha Niño hacia su aprendizaje.

4.4.2 Objetivos Específicos

- Crear un ambiente donde los docentes interactúen y compartan experiencias de su vida laboral y cotidiana, permitiendo reconocer la labor docente.
- Proponer y desarrollar un ambiente de reflexión, comunicación y análisis sobre la importancia de asumir el reto de valor de formar integralmente a los adultos.
- Analizar cómo se logra la motivación y las conductas que se presentan en las personas y los grupos al establecer sus objetivos.
- Estudiar el fenómeno de la competencia entre personas y entre subgrupos provocados al ganar o al perder por medio de actividades.

4.5 Estrategias y Actividades

Tabla 14: *Estrategias y actividades*

ESTRATEGIAS	ACTIVIDADES
✓ Taller	Onda motivacional – juegos
✓ Guía	Estimulación- atención
✓ Mural	Mi futuro
✓ Cartelera	Ven y comparte tus experiencias

Fuente: elaboración propia

Las estrategias y actividades se evidencian a continuación en los talleres pedagógicos aquí expuestos:

TALLER N° 1- DOCENTES
“CIRCULO DE LOS RECURSOS DIDACTICO”

1. Identificación

Institución Educativa: Isaac Tacha Niño

Nivel y Grupo: Docentes Ciclo 1

Responsables: María Inés Vergara Rivera y Leidy Johanna Vergara Rivera

Variable: Motivación

Tiempo: 1 Horas

2. Objetivo

Desarrollar junto a los docentes métodos y técnicas de trabajo a partir del empleo de materiales con diversos beneficios, que permitan la construcción de saberes de manera sencilla pero respaldada en la creatividad y originalidad que posee cada estudiante.

3. Contenido y metodología.

Se inicia por pedirle a cada docente que se disponga, de manera que sientan cómodos así como activos para iniciar con la actividad, orientándoles sobre la importancia y diversas utilidades que podemos obtener con un solo material y del que ningún otro maestro puede emplear de la misma forma.

- explicación breve de algunos recursos didácticos.
- escuchar el previo conocimiento de las actividades diarias que aplicamos en clase.
- formamos grupos de 5 docentes, los cuales debían proponer una nueva estrategia lúdica.
- exponerla en grupo y sustentar su estrategia

4. Recursos

Papel periódico, marcadores, colores, tijeras, pegante.

5. Evaluación (análisis de resultados)

A partir de las actividades realizadas ¿cree usted que se puede innovar las estrategias lúdicas utilizadas?

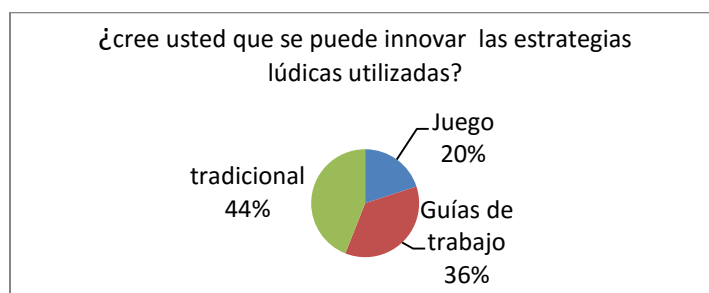
Se evidencio a través de la actividad practica y por la charla con los docentes ellos no emplean estrategias activas por falta de tiempo y porque su objetivo es cumplir rápidamente con el currículo propuesto por la institución.

Tabla 15: Porcentaje según respuesta de los docentes a la evaluación del taller N°1.

CATEGORIA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Juego	5	20
Guías de trabajo	9	36
tradicional	11	44
total	25	100

Fuente: Elaboración propia

Figura 12: ¿Cree usted que se puede innovar las estrategias lúdicas utilizadas?



Fuente: Elaboración propia

Análisis: el 44% de los docentes en la encuesta a la pregunta, respondieron que ellos no cambian la metodología porque en esta etapa que ellos se encuentran necesitan es cumplir con su tiempo y jubilarse. El 36% de los docentes piensan que las guías permiten abarcar más temas en corto tiempo. En conclusión los docentes después del taller comprenden que es necesario el cambio en las metodologías.

6. Seguimiento

Tabla 16: Diario de campo taller N°1: Circulo de los recursos didácticos.

 DIARIO DE CAMPO DEL TALLER 1-DOCENTES “CIRCULO DE LOS RECURSOS DIDACTICOS” 	
FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES VICERRECTORÍA DE EDUCACIÓN VIRTUAL Y A DISTANCIA ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGÍA Y LUDICA	
Fecha	
Grupo observado	Docentes
Lugar de observación	Aula de sistemas
Tiempo de observación	1 hora
Variable	Creación de una clase lúdica y motivante.
Descripción de la observación El taller se inicia a las 9: 00 a.m. en la sala de informática de la institución. Se trabaja con 25 docentes correspondientes a la muestra. El salón es amplio y cómodo para los docentes. Se dispondrá un ambiente de trabajo participativo como dialógico entre docentes en donde cada maestro tuvo la posibilidad de participar y aprovechar y analizar las respuestas de sus compañeros. Posteriormente realizamos la exposición de nuevas e innovadoras actividades lúdicas que nos permiten incentivar a los estudiantes a aprender. Se formaron grupos de 5 docentes, los cuales tenían que exponernos paso a paso como era una de sus clases y como la modificaría. Se realizó la entrega de diversos materiales. Después de media hora se les pidió que se organizaran en mesa redonda grande para que pudieran pasar a exponer su trabajo. Luego se dio inicio a una discusión sobre la metodología utilizada por los compañeros y los cambios que se le podría dar a las clases, algunos narraron experiencias en clase, donde su material se terminaba y no sabía qué hacer. Entre los diversos análisis de los docentes se resaltó la similitud de respuestas y las soluciones de las mismas para mejor sus clases.	
Aspectos positivos - La disposición e interés de todos los docentes en el desarrollo del taller. - El sitio dispuesto es amplio, y nos permitió desarrollar las actividades. - lo dinámico y agradable para los docentes de las actividades realizadas. -se cumplió con el desarrollo de las actividades.	Aspectos negativos - Los docentes no permiten que sus métodos y actividades sean modificadas y el desinterés de los directivos de dar espacio a estas actividades.
Comentarios Las actividades que se planearon fueron agradables, se pudo observar la disposición o interés en general de los docentes. El apoyo y receptividad ofrecida por los docentes de la institución hace que el trabajo sea interesante y se pueda cumplir con los objetivos propuestos.	
Conclusiones Las actividades que permiten a los docentes encontrar y visualizar por si mismos la necesidad de innovar sus actividades para que sean más efectivas. Es importante asegurarnos de que las nuestra actividades lúdicas dadas a conocer se aplique en un máximo porcentaje.	

Fuente: Elaboración propia

TALLER N°2- DOCENTES
“INTEGRACION DEJANDO HUELLA”

1. Identificación

Institución Educativa: Isaac Tacha Niño

Nivel y Grupo: Docentes Ciclo 1

Responsables: María Inés Vergara Rivera y Leidy Johanna Vergara Rivera

Variable: Placer por labor pedagógica

Tiempo: 1 Horas

2. Objetivo

Proponer y desarrollar un ambiente de reflexión, comunicación y análisis sobre la importancia de asumir el reto de valor de formar integralmente a los adultos.

3. Contenido y metodología.

Se inicia por distribuir a los maestros en mesa redonda de manera que todos puedan visualizar el video elaborado por el equipo investigador y observar de manera lúdica las falencias, y los invita, motivan a relatar por medio de un dibujo su satisfacción de ser docente e invitarlo a apasionarse una vez más de su profesión, reconociendo “El valor e importancia de ser un maestro”, con el propósito de incentivar a reflexionar, analizar sobre su quehacer pedagógico para promover en ellos la necesidad de ampliar y fortalecer su discurso pedagógico.

Las frases de la actividad son:

- a. Explicación breve de la actividad.
- b. Escuchar el previo conocimiento que tiene los docentes sobre las estrategias lúdicas.

- c. Entregar a cada uno de los docentes una guía de algunas actividades lúdicas.
- d. Para concluir con la actividad los docentes entregan algunas actividades que podrían implementar otros compañeros.

4. Recursos

Hojas tamaño carta, impresora, colores.

5. Evaluación (análisis de resultados)

A partir de las actividades realizadas ¿Qué estrategia pedagógica aplica?

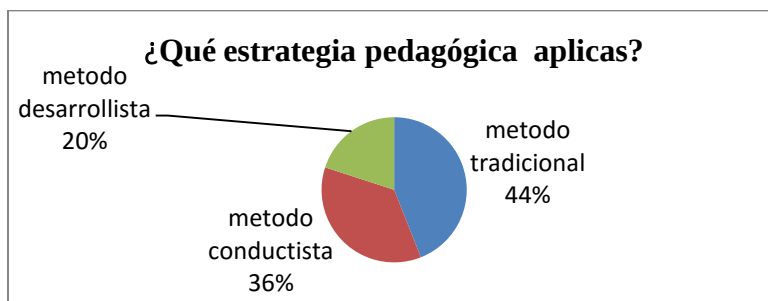
Se evidencio que los docente no quieren cambiar su metodología por eso les implicaría cambiar sus taller y guías ya realizadas. Les implicaría más trabajo, se niegan a cambiar sus dinámicas pedagógicas.

Tabla 17: Porcentaje según respuesta de los docentes a la evaluación del taller N° 2.

CATEGORIA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
estrategia tradicional	11	44
estrategia conductista	9	36
Estrategia desarrollista	5	20
total	25	100

Fuente: Elaboración propia

Figura 13: ¿Qué estrategia pedagógica aplicas?



Fuente: Elaboración propia

Análisis: el 44% de los docentes del régimen antiguo esta cerrados a los cambios, no permiten que sugerencias ni cambios de sus estrategias pedagógicas, el 36% piensa que es necesario pero si se cambia la estrategia se debe cambiar todo el material utiliza en el aula.

6. Seguimiento

Tabla 18: Diario de campo del taller N°2: Dejando Huella.

 DIARIO DE CAMPO DEL TALLER 2-DOCENTES “DEJANDO HUELLA” 	
FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES VICERRECTORÍA DE EDUCACIÓN VIRTUAL Y A DISTANCIA ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGÍA Y LUDICA	
Fecha	
Grupo observado	Docentes
Lugar de observación	Aula de sistemas
Tiempo de observación	1 hora
Variable	Placer por la labor pedagógica
Descripción de la observación El taller se inicia a la 7:00 a.m. en el aula de sistemas de la institución, se trabaja con un grupo de 25 docentes correspondiente a la muestra analizada. Como acto principal se explicó breve y concisamente las actividades y lo relacionado con las nuevas estrategias lúdicas, en una guía pequeña, donde explica algunas actividades pedagógicas y las variantes que se pueden realizar, se les da 15 minutos para analizar las guías de preguntar. Se toman evidencias a los docentes, escribiendo en una hoja las variantes que se les podría hacer a esas actividades, se inició a escribir en el tablero las actividades y las variantes que se podrían hacer a las actividades expuestas en las guías.	
Aspectos positivos -La disposición y entusiasmo de todos los docentes en el desarrollo del taller. - lo dinámico y agradable para los docentes de las actividad realizada. -Se cumplió con el desarrollo de las actividades planeadas.	Aspectos negativos - La falta de disponibilidad de los espacios para las actividades. - El desinterés de algunos docentes
Comentarios Las actividades que se planearon fueron agradables, se pudo observar la disposición e interés en general de los docentes. El apoyo de la coordinación de la institución hace que el trabajo sea interesante y se pueda cumplir con los objetivos propuestos.	
Conclusiones A pesar del corto tiempo dado para las actividades se demostró la capacidad para desarrollar la temática y los cambios que implica para un docente y el bienestar de los estudiantes a la hora de recibir las clases.	

Fuente: Elaboración propia

TALLER N°1- ESTUDIANTES

“DESCUBRIENDO MIS NECESIDADES Y MOTIVACIONES”

1. Identificación

Institución Educativa: Isaac Tacha Niño

Nivel y Grupo: Ciclo 1

Responsables: María Inés Vergara Rivera y Leidy Johanna Vergara Rivera

Variable: Motivación

Tiempo: 1 Horas

2. Objetivo

- Autodescubrir los motivos personales.
- Sensibilizar al participante en el uso asertivo de la seguridad personal a través de la autoevaluación.

3. Contenido y metodología.

A. El docente solicita a los participantes que identifiquen a nivel individual cuáles son los elementos o hechos que les proporcionan seguridad en la familia, el trabajo y la sociedad (cinco por lo menos en cada área), y que lo expresen por escrito en hojas tamaño carta.

B. El siguiente paso es formar equipos de 4 o 5 personas pidiéndoles que lleguen a conclusiones subgrupales y que las anoten en hojas y al terminar se cuelgan de las paredes.

C. El docente pasa entonces a tabularlas según los conceptos de la pirámide de necesidades de Abraham Maslow, contabilizando y sacando porcentajes de cada uno de ellos.

D. Se propicia la reflexión y se trata de llegar a conclusiones.

E. El instructor los para que el grupo analice, como se puede aplicar lo aprendido en su vida.

4. Métodos y recursos

Hojas de papel, lápiz, tablero, borrador y pirámide de Abraham Maslow.

1. Evaluación (análisis de resultados)

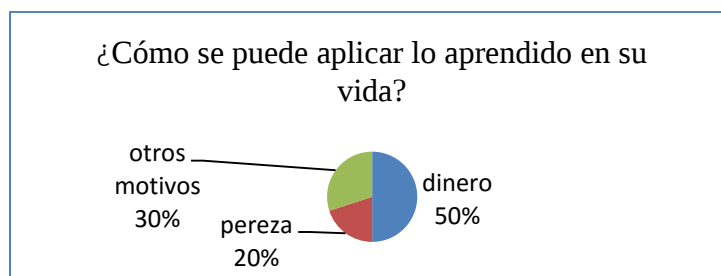
A partir de las actividades realizadas resolver las preguntas para su reflexión: ¿Cómo se puede aplicar lo aprendido en su vida?

Tabla 19: Porcentaje según respuesta de los estudiantes a la evaluación del taller N° 1.

CATEGORIA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
familia	5	50
trabajo	3	30
colegio	2	20
total	10	100

Fuente: Elaboración propia

Figura 14: ¿Cómo se puede aplicar lo aprendido en su vida?



Fuente: Elaboración propia

Análisis: el 50% de los estudiantes piensa que lo aprendido en la institución se debe compartir con la familia, porque muchos de ellos no tuvieron la oportunidad de estudiar y ahora no lo quieren hacer por muchas causas, el 30 % cree que el trabajo ya que allí se les exige como mínimo leer y escribir, en conclusión se sienten orgullosos de estar culminando su bachillerato satisfactoriamente a pesar de la edad.

6. Seguimiento

Tabla 20: Diario de campo del taller N° 1: Descubriendo sus necesidades y motivaciones.

 DIARIO DE CAMPO DEL TALLER 1-ESTUDIANTES “DESCUBRIENDO MIS NECESIDADES Y MOTIVACIONES” 	
FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES VICERRECTORÍA DE EDUCACIÓN VIRTUAL Y A DISTANCIA ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGÍA Y LUDICA	
Fecha	
Grupo observado	Docentes
Lugar de observación	Aula de sistemas
Tiempo de observación	1 hora
Variable	Motivación
Descripción de la observación El taller se inicia a las 6:30 p.m. en el salón de clase asignado por el coordinador con 10 estudiantes de acuerdo a la muestra. El salón es amplio y cómodo para los estudiantes que cuenta con buena iluminación. Se trabaja con el grupo de estudiantes correspondiente a la muestra analizada. Luego de la explicación del concepto de motivación se forma grupos de 4 o 5 estudiantes se les explican la actividad, se les hace entrega de los materiales a trabajar. Se les explica a los estudiantes, como identificar los hechos que les proporcionan seguridad en la familia, el trabajo y la sociedad (cinco por lo menos en cada área), y que lo expresen por escrito en hojas tamaño carta. Por ultimo una pregunta ¿Qué los motivo a volver a estudiar? Ya después de recoger las hojas con las respuestas seleccionadas grupalmente se escogen las más relevantes se cuelgan en la pared por unos minutos. El docente plasma en el tablero, según los conceptos de la pirámide de necesidades de Abraham Maslow. Al final de la actividad fuimos recogiendo las hojas y agradeciendo por su colaboración y aporte al taller.	
Aspectos positivos - La disposición y colaboración de los estudiantes del ciclo 1 en el desarrollo del taller. - El seguimiento y cumplimiento de las indicaciones dadas por las docentes. - Lo dinámico y agradable para los estudiantes de las actividades realizadas.	Aspectos negativos - La falta de disponibilidad de los espacios para las actividades. - El desinterés de algunos estudiantes. - A veces la pereza y el cansancio de algunos estudiantes en ocasiones. - La timidez de algunos estudiantes.
Comentarios. Las actividades que se planearon fueron agradables, se pudo observar la disposición de la gran mayoría de los estudiantes. El apoyo y receptividad ofrecida por las directivas de la institución hace que el trabajo sea interesante y se pueda cumplir con los objetivos propuestos.	
Conclusiones. A pesar del corto tiempo los estudiantes fueron trabajando y demostrando su interés, capacidad y comprensión del tema y las implicaciones que tiene en su vida diaria en la institución. Además pudieron descubrir que sus compañeros tienen pensamientos distintos de lo que significa el volver a estudiar.	

Fuente: Elaboración propia

TALLER N° 2- ESTUDIANTES

“LA VIDA A ESCENA”

1. Identificación

Institución Educativa: Isaac Tacha Niño

Nivel y Grupo: Ciclo 1

Responsables: María Inés Vergara Rivera y Leidy Johanna Vergara Rivera

Variable: Motivación de logro

Tiempo: 1 Horas

2. Objetivo

- Autodescubrir las motivaciones al logro a nivel personal.
- Desarrolla la habilidad de determinar los lugares, ideas, cosas y personas que estimulan o inhiben el desarrollo de los individuos.

3. Contenido y metodología.

A. El docente promueve una discusión preliminar en la cual, se destacan los conceptos de lugares, ideas, cosas y personas que generan en los participantes situaciones y ambientes típicamente nutritivos y gratificantes proporcionándoles motivos para actuar en la propia consecución de sus metas familiares, sociales y laborales.

B. Se pide que hagan un listado que sea lo más aproximado a estos factores estimulantes.

C. Se forman los subgrupos y se plantea que el objetivo del ejercicio es escribir, ensayar y representar una obra de teatro, utilizando diálogos, mímica y creatividad personal. El tema se

construirá a partir de los listados de cada uno de los participantes, de tal manera que el resultado de la conjunción (duración máxima de 10 minutos en escena):

- a) Presentación de la situación.
- b) Planteamiento o tesis de la situación.
- c) Solución o final de la situación.

D. Para diseñar la escenificación contará con 20 minutos.

E. Una condición importante es que todos los participantes de los subgrupos participen en la representación.

F. Otra, no menos importante, es que todas las obras tendrán el título de “Motivaciones de Logro” y, que deberán justificar tal nombre.

G. Al terminar las representaciones, se pasa a una discusión libre, en la cual, se analizan las representaciones y se trata de llegar a conclusiones confrontando origen y causa o tipo de motivos.

H. El instructor guía un proceso para que el grupo analice, como se puede aplicar lo aprendido en su vida.

4. Métodos y recursos

Hojas de papel y lápiz.

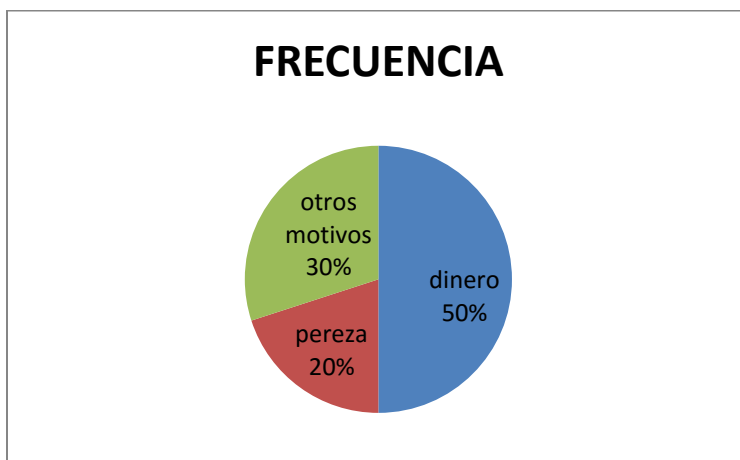
5. Evaluación (análisis de resultados)

A partir de las actividades realizadas resolver las preguntas para su reflexión: ¿Qué les motiva a culminar sus estudios?

Tabla 21: Porcentaje según respuesta de los estudiantes a la evaluación del taller N°2

CATEGORIA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
motivación personal	8	80
motivación familiar	2	20
motivaciones externas	0	0
total	10	100

Fuente: Elaboración propia

Figura 15: ¿Qué les motiva a culminar sus estudios?

Fuente: Elaboración propia

Análisis: El 80% de los estudiantes cree que la razón más importante para superarse es la motivación propia, el 20% piensa que la familia es el factor primordial, para que los hijos se sientan orgullosos, que su esposos (a) la valore y cuente con ellos para decisiones.

6. Seguimiento

Tabla 22: Diario de campo del taller N° 2: La vida a escena.

 DIARIO DE CAMPO DEL TALLER 2-ESTUDIANTES “LA VIDA A ESCENA” 	
FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES VICERRECTORÍA DE EDUCACIÓN VIRTUAL Y A DISTANCIA ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGÍA Y LUDICA	
Fecha	
Grupo observado	Docentes
Lugar de observación	Aula de sistemas
Tiempo de observación	1 hora
Variable	Motivación de logro
Descripción de la observación El taller se inicia a las 7:30 p.m. en la sala de informática de la institución donde previamente los estudiantes estuvieron revisando la guía del taller anterior, se trabajó con un grupo de 10 estudiantes correspondientes a la muestra analizada. La sala es amplia y cómoda y permite que los estudiantes se expresen a cabalidad sus pensamientos. Se da la explicación del tema a trabajar en esa sesión y se evidencia que los estudiantes leyeron las guías entregadas en el taller anterior, realizan preguntas acerca del tema con sus compañeros. - Como mejor el ambiente en el aula - Participar en las actividades con entusiasmo - Proponer nuevas estrategias lúdicas. Para concluir la actividad se realiza un pequeño conversatorio sobre cómo se puede afectar la motivación de los estudiantes con actividades repetitivas y poco activas.	
Aspectos positivos -La disposición y entusiasmo de todos los estudiantes en el desarrollo del taller. -El sitio dispuesto es amplio, estaba limpio y muy iluminado. -se cumplió con el desarrollo de las actividades	Aspectos negativos -A veces los cambios de horario no permiten realizar las actividades a cabalidad. -El cansancio y la timidez de los estudiantes impide que participen activamente en las actividades.
Comentarios Las actividades que se planearon fueron agradables, se pudo observar la disposición de la gran mayoría de los estudiantes. El apoyo y receptividad ofrecida por las directivas de la institución hace que el trabajo sea interesante y se pueda cumplir con los objetivos propuestos.	
Conclusiones. A pesar del corto tiempo los estudiantes fueron trabajando y demostrando su interés, capacidad y comprensión del tema y las implicaciones que tiene en su vida diaria en la institución. Además pudieron descubrir que sus compañeros tienen pensamientos distintos de lo que significa el volver a estudiar.	

Fuente: Elaboración propia

TALLER N° 3- ESTUDIANTES
“LA BANCA DE LA MOTIVACION”

1. Identificación

Institución Educativa: Isaac Tacha Niño

Nivel y Grupo: Ciclo 1

Responsables: María Inés Vergara Rivera y Leidy Johanna Vergara Rivera

Variable: Motivación a través de objetos.

Tiempo: 1 Horas

2. Objetivo

Mostrar que la motivación es interna, pero los incentivos externos pueden iniciar la acción en los humanos.

3. Contenido y metodología.

Pasos a seguir:

A. Dado que la motivación es a menudo un lugar común, recalcaremos que la motivación se refiere a algo " interno, no externo, que da el motivo para hacer una cosa".

B. Para ilustrarlo les diré al grupo "por favor levanten la mano derecha". Esperaremos un instante, le daremos las gracias y les preguntaremos: ¿Por qué hicieron eso? La respuesta será: "Porque usted nos lo dijo". "Porque dijo por favor", etc.

C. Después de tres o cuatro respuestas, les diré: muy bien. Ahora ¿me hacen el favor todos de ponerse de pie y levantar sus sillas?

D. Lo más probable es que nadie lo haga. Continúo: " Si les dijera que hay billetes dispersos debajo de las sillas, podría eso motivarlos para ponerse de pie y levantar su sillas". Todavía, casi nadie se moverá, entonces les diremos: "Permítannos decirles que sí hay billetes de banco debajo de algunas sillas." (Por lo general, se levantarán dos o tres asientos y muy pronto los seguirán los demás. Conforme encuentran los billetes, señalamos: "Aquí hay uno, allí en el frente hay otro, etc." Insistiremos en que la única forma de lograr que una persona haga algo, es hacer que lo desee.

4. Métodos y recursos

Billetes de banco (o quizá monedas) ocultos y sujetos con cinta adhesiva debajo de las sillas de los asientos.

5. Evaluación (análisis de resultados)

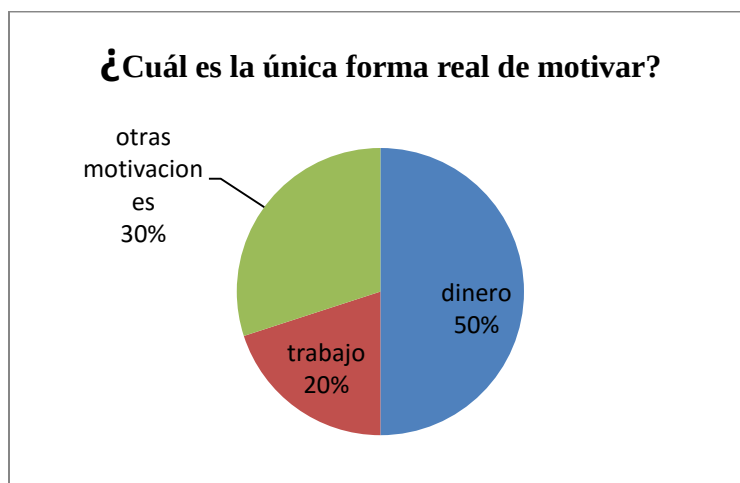
A partir de las actividades realizadas resolver las preguntas para su reflexión: ¿Por qué necesitó más esfuerzo para motivarlos la segunda vez? ¿Los motivó el dinero? ¿Cuál es la única forma real de motivar?

Tabla 23: Porcentaje según respuesta de los estudiantes a la evaluación del taller N° 3.

CATEGORIA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
dinero	5	50
trabajo	2	20
Otras motivaciones	3	30
total	10	100

Fuente: Elaboración propia

Figura 16: ¿Cuál es la única forma de motivar?



Fuente: Elaboración propia

Análisis: se realizó la encuesta a 10 estudiantes del ciclo 1, para el 50% de ellos es el dinero es el estímulo más grande porque sin él no se puede hacer nada, considerando que otras motivaciones como el trabajo, la familia y los docentes son claves para seguir el proceso de capacitación educativa.

6. Seguimiento

Tabla 24: Diario de Campo del taller N°3: La banca.

 DIARIO DE CAMPO DEL TALLER 3-ESTUDIANTES “LA BANCA DE LA MOTIVACIÓN” 	
FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES VICERRECTORÍA DE EDUCACIÓN VIRTUAL Y A DISTANCIA ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGÍA Y LUDICA	
Fecha	
Grupo observado	Docentes
Lugar de observación	Aula de sistemas
Tiempo de observación	1 hora
Variable	Motivación a través de objetos
Descripción de la observación	
Aspectos positivos -La disposición y entusiasmo de todos los estudiantes en el desarrollo del taller. -El sitio dispuesto es amplio, estaba limpio y muy iluminado. - se cumplió con el desarrollo de las actividades	Aspectos negativos -A veces los cambios de horario no permiten realizar las actividades a cabalidad. -El cansancio y la timidez de los estudiantes impide que participen activamente en las actividades.
Comentarios	
Las actividades que se planearon fueron agradables, se pudo observar la disposición de la gran mayoría de los estudiantes. El apoyo y receptividad ofrecida por las directivas de la institución hace que el trabajo sea interesante y se pueda cumplir con los objetivos propuestos.	
Conclusiones	
A pesar del corto tiempo los estudiantes fueron trabajando y demostrando su interés, capacidad y comprensión del tema y las implicaciones que tiene en su vida diaria en la institución. Además pudieron descubrir que sus compañeros tienen pensamientos distintos de lo que significa el volver a estudiar.	

Fuente: Elaboración propia

4.6 Personas responsables

Las personas responsables de la realización del presente proyecto son: Leidy Johanna Vergara Rivera y María Inés Vergara Rivera, docentes de la I.E. Isaac Tacha Nilo de la ciudad de Villavicencio.

4.7 Beneficiarios de la propuesta

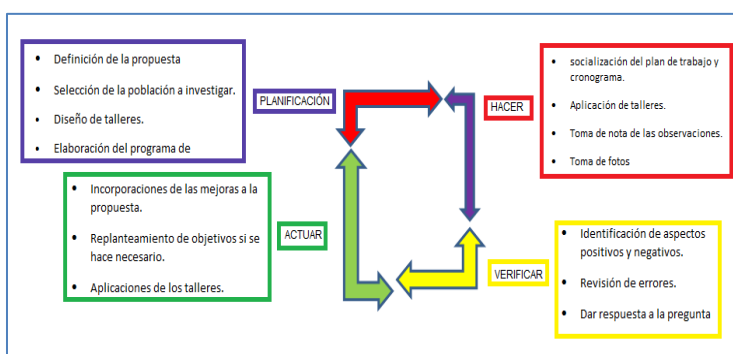
Los estudiantes adultos de la I.E. Isaac Tacha Niño, se verán beneficiados con una propuesta de motivación que se incluyó en la malla curricular llamada “Onda motivacional”, la cual será empleada por los docentes de dicha institución para que a través de la motivación logren cumplir sus metas de culminar su bachillerado y mejorar sus expectativas.

4.8 Recursos (humanos, técnicos, didácticos, etc.)

- Humanos: dos docentes responsables del proyecto y estudiantes adultos ciclo 1 de la I.E. Isaac Tacha Niño.
- Materiales: Computadores, cámara fotográfica, folder, fotocopias, impresiones, papel, marcadores.
- Económicos: Los recursos en dinero fueron aportados por los estudiantes adultos de la institución educativa y las docentes.

4.9 Evaluación y seguimiento

Figura 17 Evaluación y seguimiento



Fuente: Elaboración propia

4.10 Indicadores de logro

Los estudiantes de ciclo 1 de la Instituto Educativa Isaac Tacha Niño jornada nocturna al finalizar el primer ciclo escolar obtendrán el alcance de los siguientes logros:

- Practicar las nuevas estrategias pedagógicas en los ciclos.
- Conocimiento sobre las nuevas e innovadoras estrategias pedagógicas motivacionales.
- Capacidad de construcción y modificación de las metodologías educativas del mismo y la comunidad educativa en general.
- Reconocimiento y desvirtualización de los mitos que existen sobre la educación para adultos.
- Fortalecimientos del proceso educativo en adultos y su vinculación a nuevas relaciones educativas motivacionales.

4.11 Cronograma

Tabla 25: Cronograma de actividades

	ENERO				FEBRERO				MARZO				ABRIL				MAYO				JUNIO			
ACTIVIDAD	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Inicio del proyecto de investigación		X																						
Marco teórico			X																					
Diseño de las encuestas				X																				
Aplicación de las encuestas													X											
Tabulación de las encuestas														X										
Análisis de las encuestas															X									
Finalización de diagnostico																X								
Diseño de los talleres																	X							
Aplicación del taller N°1																		X						
Aplicación del taller N°2																			X					
Aplicación del taller N°3																				X				
Aplicación del taller N°4																					X			
Aplicación del taller N°5																					X			
Tabulación de los talleres.																						X		
Análisis de los talleres.																							X	
Conclusiones y recomendaciones																								X

Fuente: elaboración propia

Capítulo 5

Conclusiones

Luego de implementar la propuesta en la Institución Educativa Isaac Tacha Niño, apoyadas en herramientas como el diario de campo, el manual de convivencia, el PEI, algunos teóricos de los diferentes cursos vistos en el transcurso de la investigación, lo decretado en la constitución política y del MEN referentes a la educación , las entrevistas informales, y las observaciones participativas se logró llegar a las siguientes conclusiones desde los objetivos planteados desde cada agente, las cuales son:

- Por medio de las diversas actividades planteadas en el proyecto pedagógico de aula y el acercamiento al contexto de los docentes en donde se reconoció, identifiqué y observo su quehacer como grupo investigador se logró un intercambio de experiencias pedagógicas entre docentes, directivos, por medio de estrategias lúdicas las cuales fortalecieron el enriquecimiento de su discurso pedagógico dentro y fuera del aula, acercándolo más al contexto del estudiante y adaptando así el currículo y los proyectos educativos que realizan en el aula, desde la planeación, ejecución y evaluación de clases.

- Los directivos de la institución educativa como entes reguladores y máxima autoridad legal del plantel, deben permanecer en constante comunicación y acercamiento con la comunidad educativa, para así por medio de vías legales así como la normatividad escolar logren mantener armonía en el contexto educativo, por lo cual a través de sensibilizaciones y apropiación del entorno de los estudiantes se logró que los directivos se involucraran activamente en la identificación de las necesidades de los estudiantes adultos, para organizar y optimizar espacios y ambientes donde estos se desarrollen integralmente.

- El fortalecer la motivación en los estudiantes adultos es fundamental para el afianzamiento de saberes del adulto y el generar gusto por el aprendizaje de manera autónoma y significativa, por lo cual al emplear la lúdica como estrategia, al ejecutar el proyecto de aula “onda motivacional” se afianzaron los procesos motivacionales de los estudiantes de ciclo 1 de la nocturna, mejorando su participación e interacción generando interés y agrado hacia su proceso escolar y de formación, mostrando gusto, placer y agrado por participar en su proceso de aprendizaje.

Listas de Referencias

- Bonilla, V. (2008). Los diarios de campos herramienta para la recolección de datos en la investigación educativa en el aula. Revista portada la relatividad Maurits Cornelis Essher. Versión N°1. Ibagué-Tolima. Pág. 52.
- Díaz, F. & Hernández, G. (2002). Estrategias docentes para un aprendizaje significativo recuperado de <http://estudiaen.jalisco.gob.mx/cepse/diaz-barriga-f-y-hernandez-g-2002estrategia-docentes-para-un-aprendizaje-significativo-mcgraw-hill>.
- Doménech, F. & García, F. (2002). Revista de motivación y emoción. Volumen (1). Pág. 1. <http://motivaciondelaescuela.blogspot.com/2012/05/como-saber-motivar-nuestrosalumnos.html>.
- Huamán, L. & Periché, G. (2009). La motivación y la influencia en el aprendizaje significativo en los alumnos de tercero de primaria. (Trabajo de Investigación) Universidad San Pedro. Facultad de Educación y Humanidades. Nuevo Chimbote, Perú.
- Maslow, A. (1943). Teoría sobre la motivación humana. Ministerio de Educación Nacional. (1994). Decreto 1860. Santafé de Bogotá. Dec.
- Ministerio de Educación Nacional (2004). Revolución educativa a tablero. Recuperado de http://www.mineducacion.gov.co/1621/propertyvalues-31332_tablero_pdf.pdf.
- Ministerio de Educación Nacional (s.f.) Colombia Aprende, Proyecto que mejora la motivación en los estudiantes de programación. Recuperado de: <http://www.colombiaaprende.edu.co/html/investigadores/1609/fo-article-209331.pdf>
- Murray, H. (1938). Exploración de la personalidad. Editorial Mc. Graw Hill. USA.

Anexos

Anexo A. Encuesta para estudiantes

UNIVERSIDAD LOS LIBERTADORES ESPECIALIZACION PEDAGOGIA LUDICA ENCUESTA A ESTUDIANTES

Objetivo: Averiguar las diferentes estrategias motivacionales utilizadas por los docentes en el proceso de enseñanza- aprendizaje, de los jóvenes y adultos, así como el nivel de rendimiento de los mismos.

1. ¿Su docente aplica estrategias motivacionales a la hora de iniciar la Clase?
Si, ¿Por qué?
No, ¿Por qué?
A veces
2. ¿Cree necesario que el profesor de la nocturna debe emplear estrategias innovadoras para incluir nuevos temas?
Si, ¿Cuáles?
No, ¿Por qué?
3. ¿Consideras que las estrategias motivacionales deben de ser adaptadas a la necesidad de cada estudiante?
Si, ¿Por qué?
No, ¿Por qué?
4. ¿(de las siguiente estrategias) Cree que las estrategias motivacionales utilizadas correctamente conlleva a estimular el interés por aprender?
Si, ¿Por qué?
No, ¿Por qué?
5. ¿Piensa que el aprendizaje junto con la motivación desarrolla destrezas y habilidades en los estudiantes adultos?

Si, ¿Por qué?

No, ¿Por qué?

Anexo B. Encuesta para docentes

UIVERSIDAD LOS LIBERTADORES
ESPECILALIZACION PEDAGOGIA LUDICA
ENCUESTA A DOCENTES.

Objetivo: Conocer las estrategias motivacionales empleadas en las diferentes asignaturas, por el docente de la nocturna del Institución Educativa ISAAC TACHA NIÑO en el quehacer del proceso de enseñanza- aprendizaje.

1. ¿Aplica usted estrategias motivacionales en el desarrollo de sus clases?
Si, ¿Cuáles?
No, ¿Por qué?
A veces
2. ¿(de la siguientes estrategias cuales)Usted como docente cree que es necesario emplear estrategias didácticas a estudiantes adultos?
Si, ¿Por qué?
No, ¿Por qué?
3. ¿Consideras que las estrategias motivacionales deben de ser adaptadas a las necesidades de cada estudiante?
Si, ¿Por qué?
No, ¿Por qué?
A veces
4. ¿Cree que las estrategias motivacionales aplicadas correctamente conllevan a aumentar el interés por aprender?
Si, ¿Por qué?
No, ¿Por qué?
A veces
5. ¿Considera que la didáctica desarrolla destrezas y habilidades en los estudiantes en edad adulta?
Si, ¿Por qué?
No, ¿Por qué?
A veces

Anexo C. A continuación se presenta el registro fotográfico del taller 1 Círculo de los recursos didácticos, con los docentes de la Institución Educativa Isaac Tacha Niño.



Anexo D. A continuación se presenta el registro fotográfico del taller 2 integración dejando huella, con los docentes de la Institución Educativa Isaac Tacha Niño.



Anexo E. A continuación se presenta el registro fotográfico del taller 1 descubriendo mis necesidades y motivaciones, con los estudiantes de la Institución Educativa Isaac Tacha Niño.



Anexo F. A continuación se presenta el registro fotográfico del taller 2 la vida en escena, con los estudiantes de la Institución Educativa Isaac Tacha Niño.



Anexo G. A continuación se presenta el registro fotográfico del taller 3 La banca de la motivación, con los estudiantes de la Institución Educativa Isaac Tacha Niño.

