

**LA LUDICA EN LA MOTIVACIÓN DE LOS ESTUDIANTES DE GRADO QUINTO
DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA ENRIQUE OLAYA HERRERA.**

Ana Cecilia Salazar Vásquez

María Mercedes Carabalí

Fundación Universitaria los Libertadores

Programa de Educación

Especialización Pedagogía de la Lúdica

Cali, Valle del Cauca

2015

**LA LÚDICA EN LA MOTIVACIÓN DE LOS ESTUDIANTES DE GRADO QUINTO
DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA ENRIQUE OLAYA HERRERA**

Ana Cecilia Salazar Vásquez

María Mercedes Carabalí

Trabajo de Grado para Obtener el Título de Especialista en Pedagogía de la
Lúdica

Directora

Cristina Sáchica

Fundación Universitaria los Libertadores

Programa de Educación

Especialización Pedagogía de la Lúdica

Cali, Valle del Cauca

2015

Nota de aceptación

Firma del presidente del Jurado

Firma del Jurado

Firma del Jurado

Ciudad y fecha (día, mes, año)

Dedicatoria

Dedicamos esta tesis primeramente a Dios, quien ilumina nuestras mentes y nos fortalece para alcanzar los sueños.

A nuestros hijos quienes son el motor y mayor motivación.

A nuestros esposos que de una u otra manera nos brindaron su apoyo incondicional para el término de esta especialización.

Agradecimientos

Agradecemos a Dios por habernos permitido alcanzar este logro, a nuestras familias por las que siempre nos hemos sentido maravilladas, se han preocupado por nosotras, nos han formado en valores para saber cómo luchar y salir victoriosas ante las diversas adversidades de la vida. Muchos años después, sus enseñanzas no cesan, y aquí estamos, con un nuevo logro exitosamente conseguido.

Queremos agradecerles por todo, no alcanzan las palabras para expresar el orgullo y lo bien que nos sentimos por tener una familia tan asombrosa.

GLOSARIO

LUDICA El concepto de la lúdica es sumamente amplio y complejo, pues se refiere a la necesidad del ser humano, de expresarse de variadas formas, de comunicarse, de sentir, de vivir diversas emociones, de disfrutar vivencias placenteras tales como el entretenimiento, el juego, la diversión, el esparcimiento, que nos llevan a gozar, reír, gritar, a vivir, siendo una verdadera fuente generadora de emociones, que nos lleva inclusive a llorar.

MOTIVACION La palabra motivación deriva del [latín](#) motivus o motus, que significa 'causa del movimiento'. La motivación puede definirse como «el señalamiento o énfasis que se descubre en una persona hacia un determinado medio de satisfacer una necesidad, creando o aumentando con ello el impulso necesario para que ponga en obra ese medio o esa acción, o bien para que deje de hacerlo»

PEDAGOGÍA la ciencia que tiene como objeto de estudio la educación (en pocas palabras, «enseñar a los que enseñan»)

DIDACTICA es la disciplina científico-pedagógica que tiene como objeto de estudio los procesos y elementos existentes en la enseñanza y el aprendizaje

ESTUDIANTE es un sustantivo masculino o femenino que se refiere al educando o alumno o alumna dentro del ámbito académico

FAMILIA es el elemento natural, universal y fundamental de la sociedad, tiene derecho a la protección de la sociedad y del Estado.

SOCIEDAD es un concepto polisémico, que designa a un tipo particular de agrupación de individuos que se produce tanto entre los humanos (sociedad humana –o sociedades humanas, en plural–) como entre algunos animales (sociedades animales)

DOCENTE Profesor, docente o enseñante, es quien se dedica profesionalmente a la enseñanza, bien con carácter general, bien especializado en una determinada área de conocimiento,

APRENDIZAJE es el proceso a través del cual se adquieren o modifican habilidades, destrezas conocimientos, conductas o valores como resultado del estudio, la experiencia, la instrucción, el razonamiento y la observación

JUEGO La palabra lúdico, lúdica viene del latín y significa juego exactamente. A veces los Juegos lúdicos se refieren exclusivamente a juegos en las máquinas tragaperras, en los Bingos y en los Casinos.

BIENESTAR noción de **bienestar** hace referencia al conjunto de aquellas cosas que se necesitan para **vivir bien**

RECREATIVA juego es una actividad recreativa donde intervienen uno o más participantes.

RESUMEN

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.

TABLA DE CONTENIDO

	Pág.
INTRODUCCIÓN.....	4
1 PROBLEMA.....	5-7
1.1 Planteamiento del problema.....	5-7
1.2 Formulación.....	7
1.3 Antecedentes Internacionales.....	7
1.3.1 Antecedentes Bibliográficos.....	8-9
2. Justificación.....	10
3. Objetivos.....	11
3.1 General.....	11
3.2 Específicos.....	11
4. Marco Referencial.....	12
4.1 Marco contextual.....	12
4.1.2 Modelo pedagógico Institución.....	13
4.2 MARCO TEORICO.....	14
4.2.1La Motivación.....	15
4.2.2 La lúdica.....	15
4.2.3 Proyecto de vida.....	15
4.3 MARCO LEGAL.....	16
4.3.1 Ley 115 de 1994.....	16
4.3.2 Ley 1620 del 2013.....	16
 5. ESTRATEGIAS LUDICAS PARA LA MOTIVACIÓN.....	 17
5.1 Diseño Metodológico.....	17
5.1.1Tipo de investigación.....	17
5.1.2 Población y Muestra.....	17
5.1.3 La encuesta.....	17
5.1.4 Análisis de Resultados.....	17-24
5.1.5 Diagnostico.....	24
6. Propuesta.....	25
6.1 Estrategias.....	25
6.2 Descripción.....	25
6.3 Justificación de la Propuesta.....	25
6.4 Objetivo de la Propuesta.....	25
6.5 Estrategias y Actividades.....	25
6.5.1 Taller 1.....	25-29
6.5.2 Taller 2.....	29-36
6.5.3 Taller 3.....	36-37
7. Conclusiones.....	38
8. Bibliografía.....	39-40
Anexos.....	41

LISTA DE TABLAS

Tabla 1. Composición Familiar	Pág. 27
Tabla 2. Actividades Laborales que Desempeñan los Padres.	28
Tabla 3. Apoyo en el Desarrollo de las Actividades Escolares.	29
Tabla 4. Te Gusta Estudiar	30
Tabla 5. Motivos por los cuáles te gusta ir a la Escuela	31
Tabla 6. Razones por la Inasistencia a la Escuela	32
Tabla 7. Zona de Ubicación de la Vivienda	33
Tabla 8. Mejorar la Forma en que Vives.	34
Tabla 9. Que Están Dispuestos Hacer por Mejorar la Situación Actual	35
Tabla 10. Que Están Dispuestos Hacer los Estudiantes en su Futuro.	36

LISTA DE GRÁFICOS

	Pág.
Gráfica 1. Composición Familiar.	27
Gráfica 2. Actividades Laborales que Desempeñan los Padres.	28
Gráfica 3. Apoyo en el Desarrollo de las Actividades Escolares.	29
Gráfica 4. Te Gusta Estudiar	30
Gráfica 5. Motivos por los cuáles te gusta ir a la Escuela	31
Gráfica 6. Razones por la Inasistencia a la Escuela	32
Gráfica 7. Zona de Ubicación de la Vivienda	33
Gráfica 8. Mejorar la Forma en que Vives.	34
Gráfica 9. Que Están Dispuestos Hacer por Mejorar la Situación Actual	35
Gráfica 10. Que Están Dispuestos Hacer los Estudiantes en su Futuro.	36

INTRODUCCIÓN

El presente documento muestra los resultados del trabajo de investigación denominado “La lúdica en la motivación”, cuyo objetivo se centra en generar estrategias lúdicas que promuevan la motivación de los estudiantes del grado 5 de la institución educativa ENRIQUE OLAYA HERRERA.

De acuerdo a lo anterior, se plantea en primera medida realizar un recorrido sobre los conceptos de Lúdica, motivación y proyecto de vida, al igual que una revisión al marco legal en el cual se enmarca la investigación.

Este trabajo se circunscribe espacialmente a la ciudad de Palmira, donde se considera a los estudiantes del grado 5 de la institución educativa ENRIQUE OLAYA HERRERA del corregimiento de “La dolores” como los principales actores, trabajo surgido a partir de la observación realizada por parte de los docentes en relación a los problemas académicos originados por factores o causas como resultado de descontento, desorientación y falta de interés por el estudio por parte de los

estudiantes como si el mismo sistema educativo actual no sirviera de satisfacción para sus aspiraciones.

El presente trabajo de investigación se centra en el ámbito escolar y familiar para analizar cómo los docentes y sus familias pueden contribuir en la motivación de los educandos, promoviendo así un aprendizaje útil y significativo, dividiéndose en tres capítulos, el primero en cual se desarrollan los conceptos de lúdica, motivación y proyecto de vida, el segundo en el cual se desarrolla el diseño metodológico del trabajo y en el tercer capítulo se hace alusión a la propuesta de actividades lúdico pedagógicas que favorecen la motivación en los estudiantes.

Por consiguiente, se considera de vital importancia buscar alternativas de solución a este problema por lo que está pasando la sociedad como consecuencia del bajo nivel de motivación que día a día se hace más visible en los educandos.

LA LÚDICA EN LA MOTIVACIÓN DE LOS ESTUDIANTES DEL GRADO QUINTO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA ENRIQUE OLAYA HERRERA

1. PROBLEMA.

1.1. Planteamiento del problema

El acto de educar implica interacciones muy complejas, las cuales involucran cuestiones simbólicas, afectivas, comunicativas, sociales, de valores etc.; de manera que, el docente debe ser capaz de ayudar propositivamente a otros a aprender, pensar, sentir, actuar y desgarrarse como personas.

Es así, como se deduce que el estudiante no construye el conocimiento en solitario, sino gracias a la mediación de los otros y en un momento y contexto cultural particular.

En la actualidad, es frecuente escuchar a los maestros opinar sobre lo difícil que resulta ser en muchos casos el proceso de enseñanza, lo que invita a tomar conciencia sobre la motivación en los estudiantes como una de las labores que más relevancia se debe tener en el proceso de enseñanza – aprendizaje.

Sin embargo, la condición de estar motivados o no por aprender significativamente no solo depende de la voluntad de los estudiantes, sino también del papel que juega el profesor en dicha motivación, por lo que hace indispensable estar consciente y hacer uso de estrategias lúdico pedagógicas para apoyar el manejo de los aspectos que definen el contexto motivacional de la actividad del educando.

Por consiguiente, mediante la labor como docentes de la Institución educativa Enrique Olaya Herrera ubicado en la Vereda los piles en el Municipio de Palmira, se percibe que gran parte de los estudiantes del grado 5 de primaria presentan dificultades en su aprendizaje y motivación hacia las actividades académicas, afectando de este modo el desarrollo normal en el aula escolar.

Una de las posibles causas que se han observado en el aula y que influye notoriamente en la motivación de los estudiantes es la situación familiar, viéndose reflejado en el desinterés, la falta de apoyo y acompañamiento en las actividades asignadas por el docente y la ausencia de la figura de los padres en algunos casos. En cuanto al contexto educativo, se puede decir que influye el cambio continuo de los docentes, dada por la dificultad para trasladarse de la ciudad a la Vereda.

Cabe anotar, que la principal consecuencia sobre esta situación se ve reflejada en la falta de asistencia al plantel educativo y la deserción por parte de los educandos y el no cumplimiento con las actividades académicas, entre otras.

Desde esta perspectiva, la motivación juega un papel determinante en este tipo de situaciones, dado a que esta es entendida desde la psicología como un proceso interno que activa, guía y mantiene la conducta a lo largo del tiempo, y que puede ser intrínseca¹ y extrínseca.², así como también, el uso de estrategias lúdicas que apoyen la didáctica en el proceso de enseñanza.

Por lo anterior, la lúdica cobra importancia en el contexto escolar, según Dinello “la actividad lúdica recreativa o juego es un importante medio de expresión de los pensamientos más profundos y emociones del ser, lo que permite exteriorizar conflictos internos de la persona y minimizar los efectos de experiencias negativas³”, es decir, “la lúdica se refiere a la necesidad del ser humano, de sentir, expresar, comunicar y producir emociones primarias (reír, gritar, llorar, gozar) emociones orientadas hacia la entretención, la diversión y el esparcimiento”⁴.

A través del juego, se propicia el desarrollo integral del individuo equilibradamente, tanto en los aspectos físicos, emocionales, sociales e intelectuales, favoreciendo la observación, reflexión, y el espíritu crítico, enriqueciendo el vocabulario, favoreciendo la autoestima, desarrollando su creatividad y transformar la realidad en una forma placentera, produciendo alegría y bienestar.

Es así, como la actitud lúdica se hace palpable en comunicar sin ofender, en escuchar con empatía, en corregir sin amenazar, en sugerir sin obligar, en aconsejar sin regañar, en reír más y vociferar menos. Todo este comportamiento contribuye a hacer sentir bien al otro, a desbloquear los encuentros, a facilitar el dialogo.

¹ Motivación Intrínseca. Entendida como el deseo de realizar actividades porque son reforzantes en y por sí mismas, es decir, se realizan sobre todo por el placer que producen, y no porque lleven a obtener recompensas externas

² Motivación extrínseca: es aquella en la cual el deseo de realizar actividades es movilizado por una recompensa externa.

³ MURILLO, M. La metodología lúdico creativa: Una alternativa de educación no formal. En: La metodología lúdico creativa. Ponencia en el Congreso de Cartagena de Indias. 1996. P. 2.

⁴ APROXIMACION A LOS CONCEPTOS DE LUDICA Y LUDOPATIA CARLOS BOLIVAR BONILLA B. Universidad Sur colombiana - USCO V Congreso Nacional de Recreación Coldeportes Caldas / Universidad de Caldas / FUNLIBRE 3 al 8 de Noviembre de 1998. Manizales, Caldas, Colombia. RES

Por otra parte, se puede decir que la actitud lúdica produce en el estudiante confianza, apertura mental, y seguridad para hablar, mientras tanto la actitud tradicional genera tensión, ansiedad, bloquea el pensamiento y la capacidad de razonar y expresarse.

Por lo tanto, la actitud lúdica no es algo que se pueda aprender en un curso esta es el resultado de la constante reflexión del maestro, de tener una postura acertada frente a la vida. Para llegar a este estado, es necesario ser un docente más humano, darle cabida a estrategias didácticas y amenas en la escuela, con una actitud lúdica el ideal es que los estudiantes aprendan con gusto, si esto no fuera así, por lo menos no serían sujetos ante la sociedad y en contra del sistema educativo, pero si el docente se propone transformar su actitud frente a los estudiantes, e incorporar estrategias lúdicas en su trabajo diario, será fácil la introducción progresiva a los temas curriculares y así, despertar el gusto y el interés por la adquisición de conocimiento, de tal manera que el estudiante este comprometido a proveerse por iniciativa propia de los conocimientos necesarios para una vida futura.

1.2. Formulación

Partiendo de lo anterior, en relación a los beneficios que aporta la lúdica en el proceso educativo - formativo y su influencia en la motivación de los estudiantes en el aula, nace la pregunta de investigación **¿Cuáles son las estrategias lúdicas que favorecen la motivación de los estudiantes del grado 5 de primaria, en la Institución Educativa Enrique Olaya Herrera**

1.3 Antecedentes Internacionales

A continuación, se relacionan los estudios en los que se profundizan los temas abordados en el presente trabajo desde la concepción de autores internacionales.

Autores como Froebel, Montessori, Decroly y Claparède, tienen mucho que decir respecto al uso del juego en la educación, y no por ser los primeros en acercar dicha actividad al mundo educativo, sino por la nueva concepción que de ella realiza y que van más allá, con un juego concebido como material educativo, que permite al niño, mediante su propia experiencia, la educación de los sentidos y el descubrimiento de las ideas.

Lo anterior, también proporcionando al niño y la niña espacios que motivan al aprendizaje y a la adquisición de nuevos conocimientos a través de experiencias significativas.

Por su parte, Carlos Jiménez⁵, plantea que la lúdica es una actitud del ser frente a la cotidianidad. Es una forma de estar en la vida y relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en los que se produce el disfrute, goce, acompañado de las distenciones que producen las actividades simbólicas e imaginarias como el juego, la chanza, el sentido del humor, el arte y otras series de actividades (sexo, baile, amor, afecto) que se produce cuando interactuamos con otros sin más recompensa que la gratitud que producen dichos eventos.

En palabras de Bolívar⁶, la actitud lúdica se hace palpable en comunicar sin ofender, en escuchar con empatía, en corregir sin amenazar, en sugerir sin obligar, en aconsejar sin engañar, en reír más y vociferar menos. Todo este comportamiento contribuye a hacer sentir bien al otro, a desbloquear los encuentros y a facilitar el diálogo.

Por consiguiente, se puede decir que la actitud lúdica produce en el estudiante confianza, apertura mental, y seguridad para hablar, mientras tanto la actitud tradicional, genera tensión, ansiedad, bloquea el pensamiento y la capacidad de razonar y expresarse y que debe ser asumida como actitud positiva del ser, qué hay en el interior de este y que produce beneficios biológicos psicológicos, sociales y espirituales, a través de la participación plena y el disfrute que involucra.

1.3.1 Antecedentes Bibliográficos

TITULO: La motivación escolar

AUTOR: Faustino Cuenca Esteban

EDITORIAL: Ciss Praxis. 2000. España

DESCRIPCIÓN:

La motivación debe estar presente en todo acto de aprendizaje y en todo procedimiento pedagógico, ya sea de manera explícita o implícita y sólo podrá interpretarse analizando las incidencias y características propias de los actores y comunidad educativa implicada. Aquí el papel del docente es inducir motivos en sus estudiantes, en sus aprendizajes y comportamientos para aplicarlos de manera voluntaria a los trabajos en clase.

TITULO: La motivación escolar

⁵ECHEVERRI, J. y GOMEZ, J. La dimensión Lúdica del maestro en formación. En: Marco teórico de investigación 2009.

⁶BOLIVAR, C. La Lúdica como Actitud Docente para el Docente. Bogotá D.C., 1998, Pág. 26

AUTOR: Gustavo Aispur, (2010)

EDITORIAL: Ciss Praxis. 2000. España

DESCRIPCIÓN:

“Los factores que determinan la motivación en el aula se dan a través de la interacción entre el profesor y el alumno”. (p.121) De acuerdo con el autor esta interacción se da cuando el alumno motivado, logra satisfacer sus perspectivas de éxito; gracias al modo de estimular la voluntad de aprender por parte del docente.

TITULO: Motivación, Aprendizaje y Rendimiento

AUTOR: Núñez

EDITORIAL: Reflexiones Pedagógicas, Docencia N.16

DESCRIPCIÓN:

Hace mención a que la motivación no es un proceso unitario, sino que abarca componentes muy diversos que ninguna de las teorías elaboradas hasta el momento ha conseguido integrar, de ahí que uno de los mayores retos de los investigadores sea el tratar de precisar y clarificar qué elementos o constructos se engloban dentro de este amplio y complejo proceso que etiquetamos como motivación.

TITULO: La Teoría del Procesamiento de la Información

AUTOR: Gagné y Glaser (1987)

EDITORIAL:

DESCRIPCIÓN:

Expresan: “se torna de fundamental importancia conocer generalización, ejecución y realimentación) que intervienen en el proceso de aprendizaje y las condiciones externas (las acciones que ejerce el medio sobre el sujeto) que pueden favorecer un mejor aprendizaje”. Esta teoría representó la alternativa al conductismo en el desarrollo de software educativo. Proporciona pautas de trabajo para la selección y ordenación de contenidos y las estrategias de enseñanzas, siendo de gran utilidad para los diseñadores, que tratarán de mejorar las condiciones externas justamente.

1.3.2. Antecedentes Empíricos

El tema de la lúdica, como lo menciona Guillermo Zúñiga en su ponencia centra una marcada diferencia entre la escuela de hoy y la que debería tener, se pregunta qué tanto la escuela de hoy refuerza a los niños y las niñas de forma integral, que tanto les permitirían alejarse del mundo cuadriculado que les ofrece la sociedad llena de normas que los aconductuan, y que los moldean tanto como las comunidades lo desean.

De acuerdo a lo anterior Zúñiga propone repensar la pedagogía actual y descubrir así lo que la lúdica puede aportar y encontrar mejores respuestas de un mundo moderno que exige cambios veloces pone estar preparados.

Por otro lado en la universidad de castellano, a través del programa de lúdica educativa se proponen interiorizar la lúdica para potenciar el desarrollo del sujeto a través del juego y otras actividades lúdicas, todo dentro del proceso docente educativo.

Consideran la lúdica como fundamental en el proceso de enseñanza, en lo que ésta fomenta la participación, la colectividad, creatividad y otros principios fundamentales en el ser humano.

La consideran que atraviesa toda la existencia humana cotidiana, que se necesita la lúdica para todo momento de la vida, que es parte fundamental del desarrollo armónico humano, que la lúdica es más bien una actitud, una predisposición de ser frente a la vida, es una forma de estar en la vida.

En la revista al tablero, del ministerio de educación nacional se realizó una reflexión sobre la calidad en la educación, en especial analiza las dificultades presentadas en el paso del preescolar al grado primero, paso que más dificultad ha presentado, con la pérdida del año, plantea que el preescolar los maestros están más preparados para manejar actividades lúdicas y juegos y que en grado primero se manejan una metodología más rígida.

En un trabajo desarrollado por un equipo de docentes en la universidad los libertadores, asumen que mediante la lúdica el niño y la niña aprenden, a identificarse como sujeto social permitiendo así que, interactúe directamente e indirectamente, con la naturaleza.

.

2. JUSTIFICACIÓN

Este trabajo de investigación nace a raíz de la observación y percepción continua del docente hacia sus estudiantes, y de la problemática que se viene presentando desde hace mucho tiempo, sobre el desinterés y la poca motivación en el aula escolar; viéndose reflejada esta situación en el cumplimiento de las tareas y el rendimiento escolar.

Es así, como desde nuestra perspectiva como orientadores en el proceso educativo de enseñanza-aprendizaje de nuestros educandos, surgió la idea de investigar sobre ésta situación y como nosotros como formadores y encargados de ofrecer el conocimiento en una forma integral, lograr que desde nuestra aula se utilicen estrategias lúdicas pedagógicas que permitan brindar un ambiente distinto a lo tradicional y lograr en los infantes un conocimiento o un aprendizaje enriquecedor y significativo.

Carl Roger⁷ menciona que los niños y las niñas tienen una necesidad o tendencia placentera hacia el aprendizaje, y que estas tendencias harán del aprendizaje una experiencia agradable, siempre y cuando esas tendencias espontáneas se realicen en su vida.

Con este proyecto se pretende dar respuesta a los interrogantes que generaron el proceso de investigación y trabajo.

⁷CARL, R. Paradigma Humanístico en la Educación, 1992, disponible en sitio web: www.psicopedagogia.com/articulos

3 OBJETIVOS

3.1 OBJETIVO GENERAL

Generar estrategias lúdicas que promuevan la motivación de los estudiantes del grado 5 de primaria, en la Institución Educativa Enrique Olaya Herrera

3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Indagar sobre los factores que influyen en la motivación de los estudiantes del grado 5 de la institución educativa Enrique Olaya Herrera.
- Analizar cuáles son los factores que influyen en mayor medida en la motivación de los estudiantes del grado 5 de la institución educativa Enrique Olaya Herrera.
- Proponer estrategias lúdicas que influyan de manera positiva en la motivación de los estudiantes del grado 5 de la institución educativa Enrique Olaya Herrera.

4. MARCO REFERENCIAL.

La investigación que se va a desarrollar, busca identificar cuáles son los factores que influyen en los estudiantes del grado 5 de primaria, en la Institución Educativa Enrique Olaya Herrera ubicado en la vereda los piles corregimiento la dolores del municipio de Palmira, en la desmotivación escolar.

Para ello se tendrá en cuenta cómo se reflejan los estilos de vida y comportamiento de los estudiantes y cómo se reflejan los estilos motivacionales y cognitivos de los docentes en las prácticas diarias y evaluativas aplicadas en el contexto escolar.

Partiendo desde las últimas investigaciones en neurofisiología y psicología, que han dado como resultado un nuevo enfoque sobre los seres humanos para aprender y proyectarse hacia la vida. Cada persona tiene un estilo particular de establecer relaciones con el mundo y no es constante. Se han desarrollado distintos modelos que se aproximan a una clasificación de las distintas formas de aprender. Es decir, no sólo existe una forma única de aprender y proyectarse.

Cada persona con la cual entramos en contacto presenta una serie de características que la hacen diferente de los demás, es claro que debemos tener en cuenta que somos diferentes, “no sólo empíricamente sino también filosóficamente se puede comprobar que somos distintos, que cada uno de nosotros conforma un ser único con características comunes a todos los seres humanos pero expresadas al mismo tiempo, de manera típica.

4.1. MARCO CONTEXTUAL

La investigación se realizó en la institución educativa ENRIQUE OLAYA HERRERA tiene una estructura de 4 salones de clase, 1 sala de sistema, un comedor y una cancha de fútbol.

Ubicación

La institución educativa ENRIQUE OLAYA HERRERA está ubicada en la vereda los piles corregimiento la dolores del municipio de Palmira, departamento del valle del cauca.

Caracterización de la población

Docentes: 4 licenciados en básica primaria

Estudiantes: 80 desde el grado preescolar hasta 5 de primaria

Padres de familia: conformados por padres, hermanos y abuelos-

Acciones tomadas desde la institución frente a la problemática.

Se viene realizando dentro del centro educativo proyectos encaminados al fortalecimiento de su proyecto de vida de los estudiantes, y con los padres de familia y comunidad en general, charlas y talleres para el acompañamiento en el proceso educativo de los infantes.

4.1.2 Modelo Pedagógico Institución Educativa Enrique Olaya Herrera

Modelo que propone el desarrollo multifacético de las capacidades e intereses del individuo. Tal desarrollo está determinado por la sociedad, por la Colectividad en la cual el trabajo productivo y la educación están íntimamente Unidos para garantizar no solo el desarrollo del espíritu colectivo, sino el Conocimiento pedagógico polifacético como fundamento de la práctica para la Formación científica de las nuevas generaciones.

Este modelo propone metas para el desarrollo del individuo en su contexto cultural y para la producción social (material y cultural). La relación maestro estudiante está mediada por interacciones en las que los participantes aprenden de ellos mismos, según sus potencialidades, y de personas más expertas que ellos. El método varía de acuerdo con el nivel de desarrollo de los estudiantes y las especificidades de cada ciencia. El desarrollo es progresivo y secuencial pero impulsado por el aprendizaje dialógico - colectivo y enfocado básicamente sobre los problemas de la comunidad (Lev. Vigotsky, N. Sanmarti, P. Freire, C. Freinet).

En nuestra Institución trabajamos bajo las premisas de un marco pedagógico Crítico social entendido dentro de los principios de la Pedagogía Crítica.

La enseñanza puede organizarse de diferentes maneras y la estrategia didáctica es multivariada, dependiendo del contenido y método de la ciencia, del nivel de desarrollo y diferencias individuales del alumno.

Según Antón Makarenko: la educación no está al servicio de la individualidad, sino pensada para la colectividad; la persona es vista al servicio del bien común.

Para **Paulo Freire** (Brasil): Analiza las relaciones opresor-oprimido y establece los fundamentos para entender la educación liberadora y sus posibilidades. Propone relaciones dialógicas entre profesor y estudiante, con el fin de promover procesos de concientización y liberación. Fue crítico implacable de las formas tradicionales de educación, convirtiéndose en uno de los principales motores de la revolución educativa en Brasil.

Para H. Giroux considera, que *en su mayoría*, los críticos radicales están de acuerdo en que los educadores tradicionalistas se han negado generalmente a interrogarse sobre la naturaleza política de la enseñanza pública. Así mismo, señala

que tradicionalmente la escuela se ha negado a analizar las relaciones que existen entre poder, conocimiento y dominación. Sostiene que los análisis de la Pedagogía Crítica han ofrecido un nuevo lenguaje teórico y una actitud crítica que sostienen que las escuelas no ofrecen oportunidades para la potenciación personal y social en la sociedad dentro de la amplia tradición humanística occidental. Este modelo pedagógico crítico social está basado en los siguientes elementos:

El maestro se constituye en un ejemplo atractivo de lo que puede ser capaz de realizar desde su “zona de desarrollo potencial” (capacidad de resolver un problema bajo la orientación de un adulto o compañeros más capacitados), en aquel aspecto específico en que el maestro es considerado superior.

4.2. MARCO TEÓRICO

4.2.1 La motivación

El término motivación hace alusión al aspecto en virtud del cual el sujeto vivo es una realidad auto dinámica que le diferencia de los seres inertes. El organismo vivo se distingue de los que no lo son porque puede moverse a sí mismo. La motivación trata por lo tanto de esos determinantes que hacen que el sujeto se comporte de una determinada manera teniendo en sí mismo el principio de su propio movimiento.

Tradicionalmente se ha confundido **motivación** con el arte de estimular y orientar el interés del alumno hacia el trabajo escolar, por lo tanto, se intenta que queden claros ambos conceptos, en el mismo nivel real que deben quedar claras las actividades que corresponden al profesor que las que corresponden al alumno.

Es el interés que tiene el alumno por su propio aprendizaje o por las actividades que le conducen a él. El interés se puede adquirir, mantener o aumentar en función de elementos intrínsecos y extrínsecos. Hay que distinguirlo de lo que tradicionalmente se ha venido llamando en las aulas motivación, que no es más que lo que el profesor hace para que los alumnos se motiven

Lewis considera que "la conducta como algo provisto de un propósito y dirigido hacia una meta, en donde interviene el medio ambiente"⁸ Se podrá decir entonces que la necesidad de alcanzar una meta tiene el origen en el propósito por la cual alcanzarla, es la retribución material o espiritual que se recibe por lograr el objetivo, el valor que representa el logro obtenido depende del medio ambiente o contexto en donde el niño se desarrolla.

⁸SAINTER, O. y HERNÁNDEZ, K. Estrategias Lúdicas para Mejorar el Nivel Motivacional y la Interacción de los Estudiantes de 4º grado, 2009.

4.2.2 La Lúdica

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

Para Torres⁹ 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. En ese sentido el docente debe desarrollar la actividad lúdica como estrategias pedagógicas respondiendo satisfactoriamente a la formación integral de los estudiantes.

Por otro lado, para Motta¹⁰ 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. La lúdica se caracteriza por ser un medio que resulta en la satisfacción personal a través del compartir con la otredad.

En opinión de Waichman¹¹ 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.

4.2.3. Proyecto de Vida

El Proyecto de Vida es la estructura que expresa la apertura de la persona hacia el dominio del futuro, en sus direcciones esenciales y en las áreas críticas que requieren de decisiones vitales. De esta manera, la configuración, contenido y dirección del Proyecto de Vida, por su naturaleza, origen y destino están vinculados a la situación social del individuo, tanto en su expresión actual como en la perspectiva anticipada de los acontecimientos futuros, abiertos a la definición de su lugar y tareas en una determinada sociedad.

⁹ROMERO, L. *et al.* La Actividad Lúdica como Estrategia Pedagógica en Educación Inicial, Citado en: Revista digital Ef. Deportes [En Línea] Buenos Aires Argentina –Año 14 N 131, Abril de 2009.

¹⁰ Ibíd. pág. 23

¹¹ Op.Cit Pág. 25

4.3. MARCO LEGAL

4.3.1 LEY 115 DE 1994

LEY GENERAL DE LA EDUCACIÓN

ARTÍCULO 8°

La educación brindará las oportunidades necesarias para desarrollar y fortalecer la formación integral de las personas a lo largo de toda la vida y promover en cada educando/a la capacidad de definir su proyecto de vida, basado en los valores de libertad, paz, solidaridad, igualdad, respeto a la diversidad, justicia, responsabilidad y bien común.

4.3.2 LEY 1620 DE 2013 (marzo 15)

Diario Oficial No. 48.733 de 15 de marzo de 2013

CONGRESO DE LA REPÚBLICA

Por la cual se crea el Sistema Nacional de Convivencia Escolar y Formación para el Ejercicio de los Derechos Humanos, la Educación para la Sexualidad y la Prevención y Mitigación de la Violencia Escolar.

5. ESTRATEGIAS LUDICAS PARA LA MOTIVACIÓN

DISEÑO METODOLÓGICO

La presente investigación pretende estar determinada por aspectos tales como: el grupo investigador, el cual ve a las personas objeto de estudio como un sistema, es decir, desde una perspectiva como un todo; los investigadores son sensibles a los efectos causados sobre las personas que son objeto de estudio; se analiza e interpreta a las personas dentro del sistema en el cual se encuentran inmersos durante la recolección de la información sin extrapolarlos de su contexto la cual lleva a un proceso interactivo; no sigue la lógica de un diseño estadístico y es inductiva dentro de los parámetros de la investigación cualitativa.

5.1. Tipo de investigación El presente estudio se realiza bajo un enfoque cualitativo con diseño de Investigación - acción, cuya finalidad es resolver problemas cotidianos e inmediatos, y mejorar prácticas concretas. Su propósito fundamental se centra en aportar información que guíe la toma de decisiones para programas, procesos y reformas estructurales.

5.2 Población y muestra La población beneficiada son los estudiantes de la Institución Educativa Enrique Olaya Herrera de la vereda los piles corregimiento la dolores del municipio de Palmira.

La muestra seleccionada son los 8 estudiantes del grado 5 de básica primaria de la institución educativa Enrique Olaya Herrera.

5.3 La Entrevista La entrevista Semiestructurada Construcción social, y familiar, escolar. Se trata de una entrevista que se guía por 10-15 preguntas claves fijadas anteriormente. Esta herramienta facilita crear un ambiente abierto de diálogo y permite a la persona entrevistada expresarse libremente sin las limitaciones creadas por un cuestionario. La entrevista semiestructurada se puede llevar a cabo con personas claves o con grupos. Cuándo utilizarla: se puede utilizar tanto en la primera como en la segunda fase de investigación, ya que sirve tanto para conocer las limitaciones de la comunidad como para discutir sobre posibles soluciones.

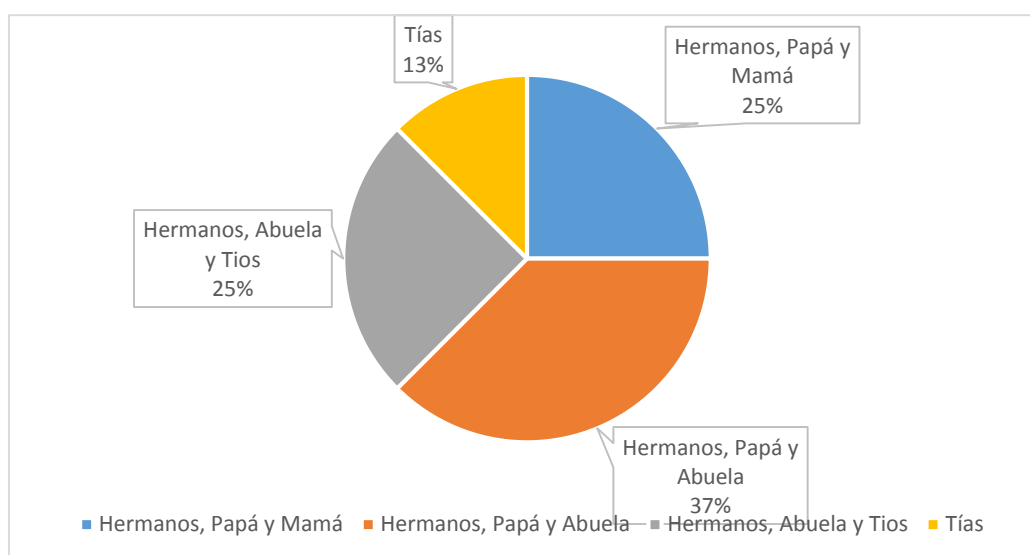
5.4. Análisis de resultados La entrevista fue realizada a los 8 estudiantes que cursan el grado 5to de primaria de la Institución Educativa Enrique Olaya Herrera; con el fin de lograr analizar la percepción que tiene cada estudiante tanto en su entorno social, como familiar y escolar. Y a partir de ello, que tan dispuestos están para sacar su proyecto de vida adelante.

1. Cómo está compuesta tú familia?

Tabla 1. Composición Familiar.

Composición familiar	Porcentaje%
Hermanos ,papá y mamá	25
Hermanos, abuela y tíos	25
Hermanos, papa y abuela	37
Tíos	13
total	100

Gráfica 1. Composición Familiar.



Fuente: Autoras.

Análisis

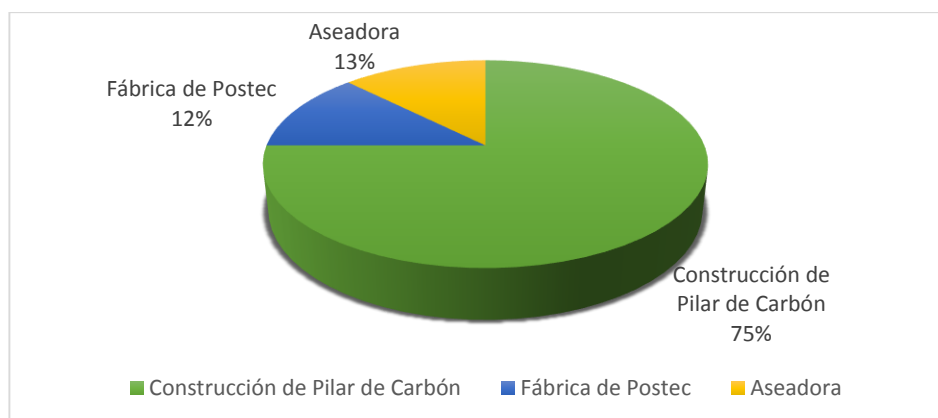
De acuerdo a la anterior gráfica se puede decir que, la mayoría de los alumnos entrevistados presentan una composición familiar de hermanos, papá y abuela; careciendo de la figura materna.

2. ¿A que se dedican tus padres?

Tabla 2. Actividades Laborales que Desempeñan los Padres.

Actividad	Porcentaje %
Construcción depilar de carbón	50
Aseadora	10
Fábrica de postes	15
Ama de casa	15
otros	10
Total	100

Gráfica 2. Actividades Laborales que Desempeñan los Padres.



Fuente: Autoras.

Análisis

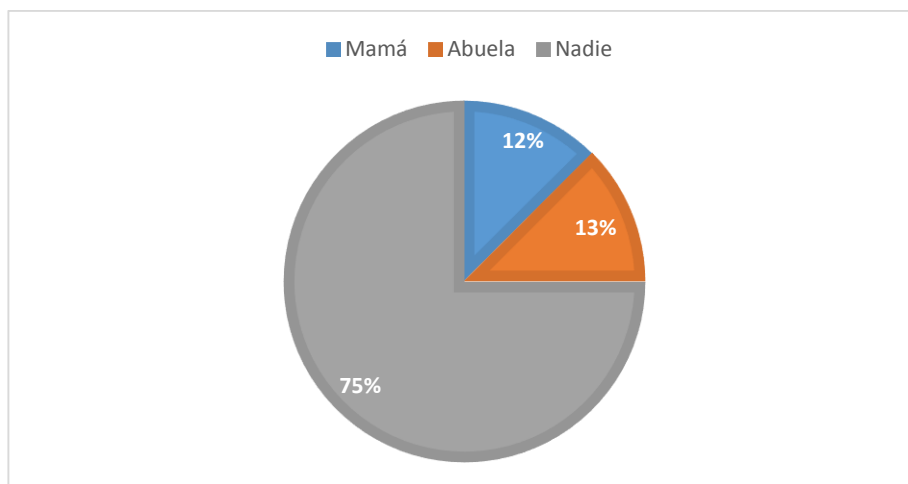
Teniendo en cuenta las actividades laborales que desempeñan los padres de los estudiantes anteriormente entrevistados, se puede observar mediante esta grafica que la actividad de construcción de pilar de carbón es desempeñada por 6 padres de familia.

3. ¿Cuentas con el acompañamiento de tu familia en la realización de las tareas?

Tabla 3. Apoyo en el Desarrollo de las Actividades Escolares.

Nivel de acompañamiento	Porcentaje %
siempre	13
Algunas veces	12
Nunca	75
Total	100

Gráfica 3. Apoyo en el Desarrollo de las Actividades Escolares.



Fuente: Autora.

Análisis

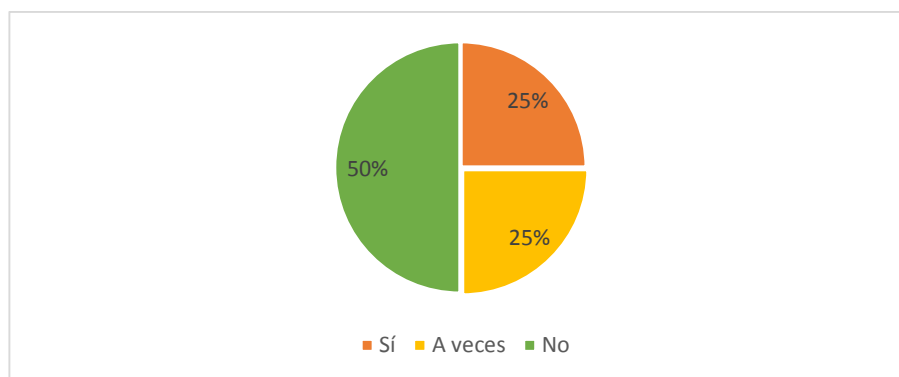
De los 8 estudiantes entrevistados, se percibe que el 75 por ciento de ellos, no cuentan con un acompañamiento de algún integrante de la familia; resaltando que esta ausencia contribuye en gran medida a la falta de motivación o interés por su proyecto de vida.

4. ¿Te gusta estudiar?

Tabla 4. Te Gusta Estudiar

Gusto por el estudio	Porcentaje %
si	23
no	50
Algunas veces	27
total	100

Gráfica 4. Te Gusta Estudiar



Fuente: Autoras.

Análisis

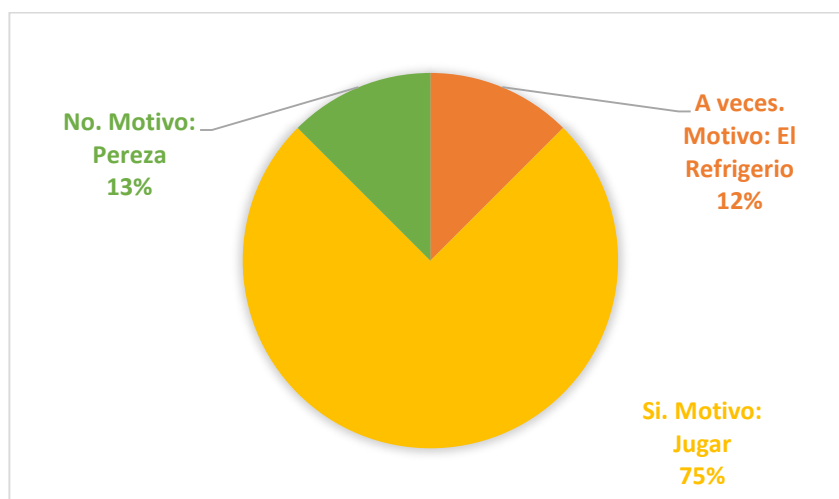
Según la información obtenida y plasmada en la gráfica el 50 por ciento de los estudiantes no sienten agrado y se despierta un desinterés en el estudio desde temprana edad. Teniendo en cuenta la anterior pregunta existe una correlación desde la falta de acompañamiento del familiar para el desarrollo de las actividades escolares de los estudiantes y el desagrado por estudiar. Obteniendo como resultado la desmotivación de los estudiantes en la construcción de su proyecto de vida

5. ¿Qué motivación tienes para asistir a la escuela?

Tabla 5. Motivos por los cuáles te gusta ir a la Escuela

Causa	Porcentaje %
Refrigerio	12
Jugar	65
Conocer amigos	13
Otros	10

Gráfica 5. Motivos por los cuáles te gusta ir a la Escuela



Fuente: Autoras.

Análisis

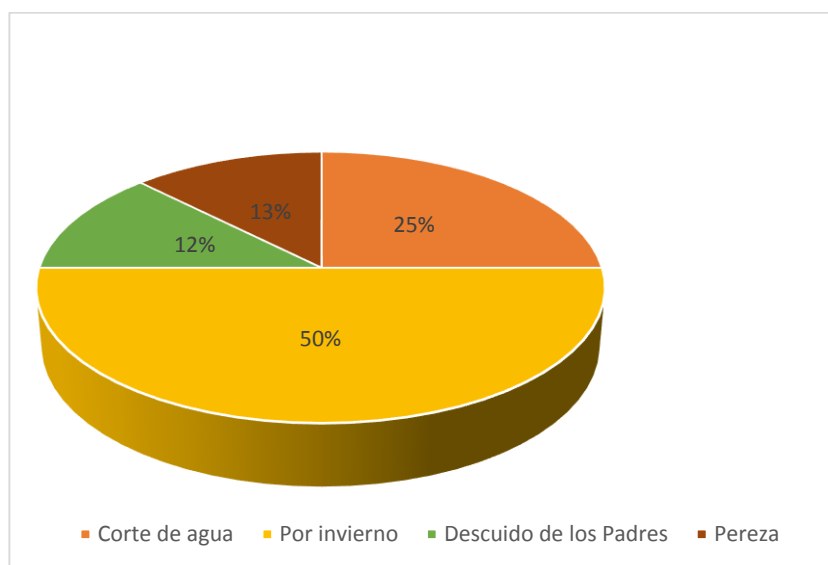
Para las dos preguntas anteriormente graficadas, la pregunta número 5 también presenta una relación ya que se observa por medio de esta gráfica que efectivamente el 75 por ciento de los estudiantes presentan un gusto por asistir a la escuela, pero por fines de diversión; mas no, un interés por aprendizaje y formación personal.

6. ¿Razones por las cuáles no asistes a la Escuela?

Tabla 6. Razones por la Inasistencia a la Escuela

motivo	Porcentaje %
Descuido de los padres	12
Por invierno	50
pereza	13
Cortes de agua	25

Gráfica 6. Razones por la Inasistencia a la Escuela



Fuente: Autoras.

Análisis

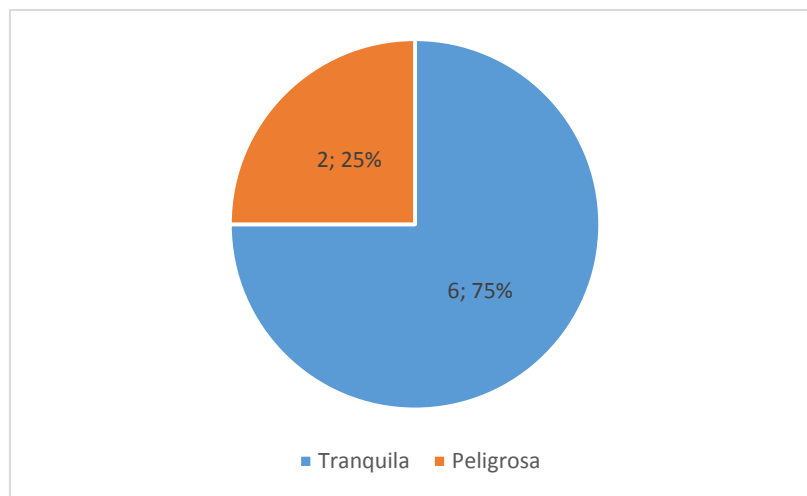
En la anterior gráfica, se deduce que las condiciones climáticas son un factor relevante por la inasistencia de los estudiantes; sumado a esto las condiciones para desplazarse los estudiantes son precarias.

7. ¿Cómo es la zona donde está ubicada tu casa?

Tabla 7. Zona de Ubicación de la Vivienda

Zona de ubicación	Porcentaje
tranquila	75
Peligrosa	25
total	100

Gráfica 7. Zona de Ubicación de la Vivienda

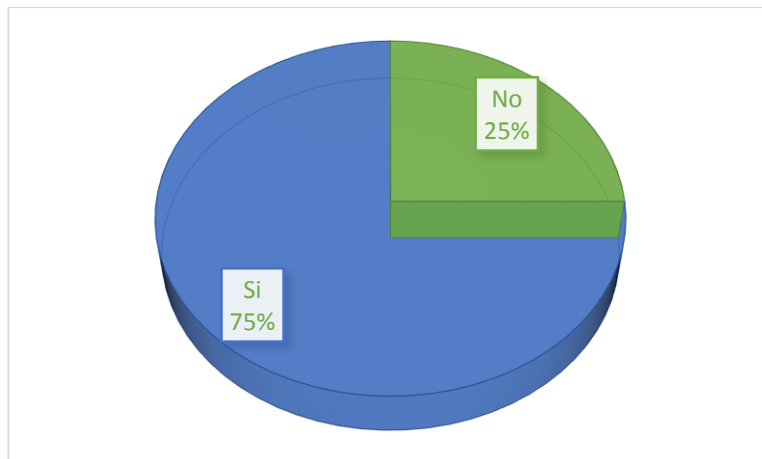


Fuente: Autoras.

En la pregunta número 7, la mayoría de los estudiantes dicen que su casa se encuentra ubicada en un barrio tranquilo. Es decir, se percibe que por el momento se sienten afortunados en su casa y barrio.

8¿Te gustaría mejorar la forma en que vives?

Gráfica 8. Mejorar la Forma en que Vives.



Fuente: Autoras.

Análisis

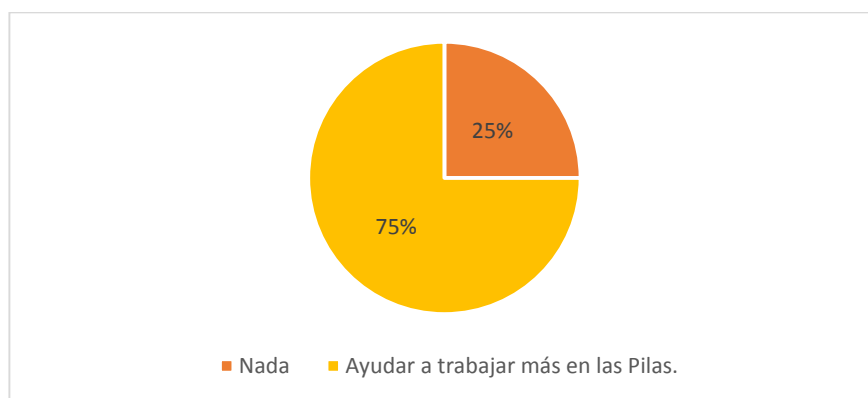
Con esta pregunta se evidencia, que los estudiantes entrevistados en su mayoría desean mejorar la forma en que viven, pero no cuentan con un apoyo ni orientación de sus padres que los direccionen hacia la construcción de su proyecto vida.

9¿Qué estarías dispuesto tú hacer por mejorar la situación actual?

Tabla 9. Que Están Dispuestos Hacer por Mejorar la Situación Actual

Alternativa	Porcentaje %
Trabajar en las pilas	75
Nada	25
Total	100

Gráfica 9. Que Están Dispuestos Hacer por Mejorar la Situación Actual



Fuente: Autoras.

Análisis

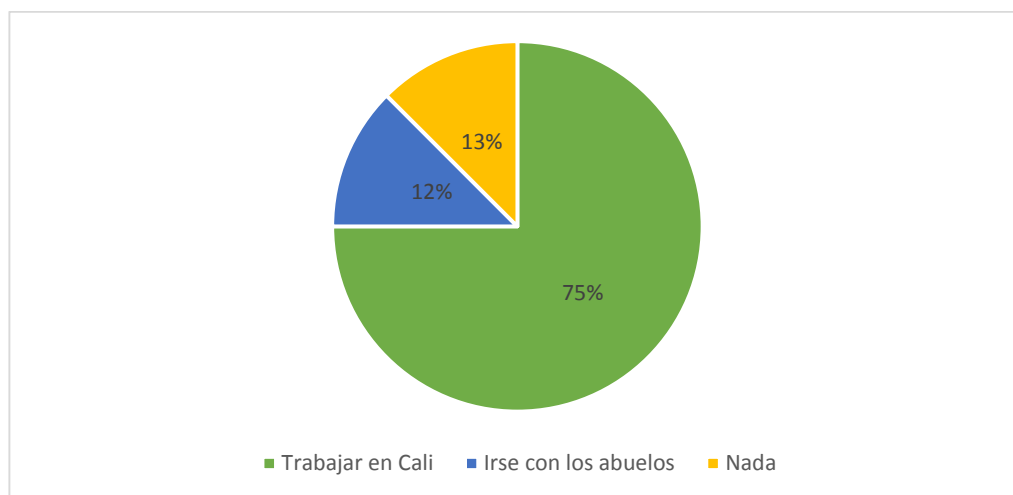
Con esta pregunta, seis estudiantes están dispuestos ayudar a sus padres para mejorar la situación actual en la que se encuentran, por medio de las mismas actividades que sus padres realizan. Cabe anotar, que no se percibe un interés por seguir profundizando por medio de los estudios profesionales.

10 ¿Cuándo seas grande que estarías dispuesto hacer para mejorarla?

Tabla 10. Que Están Dispuestos Hacer los Estudiantes en su Futuro.

Preferencias futuras	Porcentaje %
Trabajar en Cali	75
Irse con los abuelos	12
No sabe	15
total	100

Gráfica 10. Que Están Dispuestos Hacer los Estudiantes en su Futuro.



Fuente: Autoras.

Análisis

Según la gráfica en representación a la pregunta 10, el 75 por ciento de los estudiantes entrevistados, es decir 6 de ellos, comentan que están dispuestos a trabajar en Cali, mas no se percibe, que pretendan una formalización profesional como objetivo para mejorar su calidad de vida.

5.5 Diagnóstico

En la institución educativa Enrique Olaya Herrera, de la vereda los piles de municipio de Palmira, se viene implementado un trabajo con todos los estudiantes acerca de su proyecto de vida en el área de ética y valores; utilizando diferentes metodologías en procura de ayudar a los niños y las familias en el crecimiento del ser.

A pesar de todos los esfuerzos puestos por los directivos y el cuerpo docente observó que los estudiantes continúan con una actitud de baja motivación igual que su grupo familiar debido a problemáticas de diverso índole tanto económico, como cultural y social fundamentalmente; porque en la vereda los piles, no hay modelos de progreso para que los estudiantes tengan sueños.

Por esta razón, se plantea una propuesta pedagógica encaminada a motivar a los estudiantes desde la lúdica para que de esta manera los niños y niñas puedan soñar y tomen la educación como herramienta para salir adelante.

La propuesta pedagógica implementada, parte de considerar el fracaso escolar de los estudiantes de grado quinto de la institución educativa Enrique Olaya Herrera como un proceso social y no como una suma de fenómenos individuales, considerándose además que hay una serie de variables que ayudan a que una persona logre tener éxito o que vaya encontrando fracasos.

6. PROPUESTA

6.1 ESTRATEGIAS LUDICAS PARA INCENTIVAR LA MOTIVACIÓN EN LOS ESTUDIANTES DEL GRADO QUINTO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA ENRIQUE OLAYA HERRERA

6.2 Descripción De La Propuesta.

Con la realización de estos talleres, que los estudiantes interioricen aspectos importantes para su desarrollo emocional, espiritual y cognitivo. Son talleres lúdicos, donde se pretende que los niños y las niñas gocen y compartan nuevas experiencias con sus compañeros.

6.3 Justificación De La Propuesta.

A partir de esta propuesta de intervención se dará paso a estimular y proporcionar ambientes de interacción con el conocimiento y con el entorno, generando actividades lúdicas que fomenten lo socio-afectivo, la autonomía, el liderazgo y las habilidades personales y profesionales de los educandos.

6.4 Objetivo De La Propuesta.

Contribuir en la motivación de los estudiantes del grado de 5to de primaria de la Institución Educativa Enrique Olaya Herrera.

6.5 Estrategias y actividades

6.5.1 Taller 1

Título: Expresiones Emocionales

Descripción: Previamente a realizar la actividad se pedirá a los niños que pidan ayuda a sus padres para que encuentren el material necesario para su realización. Deberán buscar en diferentes fuentes imágenes de emociones: pueden ser imágenes de personas reales, de dibujo animados, de animales.... Y pueden utilizar libros, revistas o buscar diferentes imágenes

Justificación: Con la realización de este taller se busca fortalecer en los educandos aspectos emocionales, que le permitan el buen desarrollo de la personalidad.

Objetivo: Identificar los diferentes tipos de emociones y saber lo que significan

- Trabajar con actividades plásticas
- Fomentar la participación familiar.
- Aprender a trabajar con materiales visuales y virtuales como revistas o internet.
- Fomentar el trabajo en grupo y la participación activa.

Actividad N°1

Trabajaremos en el armado de los datos personales, para ello dividiré a los niños en grupos para comenzar con la toma de datos personales. Primero deberán medirse, luego pesarse, anotar sus gustos y otros datos que los definan. Lo haremos en grupos para afianzar el concepto de ayuda del otro para tomar datos y luego en forma individual para seguir conociéndonos. Consigna N° 1 Cada grupo deberá pasar por cada una de las estaciones (delimitadas en el aula) y completar los datos personales que allí se determinen. • Estación N°1: ME MIDO • Estación N°2: ME PESO • Estación N°3: respondo como son mis ojos, mi cabello, si tengo alguna seña. • Estación N°4: contesto cual es mi fecha de nacimiento, mi signo zodiacal, mi carácter personal y una cualidad. • Estación N°5: describo lo que más me gusta hacer en mi tiempo libre. • Estación N°6: cuento cual es mi música favorita, mi deporte favorito, mi comida favorita. • Estación N°7: propongo una tarea que me guste mucho hacer (la ponemos en una urna anónima) • Estación N°8: respondo cuales son las reglas de mi grupo de amigos.

Consigna N°2 Nos sentamos en ronda y comentamos como nos sentimos hoy. Consigna N°3 Compartimos la lectura de un cuento que nos haga reflexionar sobre el tema. Consigna N°4 En mi casa comparto lo realizado en clases con mi familia y anoto las reflexiones a las que llegué solo y en familia.

Actividad N°2

En este encuentro les pediré con anticipación que traigan lo que más les gusta hacer en su tiempo libre para tomar una foto que realmente los caracterice. Por ejemplo, si les gusta jugar al fútbol, que traigan, pantalones cortos, una remera de fútbol, etc. Consigna N°1 En el día de hoy vamos a caracterizarnos con lo que más nos gusta hacer. Deberán disfrazarse de lo que han traído para tal fin y luego ubicarse para tomar la fotografía. Consigna N°2 Contaré a mis compañeros porque me gusta tanto lo que elegí y si podría haber elegido otra actividad. Consigna N°3 Pienso y escribo en mi cuaderno personal si lo que elegí como lo que más me gusta en algún momento de la vida me puede servir para ganarme la vida y a quienes involucraría con mi trabajo y por qué.

Actividad N°3

En forma individual y personal deberán responder algunas preguntas que destacan su personalidad. Una vez completados compartiremos las respuestas con mis compañeros. Consigna N°1 ¿Qué cosas de la escuela te hacen sentir feliz? ¿Cómo lo expresas? ¿Qué haces? ¿Qué cosas de tu familia te hacen sentir contento/a? ¿Cómo lo expresas? ¿Qué haces? ¿Qué cosas tuyas te hacen sentir realmente contento? ¿Cómo lo expresas? ¿Qué cosas de la escuela te hacen sentir triste? ¿Cómo lo expresas? ¿Qué cosas de la escuela te hacen sentir rabia? ¿Cómo lo expresas? ¿Qué cosas de tu familia te hacen sentir triste? ¿Cómo lo expresas? ¿Qué haces? Consigna N°2 Compartimos lo que queremos con nuestros compañeros. Consigna N°3 Entrevisto a un familiar a quien respete mucho y le pregunto: ¿Qué cosas te hacen sentir alegría? ¿Cómo lo expresas? ¿Qué cosas te hacen sentir rabia? ¿De qué forma lo expresas? Cuando sentís pena, ¿Cómo lo expresas? ¿Qué haces?

Actividad N°4

Trabajamos en un círculo opinando y expresándonos a cerca de las siguientes afirmaciones: • Las emociones y sentimientos siempre tienen una manifestación corporal que no podemos controlar (ponerme rojo, reírme, taquicardias, etc.) • Estas manifestaciones nos permiten reconocer los sentimientos en nosotros y en los demás. • No debemos avergonzarnos de estas señales, pues nos ayudan a reconocer lo que sentimos. • A veces resulta difícil saber lo que una persona está sintiendo cuando expresa con el cuerpo algo distinto de lo que dice. Luego las escribimos en nuestro cuaderno y realizamos una apreciación personal. Consigna N°1 Escuchamos con atención estas afirmaciones. Consigna N°2 Pienso en situaciones que me hagan recordar lo que dice cada afirmación. Comparto con mis compañeros respetando los turnos de habla. Consigna N°3 Redacto en mi cuaderno personal una situación que me recuerde los que dice cada una de las afirmaciones

Actividad N° 5

Les leeré lo siguiente conversaremos al respecto y luego responderán algunas situaciones. Consigna N°1 Escuchen con atención: “todas las personas en algún momento se han sentido tristes, solas, desganadas, pero ello no significa que no sean importantes, únicas, valiosas, pues cuentan con diferentes posibilidades para superar esos malos ratos, como por ejemplo, contarle lo que uno siente a alguien cercano, escribir sus sentimientos, recordar que a uno lo quieren, entre otras cosas. Consigna N°2 ¿Que opinan sobre lo leído? Consigna N°3 Contesten poniéndose en situación: • Si ves a un niño o una niña que está triste o desganado, ¿qué le sugerirías que hiciese para superar ese estado de ánimo? Opción 1: Opción 2: Opción 3: Consigna N°4 Leemos en casa en familia y compartimos lo que hicimos

en clases. 10 Consigna N°5 Lean el resumen que les entregué. Anoten apreciaciones.

- Imágenes de revistas, libros, periódicos, internet... - Cartulinas, pegamentos, tijeras... 33

Desarrollo.

Previamente a realizar la actividad se pedirá a los niños que pidan ayuda a sus padres para que encuentren el material necesario para su realización. Deberán buscar en diferentes fuentes imágenes de emociones: pueden ser imágenes de personas reales, de dibujo animados, de animales.... Y pueden utilizar libros, revistas o buscar diferentes imágenes en internet (siempre con la revisión de los padres). Deberán traer el material el día siguiente para poder trabajar en la clase. Una vez con todo el material disponible.

Metodología:

Se comenzará con una asamblea grupal en la que los niños explicarán a grandes rasgos las imágenes que han traído, se hablará de las emociones que se muestran en cada una de ellas y por qué las han elegido (si les hace sentir algo especial y significativo para ellos) Después, se recolectarán todas las imágenes, y con la ayuda del profesor, se irán clasificando: emociones alegres, tristes, divertidas, de miedo, de envidia.... Una vez que ya han sido clasificadas todas, se dividirá a los niños en grupos (pueden ser grupos de mesas por ejemplo) y se dispondrá a hacer un mural: se dará una cartulina, tijeras y pegamento a cada grupo para que recorten y peguen las imágenes en la cartulina. Finalmente, se pondrán todos los murales, con un "título" puesto, en un rincón de la clase "El rincón de las emociones". A lo largo del curso, se podrá disponer de ellos pudiendo los niños utilizarlos para identificar las emociones que experimentan en cualquier momento. Además, si fuera posible y necesario, se podrá ampliar los murales con nuevas emociones o imágenes. Posibles indicaciones. La participación de los padres se hará desde el propio hogar, ayudando a los niños a encontrar el material requerido para la actividad. 5.8.2.2. Fichas de las emociones.

Contenidos:

Tipos de expresiones

Personalidad

Emociones

Personas Responsables: Docentes

Beneficiarios: Estudiantes

Recursos: Humanos: Directivos administrativos, Docentes y Estudiantes.

Recursos Didácticos: Fotocopias, papelería, material reciclable, colores, temperas, crayolas etc.

Evaluación y seguimiento

6.5.2 Taller: 2

Título: Dominio de las emociones

Descripción:

Ya que el juego es un recurso fundamental para el aprendizaje de los niños, ¡dejémosle jugar!

Justificación:

Objetivos:

- Conocer e identificar las emociones.
- Saber expresarlas. - De manera secundaria, se trabajará la expresión plástica.

Metodología:

Esta actividad consta de una parte inicial en la cual la clase debe preparar y fabricar el propio juego junto con la ayuda del profesor. De igual manera que ocurre con otras actividades, se planteará una asamblea inicial para hablar sobre las emociones, sobre lo que saben acerca de ellas etc. Posteriormente el profesor enseñará a los niños, en folios divididos en cuartillas con forma rectangular y separada por una línea que divide cada cuartilla en dos, una serie de caras que expresen diferentes emociones. Se les explicará que son fichas de un dominó que van a crear entre todos para después guardarlo en la clase a disposición de todos para que puedan jugar cuando quieran. Para ello deberán colorear las fichas que se les entregará de manera libre y una vez terminado, recortar por la línea indicada (se señalará con una tijera dibujada). El profesor tendrá preparado cuartillas de cartón recortadas con las mismas dimensiones que las cuartillas del folio. Como los niños irán terminando cada uno a su ritmo, podrán ir a una mesa destinada en esta actividad para el pegamento, donde puede estar el profesor ayudando a los niños para que peguen los folios en el cartón, dando así consistencia a las fichas del juego. Una vez se han ido creando todas las fichas, llega la tarea particular del profesor pues puede forrar con plástico las fichas para evitar su deterioro. Cuando estén

todas las fichas terminadas, en forma de asamblea se puede proponer hacer un juego de dominó participando entre todos, intentando hacer un dominó lo más grande posible en el suelo de la clase. Se le dará unas cuantas fichas a cada niño y deberán ir colocándolas en orden. Para incidir más en el tema de las emociones, se les pedirá que expliquen de cuál se trata, que cuenten una situación que les provoca dicha emoción y que la expresen con su propia cara. Tras haber jugado, el dominó se guardará en una caja para que no se pierda ninguna ficha y se colocará en la estantería de los juegos para así esté al alcance de todos los niños. Posibles indicaciones Los cartones para hacer las cuartillas pueden ser reciclados en la propia clase o bien, pedirles a las familias que lleven una caja pequeña que no utilicen para aprovechar el material.

Contenidos:

- Emociones
- Expresiones de las emociones
- Tipos de expresiones

Personas Responsables: Docentes

Beneficiarios: Estudiantes

Recursos Humanos: Docentes y Estudiantes

Recursos Didácticos: Folios y cartones. - Pinturas, pegamento y tijeras. - Forro de plástico

Evaluación y Seguimientos.

Estrategias y Actividades

Actividad 1:

Título: La caja de los miedos

Descripción:

Tan importante es conocer las emociones positivas como las negativas, por eso es necesario también trabajar estas últimas en actividades.

Objetivos.

- Identificar sentimientos negativos.

- Aprender a controlar las emociones negativas y encaminarlas hacia algo positivo.
- Potenciar la empatía de los niños para que sean capaces de reconocer las emociones que otros han experimentado.
- Identificar las emociones y ser capaces de identificar las mismas en otros. –
- Desarrollar la capacidad de empatía.

Estrategias y Actividades:

Esta actividad necesita ser explicada previamente. Los niños se dispondrán en un círculo a modo de asamblea y el profesor se sentará entre ellos de manera que la vean todos. Les presentará una caja, “La caja de los miedos”. Les explicará que es una caja especial, capaz de retener todos los miedos y malos sentimientos que sentir los niños en cualquier momento. No es necesario que los experimenten en el momento, es decir, puede haber tenido una experiencia mala en otro lugar ajeno a la clase que les haya hecho sentirse mal o tener miedo y podrán ir a la caja de los miedos y depositar esa experiencia, ese sentimiento en ella en cualquier momento. Como es mágica, la caja tiene la propiedad de abrirse y dejar entrar todos los sentimientos y experiencias de cualquier niño pero de la forma contraria es imposible: todo lo que está dentro no puede salir nunca más de allí

Se dejará a primera hora, en la asamblea de buenos días, un breve espacio de tiempo para que los niños expresen lo que les haya pasado en casa o en otro lugar que les pueda haber causado miedo o malas emociones y que las depositen en la caja para “librarse” de ellas. Si alguno de los niños ha sentido algo parecido o tiene algo que comentar al respecto, intervendrá para contarlo, reflejando así su capacidad de identificar las emociones y su capacidad de empatía. También se aprovechará ese momento para explicar posibles soluciones o formas de enfrentarse a esos sentimientos, dotándoles así de recursos para reconducir sus emociones negativas y hacerlas frente en vez de omitirlas

Recursos y materiales.

Caja de cartón. - Rotuladores y diferentes materiales decorativos (en caso de que la caja sea decorada entre todos los niños de la clase)

Evaluación y Seguimiento:

Estrategias y actividades

Actividad N°2

En este encuentro les pediré con anticipación que traigan lo que más les gusta hacer en su tiempo libre para tomar una foto que realmente los caracterice. Por ejemplo,

si les gusta jugar al futbol, que traigan un futbol, pantalones cortos, una remera de futbol, etc. Consigna N°1 En el día de hoy vamos a caracterizarnos con lo que más nos gusta hacer. Deberán disfrazarse de lo que han traído para tal fin y luego ubicarse para tomar la fotografía. Consigna N°2 Contaré a mis compañeros porque me gusta tanto lo que elegí y si podría haber elegido otra actividad. Consigna N°3 Pienso y escribo en mi cuaderno personal si lo que elegí como lo que más me gusta en algún momento de la vida me puede servir para ganarme la vida y a quienes involucraría con mi trabajo y por qué.

Actividad N°3

En forma individual y personal deberán responder algunas preguntas que destacan su personalidad. Una vez completados compartiremos las respuestas con mis compañeros. Consigna N°1 ¿Qué cosas de la escuela te hacen sentir feliz? ¿Cómo lo expresas? ¿Qué haces? ¿Qué cosas de tu familia te hacen sentir contento/a? ¿Cómo lo expresas? ¿Qué haces? ¿Qué cosas tuyas te hacen sentir realmente contento? ¿Cómo lo expresas? ¿Qué cosas de la escuela te hacen sentir triste? ¿Cómo lo expresas? ¿Qué cosas de la escuela te hacen sentir rabia? ¿Cómo lo expresas? ¿Qué cosas de tu familia te hacen sentir triste? ¿Cómo lo expresas? ¿Qué haces? Consigna N°2 Compartimos lo que queremos con nuestros compañeros. Consigna N°3 Entrevisto a un familiar a quien respete mucho y le pregunto: ¿Qué cosas te hacen sentir alegría? ¿Cómo lo expresas? ¿Qué cosas te hacen sentir rabia? ¿De qué forma lo expresas? Cuando sentís pena, ¿Cómo lo expresas? ¿Qué haces?

Actividad N°4

Trabajamos en un círculo opinando y expresándonos a cerca de las siguientes afirmaciones: • Las emociones y sentimientos siempre tienen una manifestación corporal que no podemos controlar (ponerme rojo, reírme, taquicardias, etc.) • Estas manifestaciones nos permiten reconocer los sentimientos en nosotros y en los demás. • No debemos avergonzarnos de estas señales, pues nos ayudan a reconocer lo que sentimos. • A veces resulta difícil saber lo que una persona está sintiendo cuando expresa con el cuerpo algo distinto de lo que dice. Luego las escribimos en nuestro cuaderno y realizamos una apreciación personal. Consigna N°1 Escuchamos con atención estas afirmaciones. Consigna N°2 Pienso en situaciones que me hagan recordar lo que dice cada afirmación. Comparto con mis compañeros respetando los turnos de habla. Consigna N°3 Redacto en mi cuaderno personal una situación que me recuerde los que dice cada una de las afirmaciones

Actividad N° 5

Les leeré lo siguiente conversaremos al respecto y luego responderán algunas situaciones. Consigna N°1 Escuchen con atención: “todas las personas en algún momento se han sentido tristes, solas, desganadas, pero ello no significa que no

sean importantes, únicas, valiosas, pues cuentan con diferentes posibilidades para superar esos malos ratos, como por ejemplo, contarle lo que uno siente a alguien cercano, escribir sus sentimientos, recordar que a uno lo quieren, entre otras cosas. Consigna N°2 ¿Que opinan sobre lo leído? Consigna N°3 Contesten poniéndose en situación: • Si ves a un niño o una niña que está triste o desganado, ¿qué le sugerirías que hiciese para superar ese estado de ánimo? Opción 1: Opción 2: Opción 3: Consigna N°4 Leemos en casa en familia y compartimos lo que hicimos en clases. 10 Consigna N°5 Lean el resumen que les entregué. Anoten apreciaciones.

- Imágenes de revistas, libros, periódicos, internet... - Cartulinas, pegamentos, tijeras... 33

Desarrollo.

Previamente a realizar la actividad se pedirá a los niños que pidan ayuda a sus padres para que encuentren el material necesario para su realización. Deberán buscar en diferentes fuentes imágenes de emociones: pueden ser imágenes de personas reales, de dibujo animados, de animales.... Y pueden utilizar libros, revistas o buscar diferentes imágenes en internet (siempre con la revisión de los padres). Deberán traer el material el día siguiente para poder trabajar en la clase. Una vez con todo el material disponible.

Metodología:

Se comenzará con una asamblea grupal en la que los niños explicarán a grandes rasgos las imágenes que han traído, se hablará de las emociones que se muestran en cada una de ellas y por qué las han elegido (si les hace sentir algo especial y significativo para ellos) Después, se recolectarán todas las imágenes, y con la ayuda del profesor, se irán clasificando: emociones alegres, tristes, divertidas, de miedo, de envidia.... Una vez que ya han sido clasificadas todas, se dividirá a los niños en grupos (pueden ser grupos de mesas por ejemplo) y se dispondrá a hacer un mural: se dará una cartulina, tijeras y pegamento a cada grupo para que recorten y peguen las imágenes en la cartulina. Finalmente, se pondrán todos los murales, con un "título" puesto, en un rincón de la clase "El rincón de las emociones". A lo largo del curso, se podrá disponer de ellos pudiendo los niños utilizarlos para identificar las emociones que experimentan en cualquier momento. Además, si fuera posible y necesario, se podrá ampliar los murales con nuevas emociones o imágenes. Posibles indicaciones. La participación de los padres se hará desde el propio hogar, ayudando a los niños a encontrar el material requerido para la actividad. 5.8.2.2. Fichas de las emociones.

Contenidos:

Personas Responsable: Docentes

Beneficiarios: Estudiantes

Recursos: Humanos, didácticos.

Evaluación y Seguimiento

Título: Dominio de las emociones

Descripción:

Esta actividad consta de una parte inicial en la cual la clase debe preparar y fabricar el propio juego junto con la ayuda del profesor. De igual manera que ocurre con otras actividades, se planteará una asamblea inicial para hablar sobre las emociones, sobre lo que saben acerca de ellas etc. Posteriormente el profesor enseñará a los niños, en folios divididos en cuartillas con forma rectangular y separada por una línea que divide cada cuartilla en dos, una serie de caras que expresen diferentes emociones. Se les explicará que son fichas de un dominó que van a crear entre todos para después guardarlo en la clase a disposición de todos para que puedan jugar cuando quieran. Para ello deberán colorear las fichas que se les entregará de manera libre y una vez terminado, recortar por la línea indicada (se señalará con una tijera dibujada). El profesor tendrá preparado cuartillas de cartón recortadas con las mismas dimensiones que las cuartillas del folio. Como los niños irán terminando cada uno a su ritmo, podrán ir a una mesa destinada en esta actividad para el pegamento, donde puede estar el profesor ayudando a los niños para que peguen los folios en el cartón, dando así consistencia a las fichas del juego. Una vez se han ido creando todas las fichas, llega la tarea particular del profesor pues puede forrar con plástico las fichas para evitar su deterioro. Cuando estén todas las fichas terminadas, en forma de asamblea se puede proponer hacer un juego de dominó participando entre todos, intentando hacer un dominó lo más grande posible en el suelo de la clase. Se le dará unas cuantas fichas a cada niño y deberán ir colocándolas en orden. Para incidir más en el tema de las emociones, se les pedirá que expliquen de cuál se trata, que cuenten una situación que les provoca dicha emoción y que la expresen con su propia cara. Tras haber jugado, el dominó se guardará en una caja para que no se pierda ninguna ficha y se colocará en la estantería de los juegos para así esté al alcance de todos los niños. Posibles indicaciones Los cartones para hacer las cuartillas pueden ser reciclados en la propia clase o bien, pedirles a las familias que lleven una caja pequeña que no utilicen para aprovechar el material.

Justificación:

Este taller tiene la importancia de manejar las relaciones padres-hijos ya que son fundamentales e importantísimas en el desarrollo de los niños y las niñas, por lo que

se plantea esta actividad para fomentarlas. Se intentará crear un clima de afecto más intenso que favorezca el propio desarrollo de los alumnos.

Objetivos:

- Identificar sentimientos negativos.
- Aprender a controlar las emociones negativas y encaminarlas hacia algo positivo.
- Potenciar la empatía de los niños para que sean capaces de reconocer las emociones que otros han experimentado. –
- Identificar las emociones y ser capaces de identificar las mismas en otros. –
- Desarrollar la capacidad de empatía.

Recursos Didácticos.

Caja de cartón. - Rotuladores y diferentes materiales decorativos (en caso de que la caja sea decorada entre todos los niños de la clase)

Desarrollo.

Esta actividad necesita ser explicada previamente. Los niños se dispondrán en un círculo a modo de asamblea y el profesor se sentará entre ellos de manera que la vean todos. Les presentará una caja, “La caja de los miedos”. Les explicará que es una caja especial, capaz de retener todos los miedos y malos sentimientos que pueden sentir los niños en cualquier momento. No es necesario que los experimenten en el momento, es decir, puede haber tenido una experiencia mala en otro lugar ajeno a la clase que les haya hecho sentirse mal o tener miedo y podrán ir a la caja de los miedos y depositar esa experiencia, ese sentimiento en ella en cualquier momento. Como es mágica, la caja tiene la propiedad de abrirse y dejar entrar todos los sentimientos y experiencias de cualquier niño pero de la forma contraria es imposible: todo lo que está dentro no puede salir nunca más de allí.

Se dejará a primera hora, en la asamblea de buenos días, un breve espacio de tiempo para que los niños expresen lo que les haya pasado en casa o en otro lugar que les pueda haber causado miedo o malas emociones y que las depositen en la caja para “librarse” de ellas. Si alguno de los niños ha sentido algo parecido o tiene algo que comentar al respecto, intervendrá para contarle, reflejando así su capacidad de identificar las emociones y su capacidad de empatía. También se aprovechará ese momento para explicar posibles soluciones o formas de enfrentarse a esos sentimientos, dotándoles así de recursos para reconducir sus emociones negativas y hacerlas frente en vez de omitirlas.

Estrategias y Actividades

Actividad: 1

Desarrollo

La actividad deberá contar con la colaboración de los padres. Se realizará una reunión en donde el profesor explicará en qué consiste el diario. Se realizará un seguimiento no de las actividades que ha realizado durante la jornada escolar el alumno, sino que irá más allá: deberán hacer hincapié en las sensaciones vividas con dichas actividades, las emociones que les han provocado, los sentimientos que han experimentado, fijándose por ejemplo en una situación o actividad con la que se hayan sentido bien y otra en la que no haya sido así, poniendo nombre a todas las emociones sentido y pensando cómo actuar para evitar los sentimientos negativos experimentados. La actividad se planteará al principio de tercer trimestre, de tal manera que los

Padres puedan ser partícipes de la evolución que han seguido sus propios hijos en lo que se refiere al desarrollo de sus emociones, a la par de seguir la evolución del resto de su desarrollo, físico e intelectual. De igual manera, se intenta fomentar la relación en general de los padres con sus hijos pues para realizarla necesitan pasar tiempo junto y mantener una conversación. El seguimiento se hará de cualquier momento de la jornada, es decir, los niños podrán elegir situaciones experimentadas en actividades puntuales realizadas y planeadas por la profesora, o bien sobre experiencias vividas en los recreos, junto al resto de sus compañeros. Y deben ser de todo tipo, tanto positivas como negativas. Los padres deberán mantener una conversación con sus hijos que deberán saber identificar y expresar sus emociones, siendo los padres guías en la conversación, haciendo preguntas cuando sean necesarias.

6.5.3 Taller 4

Título:

JUEGOS DE APRENDIZAJE Y COOPERACIÓN

Descripción

Se forman equipos del mismo número de alumnos. Consiste en ir superando pruebas bien de responder preguntas, realizar una actividad deportiva, de memoria, o cualquier habilidad o destreza manual que tengan una relación directa con las áreas de conocimiento que se están trabajando en el aula. Lo ideal es que se realicen diferentes tipos de pruebas para que cada componente del grupo pueda aportar sus habilidades en el transcurso del juego y pueda superar las diferentes pruebas. Por tanto el maestro tiene que llevar a cabo una función organizativa de programación y adecuación del grupo a las actividades. También tendrá que motivar a los participantes, a cada equipo y a cada alumno en cuestión.

Justificación:

Objetivos:

Fomentar el compañerismo y el juego cooperativo

Concienciar al alumnado del valor educativo del juego como instrumento de aprendizaje de los contenidos de las materias

Favorecer la práctica deportiva como hábito de vida saludable

Incrementar el nivel cultural e intelectual a través del juego.

Conocer y practicar diferentes habilidades motrices en el entorno natural a través de habilidades motrices cooperativas.

Estrategias y Actividades:

Actividad 1

Gymkhana multicultural: pruebas centradas en las distintas materias de trabajo 2. Rastreo o juego de pistas: estructura de la gymkhana con pruebas encadenadas que se realizan en el entorno natural próximo. 3. Mundial de Fútbol: gymkhana en la que se realizan equipos con una temática deportiva. 4. Juego Maya: gymkhana en la que se realizan pruebas culturales relacionadas con la historia Maya. 5. La búsqueda del Tesoro: juego de pistas cuyo objetivo es el logro de una recompensa para el grupo.

Contenidos:

Trabajo en equipo

El respeto

Personas Responsables: docentes

Beneficiarios: Estudiantes

Recursos Humanos: Padres de familia, docentes y estudiantes

Recursos Didácticos: Canchas, balones

Evaluación y Seguimiento

7. CONCLUSIONES

- Las actividades lúdicas no están ajenas a un espacio al que se acude para distorsionarse, si no como condición para acceder a la vida, al mundo que da la cultura, reconociendo esta como una dimensión del desarrollo humano, la cual se manifiesta en expresar y comunicar emociones a través de expresiones como la risa, el canto, los gritos y el goce en general.
- La lúdica fomenta el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes y la formación de la personalidad. A través de las actividades lúdicas se puede mejorar el nivel motivacional y la interacción de los estudiantes mediante la utilización de todo aquello que genere empatía por el estudio como estrategia pedagógica, a fin de optimizar el proceso de enseñanza - aprendizaje.
- Los docentes deben tomar conciencia acerca de la importancia de implementar estrategias lúdicas en sus actividades, con el propósito de motivar a los estudiantes en sus prácticas educativas. Los docentes desde esta perspectiva, deben ser creativos e innovadores a la hora de planear sus actividades, con el objetivo de que estas sean significativas para los alumnos.

8. BIBLIOGRAFIA.

Agudelo GM et al. Mi proyecto de vida. Medellín: Universidad Pontificia Bolivariana; 1996.

Bastidas M, et al. Crecimiento y desarrollo del adolescente. En: Gómez JF, Posada Á, Ramírez H ed. El Niño sano. 2ª ed. Medellín: Universidad de Antioquia; 1998: 236-257.

BOLIVAR, C. Aproximación a los conceptos de lúdica y ludopatía. En: Congreso Nacional de Recreación Coldeportes Caldas / Universidad de Caldas / Noviembre de 1998. Manizales, Caldas, Colombia.

BOLIVAR, C. La Lúdica como Actitud Docente para el Docente. Bogotá D.C., 1998, Pág. 26

BONETTO, V. et al. LA IMPORTANCIA DE ATENDER AL A MOTIVACIÓN EN EL AULA. En: La motivación como constructo teórico a considerar. Argentina, Febrero 2014.

CARL, R. Paradigma Humanístico en la Educación, 1992, disponible en sitio web: www.psicopedagogia.com/articulos

CRISPIN, M. APRENDIZAJE AUTÓNOMO ORIENTACIONES PARA LA DOCENCIA. Universidad Iberoamericana. México. 2011.

ECHEVERRI, J. y GOMEZ, J. La dimensión Lúdica del maestro en formación. En: Marco teórico de investigación. 2009.

ENTREVISTA. Estructura de la entrevista. En línea. Disponible sitio web: <https://es.scribd.com/doc/239926323/La-Entrevista>

EXPÓSITO VERDEJO M. Diagnóstico Rural Participativo: Una guía práctica. En: Proyecto, Comunicación y Didáctica. República Dominicana, 2003. p. 42. Disponible Sitio Web: http://biblioteca.clacso.edu.ar/Republica_Dominicana/ccp/20120731033315/diagrural.pdf Ibit, p. 43.

INVESTIGACIÓN EDUCATIVA. Enfoques Metodológicos: El Cuantitativo Y El Cualitativo. UNIVERSIDAD MINUTO DE DIOS. Mayo, 2014. Disponible sitio web: <http://uniminutoinvedu.blogspot.com/2014/03/actividad-1-enfoques-metodologicos.html>

MURILLO, M. La metodología lúdico creativa: Una alternativa de educación no formal. En: La metodología lúdico creativa. Ponencia en el Congreso de Cartagena de Indias. 1996. P. 2.

ROMERO, L. *et al.* La Actividad Lúdica como Estrategia Pedagógica en Educación Inicial, Citado en: Revista digital Ef. Deportes [En Línea] Buenos Aires Argentina – Año 14 N 131, Abril de 2009.

SAINTER, O. y HERNÁNDEZ, K. Estrategias Lúdicas para Mejorar el Nivel Motivacional y la Interacción de los Estudiantes de 4º grado, 2009.

SIERRA, I. FORMACIÓN PARA LA INVESTIGACIÓN PSICOPEDAGÓGICA Y SOCIAL. Universidad de Granda. España. 2010

WEISS P. PROYECTO DE VIDA Y TOMA DE DECISIONES. En: Proyecto de Vida y Decisiones. Editorial Planeta. México 1993

9. ANEXOS

9.1 ENCUESTA

1. ¿Cómo está compuesta tú familia?
2. ¿A qué se dedican tus padres?
3. ¿Cuentas con el apoyo y acompañamiento de tu familia en la realización de las actividades académicas?
4. ¿Te gusta estudiar?
5. ¿Te gusta asistir a la escuela?
6. ¿Mencione algunas razones por las cuales no asistes algunas veces a la escuela?
7. ¿Cómo es la zona donde está ubicada tu casa?
8. ¿Te gustaría mejorar la forma como vives?
9. ¿Qué estarías dispuesto tú hacer por mejorar la situación actual en tu casa?
10. ¿Cuándo seas grande que estarías dispuesto hacer para mejorar la calidad de vida tuya y de tus padres?

EVIDENCIAS FOTOGRÁFICAS



