

**El juego dirigido como medio para propiciar la motivación en los estudiantes del grado
tercero**

Trabajo presentado para obtener el título de especialistas en pedagogía de la lúdica
Fundación Universitaria los Libertadores

Sandra María Bedoya Loaiza, Gloria Elena Pérez Buitrago & Victoria Eugenia Duque Muñoz

Junio de 2016

Copyright © 2016 por Sandra María Bedoya Loaiza, Gloria Elena Pérez Buitrago & Victoria

Eugenia Duque Muñoz.

Todos los derechos reservados.

Dedicatoria

Damos principalmente gracias a Dios, por acompañarnos y guiarnos a lo largo de esta especialización, por ser nuestra fortaleza en los momentos de debilidad y brindarnos una vida llena de aprendizajes, experiencias y felicidad.

A nuestra familia por su comprensión, apoyo incondicional y ser el motor de nuestras luchas para alcanzar las metas que nos trazamos.

Y final a nuestro tutor por compartir sus conocimientos y brindarnos las orientaciones necesarias en el momento oportuno para el desarrollo de este trabajo.

Resumen

El presente proyecto da cuenta del proceso de investigación cualitativa llevado a cabo con los niños y niñas del grado tercero B de la Institución Educativa La Aurora el cual, se desarrolla dentro de la Investigación – Acción que permite reconocer los diferentes elementos que han incidido en el bajo nivel de motivación escolar como resultado de las practicas pedagógicas llevadas a cabo al interior de las clases, las cuales no responden a los intereses y necesidades de los estudiantes por cuanto son poco dinámicas y participativas de allí, la importancia del juego dirigido, para el fortalecimiento del aprendizaje en los niños y niñas, siendo este un proceso en el cual el educando se apropia del conocimiento en sus diferentes dimensiones, y se enfoca la intervención hacia el desarrollo de actividades motivadoras del aprendizaje de forma significativa, además de promover el desarrollo físico y comunicativo.

Durante el proceso investigativo, se aplican técnicas e instrumentos tales como la observación, la encuesta y la indagación documental en la primera fase para identificar la problemática presente en la institución, a partir del diseño y aplicación de esta propuesta de intervención pedagógica a través de talleres y actividades integradoras dirigida a los docentes y estudiantes en la segunda fase, se logra crear un ambiente favorable para el desarrollo de la motivación escolar y en la tercera fase se plantea la evaluación del proceso de intervención de la propuesta.

Palabras claves: Juego dirigido, competencias, motivación, estrategias, aprendizaje

Abstract

This project consists of the process of qualitative research conducted with children 3rd grade children of the school, La Aurora. Within the research, we can recognize the different elements that have influenced the low school motivation as a result of pedagogical practices carried out within the classes. Some of the issues we face with students is that our classroom activities and teaching methodologies do not respond to the interests and needs of students because they are not very dynamic and participatory. This leads us to believe of the importance of the game directed methods to the strengthening of learning in children; this being a process in which the student appropriates knowledge in its different dimensions, and intervention towards the development of motivating learning activities significantly focuses, in addition to promoting physical development and communicative.

During the investigative process, techniques and tools, such as observation, survey, and documentary research in the first phase are applied to identify the problems present in the institution. From the design and implementation of this proposal of educational intervention through workshops and integrating activities aimed at teachers and students in the second phase, we can manage to create a favorable environment for the development of school motivation, and in the third stage of the intervention process, evaluation of the proposal arises.

Keywords: Game directed, skills, motivation, strategies, learning

Tabla de contenido

Capítulo 1 Planteamiento del problema.....	10
1. Planteamiento.....	10
1.1 Formulación del problema.....	11
1.2 Objetivos.....	11
1.3 Justificación.	12
Capítulo 2 Marco referencial	15
2. Marco contextual	15
2.1 Antecedentes	17
2.2 Marco Teórico.....	19
Capítulo 3 Diseño Metodológico	31
3. Metodología	31
3.1 Tipo de Investigación.....	32
3.2 Tipo de Intervención	33
3.3 Población y muestra.....	33
3.4 Instrumentos.....	34
3.5. Análisis de la información.	37
3.6 Diagnostico: Encuesta profesores.....	47
3.7 Diagnóstico: Observación de los estudiantes.....	49

Capítulo 4 Propuesta.....	52
4. Talleres.....	52
4.1 Estrategias lúdicas para maestros.....	52
4.2. Juego y Aprendo para los alumnos	56
Capítulo 5 Conclusiones	61
Recomendaciones	63
Lista de referencias	64
Anexos	65

Lista de tablas

Tabla 1 Pregunta 13 de la encuesta.....	45
Tabla 3 Análisis DOFA Maestros.....	55
Tabla 4 Análisis DOFA Estudiantes	60

Listado de figuras

Figura 1. Mapa conceptual.....	31
Figura 2. Elaboración propia gráfico de torta pregunta 1 de la encuesta año 2016.....	37
Figura 3. Elaboración propia gráfico de torta pregunta 2 de la encuesta año 2016.....	37
Figura 4. Elaboración propia gráfico de torta pregunta 3 de la encuesta año 2016.....	38
Figura 5. Elaboración propia gráfico de torta pregunta 4 de la encuesta año 2016.....	39
Figura 6. Elaboración propia gráfico de torta pregunta 5 de la encuesta año 2016.....	39
Figura 7. Elaboración propia gráfico de torta pregunta 6 de la encuesta año 2016.....	40
Figura 8. Elaboración propia gráfico de torta pregunta 7 de la encuesta año 2016.....	41
Figura 9. Elaboración propia gráfico de torta pregunta 8 de la encuesta año 2016.....	41
Figura 10. Elaboración propia gráfico de torta pregunta 9 de la encuesta año 2016.....	42
Figura 11. Elaboración propia gráfico de torta pregunta 10 de la encuesta año 2016.....	43
Figura 12. Elaboración propia gráfico de torta pregunta 11 de la encuesta año 2016.....	44
Figura 13. Elaboración propia gráfico de torta pregunta 12 de la encuesta año 2016.....	44
Figura 14. Elaboración propia gráfico de torta pregunta 14 de la encuesta año 2016.....	46
Figura 15. De las dimensiones del desarrollo	68
Figura 16. Foto segunda planta Institución la Aurora 2016.....	69
Figura 17. Foto niños haciendo el taller - Institución la Aurora 2016.....	69

Capítulo 1

Planteamiento del problema

1. Planteamiento

En la Institución Educativa La Aurora ubicada en el barrio la Aurora del municipio de Dosquebradas en el departamento de Risaralda, específicamente en el grado tercero de la básica primaria, se evidencia en las prácticas educativas de los docentes, la ausencia de estrategias metodológicas innovadoras que favorezcan la interacción entre el estudiante, el profesor y el conocimiento. El modelo desarrollado es aquel en donde el maestro es el que posee el conocimiento y distancia al estudiante como el receptor de nuevos aprendizajes lo que genera poca interacción, comunicación y acercamiento entre los actores del proceso educativo, convirtiéndose en una relación unidireccional. Observándose también la desarticulación entre los procesos de enseñanza, los intereses y necesidades propios de los niños y niñas en el desarrollo de destrezas y habilidades para conocer, comprender y transformar la realidad de su entorno.

Es importante mencionar que la institución educativa cuenta con una planta física con espacios muy limitados para la realización de actividades de carácter lúdicas, recreativas y deportivas, lo cual no favorece la creación de centros de interés para la experimentación y la estimulación necesaria dentro del proceso de elaboración de nuevos aprendizajes. Los recursos didácticos son muy escasos lo que incide en la motivación para la realización de actividades y por ende en la construcción de aprendizajes significativos, así como también la capacidad para confrontar los nuevos conceptos con respecto a sus prácticas cotidianas.

Cabe mencionar el bajo nivel socioeconómico del sector, la población creciente y el bajo nivel de escolaridad de los padres y madres y su poca permanencia en el hogar por sus condiciones laborales y sociales. Esto conlleva a que los niños y niñas se desarrollen en ambientes familiares y sociales inadecuados generando falencias en su desarrollo integral dejando de lado factores que propician una sana convivencia como es la construcción de valores, entre ellos, la autonomía, responsabilidad, respeto, tolerancia, honestidad y todos aquellos que ayudan al cumplimiento de sus deberes escolares; lo que conlleva a que los niños y niñas presenten niveles de poca atención, concentración e indisciplina, situaciones que se reflejan en el bajo rendimiento académico circunstancias, que hacen de la enseñanza un reto para los docentes, por cuanto los niveles de motivación en los niños y niñas son muy bajos, debido a que las estrategias, herramientas y actividades pedagógicas desarrolladas no generan interés lo que ocasiona un bajo desempeño escolar en el grado tercero de la Institución Educativa La Aurora.

1.1 Formulación del problema.

¿De qué manera, el juego dirigido desarrolla la motivación en los procesos de aprendizaje de los estudiantes del grado tercero de la Institución Educativa La Aurora?

1.2 Objetivos.

1.2.1 Objetivo general.

Implementar una serie de actividades que involucren el juego dirigido como medio para propiciar la motivación en los estudiantes el juego dirigido como medio para propiciar la motivación de la Institución Educativa la Aurora.

1.2.2 Objetivos específicos.

Identificar qué factores inciden en la falta de motivación frente al aprendizaje escolar en los estudiantes del grado tercero de la institución educativa La Aurora.

Diseñar una propuesta basada en el juego dirigido como estrategia pedagógica para propiciar la motivación en los estudiantes del grado tercero de la institución educativa La Aurora.

Implementar la propuesta basada en el juego dirigido como estrategia pedagógica para propiciar la motivación con los estudiantes del grado tercero de la institución educativa La Aurora.

Sistematizar la experiencia brindando recomendaciones a los estudiantes y profesores del grado tercero de la institución educativa la aurora.

1.3 Justificación.

La escuela de hoy está llamada a enseñar de manera interesante y productiva, a partir de un proceso de aprendizaje secuenciado que involucra diferentes factores, que van desde la percepción, atención, motivación, memoria y comunicación entre otros, los cuales son útiles para la recolección y almacenamiento de la información que permita tener un conocimiento total de lo aprendido. Este proceso debe darse en función de las necesidades e intereses de los estudiantes e intervienen los diferentes agentes educativos (maestros, estudiantes y los padres).

De acuerdo con lo anterior este trabajo de investigación, pone de manifiesto cómo la motivación es un factor que debe estar siempre presente en todo proceso de aprendizaje, donde predomina la voluntad para aprender, porque ante los factores externos que inciden en la

motivación es necesario crear el deseo de aprender, siendo éste el motor o impulsor interno que favorezca la participación activa y espontánea de los niños en el aprendizaje.

Si bien la escuela es un espacio donde la física, la biología, la matemática hacen parte del aprendizaje, pasando por la historia, la literatura, el arte, hasta cuestiones prácticas como la tecnología, la educación física; son de igual importancia los derechos y las responsabilidades que implica pertenecer a una comunidad y donde cada uno amplía su aprendizaje en la relación que establece con el otro; ésta se convierte en un lugar donde se tejen los sentidos y las representaciones del mundo en general, a través de la formación integral entendida como el proceso de humanización que se caracteriza por el desarrollo individual según sus propias posibilidades. La misión de la educación y de la enseñanza debe facilitar la realización personal, cualificar lo que cada uno tiene de humano y potenciarse como ser racional, autónomo y solidario dentro de un ambiente favorable.

En síntesis, este proyecto por su carácter humano, es de gran utilidad para la comunidad educativa puesto que permite identificar, significar, y revalidar la importancia de promover la utilización de juego dirigido con el propósito de estimular el buen desarrollo motivacional, propicio para el aprendizaje y una disposición afectiva favorable de los estudiantes, contribuyendo en gran medida al mejoramiento del aprendizaje en la Institución Educativa La Aurora por cuanto se convierte en un nuevo aporte para la Institución, puesto que proporciona al docente alternativas de trabajo para un aprendizaje más dinámico y participativo a través de una secuencia didáctica basada en el juego dirigido entendido este como una actividad propia del ser humano que facilitará en gran medida la labor de los educadores con sus estudiantes, logrando incrementar la motivación escolar y por ende una disposición favorable para el aprendizaje, la

modificación de valores y metas, cambios de conducta y mejoramiento en el desempeño académico.

Es así como el juego transforma el proceso de aprendizaje en una experiencia diferente donde se aprende y se prepara para la vida adulta, de una manera participativa, dinámica e innovadora favoreciendo el desarrollo corporal, mental y social, la adquisición de conceptos espacio temporales, la coordinación, la lateralidad y los procesos cognitivos como la atención, la concentración y la memoria entre otras, siendo este su vez el espacio propicio para vivenciar diferentes emociones y practicar roles sociales que tendrán lugar en su vida como adultos.

Capítulo 2

Marco referencial

2. Marco contextual

La institución educativa la Aurora donde se desarrolla el proyecto “El juego dirigido como medio para propiciar la motivación en los estudiantes del grado tercero” está ubicada al Sur oriente de Dosquebradas, Risaralda, en la Comuna dos, ubicada en el Barrio La Aurora, en la carrera 21 # 11b – 06 se constituyó mediante la resolución No.2523 de 2000 bajo la dirección del Mgr. Álvaro Alfonso Taborda Duque. Esta institución es de carácter estatal y ofrece los niveles de educación preescolar y básica primaria en las jornadas mañana y tarde. La planta física está conformada por 7 salones, un patio pequeño y tienda escolar. El total de estudiantes aproximadamente es de 370 en las dos jornadas. La parte administrativa está conformada por un coordinador y diez docentes, un vigilante y una persona de servicios generales.

PEI La Aurora, 2012 pag 52- 53.

La actividad económica de sus habitantes corresponde especialmente al comercio en general, de carácter formal e informal. Las madres en un 60% son cabeza de hogar y trabajan en fábricas de confección, puesto que el municipio es zona industrial que favorece este tipo de trabajo. El 20% trabajan en oficios domésticos y el resto de madres no tienen trabajo y se dedican al trabajo informal venta de alimentos u otros productos.

PEI La Aurora, 2012 pag 54.

En esta comunidad se evidencia la ausencia del padre en algunos de los hogares, unos pocos se van a otros países a buscar mejor calidad de vida, pero en su mayoría abandonan su hogar para

formar nuevas familias, lo cual afecta los ingresos y por ende la economía de las familias, interfiriendo en el aprendizaje, el desarrollo emocional y comportamental de los niños.

Así mismo cabe destacar que a través de los datos obtenidos en la ficha de matrícula, se puede constatar que el nivel académico de los padres de familia apenas alcanza la primaria en su mayoría y en un bajo porcentaje la secundaria, el 2% de los padres no saben leer ni escribir. PEI La Aurora, 2012 pag 55.

Este nivel académico y el trabajo de horarios extensivos de las madres hacen que el acompañamiento en las tareas escolares con los niños sean muy poco; lo que trae como consecuencia la baja motivación que estos tienen para realizar las tareas escolares. En esta comunidad también se evidencia que solo hay un 2% de afro descendientes que son tratados con respeto, en igualdad de derechos y deberes que tienen el resto de los niños.

Partiendo de lo anterior se puede determinar que el conocimiento del contexto en el cual se desarrolla esta investigación, es un factor determinante por cuanto nos permite conocer la realidad social, familiar y escolar en el que se desenvuelve el niño, y las distintas situaciones que afectan de manera directa e indirecta su aprendizaje siendo este el punto de partida de esta investigación en un entorno educativo que necesita fomentar un clima de aprendizaje que sea favorable para el desarrollo de sus competencias, habilidades, emociones, y necesidades. La planificación e intervención de nuevas estrategias didácticas facilita la motivación en los estudiantes y por ende generar mejores procesos de aprendizaje y niveles de desempeño.

2.1 Antecedentes

Sobre la temática abordada en esta investigación se han realizado diferentes trabajos entre los cuales se encuentra: El trabajo de investigación titulado “Mejorando la motivación mediante juegos tradicionales” donde se encuentra que uno de los principios didácticos de la enseñanza como es el carácter activo y consciente del aprendizaje; para lograrlo se deben considerar variados factores subjetivos, pero uno esencial es la motivación por apropiarse de los conocimientos y desarrollar las habilidades comprendidas en el programa de estudio.

La efectividad del aprendizaje depende generalmente de que los alumnos hayan adquirido conciencia de la necesidad de aprender y comprender. La motivación ante la actividad de estudio en general puede ser estudiada desde distintos puntos de vista: psicológico, pedagógico, sociológico, etc., pero en cualquier caso el análisis sería parcial si no se incluye en su análisis los medios que la favorecen o desarrollan. El cómo motivar a los alumnos suele ser a veces una tarea difícil para los docentes, por lo que deberán contar con estrategias y procedimientos, así como incluir la innovación en las clases. (Sara Sáez Prada Facultad; Mejorando la motivación mediante juegos tradicionales Autor, FP y Enseñanza de Idiomas 2012-2013).

Otros investigadores, se han interesado por analizar y comprender la incidencia de la motivación escolar en el proceso formativo de los estudiantes, como es el caso de la tesis “Estrategias docentes para un aprendizaje significativo”. Realizada en México en donde se abordan diferentes temas enmarcados en el ámbito escolar como es la motivación escolar y sus efectos en el aprendizaje, en la cual se logró ratificar la importancia que reviste el conocimiento y el manejo de la motivación escolar, dado que ésta condiciona el interés y esfuerzo que manifiestan los estudiantes en sus actividades y determina el tipo de aprendizaje resultante. Además se define la motivación como un proceso de carácter personal y social ya que el alumno actúa como elemento integrante de un grupo. Esta cuenta con un factor cognitivo–afectivo el cual se presenta en todo acto de aprendizaje y en todo

procedimiento motivacional que se da en forma explícita o implícita, a partir de lo anterior se definen tres propósitos que facilitan el manejo de la motivación escolar como son:

- Despertar el interés en el alumno y dirigir su atención
- Estimular el deseo de aprender que conduce al esfuerzo.
- Dirigir estos intereses y esfuerzos hacia el logro de fines apropiados y la realización de propósitos definidos.

Díaz B, Frida. Hernández Gerardo. Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. Ed Mc Graw Hill, Ed, México.1998. (p. 47- 48).

Tal aspecto surge de la interacción de los estudiantes con el mundo de las personas y cosas que le rodean en el ámbito escolar, por lo tanto el entorno exterior se convirtió en un componente fundamental de la motivación que puede y debe ser utilizado por el maestro como parte del proceso enseñanza aprendizaje. Así mismo, se concluyó que la clave del trabajo motivacional en el aula reside en la habilidad del maestro de poner en contacto a los estudiantes con ideas potentes que permitan vincular estructuras de contenido, clarificar las principales metas de enseñanza y propiciar las bases de aplicaciones auténticas. Finalmente se presentaron una serie de teorías que permiten conocer y profundizar significativamente en el amplio campo de la motivación.

En este orden de ideas cabe mencionar la investigación .Estrategias lúdicas para la enseñanza de las matemáticas en el grado quinto de la institución educativa la piedad. La cual explica como la implementación de la metodología activa y lúdica no solo facilita el aprendizaje de los conceptos, sino que estimula la socialización de los estudiantes en el ambiente escolar, ya que les permite trabajar en equipo, reconocer las diferencias y valores de sus compañeros e identificar sus propias cualidades y limitaciones. Es importante implementar la lúdica desde el inicio de la

formación de los estudiantes, para garantizar la adecuada integración social y participación en los procesos académicos, a lo largo de su permanencia en el sistema escolar.

La utilización de ejercicios y talleres activos logra motivar la participación de los alumnos, posibilitando un acercamiento a las matemáticas de una manera práctica y genera una interacción maestro-alumno más cercana. Adriana María Marín Bustamante & Sandra Eugenia Medina Henao, esp. Pedagogía de la lúdica. Medellín 2015

En conclusión el docente se enfrenta a la tarea como un rol de mediador de los aprendizajes, por ello debe saber manejar los factores que pueden influir en el desarrollo de las clases, tal como es el caso de la indisciplina, frente a la cual se debe poseer un dominio de la metodología a utilizar, como de igual forma un dominio de grupo. El manejo de dichos factores por parte del docente permitirá alcanzar los objetivos planteados. Por lo cual, no será olvidado por el estudiante y perdurará a través del tiempo.

2.2 Marco Teórico

Al abordar el tema de la motivación en el ámbito educativo es necesario analizar su incidencia en el aprendizaje, desde las prácticas pedagógicas, la utilización de materiales y la creación de un ambiente que promueva un aprendizaje útil y que genere un buen desempeño en los estudiantes. Es así como para esta investigación fue necesario abordar diferentes temáticas las cuales se definen ampliamente, a partir de los siguientes planteamientos:

La Lúdica tomada esta como una dimensión de desarrollo del ser humano, la cual en su necesidad de sentir, reír, gozar y disfrutar de una manera diferente, encuentra en ella una gran variedad de actividades donde la recreación y el conocimiento se unen, por tanto la lúdica permite transformar el aprendizaje en un proceso interesante, alegre y divertido, donde el

esparcimiento, lo atractivo y motivador, se refleja en las diferentes actividades propuestas al interior de las clases creando una oportunidad para que nuestros niños y niñas como protagonistas del proceso enseñanza aprendizaje, se apropien de los saberes desde el que aprender y el cómo, desde una construcción abierta, y creativa del conocimiento.

El juego dirigido es un elemento indispensable del proceso de enseñanza-aprendizaje por cuanto se convierte en un recurso educativo por excelencia además de ser constituido como una actividad fundamental del niño por medio de la cual se logra convertir la fantasía en realidad, también permite el sano desarrollo de la personalidad infantil además de procesos cognitivos como comparar, categorizar, contar, y memorizar. En el campo afectivo, favorece la auto-estima, y el compartir sus sentimientos con el otro con amor y respeto. Con respecto al desarrollo corporal permite el reconocimiento de habilidades, y destrezas, además de sus limitaciones, intereses, preferencias, y posibilidades frente al trabajo en equipo, el liderazgo, el trabajo individual y grupal, seguimiento de instrucciones y juego de roles.

En cuanto al tema de la motivación se define como la fuerza o palanca que hace de la labor educativa un quehacer significativo a partir de la reflexión y revalidación de las perspectivas pedagógicas que mueven a los niños a realizar las diferentes actividades con entusiasmo, compromiso y convicción. En este sentido las actitudes, percepciones, expectativas y representaciones que tiene el estudiante de sí mismo, de la tarea a realizar, y de las metas que pretende alcanzar, constituyen factores de primer orden que guían y dirigen su conducta al interior de las clases. Por tanto dentro del aprendizaje como un proceso cognitivo y motivacional es imprescindible las capacidades, los conocimientos, las estrategias, y las destrezas necesarias pero además es fundamental el "querer" hacerlo, tener la disposición, la intención y la

motivación suficientes es decir los alumnos necesitan poseer tanto "voluntad" como "habilidad", lo que conduce a la necesidad de integrar ambos aspectos.

Para finalizar, frente al aprendizaje se resalta el protagonismo del niño dentro su propio aprendizaje, y el papel del maestro como facilitador del medio con material didáctico y métodos de enseñanza participativos, y el establecimiento de relaciones interpersonales basadas en el respeto, la tolerancia y la confianza enriquecido por un espacio dinámico que propicia lo significativo de aquello que se aprende al interrelacionar la participación, la colectividad, la comunicación, el entretenimiento, la creatividad, el trabajo cooperativo, el análisis, la reflexión, el uso positivo del tiempo y la obtención de resultados en situaciones problemáticas reales; el resultado: un proceso de enseñanza-aprendizaje efectivo y significativo.

2.2.1 Lúdica.

Es fundamental resaltar la importancia de la lúdica en el trabajo que se desarrolla día a día, con los niños teniendo en cuenta que hace referencia a todo accionar y le permite al ser humano conocer, expresarse, sentir y relacionarse con su medio, logrando el disfrute de cada una de sus acciones cotidianas, y mucho más en los más pequeños.

De este modo, es de resaltar el papel de la lúdica en la motivación escolar, como la define Fontalvo, Herrera cuando dice en un concepto amplio y complejo, que esta 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 como lo ratifica, cuando defiende la importancia de las actividades lúdicas en el desarrollo de los niños,

demostrando que además de proporcionar disfrute y goce por lo que se hace, suministra espacios de interacción con el entorno natural y social.

Estas estrategias lúdicas permiten dar rienda suelta a la imaginación, favoreciendo el aprendizaje y desarrollo del pensamiento creativo de una manera significativa a través de un conjunto de actividades dirigidas para crear unas condiciones de aprendizaje mediadas por experiencias gratificantes y placenteras, a través de propuestas metodológicas y didácticas no convencionales en las que se aprende a aprender, se aprende a pensar, se aprende a hacer, se aprende a ser, se aprende a convivir y se aprende a enternecer. Fontalvo Rudas, V. D. & Herrera Cantillo, A. M., & Primo Soto, E. (2001).

La lúdica una estrategia mediadora para desarrollar el pensamiento creativo en los niños del 7º nivel preescolar del Centro Educativo N° 74 del Barrio Las Flores. Tesis de grado. Barranquilla, Colombia: Universidad del Tolima: Seccional Atlántico.

En este sentido: las actividades lúdicas se convierten en recursos que facilitan la expresión creativa de los procesos de aprendizaje por cuanto la actividad lúdica es considerada como.

El espacio para desarrollar técnicas y juegos didácticos que generan motivación, aprendizajes significados e incorporación de valores, y por tanto constituye como una herramienta básica para fortalecer motivaciones, los lazos afectivos entre compañeros estudiantes y profesores y padres de familia. BOLÍVAR, Carlos. La Lúdica como actitud docente. Bogotá. 1998. (p. 33)

Se puede definir la lúdica como una manera de vivir la cotidianidad, es decir sentir placer y valorar lo que acontece percibiéndolo como acto de satisfacción física, espiritual o mental. La actividad lúdica propicia el desarrollo de las aptitudes, las relaciones y el sentido del humor en las personas. Por lo anterior, la lúdica va de la mano con el aprendizaje, a lo que Núñez (2002) considera que.

La lúdica bien aplicada y comprendida tendrá un significado concreto y positivo para el mejoramiento del aprendizaje en cuanto a la cualificación, formación crítica, valores, relación y conexión con los

demás logrando la permanencia de los educandos en la educación inicial. Núñez, P. (2002).

Educación Lúdica Técnicas y Juegos Pedagógicos. Bogotá D.C: Editorial Loyola. (p. 8)

2.2.2 Juego.

Dentro de esta investigación el juego dirigido es un elemento muy importante porque como herramienta pedagógica permite crear situaciones de aprendizaje significativas para el desarrollo de habilidades de cognitivas sociales y emocionales. Al respecto la mayoría de los padres, educadores, pediatras y algunos psicólogos, piensan que el juego es importante para el desarrollo infantil, porque se constituye como un modo peculiar de interacción del niño con su medio, que es cualitativamente distinto del adulto.

Es así como el juego se convierte en una acción voluntaria y lúdica de recreación que exige y libera energía, y se adapta a las necesidades de los participantes. El propósito del juego infantil es que cumple la función didáctica de conectar al niño con la sociedad, por medio de objetos y acciones que imitan los de la vida cotidiana de los adultos. De acuerdo con lo anterior utilizar el juego como recurso didáctico en niños y niñas, es llevarlos al mundo del aprendizaje, es aproximándolos al nivel de conocimientos desde el mejoramiento de su integración en el medio social en el que viven y hacerlos partícipes de la situación educativa en la que se desarrollan cotidianamente. Es así como el juego es una de las experiencias humanas más ricas y además es una necesidad básica en la edad infantil por cuanto permite que los niños aprendan a cooperar, a compartir, a conectar con los otros, a preocuparse por los sentimientos de los demás y a trabajar para superarse progresivamente. También aumenta la participación, la diversión, es decir que el niño se sienta feliz.

Por tanto el juego como estrategia pedagógica persigue una cantidad de objetivos que están dirigidos hacia la ejercitación de habilidades en los procesos de enseñanza especialmente la atención, la concentración, manejo de las emociones, y el dominio propio, al respecto Bruner (citado por Ortega y Lozano 1996) dice. “El juego infantil es la mejor muestra de la existencia del aprendizaje espontáneo; considera el marco Lúdico como un invernadero para la recreación de aprendizaje previo y la estimulación para adquirir seguridad en dominios nuevos. El juego es un proceso complejo que permite a los niños dominar el mundo que les rodea, ajustar su comportamiento a él y al mismo tiempo, aprender sus propios límites para ser independientes y progresar en la línea del pensamiento y la acción autónoma. La actividad lúdica como estrategia básica para el desarrollo de la socialización del niño”. Monografía. Hernando Miranda. Preescolar. San Francisco de Yaré.

El juego dirigido logra despertar en la niñez diferentes habilidades psicomotrices que son de gran importancia para el aprendizaje del estudiante principalmente. No obstante a través del juego el docente observa en el niño, su carácter, sus defectos y virtudes y actitudes. Es ideal que con el juego, los niños se sientan libres, dueños de hacer todo aquello que espontáneamente desean, a la vez que desarrollan sus habilidades y destrezas y otra cantidad de áreas del niño. Las estrategias del juego dirigido deben contribuir a motivar a los niños y niñas para que sientan la necesidad de aprender y desarrollar sus potenciales.

Al respecto Perdoni y Sandoval (1997), en su investigación "Juegos cooperativos para favorecer el proceso de socialización", señalan que el aprendizaje de lo social, debe comenzarse desde el nivel preescolar, utilizando las actividades lúdicas, para que el niño participe y se integre.

Por tanto el uso del juego dirigido en el aprendizaje es una estrategia que permite adquirir competencias de una manera divertida y atractiva para los alumnos como lo apoya Moura quien

destaca la importancia del juego como una herramienta didáctica en la enseñanza y el aprendizaje escolar dado que este tiene implicaciones culturales y sociales, lo cual permite reconocer dichos planear las actividades desarrollar diferentes conceptos y áreas del conocimiento. De allí la importancia de tener presente la intencionalidad como lo destaca el autor porque algunas veces lo que se puede generar es un activismo.

2.2.3 La motivación.

En todos los ámbitos de la existencia del ser humano interviene la motivación como mecanismo para lograr determinados objetivos y alcanzar determinadas metas; ya que representa un fenómeno humano universal de gran trascendencia para las personas y en este caso, para el aprendizaje de los niños y niñas la motivación es de gran importancia para cualquier área; si se logra tener un estudiante motivado, se puede estimar que su trabajo en clase puede ser, productivo, y con un adecuado rendimiento. Uno de los aspectos esenciales sobre los que recae la atención al analizar el aprendizaje es la motivación de los alumnos, por cuanto la escasa motivación para aprender y el bajo rendimiento académico con que los estudiantes abordan el aprendizaje, constituye un problema de gran relevancia que necesita ser abordado a fin de contribuir como docentes en la formación de alumnos motivados para aprender y de profesores motivados para enseñar.

Por lo tanto se puede decir que la motivación es el impulso que brota de una necesidad y que conduce a una acción (conducta instrumental u operante) para obtener un incentivo, que reduce la pulsión y satisface la necesidad. De acuerdo con lo anterior la motivación viene a ser entonces, como un motor que: A veces influye en el organismo; Siempre impulsa el organismo.

Y que conducen a la realización de la conducta, es como una fuerza que genera y conduce al organismo a desarrollar las acciones para alcanzar un fin, provocando que los comportamientos sean modificados a través del esquema de conducta que presentan.

De acuerdo con lo anterior la motivación se convierte en una palanca que mueve toda conducta, propiciando cambios tanto a nivel educativo como de la vida en general, los cuales se ven reflejados en las actitudes, percepciones, expectativas y representaciones que tiene el estudiante de sí mismo, de la tarea a realizar, y de las metas que pretende alcanzar, las cuales constituyen factores de primer orden que guían y dirigen la conducta de éste en el ámbito académico.

La motivación entonces es mucho más que una serie de fórmulas y técnicas, es en sí misma el resultado de una serie de factores intrínsecos y extrínsecos, tanto es así que ésta tiene efectos directos en cuanto a la sensibilización de un grupo u otro por cuanto proporciona motivos que estimulan la voluntad de aprender convirtiéndose en el arte de despertar el deseo de aprender de nuestros alumnos, es el secreto para mover la voluntad, un modo de hacer agradable el esfuerzo, una manera para saber presentar unos valores que sean capaces de despertar impulsos tendencias e intereses, las cuales motivan una actitud que implica respeto a la persona respondiendo a necesidades y sentimientos las actitudes, las cuales son predisposiciones a reaccionar ante los estímulos que presenta el medio.

VALERO, García, J. M. El difícil Arte de Motivar, Ed Gran editora, 1 Ed, México, 1991, (p 19-25)

Es por tal motivo que los intereses académicos de los estudiantes hacen de este, un sujeto participativo, activo y persistente, lo cual posibilita el aprendizaje a través de la adquisición de conocimientos, destrezas y en general el desarrollo de competencias.

Lo anterior ratifica como algunas explicaciones de la motivación confirman que factores personales internos como necesidades, intereses curiosidad y diversión.

Por tanto el dimensionar el papel central que desempeña la motivación, constituye en gran medida la fuente principal de motivos para aprender. De esta forma, la motivación escolar se encuentra ligada de manera estrecha a diversos aspectos del entorno educativo que le proporcionan elementos que inciden de manera positiva o negativa en el logro de metas.

Desde esta perspectiva podemos definir la motivación escolar como un proceso psicológico que determina la realización de actividades de carácter educativo, que contribuyen a que el alumno participe en ellas de forma activa y persistente, posibilitando el aprendizaje, la adquisición de conocimientos, destrezas o el desarrollo de la competencia. Además tal motivación surge cuando el alumno interactúa con las personas y objetos que lo rodean. Los factores que determinan la motivación por aprender y el papel del profesor entonces están dados en el plano pedagógico con el propósito de fomentar motivos, es decir, estimular la voluntad por aprender y permite explicar en qué medida invierten su atención y esfuerzo en determinados asuntos que pueden ser o no los que desean sus profesores, pero en todo caso se relacionan con sus experiencias subjetivas, su disposición para involucrarse en las actividades propuestas. DIAZ B, Frida. & HERNANDEZ Gerardo. Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. Ed Mc Graw Hill, Ed. México.1998. (p. 69)

2.2.4 Aprendizaje

Teniendo en cuenta que esta investigación se desarrolla dentro del ámbito de la motivación escolar es necesario abordar el tema del aprendizaje y la adquisición de conocimientos, definido este como la elaboración permanente del pensamiento individual en continuo cambio por la interacción con el pensamiento colectivo y es aquí donde las estrategias de aprendizaje toman gran importancia por cuanto a la necesidad de desarrollar la imaginación, la motivación, la atención, el trabajo en equipo en la búsqueda de un aprendizaje significativo y es allí donde la estrategia didáctica permite planificar nuevos procedimientos.

La información adquirida codifica, almacena y recupera lo aprendido de manera más espontánea y significativa y aunque en los últimos tiempos sea investigado sobre la necesidad de una educación que permita un aprendizaje significativo algunas de nuestras las prácticas al interior instituciones educativas aun propende por la transmisión de saberes de una manera magistral dejando de lado las necesidades e intereses de nuestros estudiantes, dejando de lado el que los chicos aprendan lo que deben aprender en el momento en que lo deben aprender y en felicidad.

Los ambientes de aprendizaje que trascienden lo repetitivo y tradicional para dar prioridad a la curiosidad, la exploración, la manipulación como elementos determinantes dentro del proceso se convierten en un factor determinante dentro del proceso así como también, el papel del profesor, dando así significado al trabajo realizado, de manera que los alumnos desarrollen un verdadero gusto por la actividad escolar y comprendan su utilidad personal y social desde un clima motivacional a partir de la incorporación de nuevas estrategias didáctica indispensable para que lo aprendido si sea útil, y duradero.

En este sentido es de resaltar el aporte de los otros autores como Schmeck, - Schunk, sobre las estrategias de aprendizaje las cuales toman gran relevancia por cuanto las definen como secuencias de procedimientos o planes orientados hacia la consecución de metas de aprendizaje, mientras que los procedimientos específicos dentro de esa secuencia se denominan tácticas de aprendizaje. En este caso, las estrategias serían procedimientos de nivel superior que incluirían diferentes tácticas o técnicas de aprendizaje. Schmeck, R. R. (1988). *An introduction to strategies and styles of learning*. En R. R. Schmeck (Ed.), *Learning strategies and learning styles*. New York: Plenum Press. Schunk, D. H. (1991). *Learning theories. An educational perspective*. New York:

En este orden de ideas es indispensable entender que las prácticas educativas dadas al interior de las instituciones deben favorecer el desarrollo de aprendizajes dentro de un ambiente creativo y participativo, donde la intervención mediadora del maestro en este proceso debe facilitar las ayudas, para que los pequeños puedan ir construyendo su conocimiento del mundo así como lo expone en una interacción de tipo enseñanza – aprendizaje, donde quien enseña está inversamente relacionada al nivel de competencias de quien aprende; y esto implica que ante las dificultades que presente quien aprende, más acciones necesitará de quien enseña.

El ajuste de las intervenciones del enseñante a las dificultades del que aprende, parece ser un elemento decisivo en la adquisición y construcción del conocimiento al maestro lo debe llevar a replantear las estrategias utilizadas ante los diferentes retos que se presentan al interior de las clases así como lo afirman Symons, Snyder, Cariglia-Bull y Pressley Symons et al., 1989, (p. 8).
file:///C:/Users/LENOVO/Downloads/87-148-1-PB.pdf

Lo anterior nos brinda elementos para comprender la importancia de reflexionar sobre las acciones de quien enseña frente a la construcción del saber y la necesidad de construir un conocimiento mediante la intervención activa del estudiante, con ayuda del maestro quien debe dar las oportunidades para que los niños y niñas se involucren en la construcción de su propio aprendizaje donde no sólo se aprende la actividad sino que se busca facilitar el desarrollo de las capacidades y habilidades de los estudiantes teniendo en cuenta su desarrollo psicomotor y es aquí donde los aportes de Stoker, K toman gran relevancia en esta investigación frente al tema de un aprendizaje lúdico por cuanto permite que la relación entre teoría y práctica en un contexto donde se reconoce la necesidad de que los contenidos que son teóricos, para su asimilación se requieren de actividades prácticas y de esta forma lograr una verdadera relación entre lo concreto y lo abstracto.

Lo anterior implica que cuanto más motivado esté un participante, más aprovechará los recursos de los que dispone, más estrategias utilizará para conseguir su objetivo, generará mayor confianza y aprenderá mejor y más rápido, las programaciones de los contenidos estratégicos, la variedad de participantes y los diferentes estilos de aprendizaje, necesidades y culturas que permite a cada estudiante trabajar con independencia, promoviendo la colaboración y el trabajo en equipo, estableciendo mejores relaciones con sus iguales, aprendiendo más y con motivación, aumentando la autoestima y contribuyendo al logro de habilidades cognitivas y sociales más afectivas y efectivas. Por tanto la inclusión de diversas estrategias de aprendizaje hará más competentes los niños para lograr desarrollar las capacidades y/o habilidades propias de su edad y la adquisición de saberes desde el hacer generando un clima de aprendizaje que favorece, basado en el placer, el gozo y la creatividad.

Además sus diversos campos de acción nos lleva a trascender lo exclusivamente académico y el enfoque dado al conocimiento en el diario vivir de las temáticas para ser abordado desde las competencias deportivas, las manifestaciones folklóricas y expresiones culturales tales como la danza, el teatro, el canto, la música, la plástica, la pintura, en las obras escritas y en la comunicación verbal, , en el compartir de los cuentos para crear ambientes mágicos, agradables que como como generadores del aprendizajes significativos enfatizan el proceso en la construcción de significados como núcleo del proceso de enseñanza .

Por tanto la elaboración de este marco teórico es primordial en este proceso de indagación e investigación, pues analiza, orienta, y guía dicho proceso, permite reunir y explicar los elementos conceptuales existentes sobre el tema a estudiar y describe el hecho al que se refiere un tema.

Capítulo 3

Diseño Metodológico

3. Metodología

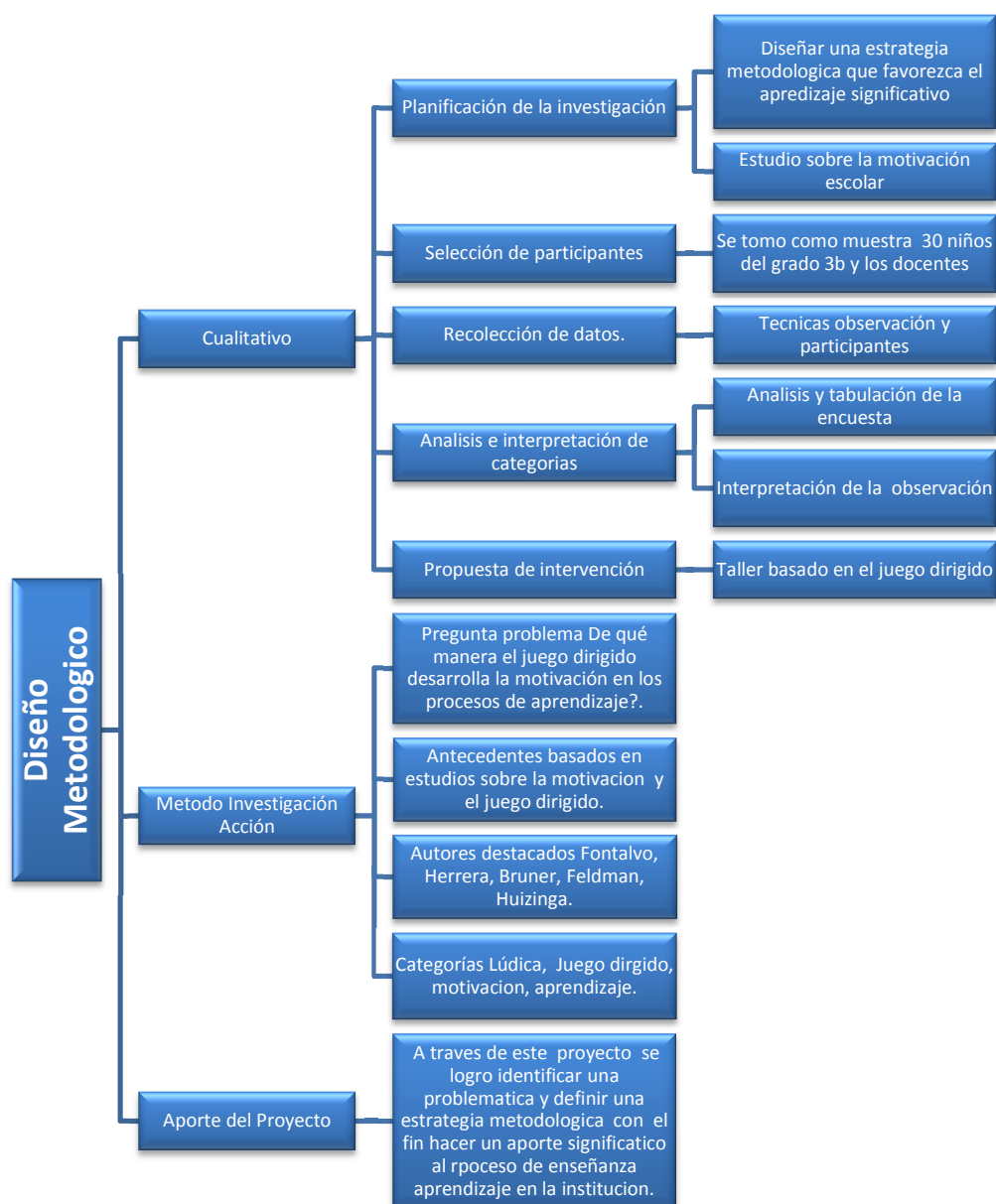


Figura 1. Mapa conceptual.

3.1 Tipo de Investigación

La presente investigación tiene un enfoque cualitativo; los autores Blasco y Pérez (2007), señalan que “la investigación cualitativa estudia la realidad en su contexto natural y cómo sucede, sacando e interpretando fenómenos de acuerdo con las personas implicadas”. Con ella se busca determinar de qué manera afecta la falta de una adecuada motivación en el proceso de aprendizaje y cómo se pueden fortalecer las habilidades necesarias en los niños a través del juego dirigido. Con esta investigación se pretende conocer la actitud de los estudiantes con respecto al proceso de aprendizaje e indagar sobre las estrategias lúdicas pedagógicas utilizadas por los docentes de la institución Educativa La Aurora en sus clases y saber su opinión sobre la importancia de una adecuada motivación en los estudiantes y su incidencia en el aprendizaje de sus estudiantes. Además, mediante la aplicación de una entrevista se pretende detectar las prácticas y conceptos que tienen frente al tema del tema del juego dirigido.

La línea de investigación es de tipo cualitativa-descriptiva y busca interpretar, describir y comprender la realidad de un sujeto o sujetos en su contexto a partir de la interpretación de sus propios conocimientos, sentimientos, creencias o significados. En conclusión, la investigación cualitativa- descriptiva está encaminada a estudiar la realidad social.

La investigación cualitativa en cambio se interesa por captar la realidad social a través de los ojos' de la gente que está siendo estudiada, es decir, a partir de la percepción que tiene el sujeto de su propio contexto.

El investigador induce las propiedades del problema estudiado a partir de la forma como “orientan e interpretan su mundo los individuos que se desenvuelven en la realidad que se examina”. No parte de supuestos derivados teóricamente, sino que busca conceptualizar sobre la realidad con base en el comportamiento, los conocimientos, las actitudes y los valores que guían

el comportamiento de las personas estudiadas. Explora de manera sistemática los conocimientos y valores que comparten los individuos en un determinado contexto espacial y temporal (Bonilla y Rodríguez, 1997: 86).

3.2 Tipo de Intervención

El diseño de investigación es de Investigación-acción. La finalidad de la investigación-acción 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.

Elliott (1993), principal representante de la investigación-acción desde un enfoque interpretativo, define la investigación-acción como «un estudio de una situación social con el fin de mejorar la calidad de la acción dentro de la misma». La entiende como una reflexión sobre las acciones humanas y las situaciones sociales.

3.3 Población y muestra.

Constituida por 370 estudiantes entre niños y niñas que componen toda la sede donde está el grado transición y la básica primaria en las jornadas mañana y tarde, con edades que oscilan entre los 5 y 12 años y 10 profesores con especialización, el nivel socioeconómico es bajo ya que los ingresos económicos del grupo familiar dependen del factor informal de la economía, es decir, trabajos ocasionales que no llegan a la mitad del salario mínimo.

La muestra está conformada por 30 estudiantes del grado tercero de básica primaria cuyas edades oscilan entre los 8 y 10 años correspondientes al número de los estudiantes del curso en el cual encontramos a partir de los comités académicos de evaluación y promoción como están

manejando un bajo nivel académico reflejado en las notas de periodo, falta de responsabilidad en la presentación de las tareas, y la falta de participación e integración en las diferentes actividades propuestas en clase especialmente en algunas áreas del conocimiento.

3.4 Instrumentos.

3.4.1 Observación.

Este proceso de conocimiento científico se presentó como una técnica que permitió la recolección de datos, ésta en si misma se puede definir como el uso sistemático de los sentidos en la búsqueda de los datos que necesitamos para resolver un problema de investigación.

Así mismo por el diseño de la investigación se hace necesario la modalidad de observación participante; la cuál surge como una alternativa distinta a las formas de observación convencional. Su fundamento se encuentra inscrito a la preocupación por realizar su tarea desde “adentro” de las realidades humanas que pretende abordar, en contraste con la mirada externa de las otras formas de observación.

Es además la principal herramienta de trabajo de la investigación cualitativa y se apoya para registrar sus “impresiones” en el llamado diario de campo. La observación participante se caracteriza por una estrategia flexible de apertura y cierre para definir el problema de investigación. En términos generales este proceso tiene su primer reto en lo que genéricamente los autores que abordan el tema llaman “ganar la entrada al escenario”.

De otro lado, es necesario mencionar que la observación participante a utilizar en este proyecto es de carácter indirecta, teniendo en cuenta que su propósito es el de adquirir la información necesaria para el trabajo propuesto con la intención de medir sus características.

Esto permite la realización de una investigación en forma oculta con el fin de evitar alteraciones en el comportamiento normal de lo observado.

En este sentido la observación elegida es de carácter estructurada esta tiene las siguientes características:

- Los comportamientos y acontecimientos son específicos y seleccionados previamente.
- La forma de registrar los datos se prepara con anterioridad.
- Se determina anticipadamente en qué tipo de actividades a observar.
- El investigador tiene un conocimiento del fenómeno a estudiar.

Así mismo esta herramienta de trabajo permite la observación de las prácticas pedagógicas del maestro y su influencia en los niveles de motivación que presentan los estudiantes. La información obtenida estará registrada en su totalidad en el diario de campo.

3.4.2 Encuesta.

Permite la interacción entre las personas vinculadas en el proyecto y la encuesta. Así mismo el encuestador debe tener en cuenta las reacciones y gestos observados en el investigador. Para el propósito de la investigación se utilizará la encuesta abierta; la cual da mayor libertad a la iniciativa tanto del entrevistador como de la persona interrogada, por cuanto las preguntas se hacen informalmente dentro de una conversación no hay estandarización formal.

Es de anotar que su modalidad será la de encuesta focalizada: El investigador lleva una lista de cuestiones relacionadas con el problema a investigar de la cual deriva una serie de tópicos alrededor de los cuales focaliza la entrevista. Aunque no se ajusta a una estructura formalizada, este tipo de encuesta facilita al investigador sondear razones, motivos y determinar los factores que favorecen o desfavorecen la motivación escolar, claro está que se necesita agudeza y

habilidad para focalizar el interrogatorio alrededor de cuestiones precisas, saber escuchar y ayudar a expresarse pero sin sugerir.

Para su realización se tendrá en cuenta el siguiente proceso:

- Definir el grupo de maestros que se encuentran en una situación particular bien determinada que es común a todos ellos: de antemano se tendrá en cuenta que han vivido y participado de una experiencia pedagógica que ha generado una atención enfocada al análisis de los resultados obtenidos.
- En segundo lugar, los investigadores harán un análisis de la situación a través de las hipótesis relacionadas con las consecuencias y efectos del juego dirigido en la motivación escolar.
- A partir de las hipótesis se elaborará una guía de la encuesta de modo tal que configure las categorías de la investigación y permita un análisis profundo del tema.
- Finalmente se efectuará la encuesta propiamente dicha, explicándoles a las personas sometidas a la situación de análisis las hipótesis que se quieren analizar y en que se focaliza.
- Así mismo facilita el estudio de las situaciones que conllevan a un cambio de actitud a las personas sometidas a ella.

Para la preparación de la encuesta se deben tener en cuenta los siguientes requerimientos.

- Conocer el tiempo que dispone el encuestado
- Conocimiento previo del “Campo”:
- Hay que ir como encuestador lo más informado que se pueda acerca de las prácticas pedagógicas y pautas culturales del grupo que se desea estudiar porque de esa manera se reducen los riesgos de “desencuentro” entre informantes y entrevistadores.

3.5. Análisis de la información.

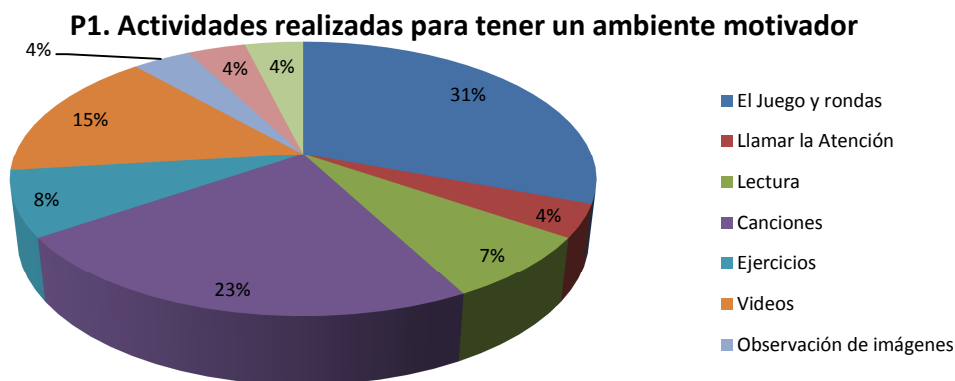


Figura 2. Elaboración propia gráfico de torta pregunta 1 de la encuesta año 2016

Hallazgos y conclusiones

Al analizar la gráfica se observa que el 31% de los docentes realizan juegos y rondas para crear un ambiente motivacional en sus aulas de clase, un 23% optan por las canciones, un 15% utilizan los videos y entre el 4.4% y 8% realizan lecturas, pausas activas y fichas didácticas siendo este el menor porcentaje. Lo anterior evidencia que no se está favoreciendo un ambiente motivacional propicio para el aprendizaje.

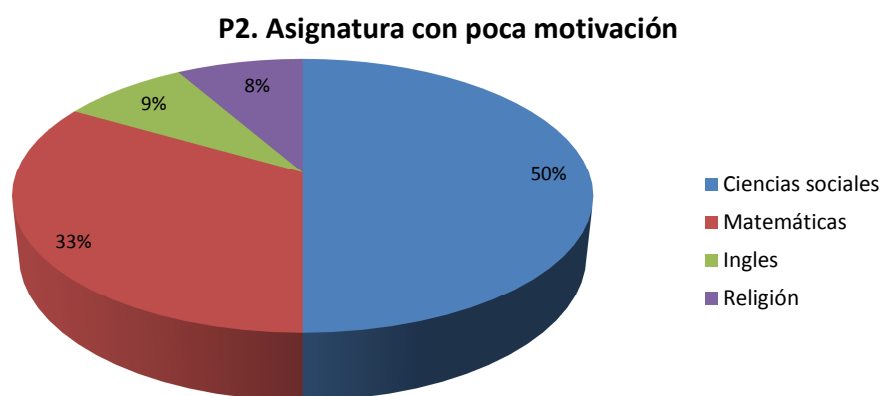


Figura 3. Elaboración propia gráfico de torta pregunta 2 de la encuesta año 2016

Hallazgos y conclusiones

A partir de los resultados obtenidos podemos destacar como en un 50% los estudiantes manifiestan poca motivación en el área de ciencias sociales, en un 33% en el área de matemáticas y en un menor porcentaje identificado con un 8% en las áreas de Inglés y religión, Por lo anterior se puede deducir que estas aéreas los docentes no utilizan los diferentes recursos didácticos pertinentes para la asimilación de los conceptos básicos en estas áreas.

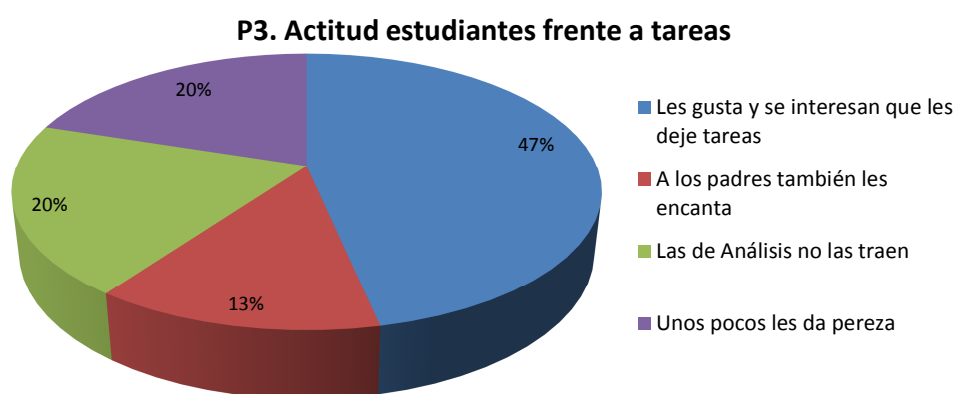


Figura 4. Elaboración propia gráfico de torta pregunta 3 de la encuesta año 2016

Hallazgos y conclusiones

Con respecto a la actitud que asumen los estudiantes frente a las tareas en un 47% manifiestan agrado a la hora de realizarlas, en un 20% se observa que les da pereza con ellas, en un 13% los docentes expresan que los padres muestran apatía para el acompañamientos de estas y en un 20% no cumplen con las tareas que requieren de análisis. Se encuentra un alto porcentaje agrado por la realización de actividades extra clase propuestas por los maestros. Sin embargo es de destacar la falta de motivación que manifiestan padres y estudiantes con respecto el contenido de las tareas poco prácticas, caracterizadas por la transcripción y memorización.

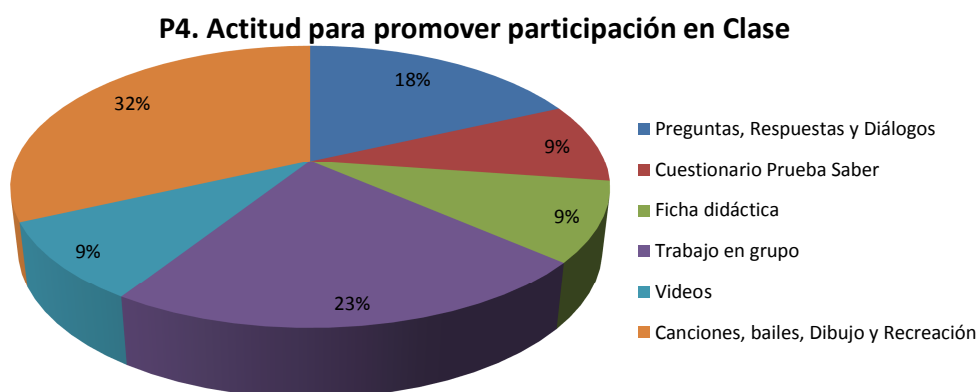


Figura 5. Elaboración propia gráfico de torta pregunta 4 de la encuesta año 2016

Hallazgos y conclusiones

Al analizar el tipo de actividades que se promueven en clase, se identifica que en un 32% el uso de canciones, bailes, dibujos y recreación, en un 23% el trabajo en grupo, en un 18% utilizan preguntas y diálogos, en un 9% los videos, cuestionarios pruebas saber y ficha didáctica. Se puede concluir que los docentes si promueven diferentes actividades que favorecen la participación activa de los estudiantes.

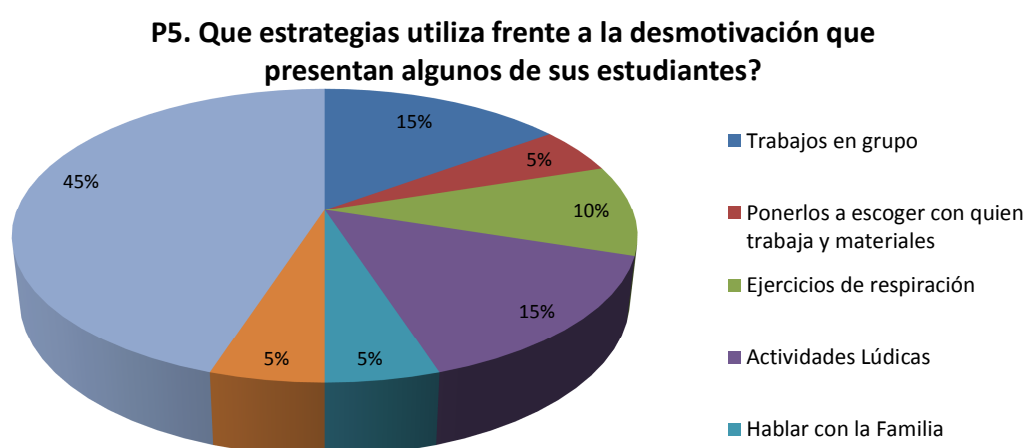


Figura 6. Elaboración propia gráfico de torta pregunta 5 de la encuesta año 2016

Hallazgos y conclusiones

Con relación a las estrategias utilizadas por los docentes, frente a la motivación de sus estudiantes, se encuentra que en un 45% les brindan confianza al estudiantes y establecen con frecuencia diálogos personales con los niños y en un 15% Trabajo en grupo y actividades lúdicas, entre un 5% y el 10% se encuentra la elección de materiales y compañeros para los grupos de trabajo, en un 5% los docentes hablan con el padre de familia. En síntesis se encuentra que aunque se utilizan estrategias de motivación no se dan con la frecuencia necesaria, teniendo en cuenta las necesidades e intereses de los niños. Así mismo es necesario establecer canales de comunicación más frecuentes y sólidos con la familia.

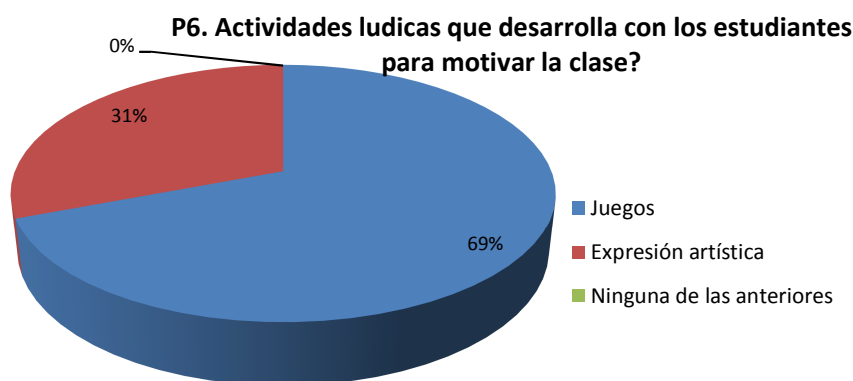


Figura 7. Elaboración propia gráfico de torta pregunta 6 de la encuesta año 2016

Hallazgos y conclusiones

En cuanto al tipo de actividades lúdicas al interior de la clase, se encuentra en un 69% los juegos como una de las actividades que más utilizan los docentes, en un 31% las expresiones artísticas. Lo anterior confirma que para los docentes es de gran importancia incluir el juego como una herramienta que favorece el aprendizaje.

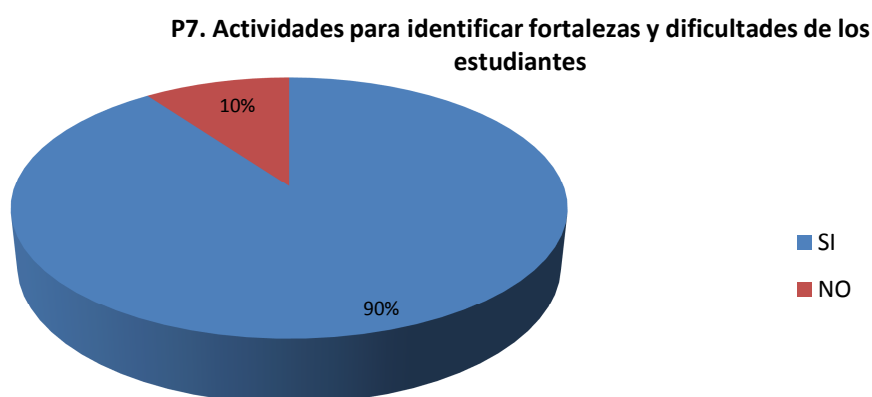


Figura 8. Elaboración propia gráfico de torta pregunta 7 de la encuesta año 2016

Hallazgos y conclusiones

Con relación a las actividades que utiliza el docente frente a la necesidad de identificar las fortalezas y dificultades de los estudiantes, se encontró que en un 90% si realizan un diagnóstico, y en un 10% no lo consideran necesario. En este orden de ideas se puede deducir que para la mayoría de maestros es fundamental conocer las individualidades de sus estudiantes, ya que este es un elemento necesario a la hora de elaborar los planes de estudio, mejorar el desempeño académico de los estudiantes.

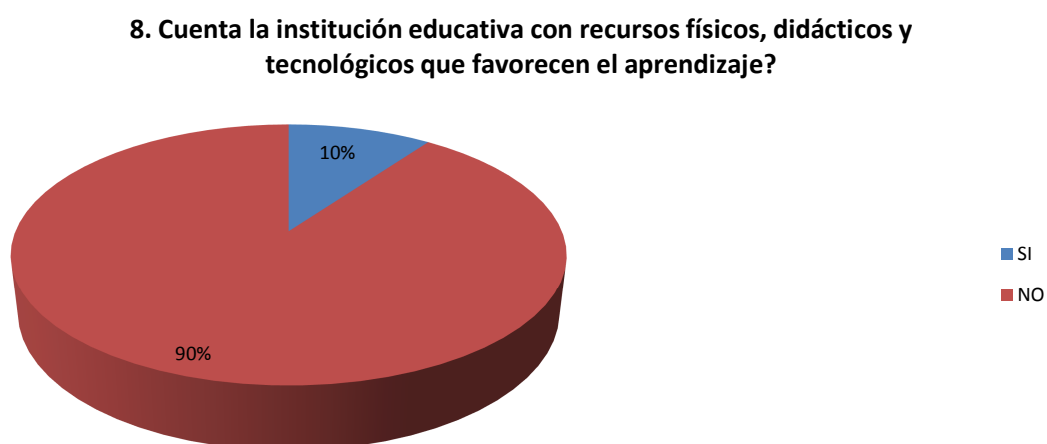


Figura 9. Elaboración propia gráfico de torta pregunta 8 de la encuesta año 2016

Hallazgos y conclusiones

Con respecto a la frecuencia con la que los docentes usan los recursos tecnológicos y físicos existentes en la institución, se encuentra que en un 90% no utilizan estos recursos para el desarrollo de sus clases y solo un 10% lo hacen parte de sus prácticas pedagógicas, lo anterior implica que dentro de sus actividades diarias los docentes no crean espacios para el aprovechamiento de estos recursos lo que implica la poca importancia que le dan en este proceso de enseñanza aprendizaje.

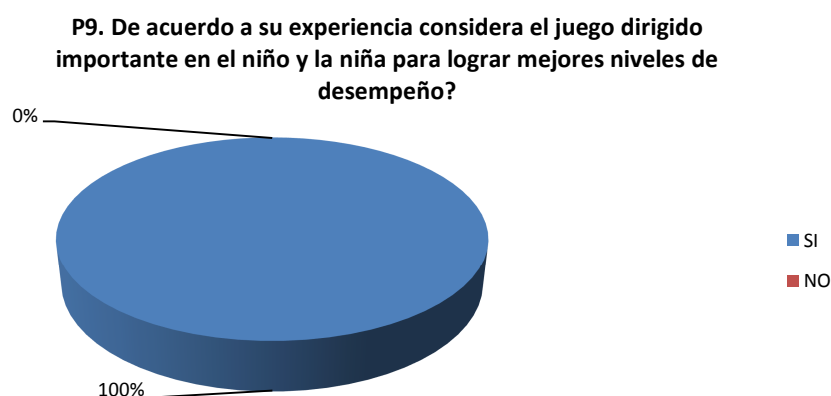


Figura 10. Elaboración propia gráfico de torta pregunta 9 de la encuesta año 2016

Hallazgos y conclusiones

De acuerdo a la respuesta frente a esta pregunta se observa que en un 100% los docentes consideran que el juego dirigido es importante para el mejoramiento de los niveles de desempeño académico de los estudiantes, porque a través de su experiencia han logrado establecer que este favorece el ambiente de estudio, que es una herramienta fundamental para el aprendizaje, permite que los estudiantes se motiven por aprender y asimilen las diferentes normas, con mayor facilidad. En conclusión promueve el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales.

P10. Según su experiencia que aspectos inciden en la desmotivación escolar de sus estudiantes?

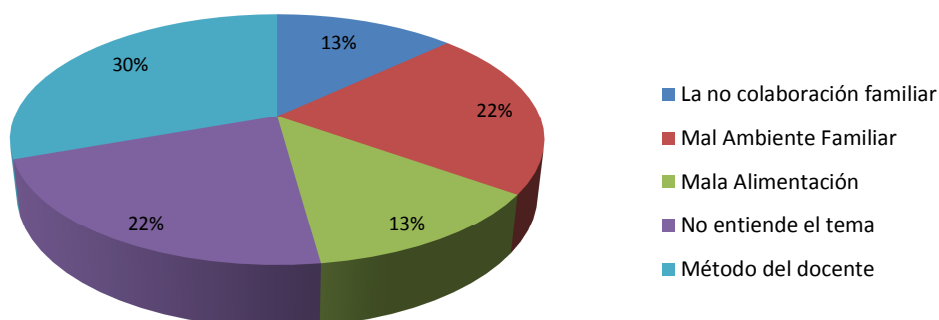


Figura 11. Elaboración propia gráfico de torta pregunta 10 de la encuesta año 2016

Hallazgos y conclusiones

Frente a los aspectos que inciden en la desmotivación escolar en los estudiantes, se encuentra con un 30% el método que utiliza el docente, en segundo lugar con un 22% se encuentra que no entienden la tarea, un 22% la no colaboración familiar, en un 13% la inadecuada alimentación y en un 13% el poco apoyo familiar. Por lo anterior podemos definir que las estrategias de trabajo inciden en gran medida en la actitud que los estudiantes asumen frente al aprendizaje, así como también la acertada explicación a los diferentes temas que hacen del proceso educativo un encuentro dinámico y divertido y en un menor grado se encuentra la gran problemática enmarcada en las familias disfuncionales, bajos recursos económicos y la desnutrición en algunos casos.



Figura 12. Elaboración propia gráfico de torta pregunta 11 de la encuesta año 2016

Hallazgos y conclusiones

En cuanto a la pregunta sobre la importancia que representan para los docentes la lúdica y lo académico se observa que un 70% obtuvo el aspecto académico y con un 30% la lúdica. Es así como se puede definir que dentro del proceso educativo llevado a cabo en la institución se le da más importancia a la parte conceptual y la memorización dentro de un modelo de aprendizaje muy tradicional dejando de lado la parte motivacional, los procesos cognitivos que conlleven a la aplicabilidad de los conceptos adquiridos.



Figura 13. Elaboración propia gráfico de torta pregunta 12 de la encuesta año 2016

Hallazgos y conclusiones

Con base en los resultados obtenidos se puede definir que en un 100% los docentes consideraron que la motivación influye en el desempeño académico porque esta incide en la actitud que los estudiantes asumen en la clase, en el desarrollo de las actividades, su interés por investigar y profundizar en los diferentes temas, así como también en la relación que establece entre el maestro y los estudiantes.

Tabla 1

Pregunta 13 de la encuesta

Considera usted que los niños participan más en activamente en las clases donde se le proporcionan diferentes materiales didácticos y tecnológicos?

Respuestas pregunta 13
Si claro los recursos influyen mucho esa es la atracción de las clases
Si porque esto los motiva a trabajar.
Si porque los juegos didácticos hacen las clases más lúdicas
Si, se sienten atraídos y realizan con mayor facilidad su labor escolar
Si, son felices, atienden más las clases y disfrutan de las actividades.
(en blanco)
Si, por que interactúa con otros medios de aprendizaje
Si a mayor interacción con otros medios mejor aprendizaje
Total general

Hallazgos y conclusiones

Al analizar la pregunta se puede definir que la totalidad de los encuestados consideran que las clases en las que el docente les proporciona diversos materiales de tipo didáctico y tecnológico, favorecen la participación activa, espontánea y creativa de los niños por cuanto se involucran todas sus habilidades y destrezas, tanto cognitivas como motoras, así como también encuentran respuestas a sus necesidades e intereses.

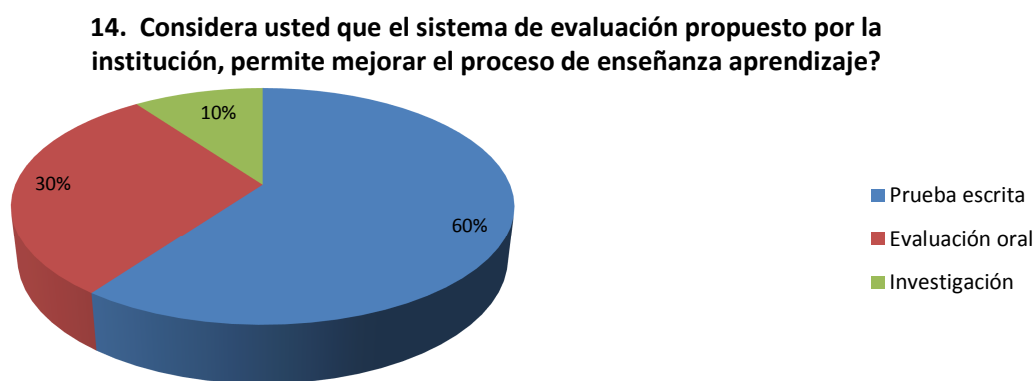


Figura 14. Elaboración propia gráfico de torta pregunta 14 de la encuesta año 2016

Hallazgos y conclusiones

A partir de los resultados obtenidos, se puede definir que en un 60% los docentes utilizan la prueba escrita, en un 30% la evaluación oral y en un 10% utilizan investigación y trabajos escritos, guías, talleres, sopas de letras y crucigramas. Lo anterior permite determinar que las prácticas evaluativas no favorecen la reflexión al emitir juicios de valor, frente a las fortalezas, capacidades, debilidades y limitaciones de los estudiantes con respecto a las diferentes áreas de estudio y un seguimiento de los procesos dentro del aprendizaje significativo.

3.6 Diagnostico: Encuesta profesores.

Aprendizaje.

En cuanto al aprendizaje los docentes manifiestan que en las áreas de ciencias sociales, matemáticas e inglés los estudiantes presentan bajo desempeño escolar lo cual se ve reflejado en la falta de compromiso, al presentar sus tareas, al estudiar para las evaluaciones y poca participación al interior de las clases. En este sentido es de anotar que las practicas que se dan al interior del aula no parten de un diagnostico que le permita al docente conocer las fortalezas y necesidades de los estudiantes, determinar sus saberes previos, para la estructuración del pensamiento frente a los nuevos aprendizajes y una adecuada retroalimentación, además se evidencia la falta de innovación al interior de las prácticas educativas, la poca utilización de herramientas tecnológicas y material didáctico, necesarios para generar un mejor desempeño escolar. Así mismo es evidente la poca actualización frente a los nuevos retos que suponen un aprendizaje duradero y con sentido para la vida del estudiante.

Frente al juego dirigido los maestros expresan que es un recurso educativo que favorece el aprendizaje y el desarrollo de la socialización través del trabajo en equipo y la evidencia de los valores como el respeto, la honestidad, la solidaridad, y el manejo de normas, además de propiciar espacios para la creatividad, la autonomía y la capacidad para la solución de problemas además de mirar sus propias metas u objetivos y encuentra la manera de llegar a ellos.

El juego permite que los estudiantes puedan llevar a la práctica los conocimientos adquiridos y es en este sentido es de anotar la institución no cuenta con el material didáctico y tecnológico

adecuado, puesto que este no responde al N° del estudiante las edades, los intereses y necesidades, lo que implica que sea poca la utilización de los mismos.

Lúdica.

Con relación a la lúdica como elemento indispensable dentro del salón de clase, los docentes consideran que este permite que el aprendizaje sea divertido, natural, espontaneo, significativo, participativo, haciendo de este un espacio que propicie un acercamiento del estudiante al conocimiento desde su imaginación y creatividad, dentro de un ambiente motivador.

Algunos docentes por su preparación profesional, promueven procesos de enseñanza motivantes y divertidos caracterizados por la utilización de actividades que permiten comprender, construir e imitar y formular hipótesis sobre situaciones o temas de interés presentados en clases. No obstante en su gran mayoría los procesos educativos no están encaminados a la apropiación de nuevas estrategias, con el fin de responder a los retos y exigencias que nos impone esta nueva sociedad del conocimiento.

En este sentido, cabe anotar como las practicas propuestas al interior de las clases, en general han estado enmarcadas dentro de métodos explicativos e ilustrativos lo cual no garantiza el desarrollo de capacidades necesarias para la solución de los problemas en su cotidianidad.

Motivación.

Con respeto al tema de la motivación en general, los docentes considera importante utilizar diferentes actividades como proyección de videos, narración de cuentos, canciones, dinámicas y lecturas de imágenes para crear un ambiente favorable en la adquisición de nuevos saberes por lo tanto se concluye que el nivel de motivación en los estudiantes significativo.

En este orden de ideas cabe mencionar como se presenta un bajo nivel de motivación escolar debido a los diferentes factores como son; la falta de acompañamiento de los padres, una alimentación inadecuada, maltrato familiar y en su mayoría tienen dificultades para obtener los materiales escolares necesarios. Además en algunos casos se encuentran con clases que no facilitan la participación activa de los niños ni responden a sus intereses y necesidades.

Juego Dirigido.

Frente al juego dirigido los maestros expresan que es un recurso educativo que favorece el aprendizaje y el desarrollo de la socialización a través del trabajo en equipo y la vivencia de los valores como el respeto, la honestidad, la solidaridad, el manejo de normas, fomento de la creatividad, la autonomía y la capacidad para la búsqueda en la solución de problemas. También consideran que este le permite al niño marcar sus propias metas u objetivos y que encuentre la manera de llegar a ellos.

El juego hace que pueda llevar a la práctica los conocimientos adquiridos, en cuanto a los recursos didácticos y tecnológicos la institución no cuenta con el material adecuado puesto que este no corresponde al número de estudiantes, las edades, los intereses y necesidades. Esto implica que sea poca la utilización que se le da a estos materiales.

3.7 Diagnóstico: Observación de los estudiantes.

La Lúdica

Esta categoría es fundamental para el trabajo con los estudiantes en el aula de clase, se evidencia que para el desarrollo de clases motivadoras, los estudiantes expresa que necesitan

actividades más lúdicas, juegos, deportes entre los cuales exponen bailar, saltar, dibujar, construir artesanías y practicar deportes como voleibol, tenis, futbol y basquetbol. Cabe resaltar que estas actividades no se pueden desarrollar en su mayoría por el espacio tan pequeño con el que cuenta la institución y los niños se ven obligados a estar gran parte de sus clases dentro de un aula. Lo anterior ratifica la necesidad de los estudiantes para asimilar nuevos conocimientos a través de metodologías que permitan desarrollar habilidades motrices y cognitivas.

A partir de lo anterior podemos definir que para el desarrollo de niveles de motivación en el aula es de gran importancia realizar clases en espacios más abiertos y tener actividades de juego dirigido con objetivos claros para obtener resultados significativos con respecto al aprendizaje en clase. Y aquí es de gran importancia el papel del docente para que sea creativo en sus clases y no caiga en la monotonía.

Aprendizaje

En este aspecto se puede observar que los estudiantes expresan tener más agrado por materias como; artística, educación física, religión, naturales ya que en estas se desarrollan clases donde se favorece el juego, la observación, los videos, y todo un aprendizaje desde la lúdica y diferentes actividades recreativas. Se corrobora la idea que tienen los estudiantes de aprender a partir del juego, y la necesidad de realizar actividades en campo abierto que les generen movimiento, alegría y gozo.

Por tanto es de gran importancia que el docente conozca las necesidades de sus estudiantes, para que de esta manera realice clases lúdicas en la que los niños estén más motivados para asimilar y obtener nuevos aprendizajes que serán valiosos para su vida, en cualquier área. Así

mismo se observa que los estudiantes sienten más apatía por las matemáticas y sociales en las que tienen clases algo teóricas donde se escribe mucho, y se observa poca actividad lúdica. En este aspecto es importante que el docente este actualizado con las nuevas tecnologías para que se utilicen en al interior de sus clases y se generen aprendizajes con un mejor desempeño académico.

Clima escolar

Para los estudiantes es de gran importancia mejorar el ambiente escolar donde reconocen la falta de respeto entre ellos, se dicen apodos y en ocasiones se agreden físicamente. Esto propicia un ambiente poco favorable para el desarrollo de las clases, se expresa además que se pierde mucho tiempo llamándoles la atención con respecto a su comportamiento en el aula. Este factor es de gran importancia en el momento del desarrollo de una clase y es un factor que desfavorece el aprendizaje, siendo la convivencia un aspecto de gran relevancia para aprender.

En este sentido los estudiantes exponen que es importante tener talleres recreativos para mejorar estos niveles de compartimento y generar ambientes de respeto por el otro y por si mismo. Teniendo un ambiente escolar favorable se desarrollan mejores y nuevos aprendizajes para los estudiantes.

Capítulo 4

Propuesta

4. Talleres

4.1 Estrategias lúdicas para maestros

4.1.1 Descripción

Este taller está orientado a docentes para desarrollar actividades lúdicas dirigidas, las cuales serán de gran apoyo para el desarrollo de sus clases y motivación a los estudiantes, de tal manera se están brindando algunas estrategias recreativas para obtener un aprendizaje significativo por parte del alumno.

4.1.2 Justificación

Esta estrategia lúdico-pedagógica se convierte en una herramienta fundamental e indispensable en la labor docente, dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje puesto que hace del acto educativo un espacio dinámico y llamativo que logra despertar el interés de los niños, obteniendo así un mejor desempeño académico y social.

4.1.3 Objetivo

Desarrollar actividades lúdico – pedagógicas con los docentes para fortalecer conocimientos, además de las relaciones interpersonales para la implementación en el aula.

4.1.4 Estrategias y actividades.

Para la elaboración del taller correspondiente a los maestros se tiene en cuenta diferentes dinámicas y juegos en los cuales se desarrollan habilidades comunicativas, de integración y expresión corporal.

4.1.5 Contenido

4.1.5.1 Sensibilización

La siguiente dinámica permite el reconocimiento de los integrantes de grupo y el desarrollo de habilidades cognitivas como la memoria y la concentración.

Juego “La pelota Loca.”

Para esta primera actividad vamos a formar un círculo y a través de la pelota loca los participantes se van a presentar de la siguiente manera:

Quien dirige el juego inicia diciendo su nombre por ejemplo Mi nombre es Sandra y me pica la cabeza y rebota la pelota a otra persona, quien la recibe debe decir su nombre y nombrar otra parte del cuerpo que también le pica y debe nombrar a quien le dio la pelota la parte que le pica, al terminar la pasa a otro integrante del juego quien dice su nombre otra parte del cuerpo diferente a las nombradas y antes de entregar la pelota debe nombrar desde la que inicio el juego y en ese orden una a una a las personas que han recibido el balón.

4.1.5.2 Desarrollo

A partir de esta estrategia lúdica pedagógica se fortalecen los procesos de socialización, la expresión corporal, y la atención.

Juego “El mosquito”.

Para esta dinámica también vamos a formar un círculo, a continuación quien dirige el juego inicia Imitando que en la mano tiene un mosquito inicia el juego con la siguiente consigna: Tengo aquí un mosquito que le gusta picar y ahora pica a...y nombra a su compañera del lado derecho y señala la toca en la parte donde el mosquito la quiere picar, a continuación quien fue picada toma el mosquito y repitiendo la frase nombra a su compañera del lado derecho y la toca con el mosquito en otra parte del cuerpo donde la va a picar y así sucesivamente hasta dar la vuelta a todos los integrantes terminada la ronda quien dirige el juego dice ahora: este mosquito ya no quiere picar porque ya es muy cariñosito le da un besito a..... en la parte de acá y donde antes lo pico el mosquito quiere la cual deber repetida a uno a uno por los diferentes participantes de derecha a izquierda.

4.1.5.3 Juego la lectura de colores

Se realizará un juego de atención y concentración, mostrando en el video beam los nombres de colores escritos con diferente color valga la redundancia y los docentes deben leerlos de izquierda a derecha, teniendo en cuenta lo que dice mas no el color que tienen y se hará en forma lenta señalando cada palabra poco a poco se ira intensificando la velocidad y el orden al leerlos.

4.1.5.4 Finalización

Dinámica: “El barco de la vida”.

Se les explicará a los docentes que esta dinámica está dirigida principalmente, al desarrollo de un buen trabajo en equipo.

Con el desarrollo de este taller se provee al maestro de material lúdico dirigido para que desarrolle en clase con sus estudiantes y estén aprendiendo de una manera más motivada.

4.1.5.5 Responsables

Victoria Eugenia Duque Muñoz, Gloria Helena Pérez B. & Sandra María Bedoya L.

4.1.5.6 Recursos

Humano: Profesores. **Físico:** Pelota, video beam, patio de la Institución

4.1.6 Evaluación y seguimiento.

- Muestra armonía corporal en la ejecución de las formas básicas del movimiento y tareas.
- Participa, se integra y coopera en actividades lúdicas en forma creativa.

Tabla 2 Análisis DOFA Maestros

ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA MAESTROS	FORTELEZAS	DEBILIDADES
	Fortalecer el conocimiento de nuevas estrategias lúdico pedagógicas para mejorar los procesos Monografía de aprendizaje en un ambiente agradable.	La resistencia de algunos maestros con respecto a la idea de innovar y/o cambiar sus prácticas pedagógicas.

OPORTUNIDADES	Con profesores de la Institución educativa “ La Aurora ” se logró reforzar en cuanto al aspecto didáctico y metodológico como elementos claves para la generación de ambientes óptimos para la creatividad y el aprendizaje.	La participación activa de los maestros y la toma de conciencia frente a su papel como facilitadores de los procesos de enseñanza y aprendizaje.	La falta de herramientas para desarrollar los diferentes juegos y actividades de orden lúdico en pro de fortalecer el su aspecto psico social y motivacional.
AMENAZAS	La espacios físicos no son los más apropiados Las actividades recreativas para el desarrollo de competencias.	La oportunidad de planear nuevas estrategias de acuerdo a los diferentes momentos dados a lo largo del proceso de aprendizaje.	Crear inquietud frente a los nuevos recursos y los ya existentes para transformar las prácticas pedagógicas.

4.2. Juego y Aprendo para los alumnos

4.2.1 Descripción.

La siguiente propuesta consta de un taller basado en el juego dirigido como una estrategia lúdico pedagógica a través de la cual se busca mejorar los niveles de motivación en los niños, como un mecanismo de distensión psicológica y física además del desarrollo de la creatividad en cuanto implica descubrimiento, imaginación, improvisación en exige apertura para aceptar lo nuevo.

4.2.2 Justificación

Teniendo en cuenta que el juego es una necesidad imprescindible en la infancia por cuanto implica libertad de movimiento, manejo de habilidades cognitivas, y de tiempo y espacio entre otras experiencias, este taller permite la creación de un ambiente de aprendizaje propicio para la participación activa de los estudiantes en la búsqueda por un aprendizaje significativo.

4.2.3 Objetivo.

Desarrollar las habilidades cognitivas, afectivas y motoras, a través del lenguaje artístico, en los estudiantes del grado 3A de la Institución educativa la Aurora.

4.2.4 Estrategias y actividades

A partir del tema de la fábula se desarrolla toda una serie de actividades encaminadas a profundizar en lo conceptual de una manera práctica y didáctica a través de una dramatización, juegos grupales e individuales.

4.2.5 Contenido

4.2.5.1 Sensibilización

A partir de esta dinámica se desarrolla el trabajo colaborativo, el seguimiento de instrucciones y el respeto por el otro.

Juego “La liebre y sus cuevitas”.

Los estudiantes forman grupos de 3 donde 2 de ellos se toman de la mano y el otro queda dentro y este será la liebre. Cada vez que escuchen liebre a su cueva deben cambiar de casita o cueva como la maestra también hace parte del grupo de las liebres en el juego siempre tendremos una liebre sin casita lo cual permite que los jugadores se esfuercen por encontrar primero su casita Quien se quede sin casa pasa a dirigir el juego.

4.2.5.2 Desarrollo

A través de este taller literario se pretende favorecer el proceso de comprensión lectora, artística y socio afectiva a partir del juego de roles.

Para esta actividad se les preguntara a los niños sobre sus conocimientos con respecto a la fábula.

Saben que es una fábula?

Que fabulas conocen?

A continuación se dará inicio a la lectura de la fábula titulada:

LA LIEBRE Y LA TORTUGA. Esopo

A través de la lectura de esta fábula los niños y niñas disfrazados tendrán la oportunidad de asumir el rol de los diferentes personajes entre principales y secundarios así como también los diversos elementos del bosque que intervienen en cada momento de la historia para lograr de una manera espontánea y creativa la participación activa de los estudiantes.

4.2.5.3 Finalización.

A través de esta serie de juegos se logra desarrollar habilidades necesarias para el seguimiento de instrucciones, el liderazgo, la responsabilidad, memoria y la capacidad de asimilación al ganar o perder.

Circuitos.

Por grupos de a 4 los estudiantes van a encontrar diferentes rompecabezas relacionados con algunas de las escenas de la fábula para que por parejas lo construyan.

Juego Escalera.

Los estudiantes se enumeran de 1 a 4, para luego unirse los 1, los 2, y así sucesivamente y formados en equipos vamos a jugar escalera, a medida que el juego avance deben responder preguntas como: Que es la fábula? Cuáles son los elementos que la componen? Nombra 3 fabulas? y o pequeñas pruebas motoras, para ganar esta actividad.

4.2.5.4 Diferencias

Al final de manera individual se les dará un dibujo para encontrar 16 diferencias a partir del dibujo original.

4.2.5.5 Responsable

Victoria Eugenia Duque Muñoz, Gloria Helena Pérez B. & Sandra María Bedoya L.

4.2.5.6 Recursos

Humano: Profesoras del proyecto, estudiantes del grado 3B.

Físico: Fotocopias, máscaras en fomy, juego escalera, patio de la institución.

4.2.6 Evaluación y seguimiento

Disfruta con lecturas de fabulas, y se apropia de ellas como herramientas para la expresión. Expresa con claridad sus ideas y asume una actitud respetuosa frente a la intervención de los demás.

Explora diferentes lenguajes artísticos para comunicar su visión particular del mundo utilizando materiales variados.

Tabla 3 Análisis DOFA Estudiantes

Juego y Aprendo		FORTALEZAS	DEBILIDADES
		Disfrutar e interactuar a partir de las diferentes dinámicas propuestas como medio que permite vivir un momento de integración, el fortalecimiento de los valores el goce y el disfrute.	Los espacios no se prestan para generar un buen desarrollo en la recreación y el deporte. La resistencia de algunos maestros con respecto a la idea de innovar y/o cambiar sus prácticas pedagógicas.
OPORTUNIDADES	Con los niños y niñas del grado tercero B se logró compartir y reforzar habilidades cognitivas como la memoria, la atención y la concentración, necesarios para su aprendizaje.	La participación de estudiantes y maestros de manera espontánea y reflexiva, al hacer conciencia del objetivo de las dinámicas planteadas.	La falta de oportunidad para desarrollar los diferentes juegos en el fortalecimiento de su desarrollo psicosocial y motivacional.
AMENAZAS	La superficie Con la que cuenta patio el cual puede generar accidentes y la falta de materiales para realizar competencias o circuitos.	La oportunidad de analizar Las situaciones presentadas a partir del juego dirigido propuestos y así definir algunas conclusiones a partir desde su participación y los fines de cada actividad.	Desarrollar actividades lúdicas en otros espacios diferentes y así lograr transformar las prácticas pedagógicas haciendo de la escuela todo un “laboratorio”.

Capítulo 5

Conclusiones

Este proyecto de investigación cualitativo, propicia el desarrollo de una estrategia lúdico pedagógica para crear un ambiente motivacional adecuado para el aprendizaje significativo de los niños del grado 3B de la institución educativa La Aurora. Así mismo, en los docentes contribuye hacia un cuestionar de su quehacer pedagógico, con miras a la innovación, en cuanto al proceso de aprendizaje y su relación con el conocimiento y la ventaja de utilizar el juego dirigido como estrategia de enseñanza aprendizaje. A partir de lo anterior se presentan las siguientes conclusiones:

Siendo el juego dirigido un elemento innato en los niños dentro del aprendizaje logra convertir este proceso en algo divertido y natural, el cual a su vez brinda una serie de actividades agradables, que los relajan, interesan y motivan, no obstante es de anotar que su desarrollo sea visto limitado únicamente a ciertas circunstancias de tiempos, lugares y momentos cuando la implementación de la actividad lúdica como estrategia pedagógica fortalece e incrementa el interés por el conocimiento y los niveles de motivación así como también el desarrollo de sus habilidades y destrezas mejorando así su nivel de desempeño.

También se evidencia que el juego dirigido es una estrategia pedagógica múltiple y significativa, puesto que no sólo contribuye al aprendizaje sino que favorece el trabajo en equipo; incentiva la imaginación, la curiosidad, logra captar los niveles de concentración en los niños y niñas y afianza sus capacidades para resolver problemas. Por tanto se convierte en un medio fundamental para que el docente desarrolle una buena comunicación social con el grupo,

además de la formación de niños creativos, motivados y constructivos, mediante la aplicación de estrategias que generen ambientes de aprendizaje lúdicos, brindando una serie de posibilidades para que los niños y niñas puedan actuar en contexto, porque al brindarle espacios para la creación y el desarrollo de habilidades de pensamiento, van a mejorar significativamente en su proceso educativo.

Se determina que el aprendizaje propiciado en un ambiente lúdico-pedagógico además de fortalecerse, permite que los niños y niñas se sientan más seguros al demostrar sus habilidades con respecto a sus intereses y necesidades, al mismo tiempo que disfrutan y reconocen los grandes beneficios que un buen aprendizaje les puede otorgar frente a su desarrollo profesional, sus relaciones interpersonales, su visión de mundo y su calidad de vida.

Las prácticas educativas deben estar encaminadas a cambiar una serie de paradigmas en cuanto al manejo que se le ha venido dando a los procesos de aprendizaje, más cuando los contenidos no van direccionados a responder las necesidades e intereses de los estudiantes, lo que conlleva a que se presente un bajo nivel académico y poca motivación escolar dicha innovación debe trabajarse en forma articulada con los docentes reconociendo que hay que emplear acciones pedagógicas para mejorar el aprendizaje del niño a partir del juego dirigido dentro de espacios contextualizados, dinámicos, atractivos, y ricos en experiencias.

A partir de esta propuesta de intervención se logra sensibilizar la dimensión creativa del docente para que actúe como facilitador dentro del desarrollo del aprendizaje de los estudiantes y así, crear un ambiente propicio y favorecedor, dentro de unos escenarios donde el juego dirigido posibilita la diversidad de experiencias de tipo creativo.

Recomendaciones

Este proceso de investigación cualitativa, permite obtener una serie de experiencias y/o elementos para ofrecer a los docentes algunas recomendaciones que permitan seguir en la disposición de acciones enfocadas a mejorar los niveles de motivación y por ende los procesos de aprendizaje de los estudiantes en la institución educativa La Aurora las cuales se enuncian a continuación.

Se recomienda a las directivas de la institución, implementar acciones pedagógicas innovadoras basadas en la lúdica y así favorecer la solución a posibles problemáticas como el bajo nivel académico y su relación con la motivación escolar además del fortalecimiento de los valores a partir del juego dirigido como experiencia que favorece y enriquece este tipo de procesos dentro del aprendizaje.

Dirigir acciones donde se involucren al educando de una manera más dinámica y participativa, y se posibiliten escenarios donde a partir de la reflexión de los educadores ante la puesta en práctica de su quehacer pedagógico tomen en consideración la importancia de la lúdica al ser implementada con el objetivo de mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje, con el fin de transformar y reestructurar su tarea docente.

Lista de referencias

- Mayor, Luis y Tortosa, Francisco. Ed. Desclee De Brower. 2 Ed. Bilbao 1995 “Ámbitos De Aplicación De La Psicología Motivacional.” (p. 254.).
- (Sara Sáez Prada Facultad; Mejorando la motivación mediante juegos tradicionales Autor, FP y Enseñanza de Idiomas 2012-2013).
- Díaz B, Frida. Hernández Gerardo. Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. Ed Mc Graw Hill, Ed, México.1998. (p. 47- 48).
- Fontalvo Rudas, V. D. & Herrera Cantillo, A. M., & Primo Soto, E. (2001). La lúdica una estrategia mediadora para desarrollar el pensamiento creativo en los niños del 78nivel preescolar del Centro Educativo N° 74 del Barrio Las Flores. Tesis de grado. Barranquilla, Colombia: Universidad del Tolima: Seccional Atlántico.
- BOLÍVAR, Carlos. La Lúdica como actitud docente. Bogotá. 1998. (p. 33)
- Núñez, P. (2002). Educación Lúdica Técnicas y Juegos Pedagógicos. Bogotá D.C: Editorial Loyola. (p. 8)
- VALERO, García, J, M. El difícil Arte de Motivar, Ed Gran editora, 1 Ed, México, 1991, (p 19-25)
- DIAZ B, Frida. & HERNANDEZ Gerardo. Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. Ed Mc Graw Hill, Ed. México.1998. (p. 69).
- Schmeck, R. R. (1988). An introduction to strategies and styles of learning. En R. R. Schmeck (Ed.), Learning strategies and learning styles. New York: Plenum Press. Schunk, D. H. (1991). Learning theories. An educational perspective. New York:
- Anexo A. Encuesta a docentes de la institución educativa la aurora.
- Anexo B. Guía de observación para los estudiantes.
- Anexo C. Registro fotográfico
- Anexo D. Autorización para la publicación de imágenes de los alumnos

Anexos

A. Encuesta a docentes de la institución educativa la aurora.

NOMBRE: _____
 SEXO: FEMENINO _____ MASCULINO. _____
 TIEMPO DE SERVICIO: _____ NIVEL ACADÉMICO: _____
 TITULO OBTENIDO: _____

Estimado docente su opinión para nosotros es muy importante, por tal motivo le solicitamos su colaboración en la solución de este cuestionario que forma parte de la investigación que estamos realizando en la institución sobre la incidencia del juego dirigido en el aprendizaje, por tanto agradecemos de antemano su tiempo y disponibilidad en proporcionarnos la información solicitada.

1. Qué tipo de actividades realiza generalmente para crear un ambiente motivacional en su grupo?

2. En que asignaturas sus estudiantes manifiestan poca motivación en el proceso de aprendizaje?

Porque?

3.Cuál es la actitud de sus estudiantes frente a las tareas?

4. Promueve actividades para la participación activa de los estudiantes en su clase?

SI _____ NO _____

Cuáles?

Porque?

5. ¿Qué estrategias utiliza frente a la desmotivación que presentan algunos de sus estudiantes?

6. ¿Qué actividades lúdicas desarrolla usted con los estudiantes para motivar sus clases?

a) Juegos

b) Expresión artística.

c) Ninguna de las anteriores.

7. Realiza actividades para identificar las fortalezas y dificultades de los estudiantes?

SI _____ NO _____

¿Cuáles?

8. ¿Utilizan los recursos físicos y tecnológicos existentes en la institución?

SI_____ NO _____

9. De acuerdo a su experiencia considera el juego dirigido importante en el niño y la niña para lograr mejores niveles de desempeño?

SI_____ NO _____

10. Según su experiencia que aspectos inciden en la desmotivación escolar de sus estudiantes?

11. ¿Dentro de su labor docente a que le da más importancia a la lúdica o a lo académico?

12. Cree usted que el nivel de motivación de los estudiantes influye en el desempeño académico?

SI_____ NO_____

Porque?

13. Considera usted que los niños participan más en activamente en las clases donde se le proporcionan diferentes materiales didácticos y tecnológicos?

14. Considera usted que el sistema de evaluación propuesto por la institución, permite mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje?

a) Prueba escrita.

b) Evaluación oral.

c) Investigación.

B. Guía de observación para los estudiantes.

Sensibilización

A los niños se les dirá que deben enumerarse de 1 a 6 hasta completar todo el grupo, al terminar se les indicara que deben reunirse por números así: todos los 1, todos los 2, para formar los 6 grupos que se requieren para la siguiente actividad. Cada grupo se identifica con un nombre.

Actividad 1.

Grupos 1 y 2.

Se entrega a cada grupo una ficha en la cual se enuncian diferentes aspectos relevantes dentro del proceso de enseñanza los cuales inciden en la motivación escolar y la creación de ambientes propicios para el aprendizaje.

A partir del cuadro los estudiantes deben analizar cada uno de los ítems enunciados para luego identificar el aspecto más relevante en su diario vivir con relación a las practicas pedagógicas desarrolladas en el aula de clase ante lo cual deben sustentar su respuesta desde sus vivencias.

Actividad 2.

Grupos 3 y 4.

Para este momento los estudiantes reciben la misma ficha que se entregó anteriormente y a partir de los enunciados van a ser una reflexión frente a los diferentes aspectos allí enunciados y eligen el ítem que dentro del proceso de enseñanza consideran que desfavorece el ambiente motivacional lo cual se ve reflejado en el nivel escolar de los estudiantes. Deben dar una explicación justificada de esta elección.

Actividad 3.**Grupos 5 y 6.**

Se le entrega a los estudiantes un pliego de papel bond con un dibujo del cuerpo humano donde están resaltados con unos cuadros las siguientes partes: cabeza, corazón, manos y pies en las cuales los estudiantes a partir de un análisis cualitativo identifiquen las fortalezas y debilidades del grupo con respecto al proceso de aprendizaje.



Figura 15. De las dimensiones del desarrollo

Evaluación.

A través del dialogo grupal los niños exponen sus experiencias y aprendizajes obtenidos a partir de las diferentes actividades.

C. Registro fotográfico



Figura 16. Foto segunda planta Institución la Aurora 2016

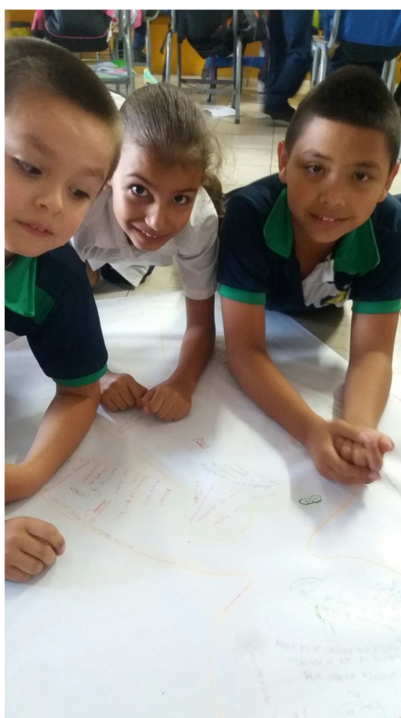


Figura 17. Foto niños haciendo el taller - Institución la Aurora 2016.

D. Autorización para la publicación de imágenes de los alumnos

Con la inclusión de las nuevas tecnologías dentro de los medios didácticos al alcance de la Comunidad escolar y la posibilidad de que en estos puedan aparecer imágenes de vuestros hijos durante la realización de las actividades escolares. Y dado que el derecho a la propia imagen está reconocido al artículo 18. de la Constitución y regulado por la Ley 1/1982, de 5 de mayo, sobre el derecho al honor, a la intimidad personal y familiar y a la propia imagen y la Ley 15/1999, de 13 de Diciembre, sobre la Protección de Datos de Carácter Personal. La dirección de este centro pide el consentimiento a los padres o tutores legales para poder publicar las imágenes en las cuales aparezcan individualmente o en grupo que con

Carácter pedagógico se puedan realizar a los niños y niñas del centro, en las diferentes secuencias y actividades realizadas en el colegio y fuera del mismo en actividades extraescolares.-----

-----Sr/Sra.....

con CC Como padre/madre o tutor del

alumno/a..... autorizo al centro _____ a un

uso pedagógico de las imágenes realizadas en actividades lectivas, complementarias y extraescolares organizadas por el centro docente y publicado en:

- Para ser publicada en el trabajo “EL JUEGO DIRIGIDO COMO MEDIO PARA PROPICIAR LA MOTIVACIÓN EN LOS ESTUDIANTES DEL GRADO TERCERO”

En _____ a _____ de _____ de 2016

FIRMADO:(padre, madre, tutor legal)