

**La lúdica como estrategia pedagógica para mejorar la motivación escolar en los
estudiantes del grado sexto, de la institución educativa Jorge Eliecer Gaitán, Guachené**

Cauca

Trabajo de grado para obtener el título de Especialista en Pedagogía de la Lúdica

Fundación Universitaria Los Libertadores

Paola Andrea Burbano Gaviria & Francisca Beatriz Paz Garzón.

Popayan, 2016

Copyright © 2016 por Paola Andrea Burbano Gaviria & Francisca Beatriz Paz Garzón. Todos los derechos reservados.

Dedicatoria

"La vida ha de ser una educación continua."

Gustave Flaubert

A Dios por darnos fortaleza en todo momento de nuestras vidas, cuando decidimos iniciar este nuevo reto educativo.

A nuestras familias por apoyar cada decisión que hemos tomado en harás de mejorar nuestro nivel educativo y profesional con el fin de crecer personal e intelectualmente.

Tabla de contenido

	PAG.
Capítulo 1: Preocupádonos por nuestros estudiantes.	8
Capítulo 2: Situádonos en nuestro contexto	15
Capítulo 3: Recorrido Metodológico	27
Capítulo 4: Generando un mejor ambiente en el aula de clases	31
Capítulo 5: Y así concluyó nuestra propuesta	43
Lista de Referencias	47
Anexos	48

Listado de tablas

	PAG.
Tabla No. 1 Contando cuentos y jugando al estudiante vamos motivando.	35
Tabla No. 2 Juego lingüístico	36
Tabla No. 3 TIC en el aula	37
Tabla No. 4 Recorriendo y reconociendo mi entorno	38
Tabla No 5 Actividad física	39
Tabla No.6 Me gusta cantar, bailar, tocar instrumentos y mucho más	40

Resumen

El propósito de esta investigación fue indagar y elaborar estrategias metodológicas para que los estudiantes del grado sexto de la Institución Educativa Jorge Eliecer Gaitán, del municipio de Guachené Cauca, mejoren la motivación escolar.

Es importante tener en cuenta que estar o no motivado para aprender no sólo depende del estudiante, ya que el profesor juega un papel muy importante, porque es él quien propone las metodologías, las estrategias y de él depende en muchas oportunidades que el estudiante quiera integrarse significativamente al proceso. La lúdica juega un papel fundamental en este aspecto, porque a través de ella podemos hacer nuestras clases más atractivas, disminuir el fracaso escolar, la deserción y la indisciplina en el aula. Es por ello que proponemos una serie de prácticas a partir de las cuales propendemos mejorar o disminuir la desmotivación escolar.

Palabras clave: Motivación, lúdica, deserción

Abstract

The purpose of this investigation was to inquire and elaborate methodological strategies for sixth grade students from the Educational Institution “Jorge Eliécer Gaitán”, in the town Guachené, Cauca, in order to improve their academic motivation.

It is important to take into account that being motivated or not about learning, not only depends on the student, since the teacher plays a very important role as well. He is the one who proposes the methodologies and strategies. Besides, in many opportunities the fact that the students want to be integrated significantly to the process depends on the teacher.

Ludic activities play a very important role in this aspect because through it we can make our classes more attractive and we can also reduce school failure, dropout and indiscipline in the classrooms. That’s why we have proposed a series of practices by which we pretend to improve or decrease school demotivation.

Capítulo 1

Preocupándonos por nuestros estudiantes.

Uno de los fenómenos que está afectando a la educación es la desmotivación escolar. Lo que acabamos de citar es producto del consenso académico obtenido al finalizar cada período escolar. Como docentes rendimos informe de la evolución que cada estudiante ha tenido en el transcurrir del calendario académico, para sorpresa nuestra, vemos reflejado un déficit de los logros alcanzados ya que se nota en un alto porcentaje que los estudiantes muestran apatía por el proceso académico, dejando ver su desinterés por presentar los trabajos, tareas, exposiciones, investigaciones y evaluaciones de cada área académica.

La Institución Educativa Jorge Eliecer Gaitán, propende por impartir una formación integral, que fortalezca las relaciones interpersonales; sin embargo, todo esto parece no dar ningún resultado, ya que, con frecuencia se presentan riñas entre estudiantes, a veces dentro de las aulas de clase. Se evidencia la falta de práctica de valores como: la tolerancia, el respeto, la solidaridad, entre otros. Y lo más importante es la desmotivación o desinterés de los niños y jóvenes hacia las actividades académicas, las cuales encuentran poco interesantes y atractivas para sus vidas.

Entre las posibles causas de este fenómeno, se puede señalar las siguientes:

- Dificultades en la convivencia familiar, la desintegración de la misma y la baja participación de los padres en la formación de los hijos, lo cual se ve reflejado en el poco acompañamiento escolar y las carencias afectivas que estos niños reflejan.
- La actitud personal, el no valorar el aprendizaje, el no querer involucrarse de una manera activa, porque no se considera necesario.
- Deficientes áreas recreativas y deportivas, el mal manejo del tiempo libre y la falta de sentido de pertenencia por las cosas que hay.
- Falta de apoyo por parte de las directivas y docentes en las diferentes actividades extracurriculares, como es el uso del tiempo libre en los jóvenes y niños.
- Ausencia de materiales didácticos y escasa aplicación de estrategias en el proceso de enseñanza aprendizaje.
- Desactualización de los docentes en cuanto al proceso de enseñanza aprendizaje. La mayoría de los docentes llevan muchos años en la práctica de esta labor y no consideran importante los cambios. A muchos les cuesta reconocer que necesitan capacitarse en las nuevas metodologías y que para enamorar a sus estudiantes necesitan innovar, porque los estudiantes de hoy son muy diferentes a los de otros tiempos. Los estudiantes de hoy manejan las tecnologías, tienen acceso a ellas con mayor facilidad que los adultos; la mayoría de docentes no saben manejar esta situación y se ven limitados, muchas veces, a prohibirles el uso de estos aparatos electrónicos en el salón de clases, cuando se podrían utilizar para hacer unas clases mucho más dinámicas.

Lo expuesto líneas atrás, afecta de manera negativa en el desempeño escolar y en todos los procesos de enseñanza aprendizaje. Un estudiante desmotivado, se llena de pereza, no aporta nada

positivo a este proceso, todo lo contrario, se convierte en un actor pasivo para la Institución Educativa, para el docente que debe orientar las actividades, para los compañeros de clase, etc. Un estudiante en estas condiciones no valora el estudio, no lo considera importante para su vida.

Por otro lado, la dificultad descrita afecta las relaciones cotidianas que se viven en el contexto, pues aunque la Institución Educativa es vista como “sistema social” donde los estudiantes se forman pedagógica y socialmente; donde confluyen educandos con muchas dudas, incertidumbres, deseos de aprender y de mejorar su condición de vida, también se convierte en un espacio de desencuentros. Momentos de tensión también hacen parte de este lugar plurivalente. Es así como el clima escolar se ve amenazado por los constantes conflictos que en él se manifiestan. Las conductas violentas, la agresión física o verbal y la falta de comunicación, expuestas por algunos estudiantes ante sus compañeros o profesores, generan un ambiente de caos al interior y fuera de la Institución Educativa.

En fin, todos estos elementos confluyen en un espacio cerrado por muros o mallas y es ahí en donde la monotonía, la frustración, el deseo de rebeldía, de libertad, le ganan el pulso a los manuales de convivencia, a las normas que rigen la Institución y le dan paso a la exclusión y a la agresividad, que en muchos casos repercuten fuera de los límites escolares e incrementan la violencia que vive el país. Es así como las relaciones cotidianas que se entrelazan en torno al ámbito escolar se ven afectadas de manera directa y, lo más preocupante, cada día parecen aumentar.

Si el problema persiste la Institución perdería su carácter social de formar individuos para beneficio de la sociedad. Pues los valores de respeto, tolerancia, aceptación y reconocimiento del otro serían letra muerta. Sólo harían parte de un momento de ensoñación, en tanto que darían paso a antivalores como: el egoísmo, el irrespeto e incrementarían los factores de violencia en todas sus manifestaciones. Los profesores perderían autoridad y se verían en la penosa necesidad de abandonar el colegio; los grados de deserción escolar aumentarían y, con ello prácticamente, el colegio se vería en la necesidad de cerrar sus puertas.

En segunda medida, las consecuencias de ese futuro desalentador también se reflejarían en el municipio. Los focos de pandillismo y consumo de drogas aumentarían. La decadencia social sería su constante y el lugar se vería sumido en un estancamiento reflejado en su desarrollo, en tanto que serían pocos los profesionales que el municipio aportara a la sociedad. Por ello es de vital importancia motivar, enamorar al estudiante, hacer que se sienta bien dentro de la institución educativa, para que valore el trabajo y el papel que desempeñan los docentes, no sólo en la institución, sino también a nivel social.

Desde nuestro rol de docentes, preocupadas por mejorar la calidad educativa y que este proceso sea realmente significativo para los estudiantes, nos ha surgido la siguiente preguntas investigativa

¿Cómo la lúdica promueve la motivación escolar de los estudiantes del grado sexto de la Institución Educativa Jorge Eliecer Gaitán, del municipio de Guachené Cauca?

Para dar solución a la pregunta anteriormente nos proponemos ejecutar el siguiente objetivo general:

Investigar, promover e implementar estrategias lúdicas que contribuyan a la motivación escolar, en los estudiantes de grado sexto de la Institución Educativa Jorge Eliecer Gaitán del municipio de Guachené Cauca.

Para conseguir el objetivo propuesto nos hemos planteado los siguientes metas a corto plazo las cuales serán fundamentales en el desarrollo de la propuesta investigativa, dentro de ello tenemos como primera instancia indagar sobre el papel del docente en la motivación escolar, también se ha establecido crear y aplicar estrategias lúdicas pedagógicas que permitan a los estudiantes un cambio de actitud frente las actividades académicas y por último evaluar el alcance de las actividades lúdico pedagógicas aplicadas en el grado sexto (6-07) de la Institución Educativa Jorge Eliecer Gaitán.

De esta forma, este trabajo de intervención en la Institución Educativa cobra relevancia para la misma, en tanto que, pretende brindar herramientas que contribuyan a su buen funcionamiento. Es ese sentido, el proyecto se hace viable en la medida que intenta llegar a los estudiantes con una temática y metodología diferente a la que están expuestos diariamente. En relación a ello, al ser la lúdica y la recreación parte de los seres humanos y, al generar estados de libertad, alegría, goce y espontaneidad, le permitirá al educando reencontrarse con ese niño que, tal vez, dejó atrás; reencontrarse con gratos recuerdos y crear confianza entre sus pares.

Sumado a lo anterior, con el desarrollo de la propuesta se propicia espacios para el desarrollo de la plena personalidad o para afianzarla; en tanto que, al trabajar la parte socio-afectiva-emocional de los estudiantes, se genera autonomía, creatividad y libertad en las personas beneficiarias del proyecto. Permitiendo de esta forma, mejorar la convivencia y el nivel académico en la Institución. En cuanto a lo pedagógico, no es un proyecto innovador en el campo de la pedagogía, pues, ya se han realizado un sin número de trabajos en esta línea académica en el país; pero para la Institución es trascendental en cuanto aporta elementos propicios para complementar la labor académica diaria.

Por otro lado, el aporte de este proyecto de intervención en el campo educativo tiene que ver, en primera medida, con el hecho de aportar a la bibliografía del mismo, servir de evidencia de la ejecución, implementación y óptimos resultados al respecto. Es decir, la implementación de la lúdica y la recreación para fortalecer la sana convivencia en los estudiantes y despertar la motivación hacia actividades académicas, permitirá engrosar la lista de trabajos que frente a esta temática se han realizado en el país.

En segunda medida, aporta a disminuir los niveles de bajo rendimiento, deserción escolar y lo más importante, a mejorar la calidad educativa, bandera del Ministerio de Educación Nacional, en aras de superar los estándares de evaluación que se realizan a nivel nacional e internacional.

Finalmente, es significativo el desarrollo de este estudio pues brinda herramientas lúdicas que se pueden colocar en práctica en el quehacer diario de cualquier docente, generando con ello

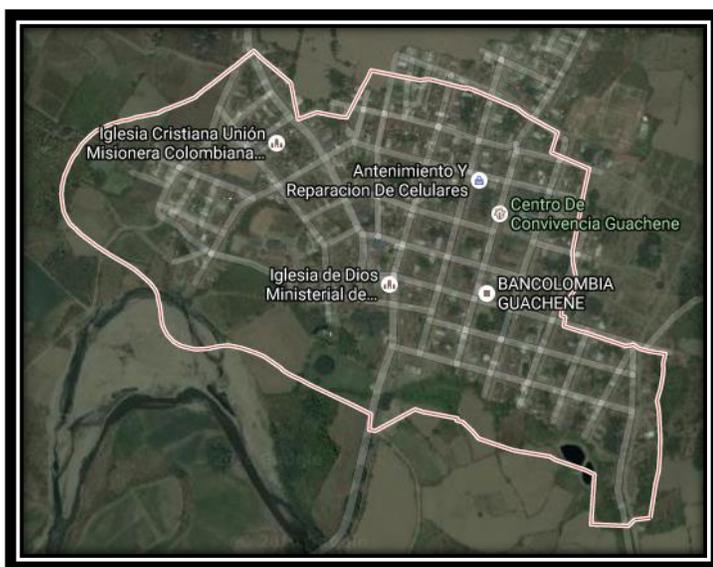
satisfacción en la labor realizada, en tanto que, se crean espacios agradables para esta labor educativa. Por ello, se hace necesario que como profesionales de la educación estemos al tanto de las transformaciones educativas y no quedemos rezagados, ya sea, por miedo a enfrentar nuevos retos, por falta de tiempo o porque simplemente se cree que ya todo está dicho. Así como se le exige a los estudiantes cada día para que se superen intelectualmente, de igual manera los docentes estamos también en la obligación de hacerlo. El proceso enseñanza aprendizaje no termina nunca.

Capítulo 2

Situándonos en nuestro contexto

La presente investigación se realiza en la Institución Educativa Jorge Eliecer Gaitán, la cual se encuentra ubicada en la cabecera del municipio de Guachené Cauca.

Fotografía No. 1 Mapa del municipio de Guachené Cauca.



Fuente: <https://www.google.com.co/maps/place/Guachene>

El Municipio de Guachené está localizado en la zona tórrida al pie de la falda de la cordillera central de los Andes, en el norte del Departamento del Cauca, en la Hoya Hidrográfica del río Palo; con características biofísicas, sociales, económicas y culturales de alta homogeneidad, caracterizada por la presencia del 99% de afro descendientes. Comprende una extensión de 9.884 hectáreas.

Además, el municipio de Guachené Cauca, se encuentra ubicado a una distancia aproximada de 89 Km de la ciudad de Popayán y a 30 Km de Santiago de Cali.

Límites del municipio:

- **Norte:** Municipios de Padilla y Puerto Tejada
- **Sur:** Municipio de Caloto.
- **Oriente:** Municipio de Caloto.
- **Occidente:** Municipios de Caloto y Villarrica

Fotografía N° 2. *Institución Educativa Jorge Eliecer Gaitán.*



Fuente: Las autoras.

Seguidamente encontramos los referentes que nos han ayudado a investigar y a esclarecer dudas en cuanto al problema que estamos abordando, ya que son trabajos sobre investigaciones similares trabajadas desde el ámbito local, nacional e Iberoamericano; tenemos a los siguientes:

Título: “Aprendiendo y jugando lo académico mejorando”, Autores: David Echeverri & Naranjo Gil (2016), Fundación Universitaria Los Libertadores, Medellín. Quienes preocupados por la falta de motivación en los estudiantes del grado sexto de la I.E San Antonio de Prado, sede Manuel María Mallarino, investigan y proponen unas estrategias lúdicas tendientes a mejorar la responsabilidad e interés frente a las actividades escolares. Este trabajo lo hemos tomado como uno de los referentes para nuestra investigación, ya que nos aporta muchos elementos en cuanto a la forma y contenido de ésta. Es una investigación muy similar a la que estamos abordando, ellos plantean la posibilidad de incluir diferentes tipos de metodologías desde la lúdica y modificar los escenarios de aprendizaje, para de esta manera atacar la apatía escolar y la falta de acompañamiento efectivo de la familia.

Título: “La lúdica en la motivación de los estudiantes del grado quinto de la institución educativa Enrique Olaya Herrera”, Autores: Salazar Vásquez & Carabalí (2015), Fundación Universitaria Los Libertadores, Cali. Quienes plantean que es muy importante incluir la lúdica dentro del proceso de enseñanza aprendizaje, ya que esta contribuye a combatir muchos de los factores que generan desinterés en los educandos. Pero también a transformar la actitud del docente frente a su rol, asumiendo una actitud más humana para que los estudiantes puedan aprender con gusto.

Título: “ La lúdica, una estrategia pedagógica para fortalecer la motivación en los estudiantes adultos de la Institución Educativa Isaac Tacha Niño de Villavicencio”, Autores: Vergara Rivera & Vergara Rivera, (2016), Fundación Universitaria Los Libertadores, Villavicencio, en este trabajo se proponen una serie de actividades lúdicas para estimular el

proceso motivacional de los adultos en ciclo I, fortaleciendo y explorando sus vivencias, con el fin de hacer de estos jóvenes personas útiles para la sociedad, por ello es de vital importancia que se involucren en el proceso de enseñanza aprendizaje y despierten el interés por las actividades académicas a través de la lúdica, por lo tanto se hace necesario fortalecer las relaciones afectivas y comunicativas entre los diferentes agentes educativos.

Título: “La motivación y su aplicación en el aprendizaje”, de Garzón & Sanz (2012), en la Universidad ICESI, Cali. Quienes presentan su trabajo de grado como una guía para conocer, entender y comprender la motivación escolar y los tipos de motivación que un estudiante tiene o puede llegar a desarrollar dentro de su proceso de aprendizaje en el salón de clases, también hace referencia a los diversos factores que la afectan y las repercusiones que estos tienen en su comportamiento.

Sánchez C (2007), en su artículo “El docente frente al reto de motivar al alumno”, habla sobre el desinterés escolar y sus diversas causas, especialmente en jóvenes de secundaria, este plantea que las estrategias de enseñanza se presentan como herramientas de apoyo para abatir la apatía; para motivar, despertar y mantener el interés del estudiante de bachillerato en sus estudios; con los cuales el docente debe trabajar para lograr un desarrollo de la habilidad cognitiva del estudiante, trabajando en conjunto con él, haciendo participe en la construcción de su propio aprendizaje. Esta situación es motivo de preocupación tanto para docentes, administrativos, padres de familia de muchas instituciones educativas de nivel medio y superior, la cual nos lleva a especular sobre las diversas causas de este fenómeno y a generar preguntas como: ¿El problema

es económico, personal o familiar?, ¿Existe influencia de los diversos medios de comunicación?, ¿El problema es social? o ¿Estamos los docentes capacitados en torno a la didáctica en los espacios educativos?, etc. Entonces, se plantea la necesidad de que docentes y familia trabajen juntos a fin de ayudar a los adolescentes a comprender el valor del estudio y del esfuerzo para conseguir lo que se propongan; para ello, es fundamental la motivación, pero junto a la motivación hay dos factores muy importantes: la autoestima y la resiliencia.

En cuanto al marco legal nos hemos apoyado en:

- La ley general de educación Ley 115 de 1994 con sus objetivos por área y niveles.
- Constitución Política de Colombia, en el Artículo 67. “La educación es un derecho de la persona y un servicio público que tiene una función social; con ella se busca el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica, y a los demás bienes y valores de la cultura. La educación formará al colombiano en el respeto a los derechos humanos, a la paz y a la democracia; y en la práctica del trabajo y la recreación, para el mejoramiento cultural, científico, tecnológico y para la protección del ambiente. El Estado, la sociedad y la familia son responsables de la educación, que será obligatoria entre los cinco y los quince años de edad y que comprenderá como mínimo, un año de preescolar y nueve de educación básica. Corresponde al Estado regular y ejercer la suprema inspección y vigilancia de la educación con el fin de velar por su calidad, por el cumplimiento de sus fines y por la mejor formación moral, intelectual y física de los educandos; garantizar el adecuado cubrimiento del servicio y asegurar a los menores las condiciones necesarias para su acceso y permanencia en el sistema educativo”.

- Decreto 2737 de 1989, quien estipula en el Artículo 1º los siguientes elementos: “1. Consagrar los derechos fundamentales del menor. 2. Determinar los principios rectores que orientan las normas de protección al menor, tanto para prevenir situaciones irregulares como para corregirlas. 3. Definir las situaciones irregulares bajo las cuales pueda encontrarse el menor; origen, características y consecuencias de cada una de tales situaciones”.

Por otro lado, la educación es el eje fundamental para el logro de una sociedad equilibrada y justa. Es la herramienta más efectiva para la transformación social. Los educadores tenemos el deber de contribuir al mejoramiento de las condiciones de vida de las poblaciones en las cuales nos desempeñamos y es la educación de las nuevas generaciones nuestro campo de acción. En virtud de ello, debemos priorizar el desarrollo de actividades lúdicas, quienes deben ir articuladas con las áreas fundamentales del conocimiento a fin de que le permitan al niño gozar y disfrutar del proceso académico.

Nuestra propuesta pretende implementar metodologías para que los estudiantes se sientan a gusto en el colegio y estén motivados a aprender. La meta del docente debe estar enfocada en saber cómo despertar el interés en sus estudiantes, cómo hacer para que el aprendizaje sea realmente significativo y lograr que el estudiante sea un sujeto activo dentro del proceso enseñanza aprendizaje. Para ello vamos a tener en cuenta los aportes de algunos pedagogos que nos serán muy útiles en esta investigación:

Según Montessori (1870-1952), “El rol del adulto es guiar al niño y darle a conocer el ambiente en forma respetuosa y cariñosa. Ser un observador consciente y estar en continuo aprendizaje y desarrollo personal. El verdadero educador está al servicio del educando y, por lo tanto, debe cultivar la humildad, para caminar junto al niño, aprender de él y juntos formar comunidad”. Plantea que lo más importante es motivar a los niños a aprender con gusto y permitirles satisfacer la curiosidad y experimentar el placer de descubrir ideas propias en lugar de recibir los conocimientos de los demás. Permitir que el niño encuentre la solución de los problemas. Aportes muy acertados teniendo en cuenta la época en la cual fueron planteados.

También encontramos muy importantes para nuestro trabajo los aportes hecho por Dewey, (1859-1952), para él la educación debía unir la teoría y la práctica para que esta sea realmente significativa para el estudiante y no se convierta en una actividad tediosa y alejada de los verdaderos intereses de la vida. Consideraba que para lograr una mejor educación en los niños y jóvenes, se necesitaba de una mejor educación para los padres y funcionarios escolares, considero que era muy importante el respeto de la individualidad y libertad de los estudiantes, ya que solo de esa manera se puede desarrollar la originalidad y la iniciativa intelectual.

Para fines de nuestra investigación es importante definir algunos términos entre ellos el término motivación, lúdica y pedagogía.

Orhan, Cetin y Aslan (2011), plantean que el termino motivación se deriva de la palabra latina “moveré” que significa mover. La motivación representa el proceso que despierta, activa, dirige y sostiene el comportamiento y el rendimiento. Puede verse también como el proceso de

estimulación de las personas a la acción para lograr una tarea deseada. Una persona está motivada cuando quiere hacer algo.

Martínez Salanova (2012), en su artículo *La motivación en el aprendizaje*, también plantea que la motivación es el interés que tiene el alumno por su propio aprendizaje o por las actividades que le conducen a él. Ese interés se puede adquirir, mantener o aumentar en función de elementos intrínsecos y extrínsecos. La motivación constituye la piedra angular para definir a donde llegar y detonante de la acción para lograr los objetivos propuestos en cualquier aspecto de nuestra vida, espiritual, física, mental, familiar, social y económica.

Rengifo (2011) en su trabajo de grado denominado “*La motivación escolar y sus efectos en el aprendizaje*”, de la Universidad Católica de Manizales, asume que la motivación es una actitud y predisposición de un individuo a hacer algo cuando esta estimulado convenientemente.

González, Valle, Núñez y González, (1996), (citados por Garzón y Sanz, 2012) establecen que la motivación es un proceso que abarca componentes muy diversos y que estos componentes son aplicables de manera congruente a la motivación académica. Según González, (1996), si se habla de motivación desde la parte meramente académica, se pueden establecer componentes esenciales que influyen en los estudiantes como las percepciones de sí mismo y de las tareas que va a realizar, las actitudes, intereses, expectativas y las diferentes representaciones mentales sobre el tipo de metas que desea lograr.

Abraham Maslow (1943), formuló una teoría sobre la jerarquía de las necesidades humanas, en la cual postula que conforme se satisfacen las necesidades más básicas los seres humanos desarrollan necesidades y deseos más elevados.

Según Quintero; (2007), las cinco categorías de necesidades son: fisiológicas, de seguridad, de amor y pertenencia, de estima y de auto-realización, siendo las necesidades fisiológicas las de más bajo nivel, cuando las tres primeras necesidades están medianamente satisfechas, surgen las necesidades de estima que refieren la autoestima, el reconocimiento hacia la persona, el logro particular y el respeto hacia los demás....., las necesidades de auto realización: son las más elevadas encontrándose en la cima de la jerarquía, es el cumplimiento del potencial personal a través de una actividad específica.

Quintero, (2007), plantea que si aplicamos la teoría de las necesidades de Maslow, al campo educativo, tenemos que, para que un estudiante pueda llegar a la auto realización, se requiere que las otras necesidades estén cubiertas, lo que representa una dificultad, porque muchos de los niños que llegan a nuestras aulas no han satisfecho necesidades de tipo fisiológicas, de seguridad, de amor, pertenencia y de estima, convirtiendo esto en un problema para lograr la motivación de estos sujetos y lograr que lleguen a escalas más elevadas. Aunque esta teoría está sujeta a muchas críticas, es importante analizar la manera como este autor aborda el problema de motivación.

Grafica N° 1 Pirámide de Maslow: Jerarquía de las necesidades



Fuente: https://es.wikipedia.org/wiki/Pir%C3%A1mide_de_Maslow

La lúdica entendida como una condición, una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad. Es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se produce disfrute, goce, acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias como el juego, la chanza, el sentido del humor, el arte y otra serie de actividades (sexo, baile, amor, afecto), que se produce cuando interactuamos con otros, sin más recompensa que la gratitud que producen dichos eventos. Para Torres (2004), “lo lúdico no se limita a la edad, tanto en su sentido recreativo como pedagógico”. Es necesario adaptarlo a las necesidades, intereses y propósitos del nivel educativo. El docente debe desarrollar la actividad lúdica como estrategias pedagógicas respondiendo satisfactoriamente a la formación integral de los estudiantes. Por otro lado, para Motta (2004), “la lúdica es un procedimiento pedagógico en sí mismo”. La metodología lúdica existe antes de saber que el profesor la va a propiciar. La metodología lúdica genera espacios y tiempos lúdicos, provoca interacciones y situaciones lúdicas. La lúdica se caracteriza por ser un medio que resulta en la satisfacción personal a través del compartir y reconocer la diversidad. Para muchos lo lúdico solo es posible en los tiempos de ocio, pero hoy muchos reconocemos que es importante incluirla dentro del sistema educativo, para

poder garantizar una educación integral, donde el estudiante sea un ser activo. Consideramos igual que muchos ya lo han hecho, que es importante innovar el sistema educativo, porque todo cambia, vemos como la tecnología, la ciencia avanza, genera nuevas metodologías, buscando siempre obtener mejores resultados y la educación no debe ser la excepción, es importante que quienes hemos sumido este rol investiguemos y nos atrevamos a proponer metodologías más atractivas para nuestros estudiantes y desde la lúdica se pueden hacer grandes avances. Así se saldría de la rutina en las clases, las cuales para muchos estudiantes no tiene significado y sentido, que hacen que ellos pierdan motivación e interés en todos los procesos que se llevan a cabo dentro de las instituciones.

Pedagogía: etimológicamente, la palabra pedagogía deriva del griego “paidos” que significa niño y “agein” que significa guiar, conducir. Se llama pedagogo a todo aquel que se encarga de instruir niños. Según el ministerio de educación nacional, (2016), “la pedagogía es el saber propio de las maestras y maestros, este saber permite orientar los procesos de formación de los y las estudiantes.....” es decir que para ser maestro o maestra se necesita saber o desarrollar unas habilidades para guiar o enseñar lo que queremos que nuestros estudiantes aprendan, y existen muchos métodos para ello y saber cuál es el adecuado dependiendo del contexto en el cual nos encontramos, de eso depende el éxito de todo maestro. Hay quienes la definen como arte, y la Dra. Daysi Hevia, en su artículo arte y pedagogía, donde expresa que “la educación es un arte complicado y elevado donde el artista, esto es, el maestro, debe hacer uso de su amor, inspiración, sabiduría y habilidad”. Para ser maestro se necesita ser todo un artista.

La pedagogía es un conjunto de saberes que buscan tener impacto en el proceso educativo, en cualquiera de las dimensiones que este tenga, así como en la comprensión y organización de la cultura y la construcción del sujeto.

La pedagogía como ciencia, tiene su objeto particular en la educación, tienen sus métodos como la observación, la interpretación, la experimentación, la comprensión de la realidad educativa.

Capítulo 3

Recorrido Metodológico

Para el desarrollo de esta investigación, se crean conceptos los cuales estructuran la relación existente entre la línea de investigación de la Fundación Universitaria Los Libertadores. Los cuales son: **Pedagogía**, **Didáctica** e **Infancia** y una investigación cualitativa - descriptiva.

Estos tres términos plantean la línea de investigación de la Universidad y están inmersos y relacionados entre sí, se puede decir que la **Pedagogía** es la ciencia que estudia e identifica los problemas de la educación, así mismo la **Didáctica** trata de dar solución a esos problemas implementando diferentes estrategias mediante diversos instrumentos y herramientas, y por último, la **Infancia** estudia a ese individuo en todas las dimensiones y etapas que vive.

Lo anterior con el fin de determinar si esos problemas a los que se enfrenta mejoran, disminuyen o desaparecen, todo esto contextualizado en un entorno particular con condiciones específicas. En este sentido, el tipo de investigación que se lleva a cabo en el proyecto, es Cualitativa – Descriptiva, donde lo importante es el individuo, sus particularidades, su contexto, su interacción con el otro y con lo otro, su forma de ver el mundo, con escenarios naturales, mediante la observación descriptiva de acciones, lenguajes, hechos, transmitiendo las realidades de los protagonistas a través de sus propias palabras, dándoles voz y origen a sus descubrimientos y finalmente a los resultados de la investigación.

De acuerdo con lo anterior, se revela la relación entre la línea de investigación y el proyecto propuesto ya que todos estos elementos son fundamentales en cualquier investigación y espacio

docente, donde siempre se presentarán problemas en el contexto educativo, se plantearán soluciones haciendo uso de todas las estrategias y formulando así una propuesta idónea la cual contenga las necesidades y mecanismos claves para la institución objeto de la investigación

La perspectiva metodológica, parte de la investigación de corte cualitativo, concretamente un estudio descriptivo que pretende determinar las causales que generan la desmotivación escolar en los estudiantes del grado sexto (6-07) de la Institución Educativa Jorge Eliécer Gaitán, del municipio de Guachené. A partir de la implementación de estrategias lúdico-pedagógicas.

Fraenkel y Wallen (1996) presentan algunas características básicas que describen las particularidades de este tipo de estudio. El ambiente natural y el contexto que se da el asunto o problema es la fuente directa y primaria, y la labor del investigador constituye ser el instrumento clave en la investigación. La recolección de los datos es una mayormente verbal que cuantitativa.

Los investigadores enfatizan tanto los procesos como los resultados. El análisis de datos se da más de modo inductivo. Se interesa mucho saber cómo los sujetos en una investigación piensan y qué significado poseen sus perspectivas en el asunto que se investiga.

Para avanzar en el proceso se hace necesario generar una dinámica de encuentro, donde se puedan generar espacios de diálogo y tejido, de lazos de confianza, esto con el objetivo de conocer su modo de vida, y cómo los procesos de formación lúdico-pedagógicas influyen en su núcleo familiar y desempeño escolar

Esta investigación pretende construir los instrumentos necesarios para la recolección de información, y con ello estructurar bases teóricas y prácticas para la consecución de nuevas propuestas lúdico-pedagógicas, a continuación se realiza una breve reseña informativa: podemos decir que la Institución Educativa Jorge Eliecer Gaitán del municipio de Guachené Cauca, alberga una población estudiantil de dos mil (2.000) educandos que van desde el grado Transición hasta el grado once (11°), cuenta con un rector, cinco (5) coordinadoras, dos (2) docentes orientadoras y setenta y cinco (75) docentes.

Los educandos que asisten a la institución educativa pertenecen el noventa y nueve por ciento (99%) a la comunidad afro descendientes y sus padres se dedican a diversas actividades lucrativas entre ellas a las labores del campo, la minería, pesca y otros oficios, por lo tanto su estrato social está referenciado en el SISBEN entre el 0 y 1, lo cual demuestran que sus ingresos económicos son muy bajos.

La población objeto de estudio está conformada en el año lectivo dos mil dieciséis (2016), por veinte (20) estudiantes del grado sexto (6-07), todos del sexo masculino y sus edades oscilan entre catorce (14) y dieciséis (16) años. Este grupo se destaca generalmente por su intolerancia, agresividad, su liderazgo negativo, desinterés por la parte académica, el ausentismo de las aulas de clase, la repetición de años escolares y el deseo de no participar en las actividades que se desarrollan dentro de la jornada académica; como conclusión, se obtiene como resultado un promedio de notas muy bajo que influye en el rendimiento académico.

Este proyecto tiene como técnica de recolección de la información la encuesta, siendo ésta una técnica creada para calcular y estandarizar la información que proporcionan los participantes,

con el objetivo de analizar los resultados de forma comparativa. Este instrumento es muy empleado en los procesos investigativos porque comprende un mayor número de personas, es de simple interpretación y de bajo costo.

Es por ello que, para el proceso de recolección de la información se diseñaron dos encuestas dirigidas a los estudiantes, (ver anexos), estas tenían como fin determinar con la mayor precisión posible, las causas de la apatía en la adquisición del conocimiento en los estudiantes de la Institución Educativa Jorge Eliecer Gaitán del municipio de Guachené Cauca.

Los pasos para la aplicación de los instrumentos mencionados fueron:

- Aplicación de la encuesta a estudiantes.
- Registro y tabulación de la información recolectada.
- Análisis de la información

Para hacer el texto un poco más exequible a la comunidad se busca la definición de encuesta la cual se refiere al procedimiento dentro de los diseños de una investigación descriptiva en el que el investigador busca recopilar datos por medio de un cuestionario previamente diseñados, sin modificar el entorno ni el fenómeno donde se recoge la información ya sea para entregarlo en forma de tríptico, gráfica o tabla

Capítulo 4

Generando un mejor ambiente en el aula de clases.

Es muy importante dinamizar la escuela con nuevas estrategias pedagógicas. En este caso en la Institución Educativa Jorge Eliecer Gaitán, al igual que en otras instituciones educativas se presentan problemas de desmotivación escolar, la cual muchas veces se refleja en agresión de diversas formas, deserción escolar, bajo rendimiento académico, indisciplina, etc.

Para muchos la falta de motivación es culpa del sistema educativo el cual no ha tenido en cuenta los cambios sociales, pero también del profesor porque muchos de ellos siguen implementando metodologías ya obsoletas y de los padres de familia porque no están inculcando a sus hijos la importancia de capacitarse, la cultura del esfuerzo, o simplemente tener un proyecto de vida. Muchas de estas causas no están en nuestras manos resolver, por ello nos limitaremos a lo que como docentes nos compete.

Desde el punto de vista educativo la motivación juega un papel muy importante, porque esto es lo que condiciona la capacidad para aprender, mejora la conducta, es la clave para el desarrollo de una buena clase. Un estudiante motivado desarrollará una actitud positiva que le permitirá aprender mejor.

Por ello, consideramos que aunque ya muchos han investigado y hecho aportes a este tema, no está por demás seguir indagando al respecto y así contribuir con nuevas ideas que ayudaran a confrontar tal situación.

En este orden de ideas, creemos que es de vital importancia implementar nuevas metodologías, que motiven o cambien el estado de ánimo de los estudiantes, que cambien la concepción que tienen acerca de la educación, las bajas expectativas y un sin número de prejuicios que al respecto poseen.

Una de las funciones de todo maestro es ser facilitador del proceso enseñanza-aprendizaje, suscitar la curiosidad, saber llamar la atención del estudiante, para que de esta forma quiera aprender. La forma como estén diseñadas las clases es de vital importancia.

El maestro cumple un papel muy importante en este proceso dinamizador, primero que todo, porque cuando éste llega a una clase lo debe hacer muy motivado, para que contagie a sus estudiantes y debe haber muy buena empatía entre ellos.

En segundo lugar, las actividades que proponga deben ser muy significativas para los estudiantes, que reconozcan en ellas alguna utilidad para sus vidas. En tercer lugar las actividades deben ser muy dinámicas, divertidas, entretenidas e interesantes.

Y para ello existen un sinnúmero de estrategias, entre ellas el uso adecuado de las TIC, fomentar la participación de los estudiantes para que reconozcan sus fortalezas o capacidades porque ellos pueden ser de mucha ayuda en el desarrollo de las clases, si reconocemos sus habilidades y destrezas.

Teniendo claro el problema a abordar hemos diseñado una propuesta lúdico pedagógica que motive al estudiante a acceder de manera entusiasta, participativa y creativa en su proceso de formación educativa y a nosotros como docentes a evaluar la forma de planificar las clases escolares; pues como inicialmente lo describimos, el adolescente de hoy en día requiere que la forma de impartir el conocimiento tenga una transformación inmediata que involucre al proceso de enseñanza aprendizaje en algo atractivo, lleno de motivación, que genere un cambio en el pensar y en el actuar de la comunidad educativa.

Por este motivo se hace necesario diseñar, ejecutar y evaluar una serie de actividades que aunque no son nuevas, porque ya otras personas en otros proyectos las han usado, nos van a ayudar en el desarrollo de la propuesta y que al finalizar pretendemos dar como resultado unos educandos motivados, entusiastas, seguros de sí mismos y con mucho amor e interés por el proceso educativo, trascendiendo dentro y fuera del aula escolar, llevando a mejorar la calidad de vida de los miembros del plantel educativo y a su vez a fortalecer los valores y los lazos de amor, amistad, disciplina e interés por el saber. Esta propuesta será implementada en el área de Ética y valores, Religión y Artística, pero podrá ser implementada en cualquier otra área.

La propuesta de intervención tiene como fin proponer una serie de actividades con miras a motivar a los estudiantes en el aula de clases, esta propuesta consta de cinco actividades formuladas así:

Generando un mejor ambiente en el aula de clase

Tabla No. 1. Actividad: 1 Contando cuentos y jugando al estudiante vamos motivando.

TEMA: Escuchamos en el aula. Leer un cuento: ejemplo “La cigarra y la hormiga”.
OBJETIVOS: Lograr Motivar a los estudiantes a través de la narración Centrar la atención en un ambiente participativo.
CONTENIDO: A través de esta actividad se busca mejorar la concentración del estudiante, que aprenda a escuchar al otro; los cuentos siempre han llamado la atención, no solo a los niños sino también a los jóvenes y adultos, por ello los hemos escogido como recurso didáctico. Si escucha con atención podrá participar en el juego de alcanzar una estrella, que consiste en: el profesor hace una serie de preguntas con relación a la lectura y el que responde bien gana una estrella. Luego se reparte papel y crayolas y realizaran un dibujo libre de acuerdo a lo escuchado. (Ver anexo lectura).
PERSONAS RESPONSABLES: Docentes del área de: ética valores, religión y artística: Francisca Beatriz Paz Garzón y Paola Andrea Burbano Gaviria.
BENEFICIARIOS: Estudiantes del grado 607, de la Institución Educativa Jorge Eliecer Gaitán.
RECURSOS: Humanos: docentes y estudiantes del grado 607

Físicos: salón de clases, textos, marcadores, bananas, etc.
EVALUACIÓN: Durante esta actividad se observó el comportamiento de los estudiantes, se llevó un registro de la asistencia, se tuvo en cuenta la participación autónoma de los estudiantes y al final se pidió que opinaran sobre la actividad.

Fuente: Autoras del proyecto

Tabla No. 2. Actividad No 2: Juego lingüístico

TEMA: Trabajar con sopas de letras, crucigramas y anagramas relacionados con temas del área.
OBJETIVO: Potenciar la capacidad de atención, concentración y gusto por el aprendizaje.
CONTENIDO: A través de esta actividad se busca la concentración del estudiante, y que se sienta a gusto dentro del aula, pues desarrollara y elaborar diferentes sopas de letras, crucigramas y anagramas, relacionados con los temas que se han desarrollados en las clase de Ética, religión y artística, de esta manera va aprendiendo de una forma divertida.
PERSONAS RESPONSABLES: Docentes del área de: ética valores, religión y artística: Francisca Beatriz Paz Garzón y Paola Andrea Burbano Gaviria.
BENEFICIARIOS: Estudiantes del grado 607 de la Institución Educativa Jorge Eliecer Gaitán.
RECURSOS: Humanos: docentes y estudiantes del grado 607 Físicos: salón de clases, sopas de letras, marcadores, crucigramas etc.

EVALUACIÓN: Durante esta actividad se observó el comportamiento de los estudiantes, se llevó un registro de la asistencia, se tuvo en cuenta la participación autónoma de los estudiantes y al final se pidió que opinaran sobre la actividad.

Fuente: Autoras del proyecto

Tabla No. 3. Actividad: 3 Las TIC en el aula

TEMA: Observar videos y luego dibujar usando PAINT
OBJETIVOS: Dinamizar las actividades académicas desde otros espacios, haciendo uso de las TIC e involucrando al estudiante de una forma más activa.
CONTENIDO: Con esta actividad se busca motivar a los estudiantes haciendo uso de la tecnología, sabemos que esto les llama mucho la atención, y esta es una manera de atraerlos y de paso lograr que adquieran ciertos conocimientos y desarrollen su pensamiento reflexivo. (anexo) Video Corto metraje “cuerdas” https://www.pinterest.com/pin/144748575497826323
PERSONAS RESPONSABLES: Docentes del área de: ética valores, religión y artística; Francisca Beatriz Paz Garzón y Paola Andrea Burbano Gaviria.
BENEFICIARIOS: Estudiantes del grado 607, de la Institución Educativa Jorge Eliecer Gaitán.
RECURSOS: humanos: docentes y estudiantes del grado 607 Físicos: salón de sistemas, tabletas.
EVALUACIÓN: Durante esta actividad se observó el comportamiento de los estudiantes, se llevó un registro de la asistencia y al final se pidió que opinaran sobre la actividad.

Fuente: Autoras del proyecto

Tabla No. 4. Actividad: 4 Recorriendo y reconociendo mi entorno

TEMA: Salidas de campo
OBJETIVOS: Lograr que los estudiantes a través de la observación puedan tener la oportunidad de un aprendizaje significativo.
CONTENIDO: Esta actividad consiste en una salida corta por los alrededores de la institución, con el fin de hacer un reconocimiento sobre el entorno, se les recomienda estar muy atentos, observar muy bien todo los espacios, para que luego tengan la posibilidad de hacer una redacción corta sobre todo lo observado y que hablen sobre la importancia de tener la posibilidad de escenarios diferentes al salón de clases. Se les sugiere buen comportamiento para que esta actividad tenga éxito y se pueda repetir. Esta actividad es muy importante porque logra desarrollar muchas habilidades como la observación y la relación entre pares.
PERSONAS RESPONSABLES: Docentes del área de: ética valores, religión y artística: Francisca Beatriz Paz Garzón y Paola Andrea Burbano Gaviria.
BENEFICIARIOS: Estudiantes del grado 607, de la Institución Educativa Jorge Eliecer Gaitán.
RECURSOS: Humanos: docentes y estudiantes del grado 607 Físicos: cuaderno de notas, lapiceros, refrigerios, etc.
EVALUACIÓN: Durante esta actividad se observó el comportamiento de los estudiantes, se llevó un registro de la asistencia, se hizo un registro fotográfico y al final se pidió que opinaran sobre la actividad.

Fuente: Autoras del proyecto

Tabla No 5. Actividad: 5 Actividad física

TEMA: Juegos por equipos
OBJETIVOS: Relacionarse con los demás con respeto, colaboración y aceptación y poder divertirse sanamente.
<p>CONTENIDO: Consiste en una serie de actividades recreativas, juegos por equipos, donde tendrán la oportunidad, de competir y contribuir en el desarrollo y puesta en práctica de valores como la cooperación, el respeto y otros. Ejemplo:</p> <p>Para esta actividad física se organizaran en grupos de cinco personas y van a realizar una competencia de velocidad por equipos. Son cuatro equipos de cinco personas, cada equipo luchara por ganar la competencia. Cada equipo elige al primer competidor, este sale hace un recorrido, igual hacen todos los equipos y regresan a donde están sus compañeros y toma a uno de ellos de la mano y salen y hacen el recorrido, no se sueltan, regresan y toman a otro de sus compañeros y así sucesivamente hasta que salga el equipo completo, la idea es no soltarse y llegar al final. Ganará el equipo que logre hacer todo el recorrido en el menor tiempo posible y con todos sus integrantes tomados de la mano. La clave está en saber escoger de primero al que tenga mayor resistencia y velocidad y dejar de últimos a los más lentos y con menor resistencia.</p>
PERSONAS RESPONSABLES: Docentes del área de: ética valores, religión y artística: Francisca Beatriz Paz Garzón y Paola Andrea Burbano Gaviria.
BENEFICIARIOS: Estudiantes del grado 607, de la Institución Educativa Jorge Eliecer Gaitán.
RECURSOS: Humanos: docentes y estudiantes del grado 607
Físicos: Espacios deportivos, agua, para hidratar.

EVALUACIÓN: Durante esta actividad se observó el comportamiento de los estudiantes, se llevó un registro de la asistencia, se tuvo en cuenta la participación autónoma de los estudiantes y al final se pidió que opinaran sobre la actividad.

Fuente: Autoras del proyecto

Tabla No.6. Actividad: 6 Me gusta cantar, bailar, tocar instrumentos y mucho más.

TEMA: Actividades artísticas y culturales
OBJETIVOS: Fomentar la autoexpresión y apreciar el hecho artístico como fuente de goce, de bienestar y de aprendizaje significativo.
CONTENIDO: Realizar actividades de tipo artístico y cultural con el ánimo de que todos los estudiantes y docentes de la institución, tengan la oportunidad de participar en diferentes modalidades, ya sea con danzas, bailes, grupos musicales, también con la gastronomía propia de la región y el grado 6-07, participaría en la organización y difusión de esta actividad, con ello se logró salir de la rutina académica y propiciar el esparcimiento y la sana diversión.
PERSONAS RESPONSABLES: Docentes del área de: ética valores, religión y artística: Francisca Beatriz Paz Garzón y Paola Andrea Burbano Gaviria.
BENEFICIARIOS: Estudiantes del grado 607, de la Institución Educativa Jorge Eliecer Gaitán.
RECURSOS: Humanos: docentes y estudiantes del grado 607 Físicos: Espacios deportivos, agua, para hidratar, equipo de sonido, instrumentos musicales, refrigerios, etc.

EVALUACIÓN: Durante esta actividad se observó el comportamiento de los estudiantes, se llevó un registro de la asistencia, se tuvo en cuenta la participación autónoma de los estudiantes y al final se pidió que opinaran sobre la actividad.

Fuente: Autoras del proyecto

Después de haber aplicado las anteriores estrategias lúdicas – pedagógicas, se hizo el siguiente análisis, el cual es el producto de la observación directa e indirecta ha dicho proceso. Para la observación directa se llevó un registro diario del comportamiento que mostraron los estudiantes durante el desarrollo de las actividades propuestas y lo que se observó es que se logró incrementar los niveles de participación e interés en las mismas. Estudiantes que en otras oportunidades se habían mostrado apáticos e indiferentes a ciertas actividades, con estas nuevas propuestas se mostraron muy receptivos, se llevó un registro de asistencia y fue muy gratificante ver como los veinte (20) estudiantes a quienes se les aplicó el proceso estuvieron presentes en un 90% de las actividades. También se observó que estudiantes que mostraban dificultad para relacionarse con sus compañeros empezaron a socializar solo porque querían participar; esto se notó mucho en la actividad física, ya que todos querían ganar y sabían que la única forma de hacerlo era cooperando e interactuando con sus compañeros. Esta actividad fue muy positiva, porque permitió que los estudiantes aprendieran de una manera práctica lo que es la cooperación y la colaboración. Se observó también que hubo un cambio de actitud en cuanto al comportamiento, porque cuando se orientan las clases de una manera magistral, los estudiantes se notan muy indisciplinados y desinteresados, se pierde mucho tiempo corrigiendo estos comportamientos, situación que disminuyó significativamente con estas nuevas tácticas.

En cuanto a la observación indirecta se aplicó una encuesta a este grupo de estudiantes (**ver anexo**) y se les dio la oportunidad de expresar sus opiniones sobre esta nueva metodología, y en un 100%

estuvieron de acuerdo que esta es la mejor forma de orientar las clases, porque tuvieron la oportunidad de otros espacios, de utilizar otros recursos, de interactuar de otra manera con sus compañeros y lo que aprendieron difícilmente se les olvidara, tuvieron la oportunidad de reír, de expresar sus ideas de una manera diferente al cuaderno y el lapicero. En cuanto a la actividad artística y cultural fue muy significativa porque muchos estudiantes tuvieron la oportunidad de sacar a relucir sus talentos, los cuales eran desconocidos e ignorados por muchos en la institución y esto permite que como docentes miremos a nuestros estudiantes de una manera diferente, y pensemos en utilizar este tipo de estrategias para descubrir talentos y para que muchos estudiantes a quienes no les gusta mucho la práctica académica, vayan encausando su proyecto de vida hacia estas habilidades.

Capítulo 5

Y así concluyó nuestra propuesta

Después de haber aplicado la encuesta a los estudiantes del grado 607 de la I.E. Jorge Eliecer Gaitán , haber llevado a la practica la propuesta y conocer sus opiniones sobre las metodologías impartidas por los docentes y contrastarlos con los objetivos planteados se concluye que:

La labor del docente no se debe reducir a la transmisión de información, ya que para ser docente y orientar una clase, no solo se necesita tener el dominio del tema que se va a orientar, si no tener dominio de otro tipo de estrategias en las cuales se involucra el afecto, la buena comunicación, los valores, la empatía que debe existir entre estudiante y docente.

Saber llevar a la práctica un sinnúmero de actividades las cuales permitan que los estudiantes puedan manejar y apropiarse de los contenidos que el docente quiere que el estudiante domine, debe ser una tarea que se desarrolle habitualmente en las labores docentes diarias.

Los estudiantes no les gustan la manera como los docentes orientan las clases, y la apatía y el desinterés en ellos indican que quieren el cambio en las aulas de clase, desean algo que les motive para aprender, pero esto no depende solamente de la voluntad del niño o joven.

La buena comunicación entre padres y maestros es fundamental de allí que la propuesta brinda actividades con lectura para fortalecer la escucha, aprender a escuchar al otro es fundamental, la competencia comunicativa se debe fortalecer con estas actividades.

La propuesta generada cuenta con actividades motivacionales consistentes en lecturas, juegos recreativos, videos, salida de campo, actividades artísticas (dibujos) y culturales, fueron recibidas positivamente, los estudiantes fueron muy receptivos, todos participaron de ellas, ninguno se quedó por fuera del aula, posterior mente cuando se evaluó los resultados los estudiantes estuvieron de acuerdo en que con esta metodología se hacen más agradables las clases.

A pesar del corto tiempo que se tuvo para llevar a la práctica esta propuesta fue significativa, por el interés que los estudiantes mostraron, y se puede pensar en la posibilidad de aplicar estas estrategias con otros grupos para llegar a institucionalizar este proyecto, ya que los resultados han sido positivos.

Finalmente la propuesta lúdico-pedagógica planteada anteriormente debe contar con un profundo criterio social, debido a que los estudiantes de la Institución Educativa Jorge Eliecer Gaitán del municipio de Guachené Cauca son estudiantes que conviven en situaciones económicas críticas. Por ello consideramos que aunque ya muchos han investigado y hecho aportes a este tema, no está por demás seguir indagando al respecto y así contribuir con nuevas ideas que ayudaran a confrontar tal situación.

La principal recomendación es la de socializar a los docentes de la institución esta propuesta, que conozcan la investigación realizada y se mire la posibilidad de ponerla en práctica en sus aulas de clase, teniendo en cuenta los resultados obtenidos.

Además de esto se recomienda a los docentes no mezclar su vida personal con la labor docente y llegar a la institución brindando siempre una motivación diaria, para que contagie a sus estudiantes y generara lazos de confianza y empatía entre ellos.

Otra recomendación radica en la continua capacitación docente sobre metodologías lúdicas con el fin de mejorar el rendimiento académico y la convivencia escolar y disminuir los índices de desescolarización o repitencia.

Se recomienda a los directivos dialogar con los docentes de algunas áreas específicas en las cuales los estudiantes presentan dificultades para generar otro tipo de estrategias que permitan la consecución de los logros en la asignatura.

La última recomendación está centrada en la metodología etnográfica para la ejecución de la investigación ya que con esta metodología se podrían realizar entrevistas a los estudiantes para conocer a fondo los gustos y preferencias en actividades de diversión y aplicación en el aula de clases, y con ello motivar o cambiar el estado de ánimo de los estudiantes, que cambien la concepción que tienen acerca de las clases.

Lista de referencias

Aristizabal, Aleída, López, Gloria, & López Luz. Factores asociados a la deserción escolar en la secundaria de la IE Chipre de la ciudad de Manizales, 2015. En <https://www.hdl.handle.net/10839/1055Universidadcatolicademanizales>. Tomado el 04 de noviembre de 2016.

David Echeverri C. & Naranjo Gil J. Aprendiendo y jugando y lo académico mejorando. Trabajo de grado Para obtener el título de Especialista en Pedagogía de la Lúdica. Fundación Universitaria Los Libertadores, Medellín, 2016. En <http://www.ulibertadores.edu.co/index.php/nuestra-institucion-interna/dependencias/dependencias-administrativas/centro-de-produccion-editorial/publicaciones>. Tomado el 12 de Noviembre de 2016.

Decreto 1290 (2009). Ministerio de Educación Nacional. Evaluación del aprendizaje y

Dewey J. (1859-1952), La escuela progresiva y la pedagogía de Dewey, de Movimientos de Renovación Pedagógica. En <https://movimientosrenovacionpedagogica.wikispaces.com/La+escuela+progresiva+y+la+pedagog%C3%ADa+de+Dewey>. Tomado el 14 de Octubre de 2016.

Freinet Celestin (1966).Complejos de interés

Garzón C & Sanz S, La motivación y su aplicación en el aprendizaje, en la Universidad ICESI, Cali, 2012. En https://repository.icesi.edu.co/biblioteca_digital/bitstream/10906/68497/1/motivacion_a

plicacion_aprendizaje.pdf. Tomado el 12 de Noviembre de 2016. Interacción de los Estudiantes de 4º grado. En <http://www.monografias.com/trabajos75/mejorar-nivel-motivacional-interaccion-estudiantes/mejorar-nivel-motivacional-interaccion-estudiantes3.shtml> tomado de 2009

Hevia D. Artículo Arte y Pedagogía. En http://www.sld.cu/galerias/pdf/sitios/williamsoler/arte_y_pedagogia.pdf. Tomado el 11 de Diciembre de 2016.

Ley 115 (1994). Ley general de educación. Normas Generales. En 54 h http://www.mineduacion.gov.co/1621/articles-85906_archivo_pdf.pdf. Tomado el 16 de febrero de 2016

Martínez Salanova, (2012), en su artículo, La motivación en el aprendizaje. <http://www.uhu.es/cine.educacion/didactica/0083motivacion.htm>. Tomado el 14 de octubre de 2016.

Ministerio de educación nacional, (2016) Pedagogía. En <http://www.mineduacion.gov.co/1621/article-80185.html>. Tomado el 24 de octubre de 2016.

Ministerio de Educación Nacional, Ley 115/94: Fines de la Educación. En http://www.mineduacion.gov.co/1621/articles-85906_archivo_pdf.pdf. Tomado el 5 de septiembre de 2016.

Montessori María, En: http://www.fundacionmontessori.org/educacion-montessori.htm?gclid=CPmbi_TZ8tACFVYGHgodboUGPA. Tomado el 12 de septiembre de 2016.

Orhan, Cetin & Aslan (2011) citado por Garzón C y Sanz S, (2012), La motivación y la aplicación en el aprendizaje. Universidad ICESI, Cali.

Promoción de los estudiantes de los niveles de educación básica y media. En 53 http://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-187765_archivo_pdf_decreto_1290.pdf. Tomado el 17 de enero de 2016

Rengifo S. (2011) trabajo de grado. La motivación escolar y sus efectos en el aprendizaje, de la Universidad Católica de Manizales. En <http://repositorio.ucm.edu.co:8080/jspui/bitstream/handle/10839/196/Liliana%20Alexandra%20Rengifo%20Sotelo.pdf?.sequence=1&isAllowed=y>. Tomado el 12 de

Romero, L. et al. La Actividad Lúdica como Estrategia Pedagógica en Educación Inicial, Citado en: Revista digital Ef. Deportes [En Línea] Buenos Aires Argentina -. En <http://www.efdeportes.com/efd131/la-actividad-ludica-en-educacion-inicial.htm>. Tomado de Año 14 N 131, Abril de 2009

Sainter, O. & Hernández, K. Estrategias Lúdicas para Mejorar el Nivel Motivacional y la participación en clase. 2009

Salazar Vásquez A. & Carabalí M. La lúdica en la motivación de los estudiantes del grado quinto de la Institución Educativa Enrique Olaya Herrera. Fundación Universitaria los

Libertadores, Cali, 2015. En <http://www.ulibertadores.edu.co/index.php/nuestra-institucion-interna/dependencias/dependencias-administrativas/centro-de-produccion-editorial/publicaciones>. Tomado el 12 de noviembre de 2016.

Sánchez C. Fernando, (2007), en su artículo, El docente frente al reto de motivar al alumno. En la revista Iberoamericana Producción Académica y Gestión Educativa. ISSN 2007-2619. En <http://www.pag.org.mx/index.php/PAG/article/viewFile/134/182>. Tomado el 11 de septiembre de 2016.

Vergara Rivera M & Vergara Rivera, La lúdica, una estrategia pedagógica para fortalecer la motivación en los estudiantes adultos de la Institución Educativa Isaac Tacha Niño de Villavicencio. Fundación Universitaria los libertadores, Villavicencio, 2016. En <http://www.ulibertadores.edu.co/index.php/nuestra-institucion-interna/dependencias/dependencias-administrativas/centro-de-produccion-editorial/publicaciones>. Tomado el 12 de Noviembre de 2016.

Anexos

Anexo A.

Encuesta No.1

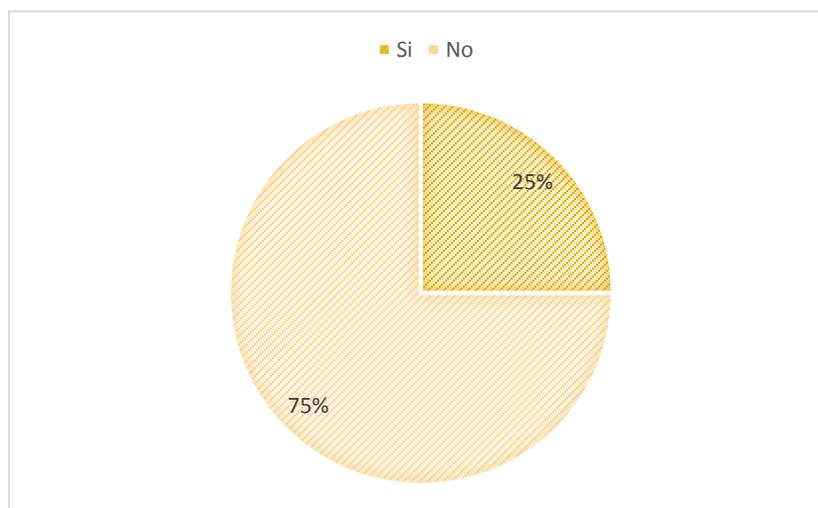
Tabla No.1

¿El profesor hace las clases amenas y divertidas? Los estudiantes respondieron:

Respuesta	Encuestados	Porcentajes
Si	5	25%
No	15	75%
Total	20	100%

Fuente: Autoría Propia.

Figura No.1. El profesor hace las clases amenas y divertidas



Fuente: Autoría Propia.

Teniendo en cuenta los resultados logrados en este ítem, se obtuvo que el 25% de los estudiantes considera que el docente hace divertidas las clases y el 75% manifiesta lo contrario, es decir que a los estudiantes consideran que las clases impartidas por los docentes no son amenas o divertidas.

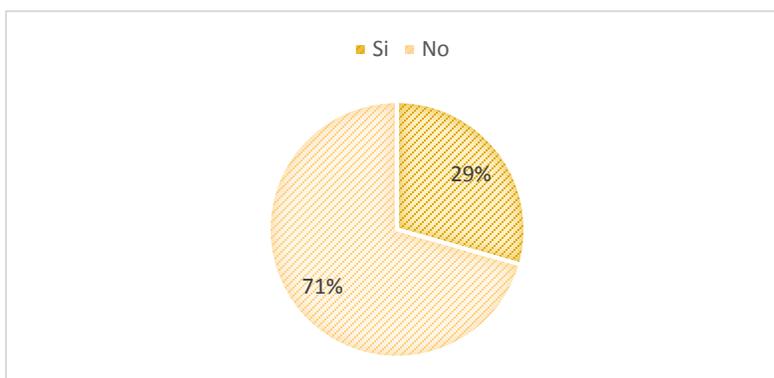
Tabla No.2

¿El profesor usa diversas estrategias metodológicas para orientar sus clases?

Respuesta	Encuestados	Porcentajes
Si	12	88%
No	8	12%
Total	20	100%

Fuente: Autoría Propia.

Figura No2. El profesor usa diversas estrategias metodológicas para orientar sus clases



Fuente: Autoría Propia

Teniendo en cuenta los resultados logrados en este ítem, se obtuvo que el 12% de los estudiantes considera que el docente utiliza diversas estrategias metodológicas para orientar sus clases y el 88% manifiesta lo contrario, es decir que los estudiantes no se encuentran atraídos por los procesos educativos desarrollados hasta el momento.

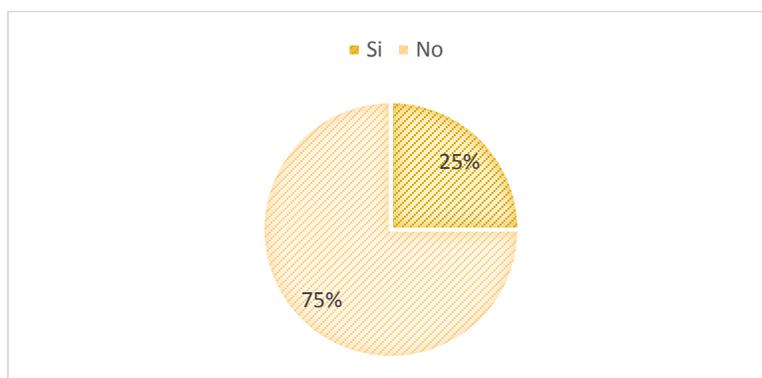
Tabla No3.

¿El profesor utiliza las TIC para orientar sus clases? Los estudiantes respondieron:

Respuesta	Encuestados	Porcentajes
Si	5	25%
No	15	75%
Total	20	100%

Fuente: Autoría Propia.

Figura No.3. El profesor utiliza las TIC para orientar sus clases



Fuente: Autoría Propia.

Teniendo en cuenta los resultados logrados en este ítem, se obtuvo que el 25% de los estudiantes considera que el docente utiliza diversas estrategias metodológicas para orientar sus clases y el 75% manifiesta lo contrario, es decir que a los estudiantes no se encuentran atraídos por el proceso educativo.

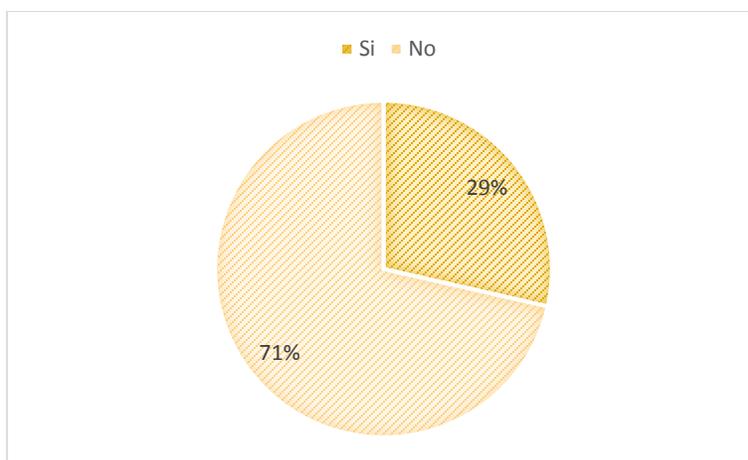
Tabla No4.

¿El profesor manifiesta una actitud receptiva, afectuosa y respetuosa con sus estudiantes?

Respuesta	Encuestados	Porcentajes
Si	6	29%
No	14	71%
Total	20	100%

Fuente: Autoría Propia.

Figura No4. El profesor manifiesta una actitud receptiva, afectuosa y respetuosa con sus estudiantes



Fuente: Autoría Propia

De acuerdo a los resultados logrados, se obtuvo que un 29% de los estudiantes manifiestan que el docente posee una actitud receptiva, afectuosa y respetuosa para con ellos y un 71% de los estudiantes manifiesta todo lo contrario.

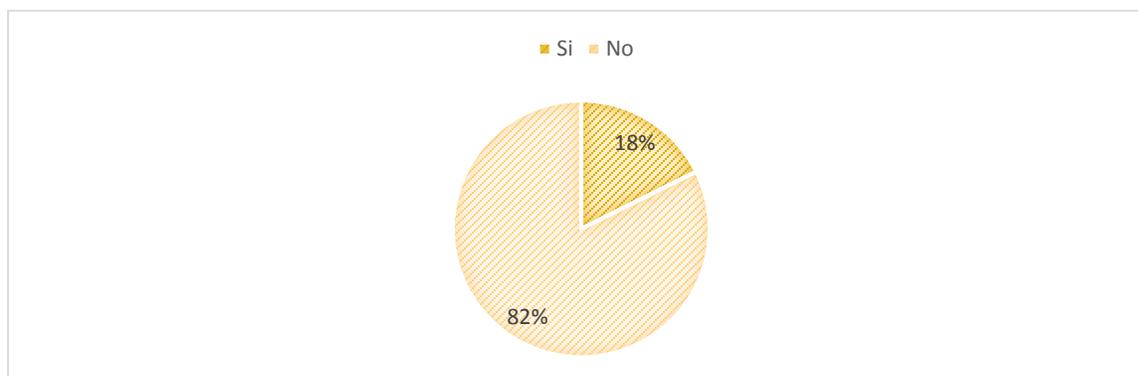
Tabla No.5

¿El profesor manifiesta una actitud receptiva, afectuosa y respetuosa con sus estudiantes?

Respuesta	Encuestados	Porcentajes
Si	3	18%
No	17	82%
Total	20	100%

Figura a No.5

El profesor manifiesta una actitud receptiva, afectuosa y respetuosa con sus estudiantes



Fuente: Autoría Propia.

Con respecto al ítem cinco, el 75% de los estudiantes manifiestan que no les gustaría recibir clase nuevamente con el docente y 25% de los estudiantes demuestran todo lo contrario.

Encuesta No.2

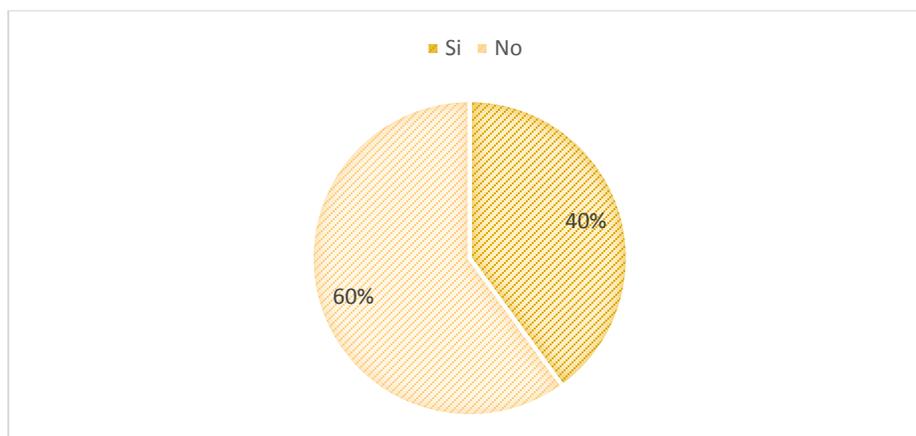
Tabla No 6

¿Pongo mucho interés en lo que hacemos en clase y en lo que dice el profesor?

Respuesta	Encuestados	Porcentajes
Si	8	40%
No	12	60%
Total	20	100%

Fuente: Autoría Propia.

Figura No 6. Pongo mucho interés en lo que hacemos en clase y en lo que dice el profesor



Fuente: Autoría Propia.

Con relación a este ítem el 60% responde que no le pone atención a lo que se dice en clase y lo que dice el profesor. 40% está de acuerdo con lo que se le ha preguntado.

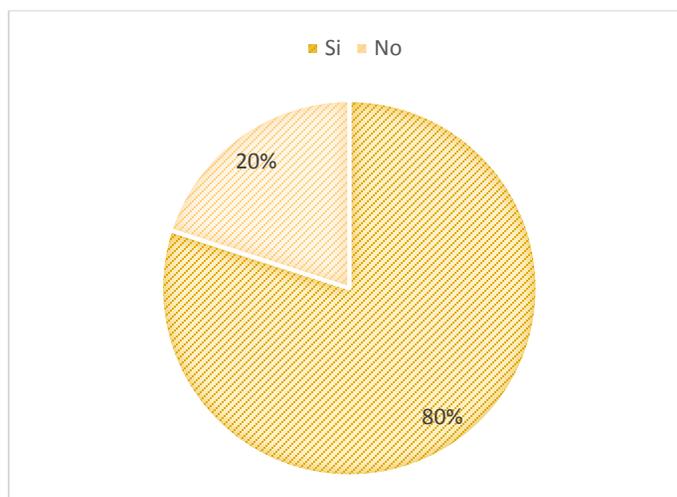
Figura No 7.

¿Durante clase deseo con frecuencia que se terminen rápidamente?

Respuesta	Encuestados	Porcentajes
Si	16	80%
No	4	20%
Total	20	100%

Fuente: Autoría Propia

Gráfica No7. Durante clase deseo con frecuencia que se terminen rápidamente



Fuente: Autoría Propia.

Con respecto al ítem 80% de los estudiantes expresan que desean que se terminen las clases con frecuencia 20% de los estudiantes todo lo contrario.

Figura No 8.

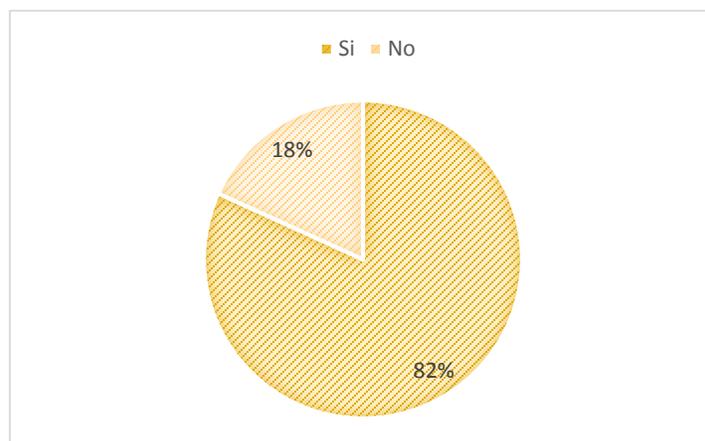
¿Me distraigo en clase hablando con mis compañeros?

Respuesta	Encuestados	Porcentajes
Si	18	82%
No	2	18%
Total	20	100%

Fuente: Autoría Propia

Figura No 8.

Me distraigo en clase hablando con mis compañeros



Fuente: Autoría Propia

De acuerdo a los resultados logrados, se obtuvo que un 90% de estudiantes se distrae en clase hablando con sus compañeros y 25% de los estudiantes afirman todo lo contrario.

Tabla No 9

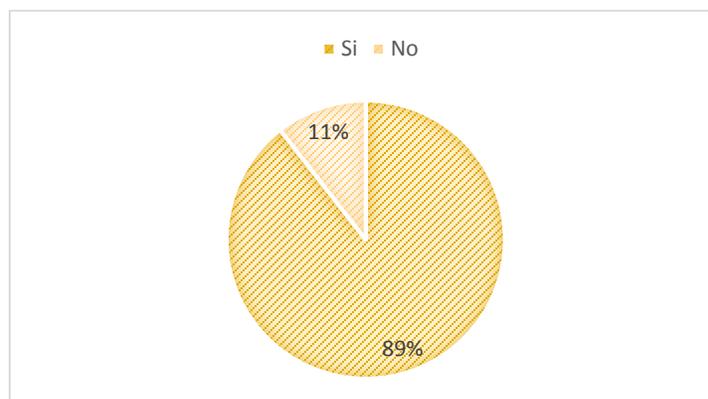
¿Frecuentemente me aburro en clase?

Respuesta	Encuestados	Porcentajes
Si	17	89%
No	3	11%
Total	20	100%

Fuente: Autoría Propia

Figura No.9

Frecuentemente me aburro en clase

**Fuente:** Autoría Propia.

Teniendo en cuenta los resultados logrados en este ítem, se obtuvo que el 85% de los estudiantes manifiesten que se aburren en clase y el 15% encuentra amenas las clases.

Tabla No 40

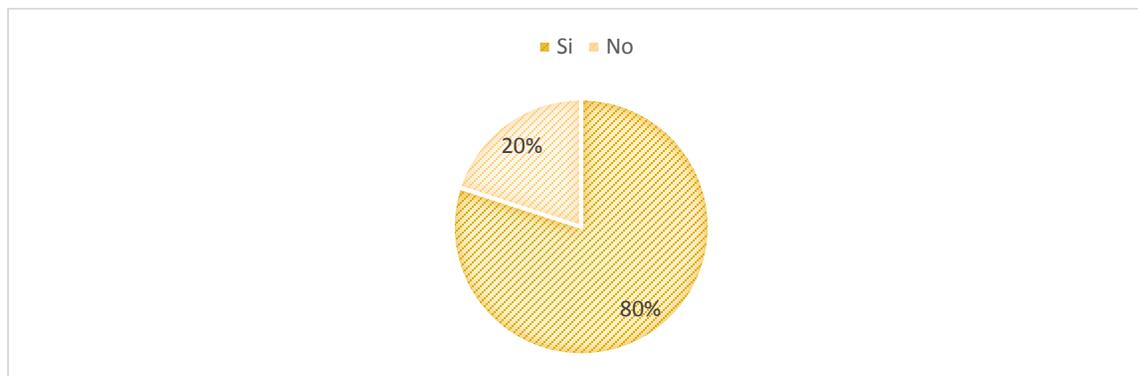
¿En ocasiones no entro a clase porque no me siento motivado por el profesor?

Respuesta	Encuestados	Porcentajes
Si	12	80%
No	8	20%
Total	20	100%

Fuente: Autoría Propia

Figura No.10

En ocasiones no entro a clase porque no me siento motivado por el profesor



Fuente: Autoría Propia.

En relación con este último ítem el 60% asegura que asegura que no encuentra en el docente un agente motivador del saber mientras que 40% considera que el docente un profesional entregado a su labor educativa.

Anexo B. Evidencias fotográficas

Fotografía N° 3 Danzas



Fuente: Las autoras

Fotografía N° 4 Usando instrumentos musicales



Fuente: Las autoras

Fotografía N° 5 Grupos musicales



Fuente: Las autoras

Fotografía N° 6 Actividad física I.E Jorge Eliecer Gaitán



Fuente: Las autoras

Fotografía N° 7 Actividad física I.E Jorge Eliecer Gaitán



Fuente: Las autoras

Fotografía N°8 Expresión artística I.E Jorge Eliecer Gaitán



Fuente: Las autoras