

**LA LUDICA: HERRAMIENTA PARA FORTALECER LOS VALORES**

**ELIZABETH BETANCOURT**

**EMILIA GUAZAQUILLO**

**LUZ MARINA MILLAN POLANÍA**

**UNIVERSIDAD LOS LIBERTADORES**

**FACULTAD DE EDUCACIÓN**

**ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGÍA DE LA LÚDICA**

**MARZO, 2016**

**LA LUDICA: HERRAMIENTA PARA FORTALECER LOS VALORES**

**ELIZABETH BETANCOURT**

**EMILIA GUAZAQUILLO**

**LUZ MARINA MILLAN POLANÍA**

**Trabajo de grado para optar al título de Especialista en:**

**PEDAGOGÍA DE LA LÚDICA**

**UNIVERSIDAD LOS LIBERTADORES**

**FACULTAD DE EDUCACIÓN**

**ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGÍA DE LA LÚDICA**

**MARZO, 2016**

Copyright © 2016 por Elizabeth Betancourt, Emilia Guazaquillo y Luz Marina Millan Polanía. Todos los derechos reservados.

## **AGRADECIMIENTOS**

Dedicamos este trabajo de grado a Dios, por habernos dado la vida y salud para lograr nuestros objetivos, por mostrarnos su infinito amor y fidelidad día a día con humildad, por ser nuestra fuerza, guía y el que conduce nuestro camino.

A nuestros hijos que es el regalo más maravilloso que Dios nos ha dado, que son nuestro motor y aliento para seguir adelante, siempre fortalecen nuestros sueños y son fuente de inspiración.

A todos los que en algún momento, nos dieron la mano y nos apoyaron en cualquier situación.

Nuestros más sinceros agradecimientos

**“DIOS NOS AMA Y NOS PREMIA CON SU AMOR”**

## CONTENIDO

	Pág.
RESUMEN.....	9
ABSTRACT .....	11
CAPÍTULO 1: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA .....	13
1.1 Problema .....	13
1.2 Formulación .....	15
1.3. Objetivos .....	16
1.3.1. Objetivo General .....	16
1.3.2. Objetivos Específicos.....	16
1.4. Justificación.....	17
CAPÍTULO 2: MARCO DE REFERENCIA .....	19
2.1. Reseña Histórica de la Institución Educativa Técnica Comercial LITECOM.....	22
2.2. Caracterización de la Comunidad a Investigar.....	23
2.3 Antecedentes: .....	25
2.3. Marco Teórico .....	29
2.3.1. Consideraciones Sobre la Ética.....	29
2.3.2 Educar en valores desde la escuela. ....	33
2.3.3 La importancia del respeto en la educación: .....	33
2.3.4 Conceptualización de la responsabilidad social y su educación: .....	35
2.3.5. La lúdica en el componente pedagógico. ....	37
2.3.6 La lúdica como instrumento para la enseñanza.....	38

CAPÍTULO 3: DISEÑO METODOLÓGICO .....	43
3.1. Tipo de investigación .....	43
3.2. Población y Muestra.....	46
3.3. Instrumentos.....	47
3.4 Análisis de resultados y diagnóstico. ....	49
3.5 Diagnóstico .....	60
CAPITULO 4: PROPUESTA.....	61
4.1 ¡Lotería de las palabras mágicas! .....	61
4.1.1 Descripción .....	61
4.2 Justificación.....	61
4.3 Objetivos .....	62
4.4 Estrategias y Actividades:.....	63
4.5 Contenidos .....	63
4.6 Personas Responsables.....	67
4.7 Beneficiarios .....	67
4.8 Recursos .....	67
4.9 Evaluación y seguimiento .....	68
4.10 Matriz DOFA: .....	70
CAPÍTULO 5: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES .....	73
5.1. Conclusiones .....	73
5.2. Recomendaciones.....	74
REFERENCIAS .....	75
ANEXOS .....	78

**LISTA DE TABLAS**

	Pág.
Tabla 1. Necesito la aprobación de otros para sentirme feliz conmigo mismo.....	50
Tabla 2. Tiene confianza en sí mismo.....	51
Tabla 3. De 1 a 5 califico mi autoestima.....	52
Tabla 4. Cuando trabajo en equipo .....	53
Tabla 5. Participó activamente en las labores o tareas en el colegio. ....	54
Tabla 6. De 1 a 5 califico el grado de responsabilidad en el colegio.....	55
Tabla 7. Respeto las reglas o normas que se establecen en el colegio.....	56
Tabla 8. Siento respeto con mis compañeros, profesores y personas mayores.....	57
Tabla 9. Siento que soy respetado por la gran mayoría de personas que hay a mi alrededor.....	58
Tabla 10. De 1 a 5 cómo mide mi respeto hacia los demás .....	59

**LISTA DE GRÁFICOS**

	Pág.
Gráfico 1. La lúdica.....	37
Gráfico 2. Necesito la aprobación de otros para sentirme feliz conmigo mismo .....	50
Gráfico 3. Tiene confianza en sí mismo.....	51
Gráfico 4. De 1 a 5 califico mi autoestima.....	52
Gráfico 5. Cuando trabajo en equipo .....	53
Gráfico 6. Participación en las actividades o tareas del colegio .....	54
Gráfico 7. Grado de responsabilidad en el colegio .....	55
Gráfico 8. Respeto por las normas establecidas por el colegio.....	56
Gráfico 9. Siento respeto con mis compañeros, profesores y personas mayores.....	57
Gráfico 10. Siento que soy respetado por la gran mayoría de personas que hay a mi alrededor.....	58
Gráfico 11. De 1 a 5 mido mi respeto hacia los demás.....	59

## RESUMEN

El trabajo se realizó con el objetivo de implementar las estrategias lúdicas y pedagógicas diseñadas para contribuir al fortalecimiento de los valores del respeto, responsabilidad y autoestima y así mejorar la actitud y comportamiento en el aula escolar y poder llevar e adecuadamente el proceso de aprendizaje en el grado séptimo de bachillerato de la Institución Educativa Técnica Comercial Litecom, del Municipio de Jamundí. Es así, que partiendo de un proceso de investigación formativa, se logró realizar esta propuesta pedagógica, con el desarrollo de actividades lúdicas ejecutadas para mejorar el comportamiento observado en el aula de clase, siendo esta, una herramienta facilitadora del desarrollo social y emocional de los educandos dentro del proceso de enseñanza, ya que la falta de práctica de los valores se ve reflejada en situaciones de agresión física y verbal siendo uno de los factores que alteran la integración de los mismos y crea un ambiente no propicio para un aprendizaje significativo.

Dicho proyecto se realizó en dos fases, en la primera fase se llevó a cabo todo el proceso de observación, seguido de la identificación del problema observado dentro del aula, en el desarrollo de las clases de la institución educativa de práctica, y en la segunda fase se llevó a cabo el proceso de implementar estrategias pedagógicas que ayude a la problemática encontrada, es decir, la realización de todas las actividades lúdicas, con las que se pretenden atenuar dicha problemática.

El proyecto favoreció la implementación de nuevos escenarios pedagógicos para contribuir en el fortalecimiento de los valores del respeto, responsabilidad y

autoestima en los estudiantes para que convivan en armonía y mejoren su rendimiento académico, comunicación constante con las personas que intervienen en su formación, y desde un modelo constructivo llevarlos a mejorar sus conductas y demostrar su aplicación y adecuado comportamiento en su entorno vivencial.

**Palabras claves:** Comportamiento, actitud, respeto, responsabilidad, autoestima, estrategia, lúdica.

## **ABSTRACT**

This research project was done with the aim of implementing the recreational and educational strategies designed to help strengthen the values of respect responsibility and self-esteem and improve the attitude and behavior in the classroom and to take and properly the learning process in grade seventh high school of school Technical Commercial LITECOM, the Municipality of Jamundí thus, starting from a process of formative research, we were able to do this pedagogical proposal, with the development of recreational activities implemented to improve the behavior observed in the classroom class, this being a facilitating tool of social and emotional development of students in the teaching process, since the lack of practice of values is reflected in situations of physical and verbal aggression is one of the factors that alter the integrate them and make an environment not conducive for meaningful learning

This project was conducted in two phases, the first phase was just the whole process of observation, followed by identifying the problem observed in the classroom, in the development of the classes of the school of practice, and in the second phase carried out the process of implementing teaching strategies to help aa l found the problem, the realization of all recreational activities, which are intended to mitigate this problem.

The project favored the implementation of new teaching scenarios to assist in strengthening the values of respect, responsibility and self-esteem in students to live together in harmony and improve their academic performance, constant communication with people involved in their formation, and from take a constructive model to improve

their behavior and demonstrate its application and proper behavior in their experiential environment.

**Keywords:** Behavior, attitude, respect, responsibility, self-esteem, strategy, playful.

## CAPÍTULO 1: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

### 1.1 Problema:

Durante los últimos años en la Intuición Educativa Técnico Comercial LITECOM se ha venido presentando un proceso de cambio en diversos ámbitos a nivel social, que se manifiestan en una crisis de valores que afecta principalmente a los jóvenes, ya que los diferentes actores de la educación de la institución detectado la falta de hábitos que redundan en valores tales como el respeto, la responsabilidad y la autoestima en las estudiantes.

Así mismo en el municipio de Jamundí, se ve reflejada esta crisis, ya que para Ortiz (2013) se han dado la aparición de pandillas, barras bravas, consumo de sustancias psicoactivas, siendo la escuela un subsistema del sistema social, influye y es influida por estos fenómenos sociales. (Ortiz, 2013)

La carencia en la práctica de valores como el respeto, responsabilidad y autoestima en los estudiantes es ocasionada por una serie de problemáticas que tienen que enfrentar en su vida diaria, generada por diferentes situaciones que viven y que están relacionadas con la desintegración familiar, violencia, intolerancia, inseguridad, corrupción política, falta de afecto, además para Herrera (2009) la influencia de los medios de comunicación que promueven el consumismo, los modelos violentos de interacción humana, el egoísmo y todo ello presenta en un ambiente que se caracteriza por la falta de acompañamiento de los padres en la formación de sus hijos, drogadicción, uso inadecuado del tiempo libre y la falta una moral de alguna creencia religiosa. (Herrera, 2009).

Por consiguiente, todo anterior se ha convertido en una dificultad, ya que los estudiantes tienen problemas para desenvolverse en su entorno en forma grata, alegre y en armonía con ellos mismos y con los demás. Todo lo anterior influye de manera determinante en los procesos de aprendizaje y en la convivencia en las Instituciones educativas. (Arias, 2010).

Por lo anterior podemos afirmar que debido a estos inconvenientes, la Institución Educativa LITECOM, se ha visto afectada en los últimos años evidenciándose una crisis en los valores anteriormente mencionados, especialmente en los grados séptimos de la jornada de la tarde, situación que se ve reflejada en “el bajo nivel académico, y en los procesos de convivencia, para lo cual también se refleja en la pérdida de un 12% de estudiantes en el colegio para el año lectivo 2015, lo cual a su vez genera un alto índice de extra edad”<sup>1</sup>.

La anterior situación se manifiesta con “agresiones verbales y físicas entre los estudiantes; evidencia de ello está en el diario de clases (instrumento diseñado por la institución para registrar el desarrollo de las clases y las situaciones que se presentan) de los grupos sexto de la jornada de la tarde que muestran 2 agresiones diarias en promedio mensual entre los estudiantes y/o hacia los docentes”<sup>2</sup>

Estas faltas disciplinantes en los estudiantes se manifiestan en el uso de vocabulario soez, sobrenombres ofensivos, gritos, juegos bruscos y daños a los enseres de la institución. Los estudiantes se dirigen a los docentes de manera inadecuada e irrespetuosa, no prestan atención a las clases, no cumplen con la entrega de trabajos y

---

<sup>1</sup> Archivo coordinación, acta comité de evaluación y promoción año lectivo 2015 Institución Educativa Técnica Comercial LITECOM.

<sup>2</sup> Archivo coordinación, Observador de clase grado 6<sup>to</sup> 2015 Institución Educativa Técnica Comercial LITECOM.

tareas. A todo lo anterior se le suma “la venta y consumo de sustancias psicoactivas, que fue descubierta en el mes de marzo de 2015, frente a lo cual la institución decidió remitir este caso a las autoridades competentes”<sup>3</sup>.

Por otro lado, se anota como situación causal, la inexistencia de programas estatales para trabajar con los estudiantes en sus dimensiones psicológicas para promover el desarrollo de competencias intra e interpersonales relacionadas a la formación en valores.

Es por ello que se hace necesario fomentar en los estudiantes estrategias lúdicas que ayuden a mejorar el ambiente en el aula y el desarrollo integral de cada uno. En esta medida, se hace necesario intervenir en la problemática que se está presentando, haciendo buen uso de la estrategia pedagógica que permita comprobar la eficacia de la lúdica y los juegos en el fortalecimiento de los valores del respeto, responsabilidad y autoestima. De tal manera que facilite el proceso educativo y los lleve a ser más participativos en forma individual y colectiva

## **1.2 Formulación:**

¿Qué estrategias pedagógicas de carácter lúdico permiten fortalecer la formación en valores que favorezcan el respeto, responsabilidad y autoestima en los estudiantes de grado séptimo, jornada de la tarde de la Institución Educativa Técnica Comercial LITECOM?

---

<sup>3</sup> Archivo libro de actas, comité de convivencia Institución Educativa Técnica Comercial LITECOM.

### **1.3. Objetivos**

#### ***1.3.1. Objetivo General***

Establecer qué tipo de criterios son necesarios para el desarrollo de una propuesta lúdica y pedagógica orientada a la formación de valores en los estudiantes los estudiantes de grado séptimo, jornada de la tarde de la Institución Educativa Técnica Comercial LITECOM.

#### ***1.3.2. Objetivos Específicos***

- Identificar el grado de respeto, responsabilidad y autoestima en a nivel individual y grupal de los estudiantes de grado séptimo de la jornada de la tarde de la Institución Educativa Técnica Comercial LITECOM.
- Diseñar unas actividades pedagógicas desde la lúdica para fortalecer los valores del respeto, la responsabilidad y la autoestima.
- Ejecutar una serie de actividades pedagógicas y lúdicas orientadas al fortalecimiento de los valores del respeto, responsabilidad y autoestima en los estudiantes de grado séptimo de la jornada de la tarde de la Institución Educativa Técnica Comercial LITECOM.
- Evaluar el resultado de las diferentes actividades lúdicas y pedagógicas que favorecen la formación de los valores de respeto, responsabilidad y autoestima en los estudiantes de grado séptimo de la jornada de la tarde de la Institución Educativa Técnica Comercial LITECOM.

#### **1.4. Justificación**

En la práctica pedagógica se ha evidenciado que la lúdica se convierte en una dimensión del ser humano que fomenta el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, la conformación de una personalidad, donde a partir una gama de actividades recreativas los estudiantes tienen la posibilidad de construir su conocimiento en diferentes contextos, desarrollando competencias y habilidades que les permiten desenvolverse en su entorno.

Por consiguiente, se hace necesaria la implementación de la lúdica como estrategia en el proceso de enseñanza y aprendizaje, para garantizar el desarrollo de competencias y contribuir con el desarrollo de la inteligencia emocional, necesaria para que los estudiantes puedan enfrentar los devenires de la vida.

Enfrentar los devenires de la vida implica también la construcción de un sistema de valores que garantice la toma de decisiones asertivas, y la resolución de problemáticas de manera adecuada.

Los estudiantes del grado séptimo de la institución educativa LITECOM han mostrado dificultades para relacionarse con los demás y con ellos mismos; es decir, se presentan dificultades con la adquisición de competencias intra e interpersonales.

Estas dificultades se manifiestan en la existencia de conflictos permanentes, bajo rendimiento académico y altos niveles de reprobación. Frente a esta situación la institución ha realizado una serie acciones individuales y desarticuladas que no contribuyen positivamente a la solución del problema y que terminan con el retiro de los estudiantes de la institución.

No obstante se hace necesario el diseño e implementación de un proyecto con actividades didácticas de carácter lúdico y ético que les permita a los estudiantes interiorizar los valores del respeto, responsabilidad y autoestima de manera amena y por lo tanto este trabajo será para los docentes de la institución educativa LITECOM un aporte fundamental en las nuevas prácticas metodológicas que les permitan fomentar el aprendizaje a los estudiantes de manera distinta, ayudando directamente a la resolución de la problemática institucional.

Con esta visión, se puede afirmar que el desarrollo del presente proyecto es de gran importancia ya que busca implementar ambientes lúdicos para los estudiantes de grado séptimo de la I.E Técnica Comercial LITECOM, como estrategias metodológicas para el fortalecimiento de los valores del respeto, responsabilidad y la autoestima mediante actividades, experiencias agradables para el educando. Es importante anotar que con la lúdica se busca que los estudiantes participen activamente con el propósito de hacer más dinámico, divertido y enriquecedor su proceso de aprendizaje, fortaleciendo actitudes de convivencia escolar y social que contribuyan a tomar conciencia del uno por el otro.

Una vez afianzados los valores como el respeto, responsabilidad y autoestima, los estudiantes desarrollaran las competencias y habilidades que les permitirán relacionarse asertivamente y así en la institución se disminuirá paulatinamente de los índices de reprobación, deserción y conflictos de los estudiantes, permitiendo a la Institución educativa la formación de personas integrales que puedan lograr un excelente desempeño personal y profesional dentro de nuestra sociedad.

## CAPÍTULO 2: MARCO DE REFERENCIA

La institución educativa Técnica Comercial se encuentra ubicada en el Municipio de Jamundí, a 15 minutos de la capital del Valle del Cauca Colombia. Atiende a una población estudiantil de 1839 estudiantes, tiene dos sedes con 55 cursos ofreciendo preescolar, básica primaria y secundaria y la media técnica con énfasis en comerciales.

Los “estratos socioeconómicos de los estudiantes son I, 516 estudiantes; II 914 estudiantes; y, III 409 estudiantes. Según los datos estadísticos de la ficha del DANE que de manera anual debe ser entregada por las instituciones, para el 2015 un 42% de las familias son monoparentales y un 43% devengan menos de un salario mínimo.

En lo histórico, el municipio ha recibido diferentes nombres desde su fundación: Villa de Ampudia, Rosario, Rio claro y el actual Jamundí, que hace mención al valiente cacique Xamundí. El municipio de Jamundí fue fundado el 23 de marzo de 1536 (hace 476 años) por Juan de Ampudia y Pedro de Añasco, bajo las órdenes de Sebastián de Belalcázar, quien mandó a construir el asentamiento para preparar la fundación de Santiago de Cali, lo que ocurrió tres meses después. En lo geográfico el municipio tiene un área total de 577 km<sup>2</sup> y dispone de 11 corregimientos (Ver Cuadro no. 1.1.), se encuentra localizado al sur del Valle del Cauca en la margen izquierda del río Cauca, situándose entre éste afluente y la Cordillera Occidental (Ver mapa no. 1.1). En cuanto a su topografía se caracteriza por ser plano, con algunos terrenos montañosos al occidente (Farallones de Cali), registrando alturas hasta 4.200 metros.

Sus actividades económicas principales son la agricultura, la ganadería, la minería y el comercio. Se explotan minas de oro, carbón, plata y sulfuros asociados. Como municipio agrícola se cultiva: maíz, soya, café, millo, arroz, cacao, plátano y mora. Cabe destacar el trabajo de la talla de madera y la fábrica de muebles. Jamundí dispone de todos los servicios públicos, 11 colegios, 69 escuelas, bancos, hospital, seguro social, correo y estadio. Sin embargo, igual que gran parte del resto del país es un municipio afectado por problemas de orden público, recepción de población desplazada, bajos ingresos para las familias, desempleo, cobertura insuficiente de oferta educativa y de salud, deserción escolar. Igualmente por el incremento del consumo de alucinógenos y los embarazos precoces entre las jóvenes. Jamundí es un municipio que no cuenta con una plataforma fuerte en la parte laboral ni en la oferta en cuanto a la posibilidad de acceder a niveles de educación superior. Esto combinado con la mala calidad del tiempo libre entre los jóvenes, la degradación familiar conjugado a la salud mental (estado de ánimo de las madres cabeza de hogar, quienes viven del rebusque, o ganan el día a día en casas de familia, restaurantes, lavando, cuyo porcentaje es 9 uno de los más alto entre nuestra comunidad). El diagnóstico municipal destaca que es inadecuada la cobertura de los programas locales a las necesidades, expectativas y requerimientos de la comunidad y que existe poco empoderamiento de ésta, lo mismo que una baja prevalencia de los derechos de los niños, niñas y adolescentes. Su población total es de 104.189 habitantes de los cuales el 80% son de etnia afrocolombiana, por ende conserva todo un legado cultural de los ancestros africanos manifestado principalmente en las adoraciones al Niño Dios, que es el evento religioso donde sus moradores conmemoran el nacimiento del niño Dios y el bunde del angelito que es un velorio de un niño menor de 7 años. Hoy

en Jamundí se ha venido presentando una mezcla de diferentes etnias, lo cual se manifiesta en las costumbres y tradiciones que se promulgan a través de fiestas tradicionales y los eventos que se desarrollan tales como: Peregrinación a la virgen María, las fiestas de Nuestra Señora del Rosario, las fiestas de Santa Cecilia, la fiesta del Campesino, las ferias Agroindustriales y las Adoraciones del Niño Dios en la comunidad de Quinamayó. Jamundí cuenta con patrimonio cultural importante entre las cuales tenemos las haciendas esclavistas: Caña Gordas, Sachamate y como primer palenque en el corregimiento de Robles. En lo sociodemográfico su población ha aumentado notablemente en los últimos años por procesos de urbanización proyectados como solución de vivienda enfocada predominantemente a población caleña, por lo cual ha prosperado también la construcción de diversos centros comerciales. Recientemente, se ha convertido en una zona de amplio desarrollo residencial adjunto a la ciudad de Cali, numerosos proyectos residenciales se han construido a las afueras de Jamundí entre los cuales se destacan las construcciones en La Morada, El Castillo, Verde Alfaguara, etc.. Por otra parte, en este municipio también se pueden encontrar diversos atractivos turísticos ya que cuenta con Teatro, Museo Arqueológico, numerosos Balnearios, Sedes Campestrales, Clubes Sociales, y la celebración de la Feria Agroindustrial y Turística y el Primer Festival del Cholado y La Mora en septiembre. La especialidad culinaria son los Cholados, Fritangas y Asados. Jamundí se ha declarado como municipio etnoeducador, dando lugar a que las instituciones educativas se apropien e incluyan prácticas pedagógicas, estrategias y dinámicas que fortalezcan la identidad étnica y cultural de la comunidad. 10 1.2. Reseña histórica de la Institución Educativa Técnica comercial LITECOM. (Calderón 2013).

## **2.1. Reseña Histórica de la Institución Educativa Técnica Comercial LITECOM.**

La Institución nace como respuesta a una necesidad sentida de la comunidad del municipio de Jamundí, de complementar y cualificar el trabajo con el aspecto académico y así procurar mejorar su nivel de vida. De esa manera, un grupo de ciudadanos inquietos<sup>1</sup> propuso como alternativa ofrecer una modalidad de bachillerato comercial en la Jornada de la noche que brindara dicha oportunidad. En el mes de octubre de 1973, con un grupo de aproximadamente 64 estudiantes comienza a funcionar en las Instalaciones de la Casa de la Cultura, con los grados primero (sexto) y segundo (séptimo) de Bachillerato. Los siguientes grados hasta cuarto de bachillerato (hoy noveno), se van incrementando gradualmente año por año. Es de resaltar que en el primer año de funcionamiento del colegio, los docentes prestaron sus servicios ad honorem, siendo bonificados por el Consejo Municipal al año siguiente. El 10 de Julio de 1.974 siendo Rector el Dr. Guillermo Coll Salazar, se obtiene la Licencia de funcionamiento continua otorgada por la Gobernación del Valle del Cauca, para el año 1.975 la institución dispone por primera vez de sede propia, ubicada en la carrera 11 No 11- 05 en el Barrio Juan de Ampudia. Para el año 1977, egresa la primera promoción de estudiantes de Básica Secundaria, lo cual se vuelve condición obligatoria de la creación de los grados los grados Quinto (hoy Décimo) y sexto (hoy once) de Bachillerato respectivamente. En esa dirección, en el año 1980 egresa la primera promoción de Bachilleres Comerciales de la jornada nocturna, aspecto que se ve compensado con la posterior aprobación de los estudios de sexto a once, mediante la Resolución N° 15180 del 23 de Agosto de 1983. La primera promoción de estudiantes de bachillerato nocturno y la demanda de estudios para jóvenes en otras jornadas, fueron las

condiciones para que un grupo de docentes empezara a trabajar en el proyecto de creación del Bachillerato Comercial en la jornada Diurna. Producto de lo anterior, en el año 1995 se inicia la Jornada Diurna, la cual gradúa su primera promoción en el año 2001. En la misma dinámica y ante la alta demanda de cupos, en el año 2000 se crea el Bachillerato Comercial para la jornada de la tarde. Dada la implementación de la Ley 715 de Diciembre de 2001, la cual agrupa algunas escuelas y colegios como una sola institución educativa, a 1 Entre este grupo vale la pena destacar a Guillermo Coll Salazar, Bárbara Kaina Guerrero, Mariano Ramírez, Esther Lida Rodríguez, Humberto Vidal y Miguel Antonio Sánchez y Arnulfo Escobar. 11 LITECOM se le fusiona la escuela Nuestra Señora del Portal (llamada inicialmente San Gabriel), en consecuencia la institución educativa LITECOM puede ofrecer estudios a niños y jóvenes desde precolar hasta grado once. (Calderón, 2013).

## **2.2. Caracterización de la Comunidad a Investigar.**

El grado objeto de la presente investigación tiene 38 estudiantes y presenta la siguiente caracterización frente a su estructura familiar:

- “Niños que viven con papá, mamá y abuela: 1
- Niños que viven con papá y hermanos: 10 niños
- Niños que viven con abuelos y hermanos: 4
- Niños que viven con hermanos: 1
- Niños que viven con papá separado y hermanos: 10
- Niños que viven mamá separada y hermanos: 10

- Niños que viven mama viuda: 4
- Niños que viven con Mamá abuelos y hermanos 1
- Niños que viven con papá y abuelos 1
- Niños que viven padrastros y hermanos 1
- Niños que viven padrastros mamá y hermanos 3

Las edades de los estudiantes se caracterizan así:

- Niños de 11 años: 2
- Niños de 12 años: 8
- Niños de 13 años: 10
- Niños de 14 años: 13
- Niños de 15 años: 4
- Niños de 16 años: 1

Frente a las problemáticas de los estudiantes se han podido detectar las siguientes:

Se han presentado 2 niñas abusadas sexualmente; existe 1 niña con problemas psiquiátricos y con dificultades de consumo; también se presenta el fenómeno del maltrato familiar verbal y físico.

En los antecedentes académicos se pueden establecer las siguientes características:

- 11 niños han reiniciado el año sexto en dos ocasiones. Este es su tercer sexto.
- 17 niños han reiniciado y este es su segundo sexto.

- 18 que están haciendo su primer sexto”<sup>4</sup>

### 2.3 Antecedentes:

Como primer referente teórico tenemos a Sánchez Calderón Dioselina de la facultad de pedagogía de la universidad de Florencia Caquetá “la lúdica: una herramienta didáctica para disminuir las causas que generan agresividad y violencia en los niños de gado primero en el ciclo primaria”, plantea que la desintegración familiar constituye uno de los factores que afecta el desarrollo socio-afectivo del menor, adicionándole a este fenómeno drogadicción, orfandad, identificándose en el interior de la familia la insatisfacción y la frustración que el niño adquiere, manifestando sentimientos y conductas que le generan inseguridad, agresión y vocabulario soez, al igual actitudes de intolerancia.

Para resolver su problema de investigación, realiza una encuesta y una serie de talleres y diarios de campo que permiten reconocer aspectos relacionados con la forma de actuar frente a un grupo de los estudiantes. Para lo cual resulto una propuesta pedagógica orientada al fortalecimiento de los diferentes valores que no eran parte de la práctica cotidiana de los educandos. (Sánchez, 2011).

Por otro lado se hace referencia al trabajo realizado por Lagos Losada Marina y Rodríguez sierra Beatriz en la investigación hecha en la Universidad del Tolima, Cread Sibate Bogotá, las autoras presentaron un proyecto, llamado “Estrategias pedagógicas para preescolar con énfasis en lúdica” realizada con los estudiantes en educación

---

<sup>4</sup> Archivo libro de actas, comité de convivencia Institución Educativa Técnica Comercial LITECOM.

preescolar, cuyo propósito es buscar que la enseñanza se imparta de manera grupal, la asimilación del aprendizaje se de manera individual y se tenga en cuenta que las estrategias que utilice el docente en los estudiantes para que apropien el aprendizaje, buscando emplear diferentes proyectos en cada área para lograr el desarrollo integral del niño a través de las inteligencias, logrando un aprendizaje organizado y creativo por parte del estudiante. Investigación que se realizó en un seminario durante cuatro meses, recopilando información a través de exposiciones, mapas conceptuales, para que lo que se aprendió en su formación universitaria tuviera aplicación y fuera valida, a través de autores como Daniel Boorstin, Victoria Camps, Eduard De Bono, John Dewey, Hans Furt y Thomas Amstrong entre otros. (Lagos & Rodríguez, 2002).

De forma similar se encontró una investigación realizada por el estudiante de la en educación preescolar, Betancourt Claros Boris de la Universidad del Tolima del IDEAD, propusieron un proyecto llamado “Factores que inciden en la desadaptación del niño en preescolar”, investigación realizada en el Hogar Infantil “Duendecillos” de Ibagué, en esta propuesta se plantea que las diferentes manifestaciones negativas del niño de preescolar frente a los procesos escolares se presentan por diversos factores dentro de los que cabe mencionar; la eficiencia del docente, la influencia de los padres de familia y la importancia de los ambientes escolares en este proceso. Cada uno de ellos con 25 sus respectivos indicadores, datos recogidos por medio de diferentes instrumentos, información aportada por los niños, padres de familia, mediante la observación de documentos, utilizando guías de observación y entrevistas estructuradas a directivos y docentes. La base bibliográfica se centra sobre autores como Carmen

Jiménez Fernández, Carl Berciter y Emilia García, haciendo especial énfasis en temas de educación y enseñanza en el preescolar. (Betancourt, 2002).

Siguiendo esta idea a nivel internacional se toma como referencia al estudiante Huamán Perich de la Universidad San Pedro Facultad De Educación y Humanidades, Nuevo Chimbote, Perú, en su investigación “la motivación y la influencia en el aprendizaje significativo en los alumnos de tercero de primaria”. Proyecto que se realizó para demostrar que la motivación influye en las formas de pensar del alumno y el tipo de aprendizaje resultante, así mismo la motivación refleja las variables como la atención, el deseo de superación, la tarea y tratar de tener en cuenta el éxito de ella, citando a (Gómez, 2006). Soportando teóricamente su proyecto a través de autores e investigación. (Huamán, 2009).

Donelly Arbeláez quien argumenta que existen diversas estrategias globales que permiten mejorar la motivación de los alumnos tales como:

Como maestro ser un modelo de logro competente. - Crear siempre una atmósfera de desafíos y de expectativas altas. - Conocer expectativas a los alumnos, haciéndoles saber que son capaces de obtener logros y proporcionarle el apoyo necesario. - Fomentar la motivación intrínseca, guiar a los alumnos a alcanzar sus metas. - Involucrar a los padres como socios en la motivación de los alumnos para aprender (Arbeláez, 1999).

Así como también se afianza en Murray Bernard quien cita que: “las escuelas prestaban poca atención al mecanismo de apoyo, en el que los docentes deben ir en busca de otra participación de agentes, como socio motivación y así mejorar los aprendizajes de los alumnos”. (Murray, 1938).

Esta investigación implemento la metodología de población y muestra sobre las características de los alumnos de tercer grado de la institución educativa “villa maría” así como técnicas, instrumentos y procedimientos para la recolección de datos, la observación, entrevistas, pruebas de comparación escrita y test para soportar y validar su proyecto investigativo.

No obstante, González Edilson en el trabajo “la lúdica generadora de espacios recreativos para disminuir la agresividad en los estudiantes del grado tercero de la institución educativa san francisco de aisas” tiene como objetivo disminuir el comportamiento agresivo de los estudiantes del grado tercero a través de actividades lúdicas – recreativas. Algunas de sus conclusiones presentadas fueron: se pudo demostrar que la lúdica como generadora de espacios recreativos fue una estrategia efectiva en la disminución de los niveles de agresividad presentados en los estudiantes del grado tercero de la institución educativa san francisco de asís. (Gonzales, 2003).

Por otro lado, Sánchez Martin, en su trabajo “actividades lúdicas: una estrategia para mejorar la convivencia en los estudiantes del grado segundo en la Institución Educativa Don Quijote de San José del Fragua” propone que pedagógicamente el juego con los elementos que lo componen, explica el compartir entre individuos con fines recreativos en donde se fomenta la participación, la cooperación, lo que en términos generales conduce a los niños a adoptar conductas pro sociales. (Sánchez, 2001).

Desde las investigaciones citadas se reconoce los aportes a nuestra investigación en cuanto a lo inherente en los procesos motivacionales de los estudiantes; tales como los ambientes escolares, la relación entre escuela-familia-comunidad, es así como las diversas estrategias que se pueden llevar a cabo en el aula y

fuera de ella generan compromiso e interés por parte del educando al momento de aprender y reconocer el rol fundamental que tienen los diferentes agentes y entes educativos para que este proceso se dé satisfactoriamente; desarrollando una motivación integral a través de la lúdica como estrategia pedagógica en los estudiantes con propósito fundamental de fortalecer los procesos motivacionales en los niños y niñas de preescolar de la Institución Educativa LITECOM.

### **2.3. Marco Teórico**

#### ***2.3.1. Consideraciones Sobre la Ética.***

La ética es una parte constitutiva de todo ser pensante y es necesaria debido a que el proceso de socialización de los seres humanos, se desarrollan una serie de patrones de comportamiento que garantizan la convivencia y la libertad del mismo (esta última se alcanza cuando las personas cumplen de manera autónoma con las normas concertadas). Así desde su nacimiento los seres humanos tienen lo que Kant llama facultades del alma: entendimiento, razón y facultad de juzgar (Moreno, 2009).

En este sentido se puede afirmar que la moral es una constante de la vida humana y los seres humanos no pueden vivir sin normas ni valores, por eso se ha caracterizado al hombre como un “ser Ético” Si analizamos con profundidad la tarea filosófica, se verá que en última instancia esta puede desembocar en una forma de vida, en la fundamentación de una acción moral. Aun las más abstractas reflexiones hechas por el hombre acerca de los cosmos y de la vida no tienen otra razón que es la justificación de una ética.

Es necesario recalcar que los individuos necesitamos crear una sociedad más ética, más justa de confianza y esto se logra por el actuar individual, mediante el ejemplo, a través de las obras que permiten el bien común que encamina a la construcción de nuevos proyectos de nación, que son resultados al amor a la patria y a la humanidad, estas cosas las necesitamos y nuestras futuras generaciones las requerirán todavía más; la ética no es una ciencia experimental, sino ciencia racional ya que fundamenta sus modelos éticos por medio de la razón. Esta razón nos proporciona causas y razones, se puede decir que la ética le concierne proporcionarlas razones por las que ciertas conductas son buenas y por lo tanto dignas de realizarse, también de argumentar en contra de conductas malas como el homicidio, la drogadicción, el engaño, el robo,

La ética se relaciona con el estudio de la moral y de la acción humana. El concepto proviene del término griego *éticos*, que significa “carácter”. Una sentencia ética es una declaración moral que elabora afirmaciones y define lo que es bueno, malo, obligatorio, permitido, etc. en lo referente a una acción o a una decisión.

Por lo tanto, cuando alguien aplica una sentencia ética sobre una persona, está realizando un juicio moral. La ética, pues, estudia la moral y determina cómo deben actuar los miembros de una sociedad. Por lo tanto, se la define como la ciencia del comportamiento moral.

Claro que la ética no es coactiva, ya que no impone castigos legales (sus normas no son leyes). La ética ayuda a la justa aplicación de las normas legales en un Estado de derecho, pero en sí misma no es punitiva desde el punto de vista jurídico, sino que promueve una autorregulación.

La ética puede dividirse en diversas ramas, entre las que se destacan la ética normativa y la ética aplicada.

Respecto a los autores fundamentales en el estudio de la ética, no puede olvidarse al alemán Immanuel Kant, quien reflexionó acerca de cómo organizar las libertades humanas y de los límites morales. Otros autores que analizaron los principios éticos fueron Aristóteles, Baruch Spinoza, Jean-Paul Sartre, Michel Foucault, Albert Camus. (Moreno, 2009).

En el caso de Colombia, las experiencias de enseñanza aprendizaje en el área de Ética y Valores ha tenido varios los ámbitos: educación para la democracia y la ciudadanía, educación para los derechos Humanos y la paz, educación Ética y Valores, educación para la salud y la sexualidad, educación ambiental, educación para la interculturalidad y educación religiosa. Estos ámbitos recogen componentes relevantes, contemplados algunos de ellos en el marco de los lineamientos curriculares del área, así como los previstos en la propuesta de Estándares Básicos de competencias ciudadanas del Ministerio de Educación Nacional (MEN).

Por otra parte, estos ámbitos definen los aspectos que sitúan los docentes en las clases: la autonomía y la autorregulación; la capacidad de diálogo; la capacidad para transformar los conflictos y los entornos, y la promoción de la comprensión y del pensamiento crítico, así como el desarrollo del razonamiento y de los sentimientos morales. Los aprendizajes se asocian con aspectos vinculados a la formación del sujeto político, en donde la configuración de las identidades, la proyección comunitaria y el compromiso social y político adquieren cierta notoriedad en las prácticas educativas del área.

Por esta razón puede decirse que según estudios de la fundación Compartir, existen una serie de asociados con la convivencia escolar, la democratización de la escuela, la formación de la personalidad oral, el aprendizaje ciudadano, el aprender el sentido de la legalidad y la justicia, y la resolución de conflictos; aspectos centrales para establecer los vínculos entre educación, Ética y política, teniendo en cuenta nuestro contexto sociopolítico de alta conflictividad, lo anterior puede obedecer al proceso de desarrollo de los marcos normativos, a los cambios previstos en la constitución política de 1991 y a las orientaciones consagradas en la ley General de Educación. Estos marcos normativos interrogan sobre el sentido y la finalidad de la educación y la pedagogía respecto a los procesos que pueden promover la construcción de una cultura política democrática de igual manera, se contempla el fomento de una educación para la democracia y el aprendizaje de la ciudadanía, que trascienda el referente jurídico y se asuma como una práctica social surgida de la experiencia que encierra la vida escolar, en relación con los contextos comunitarios más cercanos<sup>5</sup>.

Al respecto conviene decir que en este estudio también se destaca que existan otros ámbitos de preocupación que emergen para las experiencias en general de los docentes del área. Entre ellos están los derechos humanos, la paz, la sexualidad, el cuidado de lo ambiental, la salud, lo religioso y lo intercultural. Muchas de estas preocupaciones también se comparten con otras áreas; sin embargo, el carácter disciplinar que prevalece, el currículo quizás limite un tratamiento más integrado y más interdisciplinar de estos problemas.

---

<sup>5</sup> Fundación compartir. Características de la educación Ética en Colombia Creado el: Lun, 02/02/2015 - 11:42 por Palabra Maestra

### ***2.3.2 Educar en valores desde la escuela.***

La consecuencia inmediata de la acción de tan variada influencia educativa en niños y jóvenes es la pluralidad de códigos de conducta que ellos perciben y la perplejidad de las familias ante la rebeldía de sus hijos que, cada vez a una edad más temprana, rechazan las normas de conducta tradicionales. En los últimos años, las sociedades democráticas, y de manera muy notable la sociedad española, han experimentado profundos cambios sociales, políticos y económicos que han originado la aparición de un ciudadano más individualista, que tiende a basar sus valores y comportamientos en elecciones personales y a depender menos de la tradición y del control social ejercido por aquellas instituciones que tradicionalmente eran las depositarias y las intérpretes de los códigos de conducta: familia, iglesias, grupos sociales, partidos políticos, etc. Frente a los códigos grupales emerge una escala de valores menos uniforme, una moral de situación que parece fragmentar la vida personal y social en mil visiones distintas y, muchas veces, contrapuestas. Un individualismo, en fin, que incita al individuo a desarrollarse de espaldas a su contexto cultural e histórico de manera atomizada.

### ***2.3.3 La importancia del respeto en la educación:***

El respeto es un presupuesto para entender y captar los valores y, de otro, una parte central de la adecuada respuesta de valor. De ahí que represente una condición necesaria y, al mismo tiempo, un elemento esencial de todas las virtudes. Es como si en el hombre individual el respeto fuese algo inherente a su esencial carácter de persona

creada. Constituye la suprema grandeza del individuo el ser capaz de Dios (capax Dei). Podemos entenderlo en otro sentido: el hombre tiene la capacidad de concebir algo que es más grande que él, de ser atraído y fecundado por ello, y él mismo puede entregarse a ese bien mediante una pura respuesta de valor nacida de su propio querer. Esa esencial trascendencia del hombre lo distingue de una planta o de un animal, ambos exclusivamente inclinados a desplegar su propia esencia. Sólo el hombre respetuoso ratifica conscientemente su verdadera condición humana y su situación metafísica. Asume una actitud ante lo existente que actualiza sólo por su facultad receptiva y su capacidad cognoscitiva, a través de la cual puede ser fecundado por una realidad superior. La importancia del respeto como actitud general Educación y Educadores, volumen 7223 La importancia del respeto en la educación El individuo que se acerca a lo existente sin respeto, bien con una actitud de superioridad insolente, presuntuosa, o bien tratándola de una manera superficial y sin tacto, se convierte en una persona ciega para la comprensión y entendimiento adecuados de la profundidad y de los secretos de lo existente y, sobre todo, para una percepción real de los valores. Se comporta como quien se aproxima tanto a un árbol o a un edificio que ya no consigue verlos. En lugar del espacio espiritual que nos distancia del objeto merecedor de respeto, y en lugar del respetuoso silencio de la propia persona que hace posible que lo existente se exprese, el individuo irrespetuoso irrumpe de manera indiscreta e impertinente, con una conversación incesante, sonora y pretenciosa. El respeto juega un papel especial en el reino de la pureza. La castidad supone esencialmente una actitud respetuosa en relación al secreto del amor entre el hombre y la mujer, una conciencia que impregna la esfera de lo sexual con santo recato, y a la que debiera uno aproximarse sólo con la expresa

sanción de Dios. La castidad es incompatible con una actitud general presuntuosa frente a lo existente, ya asuma un carácter frívolo y cínico, ya pueda convertirse en una aproximación íntima, obtusa, ingenua y pagada de sí misma respecto a los secretos del cosmos. La castidad exige estima a la persona amada, a su cuerpo, y profundo respeto a la honda y misteriosa unidad de dos almas en una sola carne, así como al misterio del alumbramiento de una nueva persona. Puede que no se valore suficientemente la importancia del respeto como actitud fundamental en materia de la educación de la castidad. No podemos esperar que un hombre joven asuma la actitud correcta en la esfera de lo sexual si desatendemos su educación en materia de respeto. (Dietrich Hildebrand, 2004, pp. 221-228)

#### ***2.3.4 Conceptualización de la responsabilidad social y su educación:***

La educación de los valores ha sido siempre un tema complejo y de debate, esto básicamente porque es difícil definir lo que entendemos por valor, pues existen variadas explicaciones y modelos teóricos, según autores y corrientes de pensamiento. Toda vez que se intenta sistematizar la enseñanza de los valores se argumenta que la primera estrategia de acercamiento al trabajo en esta línea, es definiendo lo que se entiende por valor y cuáles valores serán los fundamentales a desarrollar. En este modelo educativo, definiremos valor como una meta personal y socialmente deseable que sirve de guía para la vida de las personas, consta de los componentes cognitivos, afectivos y conductuales, desempeñando funciones reguladoras, normativas y motivacionales. Cada propuesta universitaria de educación en valores debe realizarse en un escenario que ante

todo entregue al estudiante condiciones para promover, defender y recuperar valores mínimos, que por el hecho de ser mínimos son garantía de convivencia en sociedades pluralistas y democráticas como las actuales (Martínez, 2002). Es un hecho cierto que de modo implícito y explícito siempre se plantean curricularmente elementos valóricos de aprendizaje. Sin embargo, la elaboración consciente de un currículum con fines éticos debe partir de la definición de sus fundamentos. Por el contrario, si la educación en valores no está bien sustentada desde el punto de vista filosófico y ético, puede caerse en el riesgo de formar personas incapaces de asumir responsabilidades y compromisos. (Ojalvo, 2001).

***La autoestima relacionada con el desempeño escolar:***

La autoestima es la valoración positiva que se dan las personas, es decir, la idea y el valor que cada persona tiene sobre si mismo, como una parte fundamental. La autoestima forma parte del autoconcepto.

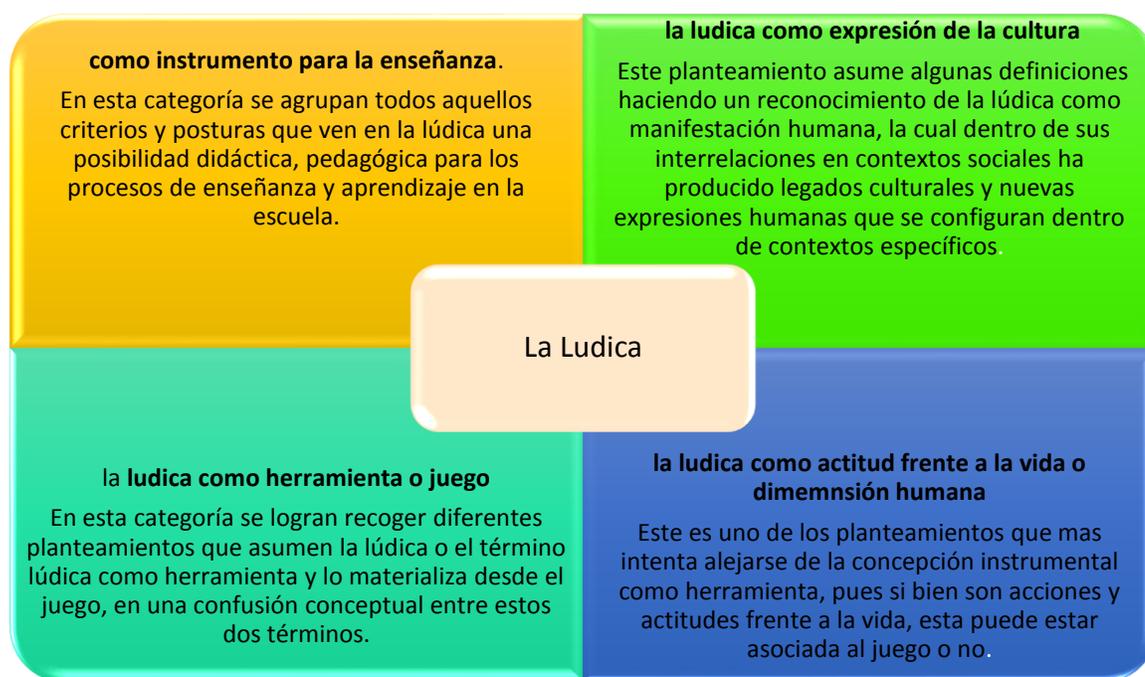
La autoestima es el juicio que las personas hacen en su propia valla, es decir lo que ellos piensan que valen, es un elemento clave de la personalidad y se construye desde que se es un bebe, durante la infancia, los elementos claves en la formación de la autoestima son que tan competentes se consideran los niños en aspectos importantes de su vida y cuanto respaldo social reciben de otras personas, también juega un papel importante la apariencia física. La autoestima se basa en todos los pensamiento, sentimientos, sensaciones y experiencias que sobre nosotros mismo hemos ido acumulando durante en nuestras vidas.

Po lo tanto, la auto estima cumple un papel importante en los éxitos y fracasos, la satisfacción, el bienestar psíquico y el conjunto de relaciones sociales en la escuela.

### 2.3.5. La lúdica en el componente pedagógico.

Existen diversas concepciones sobre las implicaciones que lo lúdico tiene para el desarrollo de los seres humanos, sin embargo las diferentes posturas del concepto se pueden agrupar en las siguientes categorías (Herrán & Gómez, 2009) (ver Gráfico 1.)

**Gráfico 1. La lúdica**



Bajo esta premisa el siguiente trabajo aborda la lúdica como instrumento para la enseñanza.

### ***2.3.6 La lúdica como instrumento para la enseñanza.***

Los diferentes autores que hacen investigación sobre educación, proponen repensar la pedagogía actual, y descubrir así lo que la lúdica puede aportar y encontrar mejores respuestas de un mundo moderno presenta cambios veloces frente a los cuales hay que estar preparados.

Este repensar implica analizar lo que hoy se hace en la pedagogía, para descubrir los aportes con que la lúdica puede contribuir para conseguir la aplicación de unos criterios más acordes con los tiempos actuales en que la velocidad de los acontecimientos y las transformaciones exige unos niveles de respuesta casi que inmediatos para estar al ritmo actual del mundo moderno, con una rapidez no imaginada desde la óptica del contexto tradicional con que todavía analizamos el presente. En este contexto se propone interiorizar los conceptos y criterios importantes de la lúdica para potenciar el desarrollo del sujeto a través del juego y otras actividades lúdicas, todo dentro del proceso docente educativo.

Todo Sistema Educativo, debe estar atento a las formas y técnicas nuevas de la docencia, diseñando programas para lograr la adquisición de conocimientos, hábitos y habilidades, sin embargo, en muchas ocasiones se mira de soslayo la lúdica o las actividades lúdicas dentro de los lineamientos establecidos.

En contrapeso a lo anterior diversos autores consideran la lúdica como fundamental en el proceso de enseñanza, en la que ésta fomenta la participación, la colectividad, creatividad y otros principios fundamentales en el ser humano.

Así, la lúdica enriquece el aprendizaje, por el espacio dinámico y virtual que implica, como espejo simbólico que transforma lo grande en pequeño, lo chico en

grande, lo feo en bonito, lo imaginario en real y a los alumnos en profesionistas. El elemento principal, del aprendizaje lúdico, es el juego, recurso educativo que se ha aprovechado muy bien en todos los niveles de la educación.

Puede emplearse con una variedad de propósitos, dentro del contexto de aprendizaje, pues construye autoconfianza e incrementa la motivación en el alumno. Es un método eficaz que propicia lo significativo de aquello que se aprende.

La actividad lúdica es un ejercicio que proporciona alegría, placer, gozo, satisfacción. Es una dimensión del desarrollo humano que tiene una nueva concepción porque no debe de incluirse solo en el tiempo libre, ni ser interpretada como juego únicamente.

Lo lúdico es también instructivo; el estudiante, mediante lúdica, comienza a pensar y actuar en medio de una situación determinada que fue construida con semejanza en la realidad, con un propósito pedagógico.

El valor para la enseñanza que tiene la lúdica es el hecho de que se combina la participación, la colectividad, el entretenimiento, la creatividad, la competición y la obtención de resultados en situaciones problemáticas reales.

Con lo anterior se puede afirmar que el juego sano enriquece, todo juego o actividad lúdica sana es instructiva, el estudiante mediante la lúdica comienza a pensar y actuar en medio de una situación que varía. El valor para la enseñanza que tiene la lúdica es precisamente el hecho de que se combinan diferentes aspectos óptimos de la organización de la enseñanza: participación, colectividad, entretenimiento, creatividad, competición y obtención de resultados en situaciones difíciles.

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

Por otro lado, siempre se ha relacionado a los juegos con la infancia y mentalmente hemos puesto ciertas barreras que han estigmatizado a los juegos en una aplicación seria y profesional, y la verdad es que ello dista mucho de la realidad. Los juegos pueden estar presentes en las diferentes etapas de los procesos de aprendizaje del ser humano, inclusive en la edad adulta. La enseñanza o re-enfocando el concepto hacia el aprendizaje, no está limitado a los niños, pues los seres humanos nos mantenemos, consientes o no, en un continuo proceso de aprendizaje.

La ludia en su componente de los juegos desarrolla habilidades y competencias en los individuos involucrados. Los juegos en los adultos tienen una doble finalidad: contribuir al desarrollo de las habilidades y competencias de los individuos involucrados en los y lograr una atmósfera creativa en una comunión de objetivos, para convertirse en instrumentos eficientes en el desarrollo de los mencionados procesos de aprendizaje, que conllevan a la productividad del equipo y en un entorno gratificante para los participantes.

Por otro lado la lúdica la entiende como “una dimensión del desarrollo humano, siendo parte constitutiva del ser humano, como factor decisivo para lograr enriquecer los procesos. La lúdica se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, sentir, expresarse y producir emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que pueden llevarnos a gozar, reír, gritar o inclusive llorar en una

verdadera manifestación de emociones, que deben ser canalizadas adecuadamente por el facilitador del proceso”, bosqueja que la lúdica fomenta el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes y da herramientas para consolidar la personalidad, todo a través de una amplia gama de posibilidades que interactúan el gozo, el placer, la creatividad y el conocimiento.

La Lúdica fomenta el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento. Es la atmósfera que envuelve el ambiente del aprendizaje que se genera específicamente entre maestros y alumnos, docentes y discentes, entre facilitadores y participantes.

El contenido de la lúdica en la escuela no lo integrarán algunas asignaturas aunque siempre se destacarán unas por encima de otras, ni métodos ni procedimientos por separado, sino una relación interdisciplinaria que abarque a todas las áreas

La lúdica es uno de los instrumentos más importantes para el desarrollo integral del niño, principalmente en los primeros años de vida ya que por este medio no solo desarrollara su aspecto motriz sino que además incrementara su capacidad intelectual social moral y creativa; así es considerado por el equipo de investigadores.

Así pues, en este enfoque dado a la lúdica en la escuela podemos evidenciar que va dirigido hacia la parte recreativa como proceso potenciador de los diferentes procesos que debe llevar a cabo un estudiante, pero sin apartar de la lúdica la parte recreativa.

Podemos notar que la parte lúdica que se maneja en este proyecto, va enfocada al desarrollo de procesos adecuados para el estudiante a partir de espacios pedagógicos

que posibiliten un proceso educativo en el cual el estudiante desarrolle un aprendizaje integral, además de tener en cuenta el desarrollo humano del sujeto (*Lúdica en la enseñanza de E/le Madrid SGEL, pp.23-33*)

## CAPÍTULO 3: DISEÑO METODOLÓGICO

### 3.1. Tipo de investigación

Un aspecto esencial para establecer la metodología es determinar el tipo de investigación que se va a realizar, que para efectos del presente trabajo se considera que es de carácter cualitativo. La investigación cualitativa se enfoca a comprender y profundizar los fenómenos, explorándolos desde la perspectiva de los participantes en un ambiente natural y en relación con el contexto.

El proceso de investigación desde el enfoque cualitativo, tuvo dos fases, siendo la primera de corte etnográfico, basada en métodos de recolección de datos, descripciones detalladas de las situaciones que se presentan y observación del comportamiento del grupo, teniendo en cuenta creencias, actitudes y pensamientos, con la intención de conocer la realidad tal y como se observa, y por consiguiente conocer las problemáticas que se presentan en dicho grupo. La segunda fase se da a partir de la intervención de acciones que logren generar cambios en la educación, con el propósito que los estudiantes realicen estudios, prácticos educativos y por medio de la observación participante y la encuesta entre otras se logró conocer el comportamiento del grupo y conlleven a identificar las problemáticas en el aula, la cual será objeto de estudio para encontrar posibles soluciones a dicha dificultades.

La investigación tuvo lugar en la Institución Educativa LITECOM, estuvo conformada por los estudiantes de grado séptimo jornada de la tarde. Por medio de la observación se identificó cual era la principal problemática presentada dentro del aula,

entendiendo como una de las principales obstáculos que impiden llevar a cabo el proceso adecuado.

Desde esta premisa el proceso de investigación cualitativa, es aplicado al reconocimiento de problemáticas y búsqueda de alternativas para el mejoramiento académico, disciplinario y la práctica de los valores de respeto, responsabilidad y autoestima.

En esta fase fue necesario realizar una serie de actividades lúdicas y la oportunidad acercar a los estudiantes al manejo adecuado de sus emociones haciendo sobre todo énfasis en el respeto, la responsabilidad hacia sus compañeros y de esta manera lograr un acercamiento a esta problemática encontrada en la Institución Educativa LITECOM. Dicho proyecto de aula se realizó con un grupo de 30 estudiantes de grado séptimo de la jornada de la tarde. Los cuales se encuentran en edad de 13 a 16 años, sus familia son de tipo nuclear y externas, pertenecientes al estrato social 1 y 2, en la mayoría de los casos los padres de familia trabajan jornada completa y dejan a sus hijos al cuidado de sus abuelos y familiares, por lo cual el acompañamiento por parte de los padres hacia sus hijos, de este modo la situación afecta el desarrollo del estudiante.

Para poder generar procesos de cambio en el sistema educativo y alcanzar los niveles de calidad que todos anhelan, se hace necesario que se conozca la realidad del contexto educativo en donde se pretende intervenir. Una forma de hacerlo es a través de la Investigación acción participativa.

La investigación acción participativa es una metodología que apunta a la producción de un conocimiento propositivo y transformador, mediante un proceso de debate, reflexión y construcción colectiva de saberes entre los diferentes actores de un

contexto con el fin de lograr la transformación de dicha comunidad (Durston y Miranda, 2015).

Esta metodología combina dos procesos, el de conocer y el de actuar, implicando en ambos a la población cuya realidad se aborda. Es un proceso que combina la teoría y la praxis, y que posibilita el aprendizaje, la toma de conciencia crítica de la población sobre su realidad, su empoderamiento, el refuerzo y ampliación de sus redes sociales, su movilización colectiva y su acción transformadora.

La IAP, por tanto, no rechaza el papel del especialista pero sí plantea el para qué y el para quién de la investigación como primer problema a resolver. En una IAP se habla de objetivar la realidad en una dinámica de investigación que surge y se desarrolla como proceso en la complementariedad permanente de distintos saberes –el saber técnico, el saber cotidiano-.

En este sentido, se puede referir a una construcción dialéctica del saber que parte de considerar al objeto a investigar como sujeto (protagonista de la investigación) y a la finalidad de la investigación como transformación social. Este tipo de construcción, enmarcada en un proceso de investigación colectivo, genera como síntesis dinámica un nuevo conocimiento científico sobre una situación problemática determinada.

Una realidad social no sólo es imposible de captar desde una objetividad pura, sino que el proceso de aprehensión de la misma se desarrollará en una u otra dirección en función de la práctica social. Sujeto, objeto y acción son parte del mismo proceso.

El proceso de IAP no culmina con la producción de conocimientos, sino que pretende actuar frente a las realidades sociales, considerando para su transformación la

voz de los actores. La IAP se realiza con una óptica desde dentro y desde abajo: desde dentro de la comunidad estudiada; desde abajo, pues lleva a la participación incluso a quienes no han podido estudiar.

La participación en la IAP implica hacer realidad el derecho de todos a ser sujetos de historia, o sea sujetos de los procesos específicos que cada grupo va llevando adelante.

Una vez hecha esta precisión en el desarrollo del presente trabajo, se busca realizar una propuesta metodológica en la cual se permite indagar sobre la realidad social del contexto y reconstruir conceptualmente los valores del respeto, responsabilidad y autoestima en los estudiantes del grado séptimo de la jornada de la tarde de la Institución Educativa Técnica Comercial LITECOM.

### **3.2. Población y Muestra.**

El diseño metodológico utilizado para los estudiantes del grado séptimo de la Institución Educativa Técnica Comercial LITECOM de Jamundí, para el fortalecimiento de los valores en la jornada de la tarde, proyecto de investigación que se convierte en un medio para orientar todo el proceso investigativo de manera teórico o teórico-práctico dirigido a este grado, se llevara a cabo siguiendo las pautas de la investigación cualitativa – explicativa, combinando elementos del diseño documental que permiten realizar una caracterización a nivel de valores en nuestro universo, el cual es la institución.

Considerando los objetivos del presente estudio, nuestra población es la comunidad educativa de la Institución Educativa Técnica Comercial LITECOM de carácter oficial que ofrece una formación académica comercial, el colegio cuenta con una planta de 65 profesores de bachillerato, 6 directivos y 1350 estudiantes distribuidos en 33 grupos divididos en dos jornadas mañana y tarde.

La muestra está conformada por los estudiantes del grado 7 de la jornada de la tarde, tomamos como referente investigativo esta población por situaciones de comportamiento que genera el grupo en el aula. Se tomó una muestra de 30 estudiantes del grado 7-2 de la jornada de la tarde que corresponde al 2,7% de la población total.

### **3.3. Instrumentos**

Para el cumplimiento de los objetivos propuestos en el presente estudio se priorizo como técnicas para la recolección de la información la encuesta que nos servirá para determinar aspectos del problema a solucionar



## ENCUESTA PARA ESTUDIANTES

**INSTITUCION EDUCATIVA** \_\_\_\_\_

**GRADO:** \_\_\_\_\_ **FECHA:** \_\_\_\_\_

La presente encuesta se realiza a estudiantes de sexto grado de bachillerato, con la finalidad de recolectar datos sobre los valores: la autoestima, la responsabilidad y el respeto que servirán de muestra al estudio de investigación.

1. ¿Necesito la aprobación de otros para sentirme feliz y satisfecho conmigo mismo?

**Si**\_\_\_ **No**\_\_\_

2. ¿Tengo confianza en sí mismo?

**Si**\_\_ **No**\_\_

3. ¿Tengo metas y objetivos en mi vida?

- a) Nunca
- b) Poco
- c) A veces
- d) Muchas

4. ¿Cuándo tienes que realizar una actividad que implica mucha responsabilidad?

- a) Te angustias, pensando que puedes tener muchas dificultades y crees que eres incapaz de poder hacerla
- b) No te preocupas mucho, tiendes a estar tranquilo y procuras que todo salga lo mejor posible
- c) Lo haces sin darle mucha atención y piensa que estas cosas se realizan por si solas
- d) Lo realizas en el tiempo estipulado y te sientes satisfecho

5. En trabajos de equipo que se me encargan colaboro con mis compañeros o espero que terminen todo el trabajo para que me incluyan

**Si**\_\_\_ **No**\_\_\_

6. Participo voluntariamente con las labores del hogar, sin ninguna presión?

Si\_\_\_ No

7. ¿Por qué la responsabilidad es un factor determinante en la vida del hombre?

---

---

8. **¿Qué te impulsa a interrumpir constantemente a un compañero o profesor cuando tiene uso de la palabra?**

- a) Sobresalir en el grupo
- b) Que la clase tome otro rumbo
- c) Falta de interés por mi proceso de formación
- d) Desinterés por el tema

9. **¿Respeto las reglas que se establecen en la escuela y en el hogar?**

- a) Nunca
- b) Pocas veces
- c) A veces
- d) Siempre

10. **¿El respeto es importante como mediador de una sana convivencia en la escuela y el hogar?**

---

---

---

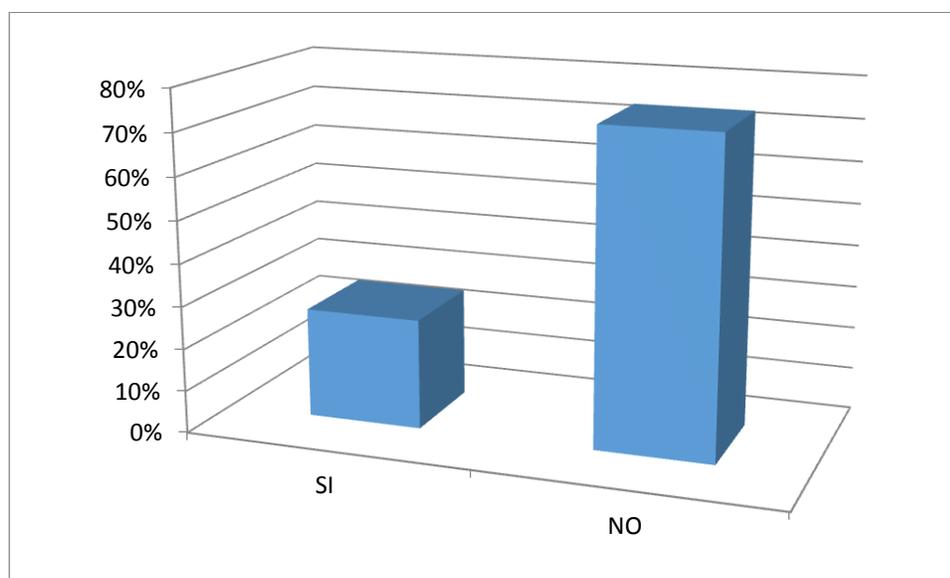
### 3.4 Análisis de resultados y diagnóstico.

Después de recolectar la información suministrada por el cuestionario, su resultado fue tabulado, elaborando así las correspondientes tablas y graficas que permiten el siguiente análisis

**Tabla 1. Necesito la aprobación de otros para sentirme feliz conmigo mismo**

Sí \_\_ No\_\_ ¿Por qué?

Categoría	Frecuencia Relativa	Porque
SI	26%	necesitan la aprobación de otros, porque se sienten bien con los amigos que molestan, que fomentan la indisciplina en clase y que desean conocer amigos nuevos
NO	74%	No necesitan de nadie para sentirse feliz y satisfechos con ellos mismos y la felicidad depende de ellos en quien más.

**Fuente:** Elaboración propia (2016)**Gráfico 2. Necesito la aprobación de otros para sentirme feliz conmigo mismo**

En un mayor porcentaje de estudiantes encontramos que no necesitan de la aprobación de terceros para la toma de decisiones o sentirse bien con ellos mismos, lo que refleja que a pesar de su corta edad, están acostumbrados a tomar decidir por ellos mismos.

Mientras que un porcentaje menor de estudiantes necesitan sentirse apoyados por otros para la toma de sus decisiones.

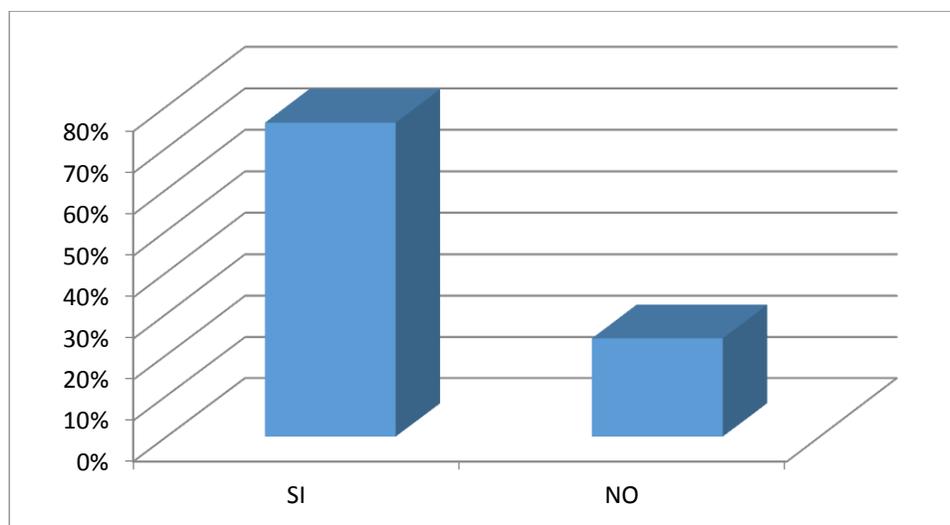
**Tabla 2. Tiene confianza en sí mismo**

Sí \_\_ No\_\_ ¿Por qué?

Categoría	Frecuencia Relativa	Porque
SI	76%	Si confían en ellos, sino en quién más lo van hacer, y todo lo que logran les cuesta su mismo esfuerzo.
NO	24%	No confían ellos, dan lo pueden y no se engañan a ellos mismos.

**Fuente:** Elaboración propia (2016)

**Gráfico 3. Tiene confianza en sí mismo**



En un mayor porcentaje de estudiantes se puede notar que si tienen confianza en sí mismos, lo que sugiere hay seguridad en sus actos.

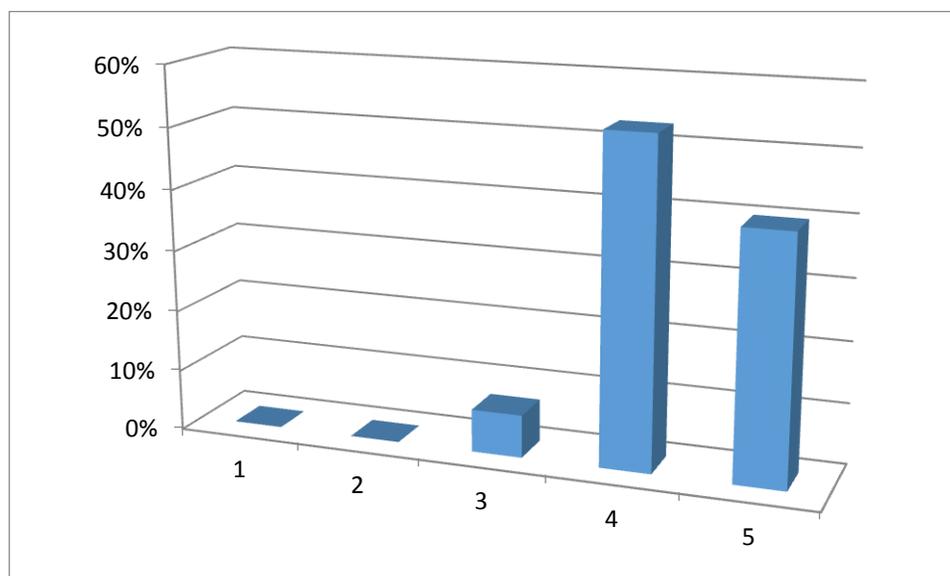
Mientras que en un menor porcentaje se evidencia que los estudiantes no confían en ellos, dado que necesitan apoyo y aprobación de los demás, manifestando que dan sólo lo que pueden.

**Tabla 3. De 1 a 5 califico mi autoestima**

Categoría	Frecuencia Relativa
1	0%
2	0%
3	7%
4	53%
5	40%

**Fuente:** Elaboración propia (2016)

**Gráfico 4. De 1 a 5 califico mi autoestima**



En un mayor porcentaje encontramos que los estudiantes manifiestan no tener una autoestima lo suficientemente alta, mientras que en un 40% dicen si tenerla.

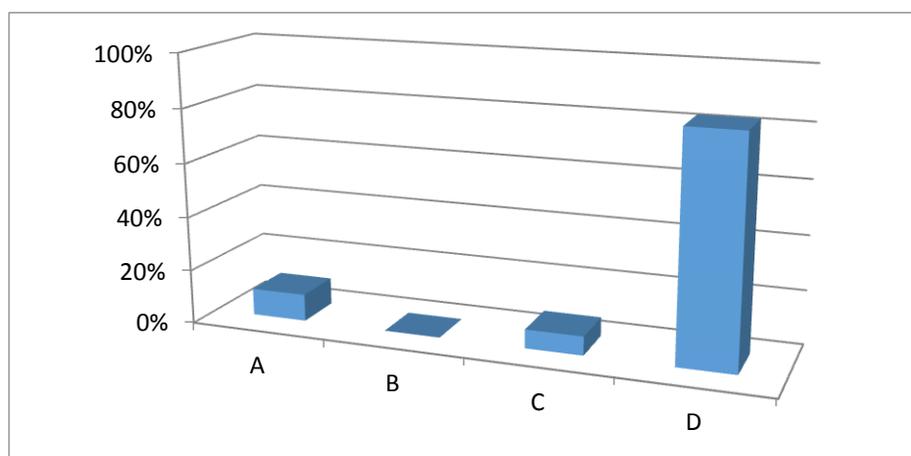
**Tabla 4. Cuando trabajo en equipo**

- a. Tomo el liderazgo y asigno el trabajo de todos incluyéndome
- b. Tomo el liderazgo y hago todo el trabajo
- c. Dejo que los demás hagan el trabajo
- d. Solo hago lo que me corresponde

Categoría	Frecuencia Relativa
A	10%
B	0%
C	7%
D	83%

**Fuente:** Elaboración propia (2016)

**Gráfico 5. Cuando trabajo en equipo**



El 83% de los estudiantes cuando realizan actividades en equipo solo hacen lo que les corresponden, el 10% toman el liderazgo y hacen todo el trabajo y el 7% dejan que los demás hagan el trabajo por ellos. Para lo cual se concluye que la gran mayoría de los estudiantes prefiere que otros hagan el trabajo asignado por el docente.

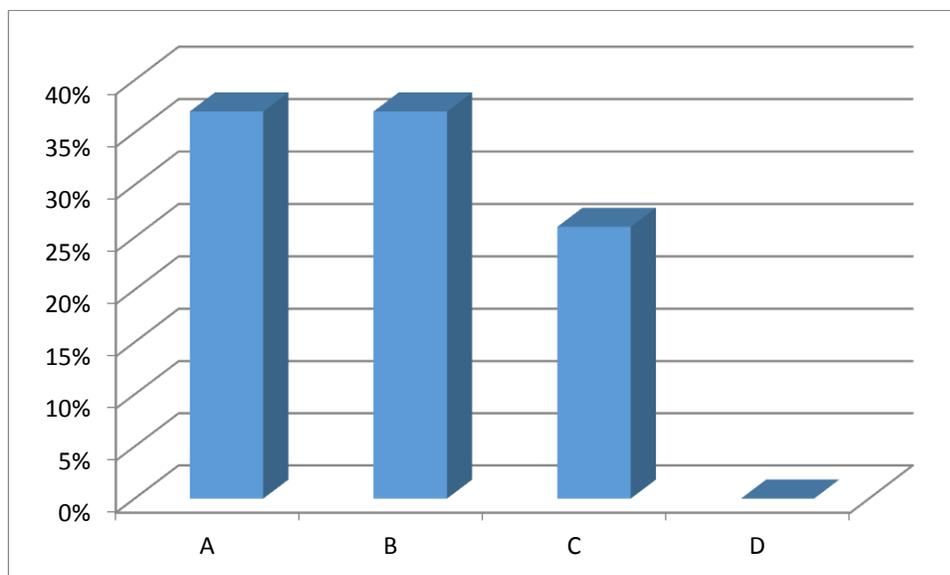
**Tabla 5. Participó activamente en las labores o tareas en el colegio.**

a. Todo el tiempo    b. Frecuentemente    c. pocas veces    d. Nunca

Categoría	Frecuencia Relativa
A	37%
B	37%
C	26%
D	0%

**Fuente:** Elaboración propia (2016)

**Gráfico 6. Participación en las actividades o tareas del colegio**



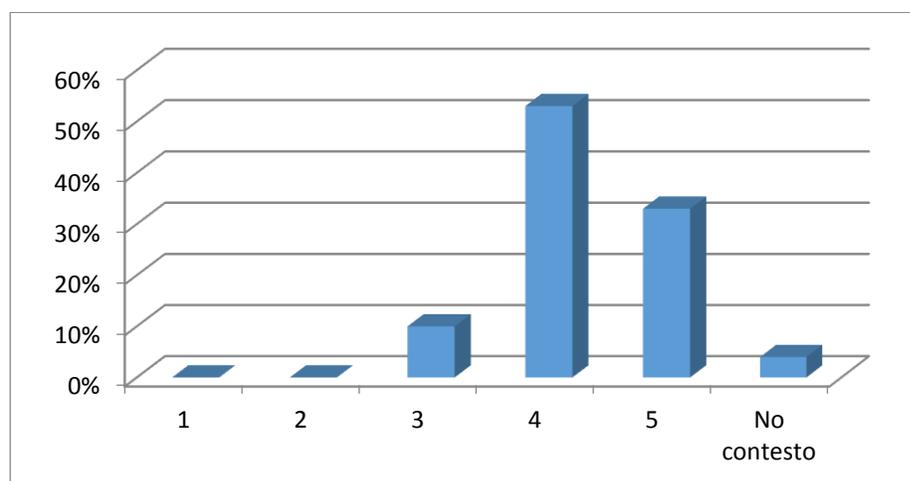
En un mayor porcentaje, podemos encontrar que los estudiantes manifiestan no cumplir todo el tiempo con sus deberes académicos, lo cual demuestra su alto grado de irresponsabilidad frente a su proceso formativo. Mientras que sólo un 37% manifiesta cumplimiento.

**Tabla 6. De 1 a 5 califico el grado de responsabilidad en el colegio**

Categoría	Frecuencia Relativa
1	0%
2	0%
3	10%
4	53%
5	33%

**Fuente:** Elaboración propia (2016)

**Gráfico 7. Grado de responsabilidad en el colegio**



## Análisis e interpretación de resultados

La mayoría de los estudiantes manifiestan no tener una autoestima lo suficientemente alta, lo cual coincide con los resultados de la anterior pregunta, haciéndose primordial el fortalecimiento del valor de la responsabilidad en este grupo de estudiantes.

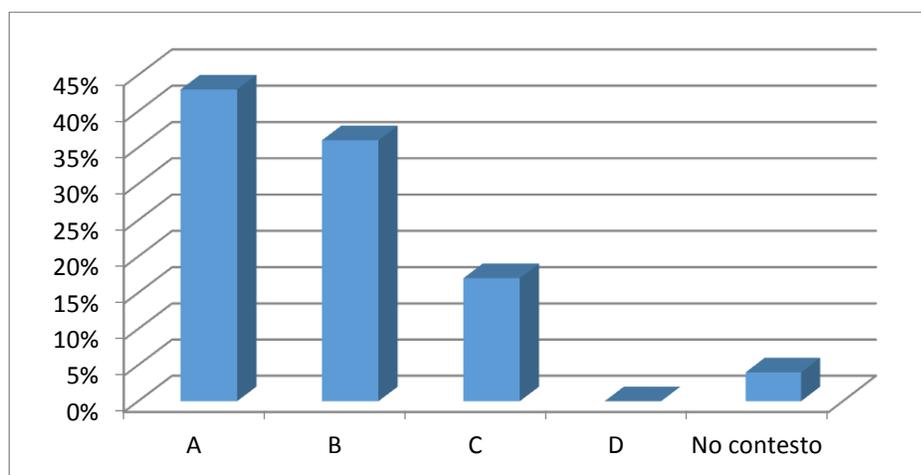
**Tabla 7. Respeto las reglas o normas que se establecen en el colegio**

a. Todo el tiempo   b. Frecuentemente   c. pocas veces   d. Nunca

Categoría	Frecuencia Relativa
A	43%
B	36%
C	17%
D	0%
No contesto	4%

**Fuente:** elaboración propia (2016)

**Gráfico 8. Respeto por las normas establecidas por el colegio**



La mayoría de los estudiantes manifiesta regularmente un respeto por las diferentes normas que hay en el colegio, lo cual no corresponde con el comportamiento que demuestran en el aula, lo que sugiere un desconocimiento de normas. Mientras que sólo un 17% reconoce que pocas veces siguen las normas institucionales.

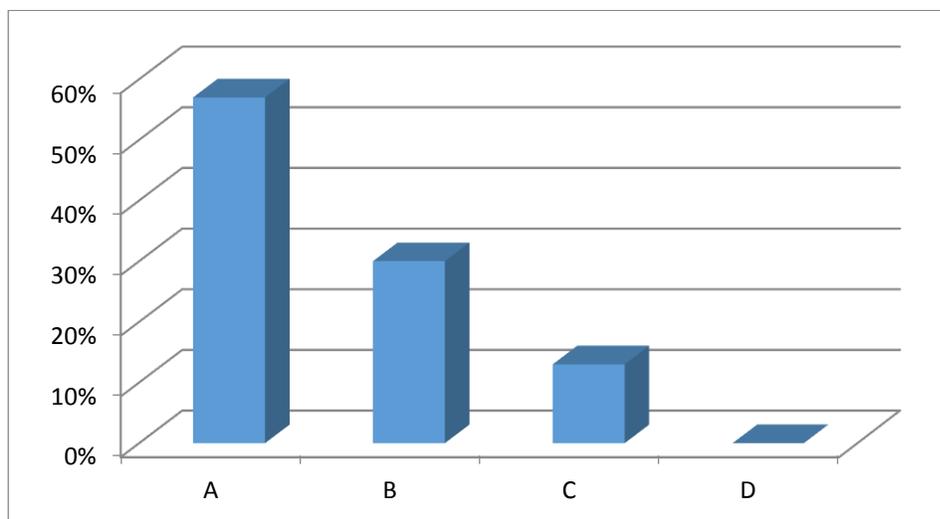
**Tabla 8. Siento respeto con mis compañeros, profesores y personas mayores**

a. Todo el tiempo   b. Frecuentemente   c. Pocas veces   d. Nunca

Categoría	Frecuencia Relativa
A	57%
B	30%
C	13%
D	0%

**Fuente:** elaboración propia (2016)

**Gráfico 9. Siento respeto con mis compañeros, profesores y personas mayores**



El 57% de los estudiantes manifiestan tener respeto por las diferentes personas con las que tratan en la institución, mientras que un porcentaje similar manifiesta no hacerlo todo el tiempo.

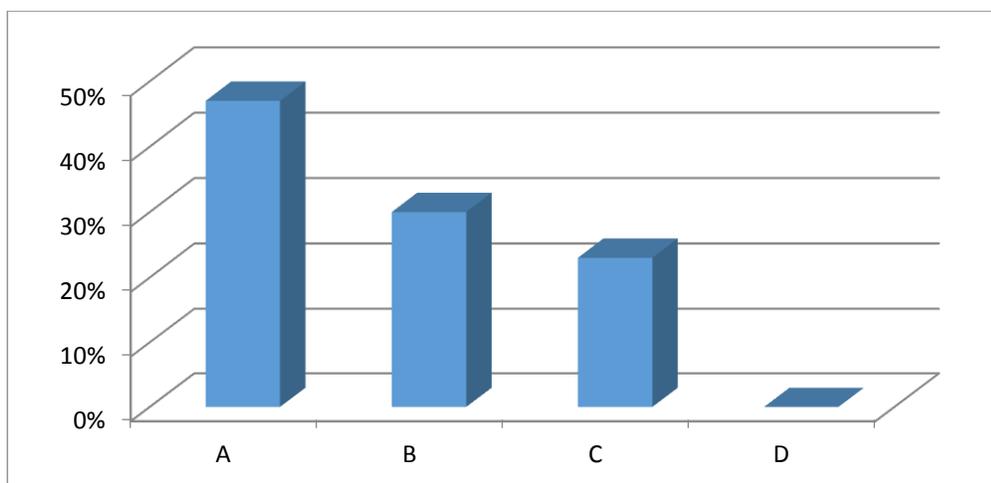
**Tabla 9. Siento que soy respetado por la gran mayoría de personas que hay a mi alrededor**

a. Todo el tiempo   b. Frecuentemente   c. Pocas veces   d. Nunca

Categoría	Frecuencia Relativa
A	47%
B	30%
C	23%
D	0%

**Fuente:** elaboración propia (2016)

**Gráfico 10. Siento que soy respetado por la gran mayoría de personas que hay a mi alrededor**



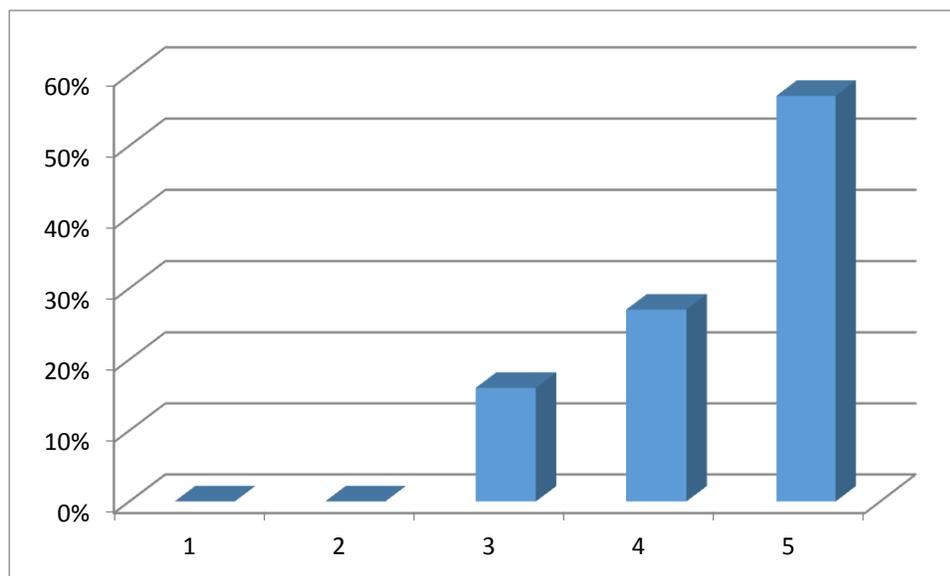
En porcentajes similares encontramos que los estudiantes se sienten respetados por los demás o no, lo cual es coherente con la pregunta anterior, ya que mientras se respetan a los demás, de lo mismo recibimos.

**Tabla 10. De 1 a 5 cómo mide mi respeto hacia los demás**

Categoría	Frecuencia absoluta	Frecuencia Relativa	Altura de barras
1	0	0%	0
2	0	0%	0
3	5	16%	1.6
4	8	27%	2.7
5	17	57%	5.7

**Fuente:** elaboración propia (2016)

**Gráfico 11. De 1 a 5 mido mi respeto hacia los demás**



Podemos notar una concordancia con los resultados de las tres últimas preguntas, encontrando porcentajes similares entre número de estudiantes que manifiestan respeto total ante los demás y otros que no.

### **3.5 Diagnóstico**

A partir del análisis de las repuestas dadas por los estudiantes en la encuesta se puede afirmar que reconocen la importancia en cuanto al valor del respeto según ellos regularmente lo aplican y cumplen los acuerdos establecidos por la Institución y en la clase, lo cual no se ve reflejado en el comportamiento, actitud y en la convivencia. El 83% de los estudiantes solo lo que les corresponde y no cumplen todo el tiempo con sus deberes académicos, arrojando irresponsabilidad frente a su proceso formativo y en cuanto a la autoestima reconocen tenerla en término medio

## **CAPITULO 4: PROPUESTA**

### **4.1 ¡Lotería de las palabras mágicas!**

#### ***4.1.1 Descripción***

Esta propuesta pretende potenciar la lúdica como una actividad placentera y educativa que debe formar parte de la cotidianidad del estudiante en la Institución. Se llevará a cabo a partir de la planeación, ejecución y evaluación de 2 talleres lúdicos dentro del aula escolar, con los que se logren fomentar en los estudiantes del grado séptimo de la Institución Educativa LITECOM, los valores del respeto, responsabilidad y autoestima, para que ayuden a mejorar su comportamiento, les permita descubrir la importancia y aplicación de los mismos y así puedan interactuar con los demás. Por lo tanto es necesario generar acciones significativas en los educandos dentro de las actividades realizadas. Se pondrán en práctica dos talleres llamados “Fortaleciendo los valores”

#### **4.2 Justificación**

La propuesta de los talleres lúdicos pedagógicos están orientados a promover al fortalecimiento de los valores del respeto, responsabilidad y autoestima en los estudiantes del grado séptimo de la Institución Educativa Técnica Comercial Litecom, para mejorar las actitudes, en el rendimiento académico, atención, concentración y generar en el grupo acciones que ayuden al desarrollo armónico de las clases, y de esta

forma puedan seguir avanzado en su proceso formativo debido a la extra edad que caracteriza al grupo, se espera que con la implementación de estas estrategias metodológicas, se logren resultados positivos para bienestar del grupo y de la institución

### **4.3 Objetivos**

- Practicar los valores del respeto, responsabilidad y autoestima en el aula que garanticen el buen desarrollo de la clase.
- Motivar a los estudiantes a través de actividades lúdicas para que el fortalecimiento de los valores del respeto, responsabilidad y autoestima
- Involucrar a los estudiantes para que participen de manera agradable en el fortalecimiento de los valores del respeto, responsabilidad y autoestima
- Aprender de una manera amena la aplicabilidad de los valores del respeto, la responsabilidad y la autoestima.

#### 4.4 Estrategias y Actividades:

**Cuadro 1. Cronograma de actividades lúdicas**

	ACTIVIDAD	ESTRATEGIA	FECHA	RESPONSABLES	RECURSOS
1	¡Buscando a Nemo!	-Descubrir los distintos roles y actitudes de los personajes -Reflexión sobre el video -Conversatorio - Participación activa de los estudiantes.	febrero 3/16	Docentes y estudiantes	Video beam, computador, parlantes humano
2	¡Lotería de las Palabras mágicas!	-juego de azar lotería. -Tapar con fichas las palabras mágicas	Febrero 10/16	Docentes y estudiantes	Cartón paja Computador Copias Cartulina plana.
3	¡El Jabón video para reflexionar!	-Reflexión sobre la responsabilidad - Reflexión -Conversatorio	Febrero 24/16	Docentes y estudiantes	video beam, computador, parlantes, humano
4	¡Pintando, armando y jugando practico valores!	Colorear letras y armar palabras	marzo 1/16	sala virtual y coliseo	cartulina colores docentes estudiantes

**Fuente:** Las Autoras

#### 4.5 Contenidos

Título del taller 1: ¡La lotería de las palabras mágicas!

Reconocer palabras afines con el fortalecimiento de los valores del respeto, la responsabilidad y autoestima

Descubrir a través de la lúdica la importancia de la aplicación de los valores del respeto, responsabilidad y autoestima

**Habilidad a desarrollar:** El taller busca explorar en los estudiantes el respeto por la palabra por el compañero, por la escucha, por el turno, fomento de la aceptación de reglas de juego establecidas, seguir instrucciones, y fomento del liderazgo, ayuda a la memorización y afianzar conocimientos.

Responsabilidad por el cuidado de los materiales entregados, con la actividad, apropiación del vocabulario utilizado en la lotería, se favoreció la atención, concentración, trabajo en equipo y motivación.

**Actividad de entrada:** Para el desarrollo de la actividad se proyectó el video Buscando a Nemo, la finalidad es que los estudiantes descubrieran y reflexionaran sobre los distintos roles y actitudes de los personajes y que comprendan el valor de la responsabilidad a través de un conversatorio.

**Actividad central o de desarrollo:** La actividad se basa en un juego de lotería en la que los estudiantes se le dan instrucciones respectivas sobre el taller, se hacen formar equipos de cuatro integrantes, a cada equipo se le entrega la tabla de lotería, se establecen las reglas de juego y se da inicio a la actividad hasta que el primer equipo llene completamente la tabla con las fichas entregadas.

**Actividad de cierre:** Se socializó la actividad con los estudiantes a través de un conversatorio, quienes manifestaron su sentir, descubrieron los valores trabajados en la actividad lúdica pedagógica resaltando las palabras de cada valor, respeto responsabilidad y autoestima.

**Evaluación:** Se establecieron los siguientes criterios para la evaluación de la actividad

- La evaluación será continua desde el inicio de la actividad hasta la entrega de la última ficha
- Respeto por la aplicación de las reglas de juego
- El primer grupo en llenar la tabla se le entregó una bolsa de dulces
- Responsabilidad por los materiales entregados
- Trabajo en equipo
- El tiempo que duró la actividad

**Título taller 2:** ¡Pintando, armando y jugando práctico valores!

**Objetivo:** valorar la importancia del respeto, responsabilidad y autoestima en el aula que garanticen el buen desarrollo de la clase.

Motivar a los estudiantes a través de actividades lúdicas para el fortalecimiento de los valores del respeto, responsabilidad y autoestima

**Habilidad:** Capacidad para trabajar en equipo, liderazgo, observación, agilidad mental, favorece la concentración efectiva de una idea, orden que requiere la actividad, la comunicación asertiva entre los integrantes del equipo, organización del grupo, respeto por el compañero y el turno, fomenta la aceptación de reglas, responsabilidad por las funciones asignadas, desarrollo de la creatividad e imaginación, exploración por el tema central, control de las emociones y actitud de los estudiantes.

**Actividad de entrada:** para el desarrollo de la actividad lúdica pedagógica se proyectó el video El jabón, siendo el objetivo llevar al educando a reflexionar sobre la

importancia de la responsabilidad, en su vida personal, escolar y social. Se realizó un conversatorio a nivel grupal, logrando involucrar a todos los estudiantes en la socialización de la proyección.

**Actividad central o desarrollo:** Se les explica a los estudiantes las pautas y criterios para la realización de la actividad, a cada estudiante se le entregó una letra para colorear al gusto del estudiante según su creatividad e imaginación se les otorgó de tiempo diez minutos. Posteriormente se recogen las letras y se pidió, forman tres equipos de diez estudiantes cada uno eligió un líder, quien tuvo como función y responsabilidad iniciar la actividad y colaborar asignando los turnos y estar pendiente de la participación de los compañeros en la actividad. Se llevaron al coliseo de la Institución donde se organizaron en tres filas encabezada por el líder, los estudiantes se ubicaron unos atrás de otros. En el suelo se colocaron 32 letras con las que los educandos tuvieron que formar la palabra de los valores del respeto, responsabilidad y autoestima. Cada participante del equipo iba tomando una letra sin saber cuál tomaba y si le servía, tenían que trabajar en equipo para seleccionar la letra correspondiente, tenían la posibilidad de hacer cambio de letras cuando las docentes lo estimarán conveniente y así sucesivamente hasta agotar todas las letras.

**Actividad de cierre:** Una vez terminada la actividad se socializa, con los estudiantes, se les entregó por equipos un taller de tres preguntas como herramienta evaluar el éxito de la aplicabilidad del taller.

**Evaluación:** Se establecieron los siguientes criterios para la evaluación de la actividad

- La evaluación será continua desde el inicio de la actividad hasta la entrega de la última ficha
- Respeto por la aplicación de las reglas de juego
- Responsabilidad y respeto por los materiales entregados
- El primer grupo en formar la palabra tendría una nota de 5.0 el segundo de 4.5 y el tercero de 4.0

#### **4.6 Personas Responsables**

Profesoras Elizabeth Betancourt Pineda, Luz Marina Millán Polanía. Emilia Guazaquillo Tenorio

#### **4.7 Beneficiarios**

Se seleccionaron los Estudiantes del grado séptimo de la jornada de la tarde, en la actualidad el grupo está compuesto por 30 educandos, cuyas edades oscilan entre los 14 y 17 años.

#### **4.8 Recursos**

Material concreto cartón paja, cartulina plana, fotocopias, lápiz, colores, tablas de lotería y fichas, letras en cartulina, juegos interactivos y consultas en internet.

Presupuesto de los talleres

## 4.9 Evaluación y seguimiento

**Cuadro 2. Ejecución de las actividades**

PLANEAR	HACER	VERIFICAR	ACTUAR
¡Lotería de las palabras mágicas!	<p>Buscar estrategias que ayuden al fortalecimiento y práctica de los valores del respeto, responsabilidad y autoestima en el aula</p> <p>A partir del juego de las palabras mágicas descubrieron palabras afines para cada valor</p>	<p>Los estudiantes en la actividad demostraron respeto y responsabilidad permitiendo el desarrollo adecuado, de la clase, generando un aprendizaje significativo</p> <p>.</p>	<p>favorece la comunicación, la atención, el interés análisis crítico, lo que va a mejorar el rendimiento académico</p>
<p>Teniendo en cuenta la importancia de la aplicación de los valores, los estudiantes armaron con letras las palabras respeto, responsabilidad y autoestima</p>	<p><i>Los estudiantes evidencian a través de las reglas de juego establecidas, el respeto y la responsabilidad por las tareas asignadas</i></p>	<p><i>Los materiales utilizados favorecieron asimilar</i></p> <p><i>El fortalecimiento de los valores de respeto, responsabilidad y autoestima</i></p>	

**Fuente:** Las autoras

Ver anexo No 2. Evidencia del desarrollo de las actividades con los estudiantes.

**¡LOTERIA DE LAS PALABRAS  
MAGICAS!**

<b>FORTALEZAS</b>	<b>DEBILIDADES</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los estudiantes interactuaron como equipos</li> <li>• El cumplimiento de los acuerdos establecidos en el juego</li> <li>• Los estudiantes demostraron atención y concentración en la actividad</li> <li>• El taller se realizó en un ambiente diferente al aula</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Poco tiempo para realizar la actividad</li> <li>• Los estudiantes no tienen la oportunidad de compartir en otros espacio</li> <li>• Se les dificulta llevar materiales para realizar las actividades</li> </ul>
<b>OPORTUNIDADES</b>	<b>AMENAZAS</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Agrado por la clase</li> <li>• Mejorar las relaciones interpersonales con los compañeros, padres de familia y docentes</li> <li>• Adecuar los currículos de la Institución e implementar la lúdica como herramienta pedagógica</li> <li>• Acompañamiento de los padres de familia para continuidad del proceso</li> <li>• Mejorar el nivel académico</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La calidad del material por su manipulación tiende a deteriorarse con facilidad</li> <li>• Perdida del materiales</li> </ul>

#### 4.10 Matriz DOFA:

¡LOTERÍA DE LAS PALABRAS MAGICAS!	FORTALEZAS		DEBILIDADES
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los estudiantes interactuaron como equipos</li> <li>• El cumplimiento de los acuerdos establecidos en el juego</li> <li>• Los estudiantes demostraron atención y concentración en la actividad</li> <li>• El taller se realizó en un ambiente diferente al aula</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Poco tiempo para realizar la actividad</li> <li>• Los estudiantes no tienen la oportunidad de compartir en otros espacio</li> <li>• Se les dificulta llevar materiales para realizar las actividades</li> </ul>	
OPORTUNIDADES	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Agrado por la clase</li> <li>• Mejorar las relaciones interpersonales con los compañeros, padres de familia y docentes</li> <li>• Adecuar los currículos de la Institución e implementar la lúdica como herramienta pedagógica</li> <li>• Acompañamiento de los padres de familia para continuidad del proceso</li> <li>• Mejorar el nivel académico</li> </ul>	<p>El desarrollo de actividades como estas permite la inclusión activa de los padres de familia y la participación de los estudiantes.</p>	<p>La inclusión de los padres de familia en las diferentes actividades curriculares de la institución les permite darse por enterado de las diferentes necesidades en materiales de los estudiantes,</p>
AMENAZAS	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La calidad del material por su manipulación tiende a deteriorarse con facilidad</li> <li>• Perdida del materiales</li> </ul>	<p>Dentro de los acuerdos se tuvo en cuenta también el cuidado de los materiales para el éxito de la actividad.</p>	<p>Los estudiantes al no llevar su propio material, no les permiten valorar los materiales que se les provee.</p>

**¡PINTANDO, ARMANDO Y  
JUGANDO PRACTICO  
VALORES!**

<b>FORTALEZAS</b>	<b>DEBILIDADES</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los estudiantes se integraron con facilidad</li> <li>• Se fomentó el liderazgo y el rol que debía cumplir</li> <li>• Asimilación de la instrucciones</li> <li>• Respeto por el material entregado</li> <li>• Los estudiantes felicitaron a las maestras por la actividad realizada</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• A los equipos se les dificulto la organización por ser grupos grandes</li> <li>• La clase de educación física que recibieron con antelación generó un ambiente de desorden por el acaloramiento de los ejercicios realizados en esta asignatura</li> <li>• El ruido presentado por otros grupos no favoreció la atención y concentración de la actividad</li> </ul>
<b>OPORTUNIDADES</b>	<b>AMENAZAS</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mejorar las relaciones a y aplicación de los valores a nivel grupal</li> <li>• Utilizar otros ambientes para la realización de estas actividades</li> <li>• Lograr la transversalidad</li> <li>• Cambiar con frecuencias las practicas pedagógicas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La posibilidad de que otro equipo formara la misma palabra</li> <li>• Se corre el riesgo de que hurten las letras</li> <li>• En el momento de colorear las letras por utilizar un material delicado se tiende a dañar</li> </ul>

<b>¡PINTANDO, ARMANDO Y JUGANDO PRACTICO VALORES!</b>		<b>FORTALEZAS</b>	<b>DEBILIDADES</b>
		<b>OPORTUNIDADES</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mejorar las relaciones a y aplicación de los valores a nivel grupal</li> <li>• Utilizar otros ambientes para la realización de estas actividades</li> <li>• Lograr la transversalidad</li> <li>• Cambiar con frecuencias las practicas pedagógicas</li> </ul>
<b>AMENAZAS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La posibilidad de que otro equipo formara la misma palabra</li> <li>• Se corre el riesgo de que hurten las letras</li> <li>• En el momento de colorear las letras por utilizar un material delicado se tiende a dañar</li> </ul>	<p>El liderazgo de algunos estudiantes podría utilizarse a favor del cuidado de los materiales.</p>	<p>El permitir a los estudiantes organizar equipos de distintas maneras que las habituales genera en ellos la posibilidad de interactuar con los demás estudiantes y reconocer sus habilidades.</p>

## CAPÍTULO 5: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

### 5.1. Conclusiones

El proyecto de investigación fija sus estrategias en la lúdica como estrategia pedagógica para el fortalecimiento de los valores de respeto, responsabilidad y autoestima en los estudiantes del grado séptimo, con ello se logra que el proceso de aprendizaje de los educandos se desarrolle en un ambiente adecuado y de agrado, para que los jóvenes puedan tener un aprendizaje significativo para que el docente pueda realizar la clase en un escenario propicio.

Cada una de las estrategias implementadas estuvo acorde a las necesidades y edad de los estudiantes en cuanto a la búsqueda de la solución a los problemas de comportamiento y actitud de los mismos. Por lo tanto el proyecto se enfocó a buscar métodos que ayuden al fortalecimiento y práctica de los valores de tiempo, respeto, responsabilidad y autoestima en el aula.

Llevar a cabo esta experiencia pedagógica es apropiada por su efectividad por las problemáticas que aborda la población estudiantil, debido a que su temática es llamativa y está acorde a las necesidades y edad de los educandos que presentan comportamiento inadecuados en el aula.

La enseñanza a través de la lúdica es esencial para lograr la construcción del conocimiento porque despierta el interés por el aprendizaje, promueve la relación entre los conceptos previos y los nuevos, brindando la posibilidad de descubrir nuevos procesos de aprendizaje

Este tipo de actividades lúdicas requieren tiempo para poder lograr aprendizajes significativos e el estudiante.

Es necesario recalcar que La didáctica en esta época como estrategia pedagógica debe involucrar a todos los docentes de la Institución Educativa, lo que exige adecuar los planes de estudio al contexto social en el que se desenvuelve el educando. Al igual las actividades lúdicas como herramienta educativa se convierten en un medio para que los estudiantes asimilen y apliquen normas como elemento importante en el ámbito escolar.

Con el desarrollo de las actividades lúdicas se pudo demostrar que la lúdica no es solo una estrategia que ayuda al fortalecimiento de los valores, sino que favorece también la comunicación, favorece la atención, el interés análisis crítico, lo que va a mejorar el rendimiento académico.

## **5.2. Recomendaciones**

Se recomienda para este tipo de grupos que presentan dificultades para la aplicación de los valores del respeto, la responsabilidad y la autoestima, trabajar el taller No 2 con grupos pequeños, debido a que presentan problemas de organización

Se hace necesario valorar la enseñanza a través de la lúdica, ya que es considerada una actividad o técnica poco apropiada para transmitir conocimientos, pero no solo es una forma especial de comunicación y enseñanza, sino un instrumento de exploración que debe ser cultivado.

## REFERENCIAS

- Arias Serna D. (2010). “La crisis escolar y el futuro de Colombia” periódico: La Crónica del Quindío. (Fecha de consulta:10/01/16 7:05) Recuperado de: <http://www.mineducacion.gov.co/observatorio/1722/article-245873.html>
- Díaz De Rada P, (2008) Vidal. Estudio de las incidencias en la investigación mediante encuesta. (Recurso en línea) Madrid, Centro de Investigaciones Sociológicas, colección Monografías, N° 251, 171 p. Recuperado de: <http://www.unavarra.es/personal/vidaldiaz/pdf/introduccionincidencias08.pdf>
- Durston J. & Miranda F. (2002). Experiencias y Metodologías de la Investigación Participativa, CEPAL Serie Políticas Sociales (en línea) No.58 (2002).
- Echeverri J.M. & Gómez J. (2009) teórico investigación sobre la dimensión Lúdica del maestro en formación.
- Hernán J. & Gómez J.G. (2009) Fundación compartir. Características de la educación Ética en Colombia Creado el: Lun, 02/10/2015 - 11:42 por Palabra Maestra Echeverri Marco teórico investigación sobre la dimensión Lúdica del maestro en formación.

Grasso L. (2006). Encuestas elementos para su diseño y análisis. Argentina: Encuentro Grupo Editor, 2006. p. 13.

Herrera Mora C. (2009). “Los valores de los colombianos”. Revista semana. (Fecha de consulta: visitado: 10/01/16 6:46 p.m.). Recuperado de: <http://www.semana.com/especiales/articulo/los-valores-colombianos/104309-3>

Martínez Rodríguez, (2011). Revista Silogismo.

Moreno M. (2009). La crítica de la facultad de buscar causalidad y el concepto de naturaleza.

Montoya Estrada L.N, (2012). “La lúdica como estrategia para el desarrollo de las competencias ciudadanas”; Corporación Universitaria Lasallista; Facultad De Ciencias Sociales Y Educación; Licenciatura En Educación Preescolar; Caldas-Antioquia.

Ortiz Cortes H. (2013) “Barras bravas de los equipos de Cali son los más sancionados del país” periódico el país.

Romero M. (2009) Zenia Escorihuela Argenira. La actividad lúdica como estrategia pedagógica en educación inicial. Ramos <http://www.efdeportes.com/> Revista Digital - Buenos Aires - Año 14 - N° 131 - Abril de 2009 Universidad

Pedagógica                      Experimental                      Libertador                      (Venezuela)

<http://www.efdeportes.com/efd131/la-actividad-ludica-en-educacion-inicial.htm>

Sampieri R. (2006) (et al.). Metodología de la investigación. Ed. Mc Graw Hill.  
México, 2006. 345 p.

**ANEXOS****Anexo No 1** Registro fotográfico de las actividades**Imagen 1:** Armandando palabras

**Fuente:** elaboración propia 2016

**Imagen 2:** Pintando letras

**Fuente:** elaboración propia 2016

**Imagen 3 :** Jugando Lotería

**Fuente:** elaboración propia 2016

**Imagen 4:** Analizando el juego

**Fuente:** elaboración propia 2016

