

**La Lúdica como estrategia Pedagógica para mejorar los procesos de motivación de
adolescentes del grado 9º en la Institución Educativa san Felipe Neri de la Ciudad de
Cartagena**

Trabajo Presentado para obtener el Título de Especialista en Pedagogía de la Lúdica

Fundación Universitaria los Libertadores

Gisella Milagros Camargo Miranda, Luz Adriana Cortez Baqueth & Diana Karina Ramírez Torres

Mayo, 2017

Copyright © 2017 por Gisella Milagros Camargo Miranda, Luz Adriana Cortez Baqueth &
Diana Karina Ramírez Torres. Todos los derechos reservados.

Resumen

La falta de motivación que presentan los estudiantes del grado noveno de la institución educativa San Felipe Neri de Cartagena producto de la falta de estrategias lúdicas implementadas en el aula, de la falta de apoyo y acompañamiento en casa y por los factores externos de tipo socioeconómico que ha generado un problema de deserción y fracaso escolar. Creo la necesidad de diseñar una proyecto de intervención con el cual se quiere impactar no solo a los estudiantes, sino además a padres de familia y profesores que diariamente se encuentran con ellos, con el objetivo de implementar estrategias lúdicas que motiven a los niños a permanecer en la escuela y a obtener un aprendizaje más significativo.

Palabras Claves: Motivación, aprendizaje, lúdica, estrategias

Abstract

The lack of motivation presented by students in the ninth grade of the San Felipe Neri educational institution in Cartagena due to the lack of play strategies implemented in the classroom, the lack of support and accompaniment at home and external socioeconomic factors that Has generated a problem of dropout and school failure. I believe the need to design an intervention project that aims to impact not only students, but also parents and teachers who meet with them daily, with the goal of implementing playful strategies that motivate children to stay In school and to obtain more meaningful learning.

Keywords: Motivation, learning, playful, strategies

Tabla de Contenidos

Capítulo 1.....	9
1.1 Planteamiento del Problema.....	9
1.2 Formulación del problema	10
1.3 Justificación.....	10
1.4 Objetivos	12
1.4.1 Objetivo General.....	12
1.4.2 Objetivos Específicos	12
Capítulo 2.....	13
2.1 Marco contextual.....	13
2.2. Antecedentes.	14
2.3 Marco teórico.	16
2.3.1 La Motivación.....	16
2.3.2 La Lúdica.....	18
2.3.3 La Pedagogía.	22
Capítulo 3.....	26
3.1 Tipo de Investigación	26
3.2 Población y muestra	27
3.3 Instrumentos	27

3.4.1 Encuesta realizada a padres de familia	27
3.6 Variables.....	41
Capítulo 4.....	42
4.1 Título de la propuesta	42
4.2 Descripción de la propuesta	42
4.3 Justificación.....	43
4.4 Objetivos	44
4.4.1 Objetivo general	44
4.4.2 Objetivos Específicos.....	44
4.5 Estrategias y actividades	44
4.6 Personas Responsables.....	60
4.7 Beneficiario de la propuesta.....	60
4.8 Recursos	60
4.9 Evaluación y seguimiento	60
4.10. Indicadores de desempeño	61
4.11. Cronograma	63
Capítulo 5.....	64
Conclusiones.....	64
Lista de referencias	66
Anexos	69

Lista de tablas

Tabla 1. Respuestas de los padres a la pregunta No.1	28
Tabla 2. Respuesta de los padres a la pregunta No 2.....	28
Tabla 3. Respuesta de los padres a la pregunta No 3.....	29
Tabla 4. Respuesta de los padres a la pregunta No.4.....	30
Tabla 5. Respuesta de los padres a la pregunta No.5.....	31
Tabla 6. Respuesta de los estudiantes No. 1	32
Tabla 7. Respuestas de los estudiantes No.2.....	32
Tabla 8. Respuestas de los estudiantes No.3.....	33
Tabla 9. Respuesta a los estudiantes No.4	34
Tabla 10. Respuesta de los estudiantes No.5	35
Tabla 11. Respuesta de los docentes No.1	36
Tabla 12.Respuesta de los docentes No.2.....	36
Tabla 13. Respuesta de los docentes No. 3.....	37
Tabla 14. Respuesta de los docentes No.4.....	38
Tabla 15. Respuesta de los docentes No.5.....	39
Tabla 16. Variables.....	40

Lista de figuras

Grafica 1. Respuesta de los padres a la pregunta No.1	28
Grafica 2. Respuesta de los padres a la pregunta No 2	29
Grafica 3. Respuesta de los padres a la pregunta No.3	29
Grafica 4. Respuesta de los padres a la pregunta No. 4.....	30
Grafica 5. Respuesta de los padres a la pregunta No. 5.....	31
Grafica 6. Respuesta de los estudiantes a la pregunta No. 1.....	32
Grafica 7. Respuesta de los estudiantes a la pregunta No. 2.....	33
Grafica 8. Respuesta de los estudiantes a la pregunta No. 3.....	33
Grafica 9. Respuesta de los estudiantes a la pregunta No. 4.....	34
Grafica 10. Respuesta de los estudiantes a la pregunta No.5.....	35
Grafica 11. Respuesta de los docentes a la pregunta No. 1	36
Grafica 12. Respuesta de los docentes a la pregunta No. 2	37
Grafica 13. Respuesta de los docentes a la pregunta No.3	37
Grafica 14. Respuestas de los docentes a la pregunta No. 4.....	38
Grafica 15. Respuesta de los docentes a la pregunta No. 5	39
Grafica 16. Evaluación y seguimiento.....	61

Capítulo 1.

Problematización

1.1 Planteamiento del Problema

La educación básica es un área de la vida en la cual se requiere mucha motivación, ya que esta permite fortalecer las habilidades, competencias y destrezas que llevan al estudiante a apropiarse del conocimiento y tener unos procesos de aprendizaje significativos. Sin embargo en la actualidad muchos son los factores que no permite que los estudiantes se mantengan motivados hacia los procesos de aprendizajes, problemática que está generando situaciones anexos como la deserción escolar y el fracaso escolar.

No ajena a esta situación la Institución educativa San Felipe Neri de la ciudad de Cartagena afronta una problemática de fracaso escolar asociada en gran proporción a los problemas de motivación y apatía de los estudiantes, principalmente la población en edades de 13 a 17 años, quienes son lo que mayores índices de pérdida de años escolar y de deserción escolar presentan en la actualidad.

Después de realizar observaciones y sostener diálogos con varios estudiantes se puede evidenciar algunos factores causales de desmotivación en las aulas como el exceso de ruido, los espacios pequeños y poco adecuados, las sillas inapropiadas para su edad, la falta de ayudas audiovisuales, sumado a los factores climáticos propios de la ciudad.

De igual forma las estrategias pedagógicas utilizadas por algunos maestros caracterizados por clases lineales, magistrales sin ningún tipo de ayuda didáctica, poco recursiva, con actividades nada llamativas, muy pegadas a los textos, copias de textos y utilización de fotocopias como una única ayuda pedagógica no permite la obtención de un aprendizaje significativo.

Así mismo se percibe un comportamiento en los adolescentes lleno de apatía, incomodidad, indisciplina, indiferencia, falta de motivación, distracción ante cualquier tipo de actividad.

No se puede olvidar también otro factor de gran incidencia en los problemas de motivación de los estudiantes, como lo es el factor familiar, la mayoría de los jóvenes observados se desenvuelven en estrato socio-económico muy bajo, con muchas dificultades de recurso para ayudar a su proceso de aprendizaje, en familias disfuncionales y con una infinidad de situaciones problemáticas. También es importante señalar un factor muy determinante en la población analizada, el entorno social violento y lleno de problemas en el cual se desenvuelven.

1.2 Formulación del problema

Derivado del problema de investigación surge el siguiente interrogante:

¿Los procesos de motivación de los adolescentes del grado de 9° de la Institución Educativa San Felipe Neri de la Ciudad de Cartagena pueden mejorarse implementando la Lúdica como estrategia Pedagógica?

1.3 Justificación

Los procesos educativos implican una reunión de múltiples factores y actores que permitan que cada uno de los estudiantes logren obtener resultados significativos permitiendo desarrollar sus destrezas, habilidades y competencia y sobre todo facilitando su desenvolvimiento como actores sociales, capaces de proponer estrategias que les permita a las diferentes comunidades avanzar cada día al ritmo de las necesidades del mundo actual.

Estos factores son de muchos tipos y van implícitos en el medio que nos rodea, siendo cada uno de nosotros, padres, docentes y estudiantes los actores principales en la obtención de conocimiento, habilidades y destrezas de las generaciones actuales.

Por tal motivo los maestros actuales deben convertirse en guías de una generación tecnológica esto implica retos cada día en los procesos pedagógicos que deben implementar en las aulas de clases. Razón por la cual es vital para el quehacer diario llenarse de estrategias pedagógicas, innovadoras y lúdicas que permitan acercarse mucho más a cada uno de los estudiantes a sus realidades a sus necesidades y a su interés.

La lúdica definida como una dimensión del desarrollo humano que fomenta el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, es decir encierra una gama de actividades donde se cruza el placer, el goce, la actividad creativa y el conocimiento. Según Jiménez (2002), se ha convertido en la actualidad en una gran herramienta para los maestros que les permite acercarse a las necesidades e interés de los estudiantes, ya que a través de la utilización de procesos lúdicos se logran crear interés y enamorarlos a los diferentes procesos académicos, para llevarlos a obtener un proceso de aprendizaje significativo.

Así mismo, el plan nacional de recreación en su decreto 2247 1997, reconoce el juego como dinamizador de la vida del educando mediante el cual construye conocimientos, se encuentra consigo mismo, con el mundo físico y social, desarrolla iniciativas propias, comparte sus intereses, desarrolla habilidades de comunicación, construye y se apropia de normas.

(Tomado de Desarrollo Humano-U los libertadores, Duque 2015).

Integrar al educando a su proceso de aprendizaje es una tarea muy ardua, que requiere que este posea un grado de motivación muy alto y un interés generalizado por la actividades que se

realiza en la clase, por tal motivo, la motivación viene a jugar un papel esencial en el procesos de aprendizaje, y debe ser cultivada diariamente con estrategias que le indique al estudiante que los que está aprendiendo es utilizable, es necesario y tiene gran importancia para su vida de este modo el estará sumado a esta tarea y vera cada actividad plateada agradable de realizar, tendrá ganas de participar y estará concentrado en lo que se hace.

1.4 Objetivos

1.4.1 Objetivo General

Verificar y comprobar el mejoramiento de los procesos de motivación de los adolescentes del grado 9° de la Institución Educativa san Felipe Neri de la Ciudad de Cartagena al implementar la Lúdica como estrategia Pedagógica.

1.4.2 Objetivos Específicos

- Identificar los factores que generan desmotivación en los estudiantes mediante encuesta que permitan determinar la influencia de padres de familia, docentes y estudiantes.
- Diseñar y aplicar una propuesta lúdica que fortalezca los procesos de motivación de los estudiantes en el aula de clase, haciendo uso de diversas actividades, y a su vez, incentiven el gusto por el aprendizaje significativo
- Determinar el impacto de la lúdica como estrategia de mejoramiento en procesos de motivación al estudio, por medio de diversas estrategias de valoración de los resultados alcanzados con la implementación de la propuesta, tales como: entrevistas, encuestas, entre otros.

Capítulo 2.

Marco Referencial

2.1 Marco contextual.

La Institución Educativa San Felipe Neri, se encuentra ubicada en la zona suroriente de la Ciudad de Cartagena en el departamento de Bolívar, específicamente en el Barrio Olaya Herrera, localidad virgen y turística, sector Ricaurte. Este barrio es uno de los barrios más poblados de la ciudad (52.752 personas para 2009), predominando el estrato 1 y 2. Donde se ubica la mayor parte de la población vulnerable.

La institución educativa es de carácter público y atiende a una población de 92 estudiantes en los grados noveno y una población total de 1700 estudiantes en las jornadas de mañana, tarde y noche, en los niveles de preescolar, básica primaria, básica secundaria, media académica y educación para adultos. Esta institución posee 35 años prestando el servicio de educación en el barrio Olaya Herrera, cuenta con una planta docente de 50 profesores distribuidos en los diferentes niveles. INSANFENE (2016)

La población pertenece a un estrato socioeconómico 1, su planta física se encuentra en muy malas condiciones. En cuanto a la dotación de la escuela se presenta un grave problema de sillas, los salones poseen poca aireación y los espacios son muy reducidos para el número de estudiantes en el bloque B, mientras que el bloque A se presenta dificultades de poca acústica y exceso de ruido que ocasiona los vecinos de la institución.

Los estudiantes, especialmente los adolescentes son alegres, activos, dinámicos, creativos, les encanta el juego, el baile, socializar con sus compañeros, aunque existen algunos comportamientos de timidez, de dificultad, de relaciones interpersonales, distracción y falta de

atención al desarrollo de clases, así como somnolencia y falta de interés en las horas de la tarde. También, se presenta un alto de grado de conflictos intrafamiliares, maltrato de sus padres y algunos problemas de adolescentes en padillas, embarazos, drogas.

En cuanto a las familias la mayoría pertenecen a la comunidad de Olaya Herrera. En su mayoría familias disfuncionales. En ocasiones los niños a cargo de un miembro familiar diferente de los padres. En cuanto al nivel educativo de la familia se podría decir que un 70% de los padres ha realizado algún tipo de estudio.

La mayoría de los padres de los niños se dedican a trabajos independientes como moto-taxis, albañiles y oficios varios, un porcentaje mínimo son empleados que devengan un salario mínimo. Sin embargo, también encontramos universitarios y técnicos con salarios muchos mejores que se reflejan en los procesos educativos de los niños.

2.2. Antecedentes.

Se encontraron algunas propuestas diseñadas en torno a la implementación de la lúdica como estrategia para motivar a los estudiantes en su proceso de enseñanza aprendizaje.

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

Autores: Salazar Vásquez, Ana Cecilia, Carabalí, María Mercedes

Resumen: La lúdica, tomada como actividad motivadora de los estudiantes de grado quinto de la institución educativa Enrique tiene Olaya Herrera del corregimiento los Piles del municipio de Palmira, tiene gran importancia, pues contribuye a mitigar factores ya existentes de carácter familiar, social, económico y pedagógico, entre otros que son los que generan el desinterés de los

estudiantes, bajando el rendimiento académico y la autoestima de estos.

Con la atención centrada en la familia y la escuela se pretende que la lúdica ayude a encontrar soluciones al problema de la desmotivación por la que están pasando nuestros estudiantes de grado quinto la cual se ve reflejada en el bajo rendimiento académico de los niños y la deserción escolar.

Desde esta perspectiva, la motivación juega un papel determinante dado que se toma como un proceso íntimo que activa, guía y mantiene la conducta del individuo a lo largo del tiempo; así como también el uso de estrategias lúdicas que apoyen y enriquezcan la didáctica en el proceso de la enseñanza.

Título: Estrategias lúdicas pedagógicas para el fortalecimiento de los procesos académicos en los estudiantes de noveno grado del colegio María Montessori de Cartagena

Autor: Castilla Batista, Naicy María Yepes Fajardo, Dagoberto

Resumen: A través de este proyecto, queremos dar herramientas de trabajo a los docentes de educación básica secundaria y en particular a los encargados del grado Noveno del colegio María Montessori en el marco de la inclusión de la lúdica en la planeación y puesta en práctica del ejercicio de enseñanza - aprendizaje para abordar el problema que se está presentado en dicha aula evidenciado en la una desmotivación de los estudiantes en la participación durante las actividades académicas, lo que ha incidido negativamente en el rendimiento académico de este grupo.

Título: La lúdica como agente dinamizador en la enseñanza-aprendizaje de las matemáticas en el grado tercero de la institución educativa Guadalupe del municipio de Medellín.

Autor: Valencia Sánchez, Beatriz Zuleima, Romaña Palacios, Fermin Emilio ,Palacios Palacios, José Virgilio

Resumen: La enseñanza y el aprendizaje de las matemáticas escolares han presentado tradicionalmente dificultades reflejadas en las tensiones de estudiantes, padres de familia y sociedad en general, que demandan estrategias de la escuela y las propuestas curriculares para mejorar estas dificultades. El trabajo realiza una reflexión teórica, metodológica y práctica sobre la implementación de actividades lúdicas en el proceso de enseñanza y el proceso de aprendizaje de las matemáticas escolares. Teniendo como objetivo Dinamizar las prácticas pedagógicas en el área de matemáticas a través de la lúdica generando aprendizajes significativos en los estudiantes del grado tercero de la institución educativa Guadalupe del municipio de Medellín. La reflexión teórica es presentada desde varias perspectivas y autores, tratando los asuntos de la lúdica de una forma general como práctica humana y de modo específico para el caso de la actividad pedagógica. Se amplía este tema con conceptos derivados de la pedagogía y la cultura. La parte central del trabajo se focaliza en una propuesta en el área de matemáticas, se diseñaron tres actividades lúdicas en los grados terceros de la Institución Educativa Guadalupe. Algunas actividades fueron para introducir conceptos y otras se utilizaron como desarrollos de temáticas. Por medio de la propuesta se obtuvo estrategias que permitieron el aprendizaje de las matemáticas en forma más dinámica como las regletas tradicionales que permitieron adaptarse en el juego de los fraccionarios, los palillos en el juego de los sólidos geométricos y los dedos en las tablas de multiplicar.

2.3 Marco teórico.

2.3.1 La Motivación

Se han identificado varias definiciones de motivación que a lo largo del tiempo han sido expuestas por diferentes autores de gran trayectoria en la psicología y en la pedagogía. Veremos a continuación los postulados de motivación desde varios puntos de vista científico

Maslow (2012) expresa en su teoría, que la motivación es el impulso que tiene el ser humano de satisfacer sus necesidades y clasifica estas necesidades en 5, que las ubica en una pirámide.

Como se muestra a continuación:

Gráfica 1. Pirámide de necesidades de Maslow



Gráfica 1. Pirámide de necesidades 1

Fuente. Abraham Maslow y su teoría de la motivación humana

Como se puede observar, en la base están las necesidades básicas, que son necesidades referentes a la supervivencia; en el segundo escalón están las necesidades de seguridad y protección; en el tercero están las relacionadas con nuestro carácter social, llamadas necesidades de afiliación; en el cuarto escalón se encuentran aquellas relacionadas con la estima hacia uno mismo, llamadas necesidades de reconocimiento, y en último término, en la cúspide, están las necesidades de autorrealización.(p.204-205)

La idea principal es que sólo se satisfacen las necesidades superiores cuando se han satisfecho las de más abajo, es decir, no puedes pasar a la siguiente hasta que no hayas satisfecho las anteriores.

Piaget (1980). Nos define motivación como “la voluntad de aprender, entendido como un interés del niño por absorber y aprender todo lo relacionado con su entorno” (p.167).

Chiavenato (2000). Define a la motivación como el resultado de la interacción entre el individuo y la situación que lo rodea. Dependiendo de la situación que viva el individuo en ese momento y de cómo la viva, habrá una interacción entre él y la situación que motivará o no al individuo. (p.24)

Frederick Herzberg (1968), psicólogo orientado al trabajo y la gestión de empresas, define la motivación como el resultado influenciado por dos factores: factores de motivación y factores de higiene. Los factores de motivación (logros, reconocimiento, responsabilidad, incentivos) son los que ayudan principalmente a la satisfacción del trabajador, mientras que si los factores de higiene (sueldo, ambiente físico, relaciones personales, status, ambiente de trabajo...) fallan o son inadecuados, causan insatisfacción en el trabajador. (p.65)

McClelland (1961), este psicólogo afirma que la motivación de un individuo se debe a la búsqueda de satisfacción de tres necesidades:

- **La necesidad de logro:** relacionada con aquellas tareas que suponen un desafío, la lucha por el éxito, la superación personal, etc.
- **La necesidad de poder:** referida al deseo de influir en los demás, de controlarlos; de tener impacto en el resto de personas
- **La necesidad de afiliación:** se refiere al deseo de establecer relaciones, de formar parte de un grupo; todo aquello relacionado con relacionarse con los demás.(p.47)

2.3.2 La Lúdica

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

La Lúdica fomenta el desarrollo psico-social, la conformación de la personalidad, evidencia valores, puede orientarse a la adquisición de saberes, en caminar a los haceres, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento.

Ernesto Yturralde (2016) comenta.

Los juegos pueden estar presentes en las diferentes etapas de los procesos de aprendizaje del ser humano. Es evidente el valor educativo, que el juego tiene en las etapas pre-escolares y en la escuela en general, pero muchos observadores han tardado en reconocer al juego como detonador del aprendizaje. Para muchos el jugar está ligado al ocio o equivale a perder el tiempo, y no están equivocados si en la aplicación del juego no hay estructura, sentido y contenido. Las actividades lúdicas pueden estar presentes inclusive en la edad adulta y ser muy constructivos si se los aplica bajo la metodología del aprendizaje experiencial, conscientes de que los seres humanos nos mantenemos en un continuo proceso de aprendizaje desde que nacemos y permanentemente mientras tenemos vida”.

Muchos autores explican la importancia que la lúdica posee en la actualidad para los procesos de formación en los contextos educativos, al igual que en los procesos de la vida diaria.

Guillermo Zúñiga (1998). En su ponencia centra una marcada diferencia entre la escuela de hoy y la que se debería tener, se pregunta qué tanto la escuela de hoy refuerza a los niños y niñas de forma integral, se pregunta Zúñiga qué tanto les permitirá alejarse del mundo cuadrulado que les ofrece la sociedad llena de normas que los aconductan, y que los moldean tanto como las comunidades lo desean. (p.12)

De acuerdo con lo anterior Guillermo Zúñiga (1998).

Propone repensar la pedagogía actual, y descubrir así lo que la lúdica puede aportar y encontrar mejores respuestas de un mundo moderno que exige cambios veloces para estar preparados “ Será repensar 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.

Según la Universidad Juan Castellanos (2014). El Sistema Educativo de cualquier país, aunque abierto a las formas y técnicas nuevas de la docencia, está diseñado para lograr la adquisición de conocimientos, hábitos y habilidades, sin contemplar, muchas veces la lúdica o las actividades lúdicas dentro de los principios establecidos. Somos conscientes de la necesidad de una adecuada interiorización de la importancia de la lúdica y la posibilidad de su desarrollo a través del juego, entre otras actividades dentro del Proceso Docente Educativo

Universidad Juan Castellano (2014), Considera

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. Todo 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. La consideran igualmente que atraviesa toda la existencia humana cotidiana, que se necesita la lúdica para todo momento de la vida, que es parte fundamental del desarrollo armónico humano, que la lúdica es más bien una actitud, una predisposición de ser frente a la vida, es una forma de estar en la vida. (p.12-14)

“La lúdica no como un medio, sino como un fin, debe de ser incorporada a lo recreativo más como un estado ligado en forma natural a la finalidad del desarrollo humano, que como actividad ligada sólo al juego; es más bien propender por una existencia lúdica de tipo existencial, que nos ayude a comprendernos a sí mismos, para comprender al otro en toda su dimensión sociocultural”.

George Bernard (2009) plantea que los entornos lúdicos potencian el aprendizaje, al considerar que: Aprendemos el 20% de lo que escuchamos, el 50% de lo que vemos y el 80% de lo que hacemos. A través de entornos lúdicos en base a la metodología experiencial potenciamos al 80% la capacidad de aprendizaje. Actividades Lúdicas, George Bernard Bosqueja que se ha relacionado a los juegos con la infancia, alejándola de la posibilidad de aplicarla en una acción seria y profesional, traza que los juegos pueden estar presentes en todas las etapas de aprendizaje del ser humano, inclusive en la edad adulta. Siempre hemos relacionado a los juegos con la infancia y mentalmente hemos puesto ciertas barreras que han estigmatizado a los juegos en una aplicación seria y profesional, y la verdad es que ello dista mucho de la realidad. Los juegos pueden estar presentes en las diferentes etapas de los procesos de aprendizaje del ser humano, inclusive en la edad adulta. La enseñanza o re-enfocando el concepto hacia el aprendizaje, no

está limitado a los niños, pues los seres humanos nos mantenemos, conscientes o no, en un continuo proceso de aprendizaje. (p45)

George Bernard Shaw (2010), En la revista *Al tablero*, del ministerio de educación nacional se realizó una reflexión sobre la calidad de la educación, en especial analiza las dificultades presentadas en el paso del preescolar al grado primero, paso que más dificultades ha presentado, con la pérdida de año; plantea el artículo que en el preescolar los maestros están más preparados para manejar actividades lúdicas y juegos y que en el grado primero se maneja una metodología más rígida. Se observó que en la misma institución se manejan dos modelos pedagógicos. El preescolar está caracterizado por la lúdica y el juego, dirigido por profesoras preparadas para esa labor con la primera infancia. El grado primero maneja un modelo más rígido. Es como si se pensara que cuando el niño termina el preescolar y pasan los meses de vacaciones: ingresa a primero, y terminan el juego y la lúdica.

2.3.3 La Pedagogía.

Palabra griega que significa conducción del Niño este término con este significado se utilizó durante varios siglos. En los siglos XVII y XVIII aún se empleaba en los preceptores de las familias pudientes. Más tarde a finales del siglo XVIII y comienzos del siglo XIX, la ilustración europea le otorga un nuevo significado al término pedagogía, *Paidos* (niños), adquiere el significado de humano e involucra todas las etapas de la vida humana no solo a la niñez, y *ago*, deja de ser la conducción meramente física del niño para significar conducción, apoyo, personal, espiritual y vivencial.

Muchos conceptos se han dado sobre pedagogía por varios autores modificando así su definición primitiva. Veamos algunas de ellas:

Lemus (1973) define pedagogía como el conjunto de normas, principios y leyes que regulan el hecho educativo; como el estudio intencionado, sistemático y científico de la educación y como la disciplina que tiene por objeto el planteo, estudio y solución del problema educativo.

Para Rafael Flórez (2005), la pedagogía estudia y plantea estrategias para lograr la transición del niño de su estado natural al estado humano, hasta su mayoría de edad como ser racional, autoconsciente y libre.

Meza (2002), considera que la pedagogía tiene claramente rango de ciencia, principalmente a partir de la emergencia del enfoque crítico, por el cual se constituye en una ciencia en la que importa la subjetividad del ser humano, en la que se toma en cuenta el contexto cultural y las formas de interacción de las personas en él y que reconoce que el concepto de verdad tiene relación con la visión de mundo de cada persona.

Bedoya (2002), también considera a la pedagogía como ciencia social donde se entrecruzan el acontecer histórico y el social.

La pedagogía, es considerada como la principal ciencia de la educación que se nutre de las llamadas “ciencias auxiliares de la pedagogía”, pues la educación es un proceso complejo con numerosas facetas. Bedoya (2002) nos aclara que la pedagogía debe dar una orientación teórica, epistemológica y científica a la práctica educativa; es decir, debe dar cuenta, cuestionar y explicar el fenómeno educativo en su totalidad.

2.4 Marco Legal.

En Colombia existen normas que impulsan el desarrollo de las diferentes habilidades de los niños utilizando la lúdica como herramienta y desarrollando la motivación en los estudiantes

para obtener un mayor aprendizaje en los estudiantes de las instituciones Educativas, donde se otorgan herramientas jurídicas para su implementación.

La constitución política de Colombia del 1.991 y la Ley General de educación Ley 115 de 1.994 son las normas principales de la educación.

Los artículos en la constitución política de Colombia que hacen mención sobre el derecho a la educación con respecto a la implementación de políticas en los diferentes niveles de la educación básica son los siguientes:

Artículo 44. Este se refieren a los derechos de los niños: “La vida, la integridad física, la salud y la seguridad social, la alimentación equilibrada, su nombre y nacionalidad, tener una familia y no ser separado de ella, el cuidado y amor, la educación y la cultura, la recreación y la libre expresión de su opinión”

La ley General de Educación (ley 115 de 1994), concibe a la educación como un proceso de formación permanente, personal, cultural y social que se fundamenta en una concepción integral del ser humano y que debe ofrecerse con calidad a los ciudadanos.

La ley 181 de 1995 contempla en su ART. 1º—Los objetivos generales de la presente ley son el patrocinio, el fomento, la masificación, la divulgación, la planificación, la coordinación, la ejecución y el asesoramiento de la práctica del deporte, la recreación y el aprovechamiento del tiempo libre y la promoción de la educación extraescolar de la niñez y la juventud en todos los niveles y estamentos sociales del país, en desarrollo del derecho de todas las personas a ejercitar el libre acceso a una formación física y espiritual adecuadas. Así mismo, la implantación y fomento de la educación física para contribuir a la formación integral de la persona en todas sus edades y facilitarle el cumplimiento eficaz de sus obligaciones como miembro de la sociedad.

ART. 2°—El objetivo especial de la presente ley, es la creación del sistema nacional del deporte, la recreación, el aprovechamiento del tiempo libre, la educación extraescolar y la educación física.

ART. 3°—Para garantizar el acceso del individuo y de la comunidad al conocimiento y práctica del deporte, la recreación y el aprovechamiento del tiempo libre, el Estado tendrá en cuenta los siguientes objetivos rectores

Ley 1029 (Junio de 2006) Enseñanza obligatoria en niveles preescolar, básica y media de: El estudio, la comprensión y la práctica del aprovechamiento del tiempo libre, el fomento de las diversas culturas, la práctica de la educación física, la recreación y el deporte formativo, para lo cual el Gobierno promoverá y estimulará su difusión o desarrollo;

Ley 1098 (Diciembre de 2006) código de infancia y adolescencia. Artículo 30. Derecho a la recreación, participación en la vida cultural y en las artes. Los niños, las niñas y los adolescentes tienen derecho al descanso, esparcimiento, al juego y demás actividades recreativas propias de su ciclo vital y a participar en la vida cultural y las artes.

Capítulo 3.

Diseño Metodológico.

3.1 Tipo de Investigación

Para este proyecto de intervención se utilizara un tipo de investigación con enfoque cualitativo, debido a que este nos permite estudiar al individuo como ser y con las relaciones que establece en su entorno social y su cultural. Este enfoque nos permite abordar el individuo y la comunidad donde se desenvuelve como algo global, identificando cada uno de eso factores externos e internos que no les permite estar motivados a obtener un aprendizaje significativo, que les permita tener un conocimiento integral y duradero. De este modo generaremos una propuesta de intervención que sea acorde a la problemática encontrada, que determine la causa del problema, para construir soluciones conjuntas y ajustadas a las necesidades de los estudiantes que les permitan mejorar su motivación en el aula de clases y así disminuir los problemas de deserción escolar y el fracaso académico.

La investigación cualitativa además, coloca su atención en los procesos, más que en la relación causa y efecto de las variables, por tal razón la investigación nos permite determinara acciones que ayuden a disminuir la problemática de motivación que se presenta en los adolescentes de 9 grado de la institución educativa San Felipe Neri de Cartagena.

Este proyecto de investigación se encuentra adscritos a la línea de investigación: **Pedagogías, Didácticas e infancias** de la facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad los Libertadores, bajo la línea institucional de: **Pedagogías, medios mediaciones**; como requisito para optar el título de especialista en pedagogías de la lúdica.

3.2 Población y muestra

La población tenida en cuenta para la realización de este proyecto de intervención está conformada por los estudiante de la Institución Educativa San Felipe Neri de la ciudad de Cartagena, departamento de Bolívar, Colombia.

La muestra está constituida por 60 adolescentes de 13 a 17 años, del grado noveno de la Institución educativa San Felipe Neri de Cartagena, de sexo masculino y femenino. Se toma esta muestra debido a que en las observaciones realizadas en la escuela estos niños son los que más presentan dificultades académicas, pereza y desinterés, asociado a un alto grado de deserción escolar y fracaso académico.

3.3 Instrumentos

Para el desarrollo del proyecto de intervención se utiliza la técnica de la encuesta, que se basa en la realización de una entrevista a un número de personas utilizando un cuestionario, que mediante preguntas efectuadas en forma personal, telefónica o correo, permite indagar diferentes características, opiniones, costumbres, hábitos, calidad de vida, etc. En una comunidad determinada. Este grupo de personas puede ser seleccionado por edad, sexo o el interés especial del investigador al aplicar la encuesta.

Para este proyecto de intervención se diseñaron tres encuestas, aplicadas a 60 estudiantes, 60 padres de familia y 10 docentes que desarrollan clases en el grado seleccionado para la investigación.

3.4 Análisis de resultados

3.4.1 Encuesta realizada a padres de familia

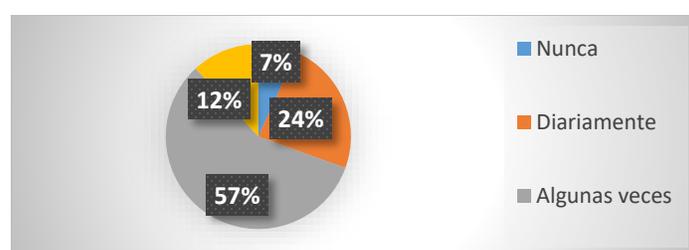
Pregunta No 1. ¿Acompaña el proceso de aprendizaje de su hijo en casa?

Tabla 1. Respuestas de los padres a la pregunta No.1

CATEGORIA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	4	6.66%
Diariamente	14	23.3%
Algunas veces	34	56.6%
Muy de vez en cuando	7	11.6%
TOTAL	60	100%

Fuente: Elaboración propia

Grafica 1 No. 1 Respuesta de los padres a la pregunta No.1



Fuente: elaboración propia

Análisis: De acuerdo con los resultados obtenidos en la pregunta número uno podemos deducir que solo Algunas veces (56.6%) los niños reciben un acompañamiento de sus padres en las actividades académicas extra clases, un 23.3% lo realiza diariamente, el 11.6% lo realiza muy de vez en cuando y un 6.66% no realiza acompañamiento nunca, los resultados evidencian el poco acompañamiento de los niños en casa.

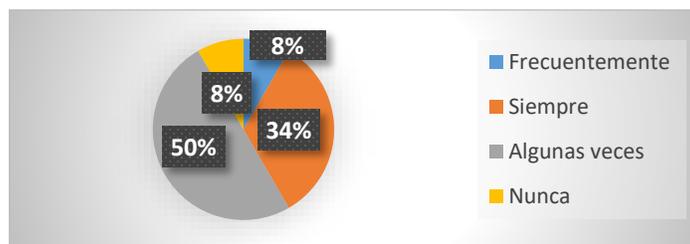
Pregunta No 2. ¿Motiva a su hijo a asistir diariamente a clases con amor y alegría?

Tabla 2. Respuesta de los padres a la pregunta No 2

CATEGORIA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Frecuentemente	5	8.3%
Siempre	20	33.3%
Algunas veces	30	50%
Nunca	5	8.3%
TOTAL	60	100%

Fuente: Elaboración propia

Grafica 2. Respuesta de los padres a la pregunta No 2



Fuente: elaboración propia

Análisis: Teniendo en cuenta los resultados obtenidos para esta pregunta se podría decir que en el caso de la motivación el 50% de los padres motivan a sus hijos algunas veces, el 33.3% lo realizan siempre, un 8.3% frecuentemente y el 8.3% restante no motivan a sus hijos nunca. Con lo cual concluimos que los niños están siendo poco motivados en casa.

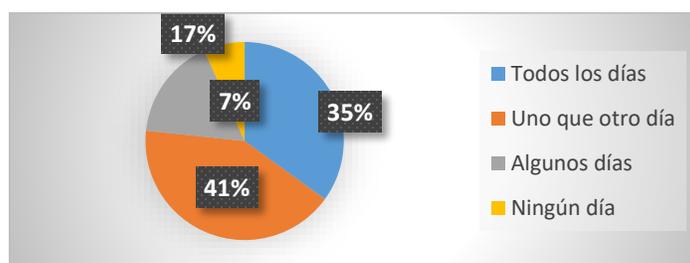
Pregunta No 3. ¿Ve motivado a su hijo por el estudio y la realización de sus actividades?

Tabla 3. Respuesta de los padres a la pregunta No 3.

CATEGORIA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Todos los días	21	35%
Uno que otro día	25	41.6%
Algunos días	10	16.6%
Ningún día	4	6.6%
TOTAL	60	100%

Fuente: Elaboración propia

Grafica 3. Respuesta de los padres a la pregunta No.3



Fuente: elaboración propia

Análisis: En la pregunta número tres podemos observar que el 41.6% de los padres encuestados ven uno que otro día motivados a sus hijos en la realización de sus actividades, el 35% los observa motivados todos los días, el 16.6% algunos días y el 6.6% ningún día. De los anteriores resultados podemos concluir que la mayoría de los niños solo están motivados a sus actividades en algunas ocasiones.

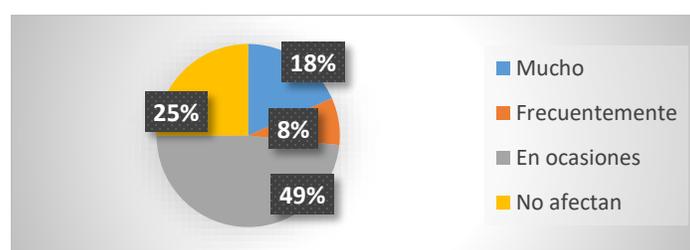
Pregunta No 4. ¿Cree que los conflictos familiares y las condiciones socioeconómicas que enfrentan sus hijos a diario afectan la motivación de él por los procesos académicos?

Tabla 4. Respuesta de los padres a la pregunta No.4

CATEGORIA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Mucho	11	18.33%
Frecuentemente	5	8.33%
En ocasiones	29	48.33%
No afectan	15	25%
TOTAL	60	100%

Fuente: Elaboración propia

Grafica 4. Respuesta de los padres a la pregunta No. 4



Fuente: elaboración propia

Análisis: Según los resultados obtenidos en la pregunta número cuatro, el 48.33% de los padres encuestados piensan que los conflictos familiares afectan a sus hijos solo en ocasiones, el 25% opinan que estos conflictos no afectan a sus hijos en su procesos académicos, el 18.33% por su parte opina que afecta mucho y el 8.33% cree que frecuentemente los conflictos afecta a los

niños. De esto podemos concluir que la mayoría de los padres opinan que los conflictos familiares afectan de una u otra forma el desempeño académico de sus hijos.

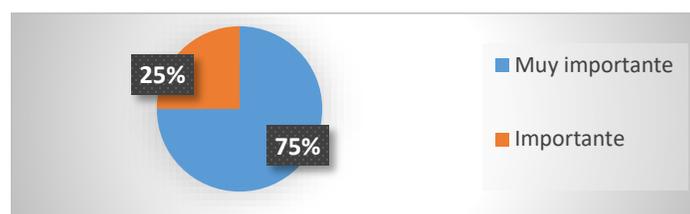
Pregunta No 5. ¿Considera que la motivación hacia el estudio de sus hijos es importante para obtener los logros académicos actuales?

Tabla 5. Respuesta de los padres a la pregunta No.5

CATEGORIA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy importante	45	75%
Importante	15	25%
Poco importante	0	0%
Sin ninguna importancia	0	0%
TOTAL	60	100%

Fuente: Elaboración propia

Grafica 5. Respuesta de los padres a la pregunta No. 5



Fuente: elaboración propia

Análisis: A la pregunta número cinco la mayoría de los padres respondieron que la motivación hacia el estudio es importante para obtener los logros académicos, esto representado en un 75% muy importante y un 25% importante lo que nos permite concluir que la motivación es fundamental en los procesos académicos.

3.4.2 Encuesta realiza a estudiantes.

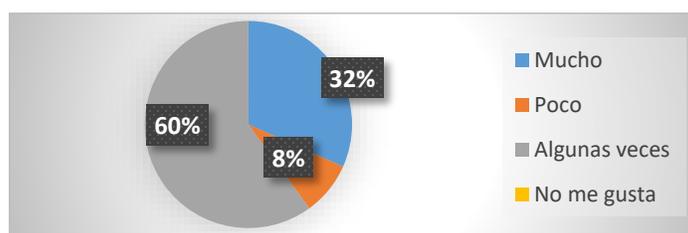
Pregunta No 1. ¿Te gusta la forma como tus profesores te enseñan en clases diariamente?

Tabla 6. Respuesta de los estudiantes No. 1

CATEGORIA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Mucho	19	31.6%
Poco	5	8.33%
Algunas veces	36	60%
No me gusta	0	0%
TOTAL	60	100%

Fuente: Elaboración propia

Grafica 6. Respuesta de los estudiantes a la pregunta No. 1



Fuente: elaboración propia

Análisis: De acuerdo con los resultados obtenidos para la pregunta número uno el 60% de los niños encuestados algunas veces les gusta la forma de enseñar de su maestro, al 31.6% les gusta mucho, el 8.33% les gusta poco la forma de enseñar del profesor. Podemos evidenciar que más de la mitad de los estudiantes encuestados no les agrada la forma como su maestro les enseña en la clase.

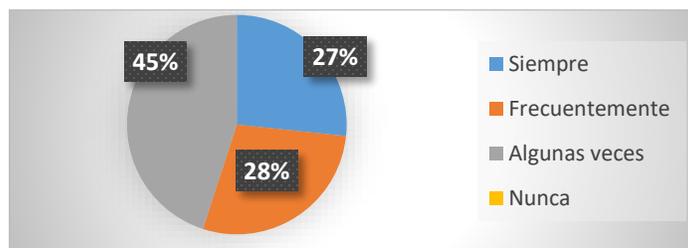
Pregunta No 2. ¿Te sientes motivado y feliz durante las clases que recibes diariamente?

Tabla 7. Respuestas de los estudiantes No.2

CATEGORIA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	16	26.66%
Frecuentemente	17	28.33%
Algunas veces	27	45.0%
Nunca	0	0%
TOTAL	60	100%

Fuente: Elaboración propia

Grafica 7. Respuesta de los estudiantes a la pregunta No. 2



Fuente: elaboración propia

Análisis: Para la pregunta numero dos se obtuvieron los siguientes resultados; el 45% de los encuestados solo algunas veces se siente motivado y feliz en la clases, el 28.33% se siente motivado frecuentemente y el 26.66% restante siempre está motivado y feliz en la clase. Se concluye que los niños solo están motivados en la clase en algunas ocasiones.

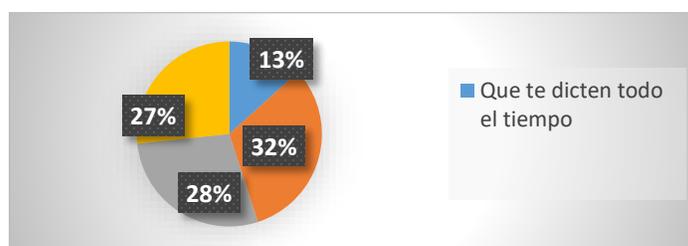
Pregunta No 3. ¿Cuáles de las siguientes situaciones te desmotivan más cuando estas en una clase?

Tabla 8. Respuestas de los estudiantes No.3

CATEGORIA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Que te dicten todo el tiempo	8	13.33%
Las malas condiciones físicas y logística del salón de clase.	19	31.66%
El ruido constante	17	28.33%
Los regaños y el mal humor del profesor.	16	26.66%
TOTAL	60	100%

Fuente: Elaboración propia

Grafica 8. Respuesta de los estudiantes a la pregunta No. 3



Fuente: elaboración propia

Análisis: En la pregunta número tres los estudiantes encuestados opinan que las malas condiciones físicas y logísticas de la escuela les afecta mucho en sus proceso de motivación esto represando en un 31.66%, el 28.33% cree que el ruido constate es fuente de sus desmotivación, el 26.66% opinan que los regaños y el mal humor del profesor les afecta su motivación y 13.33% restante opina que sus desmotivación es a causa de exceso de dictado en la clase. De los resultados anteriores podemos concluir que la mayoría de estudiantes opina que los factores externos son fuente de desmotivación en una clase.

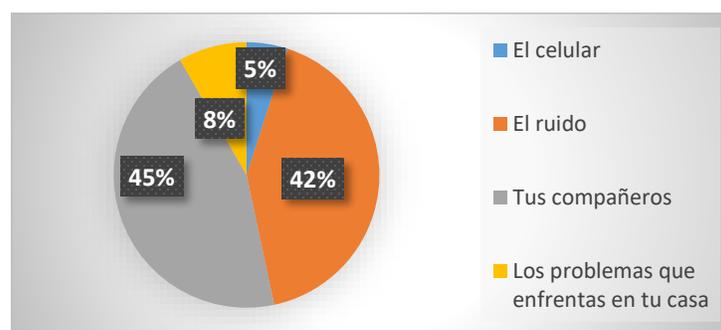
Pregunta No 4. ¿Cuáles de las siguientes actividades te distraen más cuando estas en clase?

Tabla 9. Respuesta a los estudiantes No.4

CATEGORIA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
El celular	3	5%
El ruido	25	41.6%
Tus compañeros	27	45.6%
Los problemas que enfrentas en tu casa	5	8.33%
TOTAL	60	100%

Fuente: Elaboración propia

Grafica 9. Respuesta de los estudiantes a la pregunta No. 4



Fuente: elaboración propia (2016)

Análisis: A la pregunta cuatro los estudiantes respondieron de la siguiente forma: el 45.6% opina que sus compañeros inciden en sus poco concentración en la clase. El 41.6% dice que el ruido que se produce ocasiona su distracción en la clase, el 8.33% opina que los problemas

familiares ocasiona su distracción en la clases y el 5% restante se distrae por el uso del celular en la clase. Concluimos que el factor más determinante en la distracción de los niños son sus propios compañeros.

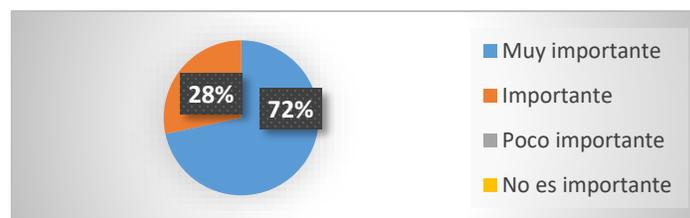
Pregunta No 5. ¿Crees que es importante para ti estar motivado para aprender mejor lo que te explica el profesor?

Tabla 10. Respuesta de los estudiantes No.5

CATEGORIA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy importante	43	71.66%
Importante	17	28.33%
Poco importante	0	0%
No es importante	0	0%
TOTAL	60	100%

Fuente: Elaboración propia

Grafica 10. Respuesta de los estudiantes a la pregunta No.5



Fuente: elaboración propia (2016)

Análisis: De acuerdo con lo observado en los resultados de la pregunta número cinco la mayoría de los estudiantes opina que la motivación es importante en sus proceso de aprendizaje, los resultado obtenido fueron el 71.66% cree que es muy importante y el 28.33% cree que es importante.

3.4.3 Encuesta realizada a docentes del grado noveno.

Pregunta No 1. ¿Considera usted que la motivación de sus estudiantes durante la clase es?

Tabla 11. Respuesta de los docentes No.1

CATEGORIA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy buena	0	0%
Más o menos buena	6	60%
Algunas veces buena	4	40%
Nunca están motivados	0	0%
TOTAL	10	100%

Fuente: Elaboración propia

Grafica 11. Respuesta de los docentes a la pregunta No. 1



Fuente: Elaboración propia

Análisis: En la pregunta número uno realizada a los docentes se presentaron los siguientes resultados, el 60% de los profesores opina que los estudiantes Mas o menos poseen una motivación buena para su clases, el 40% restante dicen que algunas veces los estudiantes poseen una buena motivación para la clase. De estos resultados concluimos que los estudiantes no poseen una motivación óptima y buena a la hora de estar en una clase.

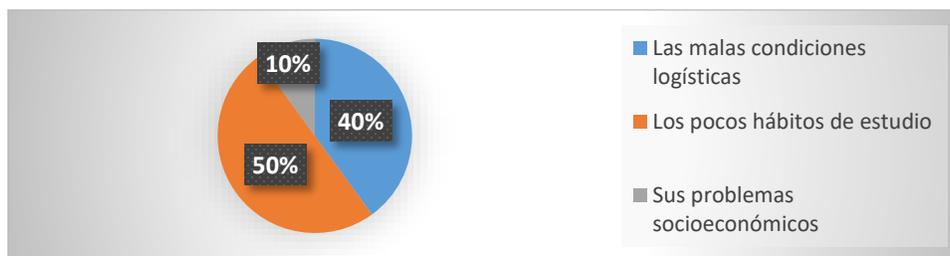
Pregunta No 2. ¿Cuál de los siguientes factores afectan con más frecuencia la motivación de sus estudiantes?

Tabla 12.Respuesta de los docentes No.2

CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Las malas condiciones logísticas	4	40%
Los pocos hábitos de estudio	5	50%
Sus problemas socioeconómicos	1	10%
Las distracciones externas	0	0%
TOTAL	10	100%

Fuente: Elaboración propia

Grafica 12. Respuesta de los docentes a la pregunta No. 2



Fuente: Elaboración propia

Análisis: De acuerdo con los resultados obtenidos en la pregunta número dos, se puede concluir que el 50% de los profesores opinan que los pocos hábitos de estudio de los estudiantes son la causal de la desmotivación en el aula de clases, mientras que el 40% opinan que son las malas condiciones logísticas que presenta la escuela, y el 10% restante cree que los problemas socioeconómicos son los principales causales de la desmotivación en las aulas de clase.

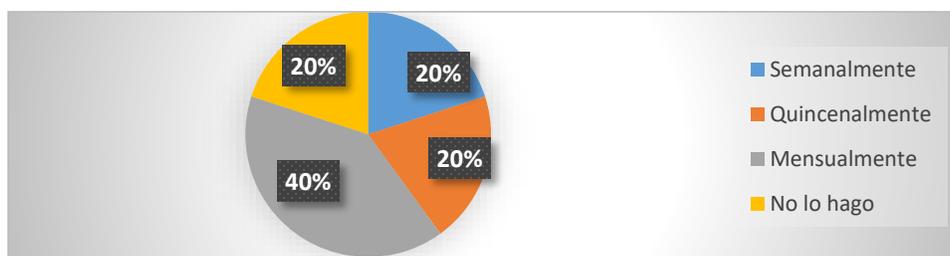
Pregunta No 3. ¿Con que frecuencia utiliza usted actividades lúdicas para motivar a sus estudiantes durante la clase?

Tabla 13. Respuesta de los docentes No. 3

CATEGORIA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Semanalmente	2	20%
Quincenalmente	2	20%
Mensualmente	4	40%
No lo hago	2	20%
TOTAL	10	100%

Fuente: Elaboración propia

Grafica 13. Respuesta de los docentes a la pregunta No.3



Fuente: Elaboración propia

Análisis: En el caso de la pregunta tres los profesores opinaron de la siguiente forma: el 40% realizan actividades lúdicas con sus estudiantes mensualmente, un 20% realiza actividades lúdicas semanalmente, 20% quincenalmente y el 20% restante no realiza actividades lúdicas en las aulas de clase con sus estudiantes. De lo anterior podemos concluir que los docentes utilizan muy pocas veces actividades lúdicas para motivar a sus estudiantes.

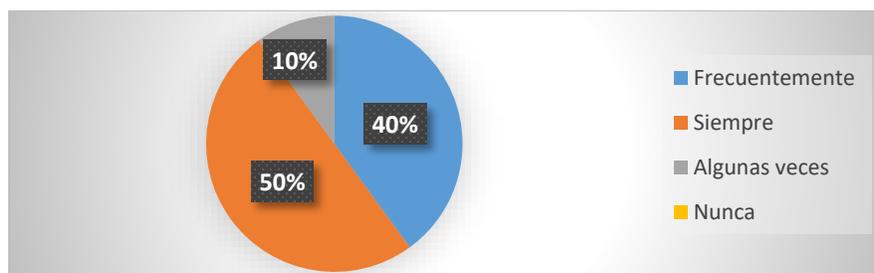
Pregunta No 4. ¿En qué medidas crees que la falta de acompañamiento en casa influye en la desmotivación de los estudiantes en las aulas de clase?

Tabla 14. Respuesta de los docentes No.4

CATEGORIA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Frecuentemente	4	40%
Siempre	5	50%
Algunas veces	1	10%
Nunca	0	0%
TOTAL	10	100%

Fuente: Elaboración propia

Grafica 14. Respuestas de los docentes a la pregunta No. 4



Fuente: Elaboración propia

Análisis: Para la pregunta cuatro referente a la falta de acompañamiento en casa los docentes encuestados opinan en un 50% que frecuentemente la falta de acompañamiento en casa influye en la desmotivación de los estudiantes, el 40% creen que siempre influye, y el 10% opina que algunas veces, concluimos que para los docentes el acompañamiento en casa es muy importante para la motivación de los niños en el aula de clases.

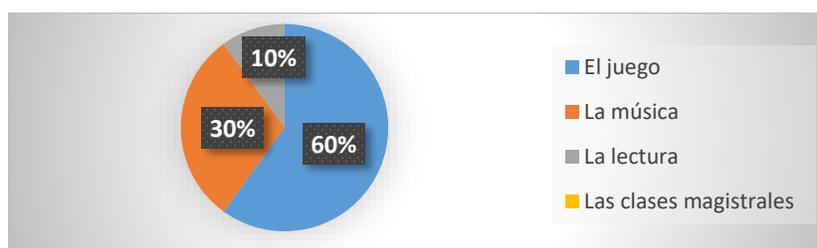
Pregunta 5. ¿Cuáles de las siguientes estrategias crees que servirían más a la motivación de los estudiantes durante la clase?

Tabla 15. Respuesta de los docentes No.5

CATEGORIA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
El juego	6	60%
La música	3	30%
La lectura	1	10%
Las clases magistrales	0	0%
TOTAL	10	100%

Fuente: Elaboración propia

Grafica 15. Respuesta de los docentes a la pregunta No. 5



Fuente: Elaboración propia

Análisis: En la pregunta número cinco se obtuvieron los siguientes resultados, el 60% de los profesores opinan que el juego es una estrategia adecuada para mejorar la motivación de los estudiantes, el 30% lo ven en la música, el 10% opinan que es la lectura. Se concluye que la mayoría de los profesores opinan que las estrategias lúdicas son muy adecuadas para mejorar la motivación de los estudiantes.

3.5 Diagnostico

A partir de las encuestas aplicadas a los estudiantes, padres de familia y docentes se concluye lo siguiente:

El porcentaje de padres de familia que realizan un acompañamiento de las actividades en casa son muy pocos, lo que nos evidencia la poca cultura de los padres por complementar los

procesos de aprendizaje en casa, otro aspecto a resaltar es la poca motivación que estos ejercen sobre sus hijos a la hora de sus actividades académicas.

La mayoría de los padres encuestados solo ven motivados a sus hijos de vez en cuando o uno que otro día, esta situación se refleja en la escuela ya que en la encuesta realizada a los docentes la mayoría de estos expresan que solo en algunas ocasiones o de vez en cuando ven a sus estudiantes motivados en las clases. Con referencia a los conflictos familiares los padres de familia no creen que este sea un factor determinante en la motivación de sus hijos por el estudio, por el contrario la mayoría de los padres encuestados cree que la motivación es determinante para que sus hijos posean buen rendimiento académico y obtengan un buen desempeño, situación en la que concuerdan con los docentes y los mismos estudiantes quienes opinaron que es muy importantes estar motivados para poder obtener buenos resultados.

En cuanto a los niños evidencias muy poca motivación en las clases eso se observan por las respuestas de los docentes quienes también opinan que las malas condiciones logísticas y las distracciones externas de la escuela las principales causas de la desmotivación de los estudiantes. También podemos evidenciar que la mayoría de los profesores encuestados solo utilizan actividades lúdicas cada mes y algunos nunca lo hacen de lo cual podemos concluir que la gran mayoría de sus clases son tradicionales y poco motivadoras para los niños, esto en contraposición a que la mayoría piensa que estas actividades son muy valiosas para el proceso de aprendizaje especialmente el juego.

En cuanto a los estudiantes podemos decir que la mayoría de estos no están motivados a la realización de su trabajo académico en clases y muestran más interés por las conversaciones con sus compañeros, se evidencia que a los niños no les gusta para nada las condiciones logística del colegio porque la mayoría dice que ese es un factor determinante en su motivación. También se

puede decir que a los estudiantes solo algunas veces le gusta la forma como su profesor les da la clases lo que ratifica o encontrado en la encuesta de los profesores donde ellos expresan sus pocas actividades lúdicas con los niños.

3.6 Variables

De acuerdo con el diagnóstico realizado a partir de las encuestas aplicadas a los estudiantes, docentes y padres de familia, se determinaron las siguientes variables que nos servirán de punto de partida para el desarrollo de la propuesta de intervención.

Tabla 16. Variables

VARIABLE	INDICADOR DE OBSERVACION	INSTRUMENTO
Motivación por las actividades en clase.	Los estudiantes participan de actividades lúdicas en espacios de clases de ciencias naturales.	Taller 1. Me divierto en mis clases. Se realizan actividades lúdicas como una la anterior, el Bartolo, ¿Dónde estoy?, orientados en la asignatura de ciencias naturales.
Motivación por las actividades en casa	Los estudiantes aprenden estrategias y métodos divertidos y agradables que les permitan afianzar sus conocimientos en casa e identificar la importancia de realizar las actividades en casa.	Taller 2. Me divierto realizando las actividades en casa. Se les enseña a los estudiantes métodos de estudio en casa divertido como: subrayar, construcción de cuadros sinópticos, fichas de memorización y guía, estrategias de organización del tiempo en casa.
Acompañamiento en casa	Los padres de familias participan activamente de las actividades asignadas a los estudiantes en casa e identifican la importancia del acompañamiento de los niños en casa.	Taller 3. Aprendiendo a ayudar a mi hijo en casa. Aprendizaje de estrategia para realizar acompañamiento en casa con los estudiantes.
Estrategias lúdicas pedagógicas	Los profesores se integran a actividades lúdicas que les permitan reconocer nuevas estrategias lúdicas pedagógicas para realizar una clase divertida y agradable.	Taller 4. El juego para motivar a mis estudiantes. Desarrollo de secuencias didácticas La música como estrategia de aprendizaje.
Diseño de actividades	Los estudiantes construyen estrategias lúdicas como propuestas para sentirse más motivados en las diferentes clases.	Taller 5. Apoyo a mis profesores en sus clases. Doy ideas a mis profes de actividades en mi clase. Construye una clase para mis compañeros.

Fuente: elaboración propia

Capítulo 4.

Propuesta de Intervención.

4.1 Título de la propuesta

“Me divierto aprendiendo”

4.2 Descripción de la propuesta

Esta propuesta ha sido diseñada teniendo como base los resultados desarrollados en el diagnóstico realizado a los estudiantes, docentes y padres de familia de la Institución educativa san Felipe Neri de la ciudad de Cartagena; en el cual se evidenció las dificultades de motivación que enfrenta los estudiantes a la hora de estar presentes en el aula de clases y que ha generado consigo problemas de deserción escolar y el fracaso escolar, con el fin de disminuir la desmotivación escolar se han diseñado una serie de talleres que busca a través de la lúdica motivar a los jóvenes a el estudio y crear un ambiente propicio para el desarrollo de las clases donde estos se sienta cómodos y puedan desarrollar mejor su aprendizaje.

La música, el juego, las artes son una herramienta muy adecuada para llamar la atención de los estudiantes y generar un ambiente propicio y adecuado que les llame la atención y que les genere un alto grado de motivación. Cuando un joven está motivado su concentración es adecuada y lo llevara a obtener un aprendizaje más significativo; de esta forma se intenta disminuir un poco la problemática de deserción y fracasos escolar que se presenta en la institución especialmente en estos grados.

4.3 Justificación.

La motivación es una característica fundamental que debe existir en los seres humanos a la hora de realizar cualquier tipo de actividad, en los jóvenes este es un aspecto que debe estar bien fundamentado ya que sus necesidades e interés están en algunas ocasiones en actividades que los adultos desconocemos o no entendemos. Es muy importante que los estudiantes tengan un grado de motivación bueno a la hora de estar en un aula de clases, ya que esto le permite obtener un aprendizaje adecuado y significativo.

Los estudiantes de la institución educativa san Felipe Neri de la ciudad de Cartagena de los grados novenos, presentan una problemática de deserción y fracaso escolar generado por la poca motivación que presentan en las actividades que se desarrollan en el aula de clases: esto debido a varios factores entre los cuales podríamos mencionar: las metodologías tradicionales que manejan algunos docentes, la atención puesta en otras actividades como las redes sociales, las problemáticas socioeconómicas que se presentan en la población, la cual es de muy escasos recursos.

De la motivación de un joven depende en gran medida que los procesos de aprendizaje y de adquisición de conocimiento se lleven a cabo. Un niño motivado participara de la clases, estará concentrado y tendrá una recordación mayor del conocimiento que se está impartiendo, es más se podría decir que obtiene más habilidades y competencias que les permitirá desempeñarse con mayor destreza en cualquier actividad que se les asigne.

La lúdica es una gran herramienta que permite llamar la atención de los estudiantes ante cualquier tipo de actividad que se realice en el aula de clases, es por esta razón que utilizando estrategias pedagógicas de la lúdica como la música, el juego y las artes plásticas se pretenden

disminuir los niveles de desmotivación en la población de jóvenes de grado noveno de la institución educativa San Felipe Neri de la ciudad de Cartagena.

4.4 Objetivos

4.4.1 Objetivo general

Fortalecer procesos motivacionales en adolescentes de los grados noveno de la Institución educativa San Felipe utilizando estrategias didácticas lúdicas, promoviendo interés en los procesos de aprendizaje en el aula.

4.4.2 Objetivos Específicos

- Diseñar diferentes tipos de actividades lúdicas que puedan ser utilizadas en el aula de clases para mejorar la motivación de los estudiantes del grado noveno de la institución educativa San Felipe Neri de Cartagena.
- Promover ambientes de aprendizaje acordes a las necesidades de los estudiantes que permitan mejorar los procesos de motivación y de esta forma adquirir mejores competencias y habilidades.
- Crear espacios de socialización de estrategias lúdico-pedagógicas entre docentes de las diferentes áreas del conocimiento para compartir experiencias que permitan fortalecer el proceso de motivación de los estudiantes en las aulas de clase.
- Involucrar a los padres de familia en los procesos de motivación de los estudiantes desde la casa para fortalecer los procesos que se llevan a cabo en la escuela.

4.5 Estrategias y actividades

La estrategia planteada para este proyecto de intervención se basa en la ejecución de unos talleres dirigidos a estudiantes, docentes y padres de familia en los cuales se trata de mostrar la lúdica como una herramienta de apoyo en el aula de clases, por medio de la cual se logre llamar la atención de los jóvenes y motivarlos a participar activamente de las diferentes actividades que planea el profesor en las diferentes áreas del conocimientos. En los talleres se manejaran diferentes actividades donde se utilizara las artes plásticas, la música, los juegos para motivar más a los jóvenes y logra en ellos un aprendizaje más significativo.

A continuación se presentan cinco talleres que fueron diseñados con diferentes estrategias lúdicas para mejorar la motivación de los estudiantes, como apoyo a la labor docente en el aula y a la de los padres de familia en la casa.

4.5.1 Taller 1. Explorando mi cuerpo

1. Identificación.

Institución: Institución educativa San Felipe Neri de la ciudad de Cartagena

Grupo: noveno 1, 2,3 Nivel: secundaria

Responsables: Diana Ramirez, Luz Adriana Cortez y Gisella Camargo

Variable: Motivación para las actividades en clase

Tiempo: 2 horas

2. Objetivo: Motivar a los estudiantes a la concentración y el buen desempeño de las actividades que se programan en el aula de clases a través de diferentes actividades lúdicas.

3. Contenido y metodología.

a. Actividad N° 1: Sintonía “Encuentra las diferencias “

El taller inicia con una sintonía que le permitirá a los estudiantes situarse en el con la actividad a desarrollar y activar su energía, para mejorar su capacidad de atención y prepara la mente para aprender:

Duración de 10 a 15 minutos

1. Se organizan los participantes en dos equipos y se les piden que hagan dos filas de igual número de participantes cada uno, una mirando a la otra.
2. Se les da un par de minutos para que se observen cuidadosamente y luego se le pide a uno de los equipos que abandone el salón.
3. Los integrantes del equipo que se queda en el salón deben cambiar algún detalle de su apariencia, por ejemplo, que se peine distinto, que se intercambien los zapatos o alguna prenda, que cambien de puesto etc.
4. Cuando el otro equipo regrese, estos deben buscar que fue lo que cambio. Se le asigna al equipo un punto por cada diferencia que encuentre. Se va anotando los puntos en una hoja o en el tablero.
5. Luego se repite el ejercicio con el equipo contrario.
6. Se realizan dos rondas con cada equipo y el que acumule más puntos le coloca una prueba divertida a la equipo con menos puntos.

b. Actividad N° 2: ¡Enmárcate!

Esta actividad busca que los participantes, a través de las artes visuales, reflexionen acerca de las diferentes partes que componen en cuerpo humano y al mismo tiempo exploren aspectos de su identidad y en la forma en la que se perciben.

1. Se le pide a los estudiantes que salgan del salón y escojan del ambiente que los rodeas diferentes materiales que les puedan ayudar para construir un marco, se les pide que sean muy creativos, eligiendo diferentes formas y tamaños.
2. Cada uno deberá escoger una parte de su fisionomía del cuerpo y dibujarla en 1/8 de papel que se les entregara al iniciar la actividad.
3. La imagen deberá ir dentro del marco que se diseñara con los diferentes materiales escogidos previamente por los estudiantes. Se les explica que ellos deberán explicar cuál es la función y los elementos biológicos que integran esa parte del cuerpo, a que sistema del cuerpo pertenecen y además decir por qué escogió esa parte de sus cuerpo.
4. Cada integrante deberá realizar una pequeño exposición donde explique la parte del cuerpo escogida, ¿Por qué la escogió?, ¿Qué aspecto de su físico quiso mostrar con ello?
5. Para finalizar se expondrán los trabajos en una parte visible del salón, y se evaluara la actividad pidiendo a varios de los estudiantes que expliquen lo que aprendieron de las partes del cuerpo y además como se sintieron durante la actividad.

c. Actividad N° 3 : Fanzine

Un fanzine, es una revista elaborada a mano. Este concepto apareció por primera vez en los años 1960 y hoy es utilizado por varios artistas gráficos como soporte en sus trabajos.

1. Después de observar los trabajos expuestos por todos se les pide a los estudiantes que creen un fanzine que se llame el cuerpo humano, para ello se les explica a los estudiantes que es un fanzine y se les deja a su creatividad el diseño, pueden usar collages, recortes, dibujos cintas, etc, el objetivo central que muestren la estructura y forma del cuerpo humano. El trabajo deberá ser entregado a los responsable en un tiempo prudencial dado a los estudiantes.

2. Los fanzine diseñados por los estudiantes serán expuestos en un sitio donde todos los niños podrán observarlos.

4. Recursos.

Para la actividad se requieren los siguientes recursos:

- Humanos: Docentes responsables, Estudiantes
- Materiales: papel periódico o blanco, diferentes materiales del ambiente, como pedazos de platas, cartón, maderas, tapas botellas, citas, lápices de colores, marcadores, escarcha, etc.

5. Evaluación. (análisis de resultados)

La evaluación se realizará mediante una pregunta sobre los posibles aprendizajes adquiridos en el taller pedagógico, para este taller se utilizara la siguiente pregunta: ¿Cuáles son las principales partes del cuerpo humano y cuáles son las funciones que cumplen?

6. Seguimiento.

Se realizara mediante el instrumento del “Diario de campo”, a continuación se presenta el esquema de dicho instrumento:

DIARIO DE CAMPO DEL TALLER 1	
FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES VICERRECTORÍA DE EDUCACIÓN VIRTUAL Y A DISTANCIA ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGÍA DE LA LÚDICA	
Fecha	
Grupo observado	
Lugar de observación	
Tiempo de observación	
Variable	
Descripción de la observación	
Aspectos positivos	Aspectos negativos
Comentarios	
Conclusiones	

4.5.2 Taller 2. Mi casa un lugar para aprender

1. Identificación.

Institución: Institución educativa San Felipe Neri de la ciudad de Cartagena

Grupo: noveno 1, 2,3 Nivel: secundaria

Responsables: Diana Ramirez, Luz Adriana Cortez y Gisella Camargo

Variable: Motivación para las actividades en casa

Tiempo: 2 horas

2. Objetivo: Enseñar a los estudiantes las diferentes técnicas de estudio que podrían ser utilizadas para afianzar sus conocimientos en casa y a la vez desarrollar las actividades que se asignan para desarrollar en casa.

3. Contenido y metodología.

a. Actividad N° 1: Sintonía “La tempestad“

El taller inicia con una sintonía que le permitirá a los estudiantes situarse en el con la actividad a desarrollar y activar su energía, para mejorar su capacidad de atención y prepara la mente para aprender:

Duración de 10 a 15 minutos

1. Se organizan los participantes en un círculo y se les explica la siguiente situación. Todos están en un barco y tú (docente) eres el capitán. Cada uno de los miembros de tu tripulación está sentado en una silla y están en medio de una tormenta.
2. Cuando digas tripulación, ola a la derecha, todos los participantes deben moverse un puesto a la derecha, cuando digas tripulación ola a la izquierda todos los participantes deben moverse un puesto a la izquierda. Pero cuando digas tripulación ¡Tempestad!, la tripulación debe moverse por todo el salón y buscar una silla libre.

3. Mientras los estudiantes se mueven debes sacar una par de sillas. Los marineros que queden sin silla deben dejar de jugar. Poco a poco el número de marineros se va reduciendo y gana el que quede con silla al final de la actividad.
4. El ganador se le obsequia un incentivo que puede ser un dulce o cualquier tipo de golosinas.

b. Actividad N° 2: ¡Como puedo aprender en mi casa!

Esta actividad busca los jóvenes conozcan ideas divertidas y técnicas de estudio que les permitan trabajar cada una de las actividades que se les asigna en las diferentes asignaturas para afianzar los conocimientos brindados en la clases.

1. Se inicia con una breve explicación de algunas hábitos que ellos deben tener a la hora de realizar sus tareas en la casa entre ellas están:
 2. Crear un espacio de estudio en casa, se les invita a los jóvenes a que piense en un espacio de su casa que cumpla con las siguientes condiciones:
 1. Sea lo más silencioso posible
 2. Tenga espacio para colocar una meza y una silla
 3. No sea transitado por tantas personas.
 4. Después de seleccionado el espacio lo deben escribir en su cuaderno.
 3. Para continuar deberán escoger dos horas del día que ellos utilizaran para realizar sus actividades de estudio diario. Lo escriben en sus libreta
 4. Construye un horario de estudio. Con su horario de clases los niños deben construir un horario de estudio, teniendo en cuenta su horario de clases semanales y las dos horas que le dedicaran a su estudio en casa.
 5. Como segunda opción se realiza la técnica de estudio de construcción de resumen y cuadros conceptuales. Para ellos se realiza la siguiente actividad de aprendizaje meta cognitivo, antes,

durante y después. Que consiste en lo siguiente, se les entrega a los estudiantes un texto corto y se les pide que lea el título, y en su cuaderno escriba a que cree que se refiere el texto, posteriormente, se les invita a que lee el texto, cuando vayan por la mitad se les pide que se detengan y en sus cuaderno escriba el final del texto. Para finalizar se les pide que lean el final del texto y que comparen los que ellos escribieron. A continuación se les pide que construyan un cuadro sinóptico donde resuman de manera ordenada lo leído.

a. Actividad N° 3: ¡Realizo mi horario de estudio!

Para finalizar se les pide a los estudiantes que construyan un su horario de estudio utilizando materiales de sus interés y que pueda ser colocado en sus cuarto.

4. Recursos.

Para la actividad se requieren los siguientes recursos:

- Humanos: Docentes responsables, Estudiantes
- Materiales: papel periódico o blanco, diferentes materiales del ambiente, como pedazos de platas, cartón, maderas, tapas botellas, citas, lápices de colores, marcadores, escarcha, copias de la lectura seleccionada etc.

5. Evaluación. (Análisis de resultados)

La evaluación se realizará mediante una pregunta sobre los posibles aprendizajes adquiridos en el taller pedagógico, para este taller se utilizara la siguiente pregunta: ¿Cuáles fueron los pasos que debo seguir para tener un buen tiempo de estudio en casa?

6. Seguimiento.

Se realizara mediante el instrumento del “Diario de campo”, con el esquema similar al presentando en el taller No 1.

4.5.3 Taller 3. Ayudo a mi hijo en sus Actividades diarias

1. Identificación.

Institución: Institución educativa San Felipe Neri de la ciudad de Cartagena

Grupo: noveno 1, 2,3 Nivel: secundaria

Responsables: Diana Ramirez, Luz Adriana Cortez y Gisella Camargo

Variable: Acompañamiento en casa

Tiempo: 2 horas

2. Objetivo: Mostrar a los padres diferentes técnicas de estudio que podrán ser utilizadas con los niños en casa para realizar un acompañamiento en casa que ayude a los procesos de afianzamiento de conceptos de los niños.

3. Contenido y metodología.

a. Actividad N° 1: Sintonía “Adivina quién eres“

El taller inicia con una sintonía con la intención de hacer un ambiente propicio entre los padres y los docentes investigadores, además de activar su energía para obtener una mayor concentración para las recomendaciones que se les quiere brindar

Duración de 10 a 15 minutos

1. Se organizan los participantes en grupos de cuatro personas
2. Cada grupo escribirá nombre de personajes célebres en papeles adhesivos y los colocara en una bolsa.
3. Aleatoriamente, cada persona sacara un papel y sin ver el nombre escrito en el, lo pegara en su frente.
4. Cada participante adivinara el personaje que tiene en la frente haciendo preguntas a los demás.
5. Los participantes solo podrán hacer preguntas que se respondan con si y no.
6. El papito que primero adivine el personaje será el ganador y se le obsequiará un premio.

b. Actividad N° 2: ¡Como ayudo a mi hijo en casa!

Esta actividad busca que los padres de familias conozcan algunas formas de realizar un acompañamiento eficaz en casa.

1. Se muestra a los padres un video donde se les muestra la importancia del acompañamiento que ellos deben realizar con sus hijos en casa, para afianzar los conceptos que los maestros explican en clases y sobre todo para que los niños sientan que es importante para sus papas que ellos aprendan.
2. Se realiza una socialización de las opiniones que los padres tiene del video de reflexión que acaban de ver.
3. Con unas diapositivas se muestras a los padres algunos pasos que se podrían realizar en casa para que los niños comienzan a tener hábitos de estudio en casa; los pasos a seguir son los siguientes:
 - a) Ayude a su hijo a adecuar un espacio donde ellos puedan realizar sus actividades escolares en casa.
 - b) Pídale a su hijo que le muestre el horario de estudio en casa que ha diseñado y téngalo en cuenta para cada día revisar, las actividades que debe realizar sus niño.
 - c) Demuéstrele a su hijo que le interesa lo que haga en clase, pregunte que hizo en el colegio, que actividades tiene pendiente.
 - d) Revise los cuadernos de su hijo
 - e) Llegue esporádicamente a la escuela a cuestionar sobre los resultados académicos que están obteniendo sus hijos en las actividades. En caso que el niño este presentando alguna dificultad cuestione a los docentes encargados algunas estrategias para ayudar a su hijo en casa.

- f) Compre libros de lecturas, revistas y colóquese a leer de vez en cuando en su casa con sus hijos.

c. Actividad N° 3: ¡Mi compromiso!

Los padres de familia en una hoja de papel escribirán un compromiso con el acompañamiento en casa de sus hijos, deberá colocar horas y actividades con las cuales iniciara a trabajar en la casa con sus hijos. Este compromiso será guardado por las docentes investigadoras.

6. Recursos.

Para la actividad se requieren los siguientes recursos:

- Humanos: Docentes responsables, Estudiantes y padres de familia
- Materiales: papel periódico o blanco, diferentes materiales del ambiente, como pedazos de platas, cartón, maderas, tapas botellas, citas, lápices de colores, marcadores, escarcha, etc.

7. Evaluación. (análisis de resultados)

La evaluación se realizará mediante una pregunta sobre los posibles aprendizajes adquiridos en el taller pedagógico, para este taller se utilizara la siguiente pregunta: ¿Cuáles es mi compromiso con la educación de mi hijo?

8. Seguimiento.

Se realizara mediante el instrumento del “Diario de campo”, con el esquema similar al presentado en el taller No 1.

4.5.4 Taller 4. Secuencias didácticas

1. Identificación.

Institución: Institución educativa San Felipe Neri de la ciudad de Cartagena

Grupo: noveno 1, 2,3 Nivel: secundaria

Responsables: Diana Ramirez, Luz Adriana Cortez y Gisella Camargo

Variable: Estrategias lúdicas pedagógicas

Tiempo: 2 horas

2. Objetivo: Mostrar a través de la práctica a los compañeros docentes las secuencias didácticas como estrategia pedagógica para motivar a los estudiantes en el aula de clases, utilizando la indagación y la resolución de problemas como base.

3. Contenido y metodología.

a. Actividad N° 1: Sintonía “El campanario“

El taller inicia con una sintonía que le permitirá a los compañeros docentes observar una estrategia que le permite situar a los estudiantes en la actividad a desarrollar y activar su energía, para mejorar su capacidad de atención y prepara la mente para aprender:

Duración de 10 a 15 minutos

1. Organiza a los participantes en círculo, todos de pie, y se enseña la siguiente canción y sus movimientos respectivos:

-se dan palmadas tres 1, 2,3 (se dan tres palmadas en el 1, 2,3)

-y con los pies también 1, 2,3(se zapatea tres veces al tiempo que aplaudes en el 1, 2,3)

-se da la vuelta al campanario otra vez (cada uno da una vuelta completa en su lugar)

-saludo por aquí (saluda al compañero de al lado)

-saludo por allá (saluda al compañero en frente)

-se da la vuelta al campanario otra vez (cada una vuelta completa en su lugar). Una

2. Una vez aprendida la canción, los debes repetir y hacer los movimientos con el grupo cada vez más rápido

b. Actividad N° 2: ¡Secuencia didáctica!

Esta actividad busca que los participantes pongan en práctica el desarrollo de una secuencia didáctica de indagación, para reconocer en ella elementos de apoyo para aplicar en las aulas de clases. Es importante recalcar que las secuencias didácticas son estrategias pedagógicas de gran utilidad para desarrollar competencias de inferencias en los jóvenes y para motivarlos a través de actividades entretenidas y lúdicas.

1. Se trabajara la secuencia didáctica “¿Cómo se funcionan las luces de mi casa?”

Esta secuencia se utiliza para estudiar las partes y funciones de un circuito eléctrico en ciencias naturales. Se inicia con una pregunta que los docentes deberán responder con diferentes actividades. Se organiza el grupo en equipos de cuatro docentes y se les entrega un pliego de papel periódico y se les pide que diseñen cinco estrategias diferentes para encender un bombillo utilizando un bombillo, un cable y una batería, las estrategias deben dibujarlas en el papel

2. Cada equipo de trabajo deberá socializar la estrategia utilizadas a sus demás compañeros.
3. Después de la socialización se les entrega a los equipos de trabajo un bombillo, un pedazo de cable y una batería, cada equipo deberá hacer prender el bombillo utilizando las cinco estrategias diseñadas con anterioridad.
4. Posteriormente cada equipo deberán mostrar las estrategias que utilizaron que funcionaron y realizar una breve explicación de las razones por las cuales ellos creen que las estrategias funcionaron.
5. Se finaliza la secuencia con una breve explicación de los que son los circuitos eléctricos y las partes que los constituyen por parte del equipo de investigadores.
6. Los docentes deberán hacer una comparación de la explicación dada por ellos y de lo explicado desde la parte conceptual por los responsables del taller.

7. Para finalizar se le solicita a varios de los docentes que realicen una pequeña evaluación de la actividad realizada.

c. Actividad N° 3: Creo mi propia secuencia.

Teniendo en cuenta los pasos realizados en la actividad anterior se solicita a los docentes que desde sus área diseñen una mini secuencia didáctica.

A continuación se le solicita algunos de los participantes que socialicen la secuencia diseñada.

Para finalizar se les solicita a los docentes que expresen su opinión acerca de la estrategia propuesta en el taller.

5. Recursos.

Para la actividad se requieren los siguientes recursos:

- Humanos: Docentes responsables, docentes de grado noveno
- Materiales: papel periódico o blanco, video beam, cables, baterías, bombillos

6. Evaluación. (análisis de resultados)

La evaluación se realizará mediante unas preguntas sobre los posibles aprendizajes adquiridos en el taller pedagógico, para este taller se utilizara la siguiente pregunta: ¿Cómo se sintió trabajando con una secuencia didáctica? ¿Cree que son las secuencias didácticas útiles en el aula de clases?

7. Seguimiento.

Se realizara mediante el instrumento del “Diario de campo”, con esquema similar al presentado en el taller No 1.

4.5.5 Taller 5. Mi propio taller de clases

1. Identificación.

Institución: Institución educativa San Felipe Neri de la ciudad de Cartagena

Grupo: noveno 1, 2,3 Nivel: secundaria

Responsables: Diana Ramirez, Luz Adriana Cortez y Gisella Camargo

Variable: Diseño de actividades

Tiempo: 2 horas

2. **Objetivo:** los estudiantes diseñan actividades para desarrollar en clase utilizando las estrategias lúdicas de su interés.

3. Contenido y metodología.

a. Actividad N° 1: Sintonía “¿Qué hay en esta caja“

El taller inicia con una sintonía que le permitirá a los estudiantes situarse en el con la actividad a desarrollar y activar su energía, para mejorar su capacidad de atención y prepara la mente para aprender:

Duración de 10 a 15 minutos

1. Se pide a los participantes que se formen en círculo. En el medio se ubica el docente que dirige la actividad con una caja de cartón, cuyo contenido nadie debe conocer. Escoge que tan adecuado es colocarla en el piso, en una mesa o sostenerla con una o con las dos manos.
2. Cada acción que realiza el docente le debe permitir al grupo imaginarse muchas de las cosas que pueden haber dentro de la caja.
3. El grupo debe decir que cree que hay adentro de la caja; pero atención, nadie repetir lo que otro haya dicho. El juego se vuelve divertido cuando se pasa al terreno de lo surreal y se empiezan a decir cosas como un carro, una jirafa, el viento etc.
4. Para finalizar se muestra a los jóvenes lo que hay dentro de la caja, que será algo de tu interés.

b. Actividad N° 2: ¡Diseño una actividad divertida!

Esta actividad busca que los participantes utilizando su creatividad e interés lúdico diseñen una actividad para desarrollar en una clase.

1. Se le pide a los estudiantes que se organicen en grupos de tres integrantes y que seleccionen un tema de su interés de cualquier asignatura.
2. Luego se le solicita que diseñen una actividad utilizando una de estas dos herramientas, la música, el juego para ellos se le da cuarenta minutos.
3. Cada equipo deberá aplicar su actividad con sus compañeros en el aula de clases

c. Actividad N° 3: “Presento mi actividad a mis compañeros”

1. Para finalizar se seleccionan las tres mejores actividades de los tres grados novenos y se les lleva a otros grados para que tengan la oportunidad de desarrollar la actividad con otros de sus compañeros
2. Se concluye esta actividad realizando una socialización de los compañeros a todo sus cursos donde contarán la experiencia de cómo se sintieron trabajando con sus compañeros

3. Recursos.

Para la actividad se requieren los siguientes recursos:

- Humanos: Docentes responsables, Estudiantes
- Materiales: papel periódico o blanco, diferentes materiales del ambiente, como pedazos de platas, cartón, maderas, tapas botellas, citas, lápices de colores, marcadores, escarcha, y otros materiales requeridos por los chicos en el diseño de su actividad etc.

4. Evaluación. (análisis de resultados)

La evaluación se realizará mediante una pregunta sobre los posibles aprendizajes adquiridos en el taller pedagógico, para este taller se utilizara la siguiente pregunta: ¿Cómo te sentiste diseñando una clase?

5. Seguimiento.

Se realizara mediante el instrumento del “Diario de campo”, con el esquema similar al presentado en el taller No 1.

4.6 Personas Responsables

La ejecución y diseño de este proyecto de intervención estará a cargo de las estudiantes de la especialidad en pedagogía de la lúdica Gisella Milagros Camargo Miranda (Licenciada en Preescolar), Luz Adriana Cortez Baqueth (Docente de Artes plásticas) y Diana Karina Ramírez Torres (Biólogo, Docente de Ciencias naturales y educación ambiental)

4.7 Beneficiario de la propuesta

Este proyecto está dirigido a los estudiantes del grado noveno principalmente e igualmente a los docentes que tienen a su carga las diferentes asignaturas en estos grados y a los padres de familia de los jóvenes de la institución educativa san Felipe Neri de la ciudad de Cartagena de Indias

4.8 Recursos

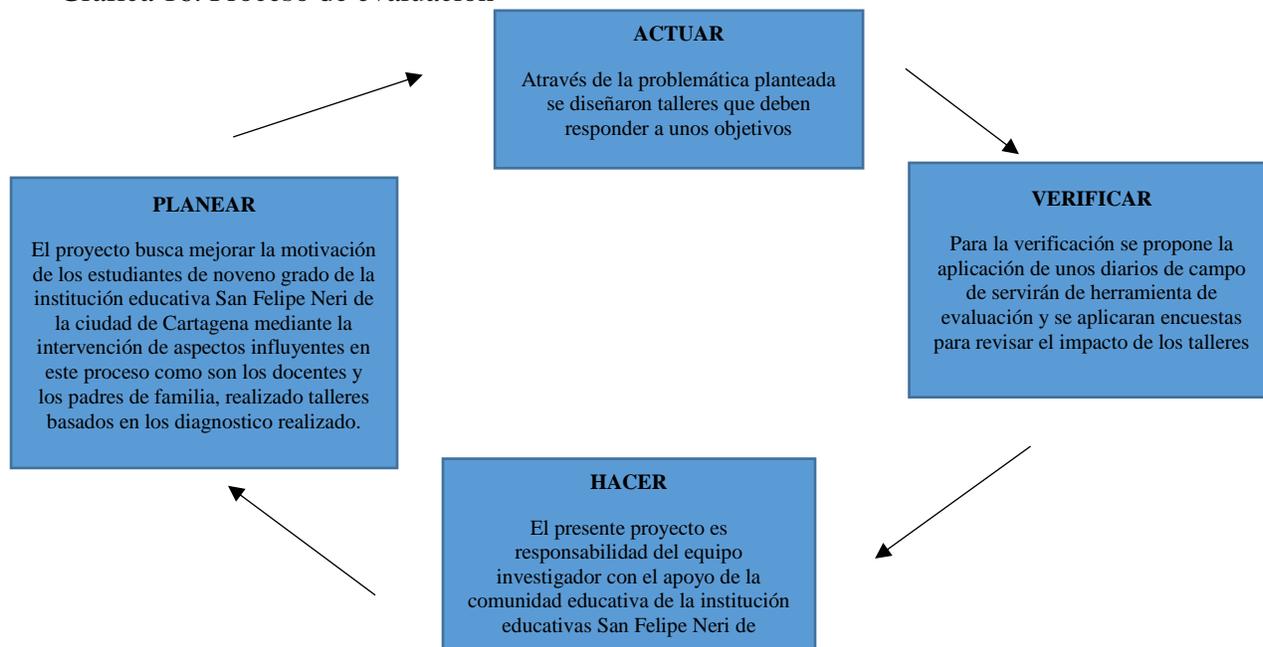
Para la ejecución del presente proyecto de intervención se requieren de los siguientes recursos:

- Humanos: Estudiantes, docentes y padres de familia de los grados novenos de la institución educativa San Felipe Neri de la ciudad de Cartagena
- Materiales: Hojas de papel, pliegues de papel periódico y bon, citas, tijeras, gomas, materiales reciclables, escarcha, cartulinas, libros de diferentes bibliografías para los niños, video beam, sonido, instrumentos musicales, diferentes materiales para decorar, cables, bombillas y baterías.

4.9 Evaluación y seguimiento.

Para llevar a cabo el seguimiento y evaluación, se desarrolló un plan de acción que nos permite realizar una verificación continua del proceso mediante el PHVA

Grafica 16. Proceso de evaluación



Fuente: elaboración propia

4.10. Indicadores de desempeño

Los siguientes indicadores nos permitirán observar si los objetivos planteados para el proyecto de intervención se han cumplido.

- Los estudiantes presentan un grado de motivación mayor a la hora de realizar las diferentes actividades que se les plantean en la clase
- Los estudiantes manifiestan mayor interés por sus clases y mejoría en sus resultados académicos
- Los estudiantes presentan mejores resultados en su desempeño académico en las diferentes asignaturas.
- Se presenta una disminución de la deserción escolar de los niños.

- Los estudiantes presentan mayor interés en sus actividades académicas y están motivados en participar en los procesos académicos.
- Los profesores utilizar en mayor proporción actividades lúdicas para colaborar con la motivación de los niños en la clases.
- Los profesores presentan un grado mayor de compromiso en los procesos de aprendizajes de los estudiantes.
- Se presentara mayor acompañamiento en casa de las actividades extra clase que se le asignan a los niños.
- Los padres de familia se apropian más de los procesos de acompañamiento en casa y tienen mayor presencia en las actividades de la escuela.
- Los profesores manifestaran mayor interés y motivación de los estudiantes en las actividades que se realizan en la clase
- Se presentan una disminución en la deserción escolar y en el fracaso académico de los estudiantes.
- Los padres de familia tendrán un mayor grado de interés por los procesos académicos de sus hijos

Capítulo 5

Conclusiones

La presente investigación permite reconocer ciertos factores que están llevando a los estudiantes de noveno grado de la institución educativa San Felipe Neri de Cartagena a presentar un alto grado de desmotivación, frente a las diferentes actividades que se les plantea en el aula de clases.

Lo que nos permite presentar unas series de alternativas para aplicar en el aula de clases desde una perspectiva del juego y del arte, con la intención de motivar a los estudiantes con una grupo de actividades muy lúdicas que los lleve a enamorarse y motivarse por el aprendizaje de las ciencias naturales y de todas las áreas en general.

Demostrando así, que la lúdica puede convertirse en una herramienta de uso diaria del docente, que pretende llevar a los estudiantes a un aprendizaje más significativo, de esta manera también se ratifica a la escuela como un lugar donde se crean ambientes de aprendizajes que se ajusten a las necesidades y requerimientos de los estudiantes, para de esta forma poderlos llevar a un procesos del conocimiento más complejo que le permita ser un ser social, que plantee soluciones a las diferentes problemáticas que se les presenta en su entorno.

De esta manera desde la escuela estaríamos cumpliendo un objetivo muy importante; cambiar la realidad de estos jóvenes de poblaciones vulnerables que enfrentan muchas situaciones sociales bastantes fuertes y que en ocasiones no les permite avanzar a una realización plena de sus metas y objetivos de vida.

También es importante la necesidad que los maestros cada día innoven sus estrategias en el aula, para convertir sus clases en llamativas al gran número de jóvenes modernos y con necesidades propias de la generación del siglo XXI.

No podemos olvidar el papel fundamental que posee la familia en la educación y el aprendizaje del niño, por lo tanto debe convertirse en un ente activo y propositivo dentro del proceso de aprendizaje del estudiantes. Por esta razón, debe estar atento y se vigílate de todas las actividades que el niño realiza en la casa y en aula de clases y es su apoyo fundamental en la superación de cada dificultad que se afronte en el proceso de su educación básica.

Lista de referencias

Al tablero No. 16, JULIO 2002. *Ministerio de educación nacional, República de Colombia,*

Artículo por Mabel Betancur

Chiavenato. I. (2000), *Administración de Recursos humanos*, 5ta Edición, McGraw Hill,

Colombia.

De Educación, L. G. (1994). Ley 115 de 1994. *Constitución Política de Colombia.*

Duque C. (2015), *Desarrollo Humano*, Universidad los Libertadores, Bogotá. Colombia 2015

Echeverri Jaime y Gómez José (2009) *Lo lúdico como componente de lo pedagógico, la cultura,*

el juego y la dimensión humana. Tomado de: Marco teórico investigación sobre la

dimensión Lúdica del maestro en formación 2009. Recuperado de:

<http://blog.utp.edu.co/areaderecreacionpcdyr/files/2012/07/lo-ludico-como-componente-de-lo-pedagogico.pdf>

Gómez Rodríguez O. Molano P. Rodríguez Calderón S. (2015). *La actividad lúdica como*

estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la institución

educativa niño Jesús de Praga, Ibagué, Tolima2015. Universidad del Tolima instituto de educación a distancia licenciatura en pedagogía infantil

Freud, S. (1932). La feminidad. *Nuevas lecciones introductorias al psicoanálisis*, 3, 3168-3169.

Jaramillo, L. (2009). *La política de primera infancia y las madres comunitarias. Zona próxima*, (11).

Jiménez (2002) tomado de: Rodríguez, F. P. (2007). *Competencias comunicativas, aprendizaje y*

enseñanza de las Ciencias Naturales: un enfoque lúdico. Revista electrónica de enseñanza de las ciencias, 6(2), 275-298.

McClellan (1961), *Teoría de las necesidades de McClellan*. Recuperado

de: <http://www.eumed.net/libros-gratis/2007a/231/44.htm>

Manso Pinto Juan F. (2002), *El legado De Frederick Irving Herzberg*, Recuperado de:

<http://publicaciones.eafit.edu.co/index.php/revista-universidad-eafit/article/viewFile/849/757>

Martínez Mendoza P. Oswaldo, PH.D. (2011). *Grados de Lúdica Educativa La Fundación Universitaria Juan de Castellanos*,

Maslow A. (2012). *El hombre autorrealizado: hacia una psicología del ser*. Editorial Kairós.

Meza, A., Pérez, Y., & Barreda, B. (2002). *Comunidades Virtuales de Aprendizaje como herramienta didáctica para el apoyo de la labor docente*. Recuperada el, 22.

Lemus, L. P., Rodríguez, J. C., & Sosa, M. V. A. *Publicación Latinoamericana y Caribeña de Educación*.

Ley General de Educación (1994). Recuperado de:

file:///C:/Users/ISO9001/Downloads/Ley_115_1994.pdf

Ochoa, R. F., & Ochoa, M. V. (2009). La formación como principio y fin de la acción Pedagógica. *Revista Educación y pedagogía*, 19(47).

Pfeiffer, J. R. (2009). A Continuing Checklist of Shaviana. *SHAW The Annual of Bernard Shaw*

Studies, 29(1), 242-273.

Piaget J. (2013). *Piaget y el valor del juego en su teoría estructuralista*. Juguem? Recuperado de:

<http://jimxebic.blogspot.com.co/2013/10/piaget-y-el-valor-del-juego-en-su.html>

Piaget, J. (1980). *El juego como estrategia educativa*. Monografías.com. recuperado de

<http://www.monografias.com/trabajos65/uso-juego-estrategia-educativa/uso-juego-estrategia-educativa2.shtml>

Zúñiga Benavides G. (1998). *La pedagogía lúdica: una opción para comprender.*,

FUNLIBRE Seccional Nariño, V Congreso Nacional de Recreación, Coldeportes Caldas /

Universidad de Caldas / FUNLIBRE 3 al 8 de Noviembre de 1998. Manizales, Caldas,

Colombia.

Yturralde E (2016), *la lúdica, el constructivismo y el trabajo experimental*. México. Recuperado

de: <http://www.ludica.org>

Casati (2013), *El paraíso que no fue. Cuento corto*, Recuperado de:

<http://www.encuentos.com/cuentos-cortos-para-reflexionar/el-paraiso-que-no-fue>

Anexos

Anexo A: Texto entregado a los estudiantes (Taller # 2 Como puedo estudiar en casa)

El paraíso que no Fue

Era un lugar maravilloso para vivir. La ciudad era tranquila y segura. Sus habitantes amables.

En la costa se extendían grandes playas espectaculares donde las aguas eran limpias y cálidas, la arena fina, la brisa suave. A escasos metros de la costa vivía David. Pero él nunca había apreciado demasiado la belleza de aquel lugar, su obsesión siempre había sido viajar a aquella isla.

Desde su más tierna infancia su pasión era ir a la playa y contemplar la pequeña isla que se veía en el horizonte. Para él no había mayor placer que ver caer el sol sobre aquel pequeño trozo de tierra y soñar que algún día pisaría el islote. Siendo niño había pedido a sus padres que lo llevaran a la isla, pero no estaban muy dispuestos a hacerlo. Decían que era un lugar peligroso, que allí el mar estaba embravecido, que sus costas eran acantilados, el clima malo, la vegetación espinosa y sus gentes desagradables. Sus padres no entendían cómo alguien en su sano juicio querría ir allí.

Pero las palabras de sus padres no mermaron su deseo de conquista. Y así, con apenas seis años, David, intentó llegar a nado él sólo a esa extensión de tierra. Su aventura no resultó como él esperaba, pudiendo haber muerto ahogado de no ser por un pequeño bote que pasaba por allí. Años más tarde lo intentó de nuevo, esta vez con una pequeña barcaza, pero produciendo idénticos resultados que en su incursión anterior, había sido un fracaso.

Sus padres no sabían cómo quitarle esa estúpida idea de la cabeza, ya que tenían miedo de que un día su hijo perdiera la vida en un nuevo intento por pisar aquellas tierras; así que le prometieron que le pagarían un viaje a la isla cuando terminara sus estudios. Su obsesión pareció aplacarse. Pero en realidad David seguía yendo a escondidas a la playa para ver el atardecer mientras soñaba con el día en que vería aquel trozo de tierra.

Cada vez que mencionaba su deseo de viajar hasta allí lo trataban poco menos que de loco. La mayoría trataba de quitarle la idea de la cabeza y otros simplemente creían que hablaba en broma pues no entendían por qué nadie quería ir hasta allí. Durante una conversación con sus compañeros de universidad, David propuso hacer un viaje a la isla. Pero ninguno de sus amigos pareció entusiasmado con la idea, dándole razones parecidas a la de sus padres y decidiendo casi por unanimidad hacer el viaje a las montañas. David no entendía el porqué de la aversión hacia aquel lugar, y seguía yendo cada vez que podía a la playa para ver su preciada isla.

Cuando terminó sus estudios en la universidad, David no les pidió a sus padres el viaje prometido. Sabía que se negarían o por lo menos que les daría un disgusto, ya que ellos creían superado su deseo, atribuyéndolo a una de esas fases del crecimiento. Pero su sueño no estaba suspendido ni mucho menos. Los comentarios despectivos hacia la isla por parte de familiares y amigos, lejos de desalentar a David, habían despertado en él mayor deseo de descubrimiento. ¿Por qué todo el mundo odia ese pedazo de piedra anclado al mar? Estaba decidido, iba a hacer aquel viaje. Pero no iba a pedir permiso, ni consejo, ni se lo iba a contar a nadie. Sería su secreto, no quería que nadie le arruinara el viaje. Era un viaje que debía hacer sólo.

Como cuando era niño, se echaría a la mar sin contar con compañía alguna. Pero esta vez no cometería las imprudencias de la niñez. Hacía tiempo que había estado ahorrando dinero para el viaje. Salía un barco cada tres días en dirección a la isla. No era un barco turista, ya que nadie viajaba a aquella isla por placer; sino un barco de carga. Había hablado con el capitán y se habían puesto de acuerdo en el precio. El único inconveniente sería que no podría volver a su casa hasta pasados tres días, pero esto no molestó en absoluto a David, sino más bien lo contrario dándole de este modo la posibilidad de conocer un poco más la isla.

Y llegó el día esperado, subió a ese barco y emprendió el camino a esa isla, su isla. Al llegar, David, pudo comprobar con sus propios ojos que todo lo que le habían contado sobre ella era absolutamente cierto. Conforme se acercaba el clima había empeorado, las olas eran más furiosas y las nubes más negras. Pudo comprobar que no había una sola playa en toda la isla sino que estaba rodeada de acantilados. La ciudad estaba sucia, los edificios altos en su mayoría eran feos y estaban poco cuidados. La gente con las que se cruzó parecía malhumoradas, y maleducadas, caminando sin atender a nada más que a ellos mismos. Además al bajar del barco le habían recomendado que tuviera cuidado con su cartera pues había muchos ladrones por los alrededores.

Ahora, mientras esperaba a que saliera nuevamente el barco en dirección a su casa estaba satisfecho con el viaje que acababa de realizar. Ciertamente que aquella isla era el peor lugar del mundo. Pero gracias a su empeño, había visto como era un amanecer en su patria desde aquella isla. Sin duda el espectáculo más lindo del mundo. Y es que ese viaje le había hecho valorar lo que ya tenía y nunca supo apreciar... Que vivía en el paraíso. Fin. Casati, Julio (2013)

Anexo B: Ejemplo de encuesta aplicada para el diagnostico**LOS LIBERTADORES FUNDACION UNIVERSITARIA
ESPECIALIZACION EN PEDAGOGIA DE LA LUDICA
PROYECTO DE INVESTIGACION**

Estimado estudiante.

En el marco del proyecto de investigación para optar por el grado de especialistas en Pedagogía de la Lúdica, se hace necesario realizar un diagnóstico en referencia a los ejes o categorías abordados en el mismo, para lo cual les solicitamos responder las siguientes preguntas con la mayor honestidad posible. La información aquí recogida solo es pertinente en el contexto de la investigación, Gracias.

Escoge solo una respuesta la que más crees se acerca a tus posiciones.

1. ¿Te gusta la forma como tus profesores te enseñan en clase diariamente?
 - a) Mucho
 - b) Poco
 - c) Algunas veces
 - d) No me gusta

2. ¿Te sientes motivado y feliz durante las clases que recibes diariamente?
 - a) Siempre
 - b) Frecuentemente
 - c) Algunas veces
 - d) Nunca

3. ¿Cuáles de las siguientes situaciones te desmotivan más cuando estas en una clase?
 - a) Que te dicten todo el tiempo
 - b) Las malas condiciones físicas y logísticas del salón de clases.
 - c) El ruido constante
 - d) Los regaños y mal humor del profesor.

4. ¿Cuáles de las siguientes actividades te distraen más cuando estas en clase?
 - a) El celular
 - b) El ruido
 - c) Tus compañeros
 - d) Los problemas que enfrentan en tu casa.

5. ¿Crees que es importante para ti estar motivado para aprender mejor lo que te explica el profesor?
 - a) Muy importante
 - b) Importante
 - c) Poco importante
 - d) No es importante