

**La actividad lúdica como medio para elevar la motivación y la cohesión familiar en los
estudiantes de educación artística del grado séptimo**

Gustavo Adolfo Rojas Figueroa

Arquitecto

Trabajo presentado para obtener el título de Especialista en pedagogía de la lúdica

Director

Yesid Hernández Riaño

Doctor en educación

Fundación Universitaria Los Libertadores

Facultad de Ciencias Humanas y Sociales

Departamento de Educación

Especialización en pedagogía de la lúdica

Bogotá D.C., Septiembre de 2020

Resumen

En este proyecto se plantea una propuesta de intervención pedagógica con la cual se busca generar un impacto positivo en la actitud que presentan los estudiantes del grado séptimo de la Institución educativa Ciudad Córdoba de Cali hacia la actividad académica al interior de las clases del área de educación artística. La iniciativa parte de la observación de la población estudiada y se apoya en encuestas dirigidas a padres y/o cuidadores y a estudiantes con las cuales queda en evidencia el hecho de que uno de los factores más influyentes en el bajo nivel de interés en las clases por parte de los estudiantes es la falta de apoyo y acompañamiento asertivo por parte de sus familias. La propuesta de intervención se basa en la premisa del trabajo en familia, pero ese trabajo propuesto está mediado por la lúdica, por el juego, incluso por la gamificación que contempla asignación de puntajes lo cual hace más interesante la dinámica, las actividades se crean con la intención de generar disfrute, unión y empatía, como todos sabemos, la unión hace la fuerza, y es precisamente esa unión en familia la que termina por fortalecer las competencias de los estudiantes. Por otra parte, el trabajo en casa nos llama a la unión familiar, los estudiantes necesitan ayuda y la buscan en sus familiares, esa es la idea, generar acciones que fortalezcan la empatía, el trabajo en equipo. De esta manera, cuando el estudiante se siente acompañado, apoyado, impulsado, comienza a dar nuevos frutos, a participar, a interesarse en el proceso. La unidad principal de la sociedad es la familia y es allí donde se gestan los grandes cambios, es tarea de todos protegerla y fortalecerla.

Palabras claves: lúdica, motivación, familia, apoyo.

Abstract

In this project, a pedagogical intervention proposal is made, with which it is sought to generate a positive impact on the attitude of the seventh grade students of the Ciudad Córdoba educational institution of Cali, towards academic activity within the classes of the art education area. The initiative is based on the observation of the population studied and is supported by surveys directed at parents or caregivers and students, with which the fact that one of the most influential factors in the low level of interest in classes by the students, it is the lack of support and assertive accompaniment from their families. The intervention proposal is based on the premise of family work, but this proposed work is mediated by playfulness, by games, even by gamification that includes assigning scores, which makes the dynamics more interesting, the activities are created with the intention of generating enjoyment, union and empathy, as we all know, union is strength, and it is precisely that union as a family that ends up strengthening the students' skills. On the other hand, work at home calls us to family unity, students need help and they look for it in their relatives, that is the idea, to generate actions that strengthen empathy, teamwork. In this way, when the student feels accompanied, supported, encouraged, he begins to bear new fruits, to participate, to take an interest in the process. The main unit of society is the family and it is there that great changes take place, it is everyone's job to protect and strengthen it.

Keywords: playful, motivation, family, support.

Tabla de contenido

	Pág.
1. Problema.....	5
1.1 Planteamiento del problema	5
1.2 Formulación del problema	6
1.3 Objetivo	6
1.4 Justificación	7
2. Marco referencial	8
2.1 Antecedentes investigativos	8
2.2 Marco teórico	10
3. Diseño de la investigación.....	14
3.1 Enfoque y tipo de investigación	14
3.2 Línea de investigación institucional	14
3.3 Población y muestra	14
3.4 Instrumentos de investigación	15
4. Estrategia de intervención	16
4.1 Título de la estrategia: “Disfrutando el aprendizaje del arte en familia”	16
4.2 Esquema	16
4.3 Plan de acción	17
5. Conclusiones y recomendaciones	22
Referencias	24
Anexos.....	25

1. Problema

1.1 Planteamiento del problema

La institución educativa Ciudad Córdoba de la ciudad de Cali, está ubicada en la comuna 15, en el sector sur oriental de la ciudad, aunque está ubicada en una zona de estrato socioeconómico 3, atiende estudiantes de estratos 0, 1, 2 y 4 también debido a que en las cercanías o inmediaciones de la institución educativa, se encuentran desde invasiones como el sector del antiguo basurero y escombrera de Navarro hasta estudiantes provenientes de barrios del otro lado del canal CVC sur que divide al sur oriente del sur – sur de la ciudad. A nivel étnico, la institución educativa está catalogada por el gobierno municipal como institución etno-educativa en razón del alto porcentaje de estudiantes de origen afro. En este punto es importante recordar que la diáspora africana que llegó a nuestro continente bajo el yugo español de las cadenas de la esclavitud se afincó en el pacífico bajo la modalidad de lo que se llamaron los “cimarrones”, negros que huyeron de la esclavitud ocultándose en diversas partes del territorio que hoy es Colombia, una de esas partes fue el litoral pacífico. Esas comunidades ancestrales comienzan una nueva migración en 1971 cuando las obras de construcción de los escenarios deportivos de los sextos juegos panamericanos atraen hacia Cali la mano de obra de las comunidades negras, los negros acostumbrados a vivir en el “monte” no le ven problema a venirse a vivir al monte que rodeaba a Cali por aquella época atraídos por los adelantos tecnológicos, las nuevas construcciones y la vida citadina, así nacieron barrios como el que alberga nuestra institución educativa.

Hoy en día, la migración continúa, ahora por razones como la violencia ejercida por diversos grupos armados, la falta de oportunidades de formación y empleo en municipios como Buenaventura, Tumaco o Quibdó, la búsqueda de auxilios del gobierno, etc. Por otra parte, tenemos la diáspora venezolana que, aunque en su mayoría son personas que están de paso en la

ciudad, algunas familias se afincan en Cali y matriculan a sus hijos en las instituciones educativas para que hagan 1, 2 o 3 años de estudio y ver si siguen su trasegar hacia otras naciones del cono sur de américa latina. También encontramos entre nuestros estudiantes personas provenientes de raíces indígenas en su mayoría relacionadas con colonias nariñenses, mestizos y en minoría personas 100% caleñas. La actividad económica predominante es el comercio informal, es decir la proliferación de negocios que no pagan impuestos ni cuentan con los registros legales para su funcionamiento, entiéndanse, restaurantes, salones de belleza, misceláneas, etc. La gran mayoría de las familias son disfuncionales monoparentales y en muchas ocasiones las personas encargadas del cuidado de los niños son los abuelos. Centrándonos en el grado séptimo, la mayoría de estudiantes son afro, algunos venezolanos y el resto son mestizos, la mayoría de familias pasan por dificultades económicas. En medio de esta situación, en las clases de arte (artes plásticas) y en el entorno general de la institución educativa se observa con preocupación cómo el desinterés y la apatía se han tomado la cotidianidad de la institución educativa.

1.2 Formulación del problema

De acuerdo al planteamiento anterior, la pregunta es: ¿Cómo lograr a través de la lúdica, que los estudiantes del grado séptimo de la institución educativa Ciudad Córdoba de Cali se integren con sus familias, se sientan apoyados y eleven el interés por las clases de educación artística?

1.3 Objetivo

El objetivo es diseñar una estrategia lúdica que contribuya a que los estudiantes del grado séptimo, se sientan apoyados por sus familias y eleven su motivación hacia la clase de educación artística.

1.4 Justificación

Este problema de la apatía no es un problema solo del área de educación artística, tampoco solo de nuestras jornadas o sedes, se trata de un problema generalizado que ha llevado incluso a que existan ordenes de las directivas de la institución educativa de que no se le califique a ningún estudiante con notas por debajo de 2.0 (con escala valorativa de 0 a 5) para evitar la “mortandad” de alumnos al cierre de cada periodo académico, y es que los estudiantes lo saben y se sienten más tranquilos porque piensan que su nota no bajará de 2.0 y se vuelve un círculo vicioso de mantener unas notas infladas y unos estudiantes cada vez más apáticos. A todo esto sumemos el hecho de que los familiares de los estudiantes o sus cuidadores poco o nada se interesan en el proceso formativo de los estudiantes, es decir, no se vinculan, no se interesan, no acompañan y mucho menos se comprometen con apoyar a los estudiantes. Los estudiantes del grado séptimo al igual que los demás estudiantes de la institución educativa tienen muchas potencialidades desde el punto de vista artístico y cultural, siempre se menciona a nivel del cuerpo docente que una de las fortalezas de los estudiantes son precisamente sus habilidades artísticas, especialmente hacia la danza y las artes plásticas, es por eso que esta herramienta es una ventaja a la hora de abordar el tema. Por otra parte, se tiene la imperiosa necesidad de recobrar el interés, incrementar la participación y elevar la autoestima del estudiantado, al tiempo que se una con su familia, la unión hace la fuerza y cuando el estudiante se siente acompañado y apoyado rinde más, responde mejor, con miras a que este desarrollo personal los lleve a elevar su desempeño académico y de esta forma evitar la contrariedad de las altas cifras de estudiantes que pierden o tienen riesgo de perder el año lectivo.

2. Marco referencial

2.1 Antecedentes investigativos

En primera instancia tenemos el trabajo titulado “La Lúdica como medio para motivar el aprendizaje a través del Arte en las niñas del grado segundo de la Institución Educativa Cristo Rey de Dosquebradas”. (Quintero Ospina, 2016). En este trabajo presentado para obtener el título de especialista en pedagogía de la lúdica, para la autora explora las maneras de lograr que, a través de clases lúdicas, las estudiantes desarrollen aprendizajes significativos en los que ellas sean protagonistas y participes de esa construcción de conocimiento en la que se convierten las clases. En este trabajo se aborda la temática de la motivación en las clases, se entiende que un estudiante que se encuentra bebidamente motivado entregará lo mejor de sí mismo en el devenir de las actividades diarias en el aula, por lo contrario, un estudiante que carece de motivación presentará continuos bloqueos ante su propio proceso, generando así una situación en la que el rendimiento académico saldrá duramente golpeado. Ante esta situación la autora plantea la posibilidad y el potencial que representa el uso adecuado de la lúdica integrado con las artes como estrategia para lograr que los estudiantes disfruten de las actividades académicas. En sus conclusiones, la autora afirma la falta de compromiso, acompañamiento y apoyo por parte de los padres de los estudiantes es crucial en su bajo desempeño académico, también que en su mayoría, los docentes de su institución educativa prefieren las clases tradicionales del modelo catedrático, lo cual hace menos interesantes las clases para los estudiantes.

Como segundo referente está el trabajo titulado “El deporte, el arte y la recreación como estrategia pedagógica para minimizar el bajo rendimiento académico”. (Pérez López, 2016). En este trabajo presentado para obtener el título de especialista en pedagogía de la lúdica, la autora se dedica a analizar los aspectos o factores que inciden en el bajo rendimiento de los estudiantes y

plantea estrategias que lo mitiguen desde el uso de la lúdica. La finalidad es mejorar el ambiente de aprendizaje de tal manera que el mismo estudiante se interese por usar de una mejor manera su tiempo libre integrando actividades que le dejen un bagaje positivo en términos de valores. En su análisis la autora hace especial énfasis en la importancia del papel de la familia en el proceso formativo de los estudiantes (página 41).

En tercer lugar pero no menos importante, sino tal vez el referente más significativo, está el trabajo titulado: “Cosechando felicidad: La lúdica y el juego en la crianza asertiva y afectiva”. (Granados Rodríguez & Zea Ávila, 2019). En este trabajo presentado para obtener el título de especialistas en pedagogía de la lúdica, las autoras se concentran en buscar que la familia retome su papel fundamental de apoyar, acompañar, valorar y reparar cuando haya lugar a ello. En este sentido, el tema de mejorar la convivencia y el trato entre los cuidadores (familia) y los estudiantes cobra la mayor relevancia y es precisamente a través de la lúdica que familia y estudiantes se encuentran en torno a actividades que los acercan. En sus conclusiones las autoras exponen el hecho de que la falta de tiempo de calidad en familia con los estudiantes es determinante directo en su desempeño académico y en el interés que ellos demuestran hacia su propio proceso formativo. Argumentan las autoras que uno de sus mayores logros con su estrategia fue que las familias dedicaran al menos una hora diaria a compartir con los estudiantes en torno al juego, la lectura y la lúdica. Con las actividades que propusieron consiguieron mejorar la comunicación al interior de la familia fortaleciendo los vínculos afectivos, en medio de acciones que generan satisfacción, alegría y disfrute. Todo esto redundó en una mejora del rendimiento, de la participación y el desempeño escolar en los estudiantes intervenidos.

Por último, está el trabajo en habla inglesa titulado: “The Impact of Parent Involvement Practices in Special Education Programs”. (Bilal A., 2015) En este proyecto del programa de

estudios en liderazgo y administración de la educación de la universidad estatal de Saint Cloud en Minnesota, Estados Unidos, el autor se centró en el papel o el rol de la familia, sea cual sea su composición, en las prácticas educativas que se llevan a cabo de manera cotidiana. El autor decidió basarse en la percepción que tienen los directivos y coordinadores docentes acerca de esta temática. Los estudios arrojaron resultados concluyentes acerca de la importancia del apoyo familiar en la toma de decisiones del estudiante así como en el estudio en casa y la comunicación intrafamiliar. Los conceptos más relevantes de este estudio en relación al planteamiento del presente trabajo tienen que ver con la necesidad de fortalecer los vínculos familiares y como lo lograron a partir del uso de las TIC, donde la educación “online” juega un papel preponderante.

2.2 Marco teórico

Como primera medida y eje central en el presente proyecto, está la concepción de la lúdica como herramienta para lograr en familia una crianza adecuada mediada por el disfrute, la diversión y el esparcimiento, en este sentido (Cuervo Martínez, 2010) plantea que la lúdica es una necesidad del ser humano y que de su desarrollo armónico depende en gran medida su evolución como ser integral, en este sentido, se debe proporcionar a las familias las herramientas para que puedan llevar a cabo la tarea de incluir la lúdica en sus hábitos diarios, en el compartir cotidiano. Muchas actividades que anteriormente se hacían en familia dejaron de practicarse: leer cuentos antes de dormir, contar historias de terror en medio de la noche, practicar algún juego de mesa apostando las monedas que quedaron del día, etc., eran experiencias que enriquecían a las personas en valores, en cariño y cuidado de los demás miembros de la familia.

En segunda instancia está la forma en que los autores (Abbott & Ryan, 1999) abordan el tema el constructivismo social de Lev Vygotsky cuando concibe el desarrollo del ser humano como un cumulo de experiencias que van aportando cada una su granito de arena en la construcción de la

persona, este proceso se lleva a cabo en el día a día y en él, las personas que interactúan con el sujeto, en este caso el estudiante, van aportando cada uno sus saberes, sus percepciones, sus formas de afrontar las cosas. Es decir, el ser humano es el fruto de la interacción con sus semejantes, especialmente los más cercanos (familia) quienes son los que ponen los ladrillos de aquel edificio llamado persona. Las modificaciones que la persona hace con base en sus experiencias son el cimiento de su aprendizaje, ahí está la importancia de la familia, de la convivencia intrafamiliar como núcleo de la sociedad.

En tercer lugar, la idea de crear entornos amables, espacios agradables de interacción en familia, donde se den experiencias gratificantes nos guía hacia la teoría de (Ausubel , Novank, & Hanesian, 1983), la cual plantea que se deben articular los conocimientos nuevos con los ya aprendidos para generar una conexión armoniosa con el acto pedagógico para que este sea realmente significativo, en este sentido es importante tener en cuenta este postulado toda vez que la familia debe adaptarse a las nuevas formas de comunicación, léase TIC (las nuevas tecnologías de la información y las comunicaciones), cambios en el léxico de los jóvenes, cambios en las estéticas estilos de las artes y de los lenguajes corporales y simbólicos. El aprendizaje será significativo en la medida en se conecte con el entorno, en la medida en que genere cohesión familiar y esa cohesión familiar retroalimente al estudiante y lo prepare para nuevos y más sofisticados retos en su vida cotidiana.

En cuarta instancia está el postulado que manifiesta que el aprendizaje es un proceso tanto cognitivo como motivacional, (Gonzalez, 1996), es decir, que cuando se trata de abordar una problemática de bajo rendimiento académico, con pérdidas de años lectivos, deserción escolar, etc., como aspectos asociados a la problemática, no solo se debe ver el problema como algo meramente cognitivo, no señores, también existe la necesidad de abordar la problemática desde un

punto de vista motivacional. La motivación es importante para que el aprendizaje sea significativo, pero la motivación en sí puede ser algo de carácter subjetivo que hay que entrar a analizar en la individualidad de cada sujeto.

Como quinto elemento de este marco teórico, se trae a colación a un autor que apoya lo anteriormente expuesto, (Tapia, 1991) en el sentido de afirmar que la motivación es un elemento indispensable para el proceso de enseñanza – aprendizaje, aquí juegan un papel importante los gustos, los intereses, y la curiosidad, por esa razón los estudiantes motivados aprenden de una manera más rápida y eficaz. Motivar es preguntarse qué le interesa al estudiante, que le llama la atención, que le causa curiosidad, que lo lleva a querer saber cada vez más acerca de un tema específico. La falta de motivación se convierte en una de las más importantes causas por la cuales los estudiantes pierden el año o se ven abocados a pasar trabajos para aprobarlos en último momento. Nuevamente se pone de manifiesto que un estudiante motivado es un tren que marcha solo (sin que nadie lo tenga que empujar) por los rieles del conocimiento.

Para terminar, se hace referencia a la importancia que tiene el arte en los procesos escolares, en este sentido se trae a memoria el planteamiento de (Lowenfeld & Brittain, 1957) quienes expusieron que la educación mediada por el arte comprende un equilibrio entre el intelecto y las emociones dado que lleva al ser humano a construir una vida llena de armonía, de creatividad, de acción intelectual, estas cualidades hacen que la persona sea más sensible ante los demás, es decir, ante las necesidades, gustos, preocupaciones o presiones de sus congéneres. La vivencia del arte comprende en sí misma no solo un acto de disfrute estético, sino también una forma de expresión que se convierte en su forma alternativa de decir las cosas, es decir, que por ejemplo, ante una agresión, la respuesta tal vez sea otra agresión pero si estamos en un entorno mediado por el arte, quizás la respuesta alternativa sea de carácter netamente simbólico, algo como hacer una pintura

abstracta, escribir una canción o un poema. El arte es en si la expresión humana por excelencia, es todo aquello que el ser humano hace porque lo hace más humano, en ese sentido, el arte en la escuela nos deja ver que hay otras formas de decir las cosas, sin necesidad de recurrir a la violencia o a viejas maneras de confrontación, expresar lo que sentimos y leer las expresiones de los demás abre un abanico de posibilidades.

3. Diseño de la investigación

3.1 Enfoque y tipo de investigación

El enfoque de la presente propuesta de intervención es cualitativo toda vez que busca describir y nombrar cualidades de la situación del grupo de análisis y plantear una estrategia que permita mejorar dichas condiciones. El tipo de investigación es eminentemente descriptivo porque se circunscribe a la narración de una serie de condiciones que se pretenden intervenir a través de una estrategia.

3.2 Línea de investigación institucional

De acuerdo a los énfasis institucionales propuestos por la Fundación Universitaria Los Libertadores, la línea de investigación adoptada para el presente proyecto es la de “Evaluación, aprendizaje y docencia” que maneja tres aspectos principales: la evaluación, el aprendizaje y el currículo, los cuales son sumamente importantes en el abordaje de las problemáticas de la educación en la actualidad. En este orden ideas la evaluación es una herramienta de uso constante para identificar fortalezas y debilidades con el fin de hacer los ajustes pertinentes en el proceso formativo. La reflexión sobre el quehacer diario de la docencia es la base sobre la cual se apoya este modelo, de ahí que la evaluación, el aprendizaje y el currículo sean objeto de ajuste permanente en la búsqueda por mejorar de manera continua y compartir ese nuevo conocimiento. En este sentido esta línea de investigación se adapta al objetivo del presente proyecto.

3.3 Población y muestra

La población en cuestión es el grado séptimo de la Institución educativa Ciudad Córdoba de Cali, este grado está compuesto por tres grupos de 35 estudiantes, los cuales tienen edades que oscilan entre los 12 y los 14 años, en su mayoría provienen de familias monoparentales pertenecientes a los estratos socioeconómicos 2 y 3. Se trata de estudiantes con amplias falencias

en lo que respecta al apoyo familiar pero también con grandes habilidades artísticas e incluso culturales. La muestra seleccionada corresponde a un promedio de 10 estudiantes del grado 7-2 los cuales cuentan con conexión a internet, lo cual es indispensable toda vez que la estrategia planteada requiere el uso de herramientas TIC para su implementación y desarrollo.

3.4 Instrumentos de investigación

De acuerdo al grado de alfabetización de presenta el grupo seleccionado como muestra, es decir, los 10 estudiantes del grado 7-2, el instrumento de investigación seleccionado es la encuesta. Se hará una encuesta de diagnóstico compuesta por cinco preguntas dirigida a los estudiantes (ver anexo A), que tendrá por objetivo identificar y validar la necesidad de realizar la intervención. La misma encuesta se direccionará a los padres o acudientes de los estudiantes con preguntas preparadas para ellos (ver anexo B) y tendrá el mismo objetivo. El seguimiento se hará a través del desarrollo de las actividades propuestas en la estrategia de intervención, las cuales se irán registrando en la plataforma informática del maestro. Finalmente, al terminar las actividades de la estrategia, la evaluación se llevará a cabo a través otras dos encuestas de 5 preguntas, una para padres o acudientes (ver anexo C) y otra para los estudiantes (ver anexo D) y tendrán como objetivo medir el impacto de la implementación de la estrategia. Los resultados deberán ser analizados y tabulados. El mecanismo de aplicación de todos los anteriores instrumentos es a través del uso de las TIC, porque las encuestas serán enviadas en forma de formulario ya sea a los estudiantes o a los acudientes o padres, quienes deberán diligenciarlas y enviarles de regreso al maestro vía internet.

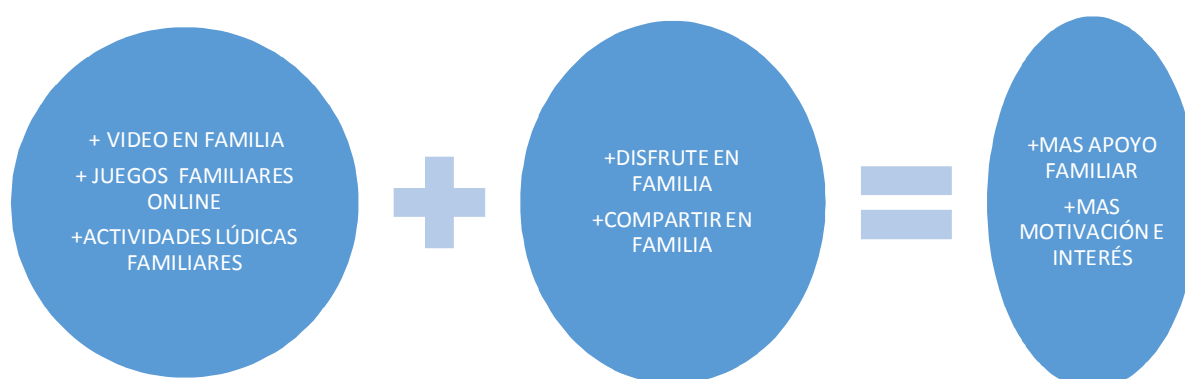
4. Estrategia de intervención

4.1 Título de la estrategia: “Disfrutando el aprendizaje del arte en familia”

Esta estrategia busca enseñar los principios básicos de una de las vanguardias artísticas más importantes del siglo XX como es el "Cubismo" a estudiantes del grado séptimo de la Institución Educativa Oficial Ciudad Córdoba de la ciudad de Cali. Dado que una de las mayores problemáticas identificadas en el estudiantado es la apatía, la falta de interés asociado a la falta de acompañamiento familiar, busco lograr que los estudiantes se interesen más en las actividades del área de educación artística al mismo tiempo que disfruten, comparten y sienten el apoyo familiar en el momento en que desarrollen las actividades propuestas (se plantea un trabajo para desarrollar en dos semanas lectivas) en el que familia y estudiante unen esfuerzos para desarrollar actividades lúdicas a través del uso de recursos virtuales interactivos tales como la video conferencia, el video en familia, el juego online en familia (gamificación) y la actividad lúdica familiar. La evaluación será constante a lo largo de la estrategia y se hará registro y seguimiento a través de la plataforma classroom.

4.2 Esquema

Diagrama de operación de la estrategia



Fuente: Elaboración propia

4.3 Plan de acción

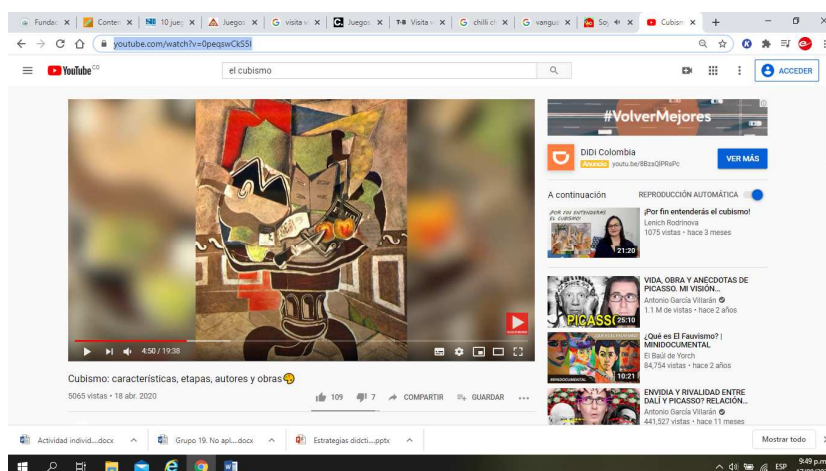
Tabla resumida de para la aplicación de la estrategia

<p>Objetivo:</p>	<p>Debido a la necesidad de innovar y atraer el interés de los estudiantes hacia el área de educación artística, se planteó esta estrategia que busca crear una secuencia didáctica que se disfrute en familia, se va a enseñar un tema, pero también se tendrá una excusa para unir al estudiante con su familia alrededor de la lúdica mediada por las TIC.</p>
<p>Grado</p>	<p>Grado séptimo. Población con conectividad</p>
<p>Contenidos Pedagógicos y Didácticos:</p>	<p>El cubismo</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. La abstracción y el cubismo. 2. La composición y el cubismo. 3. El color en el cubismo <p>Competencia básica: Identificar las características principales del cubismo; interpretativa: diferenciar y leer el lenguaje cubista; argumentativa: explicar la simbología del cubismo; propositiva: plantear un ejercicio cubista autónomo.</p>
<p>Escenario:</p>	<p>Estructura de la secuencia didáctica:</p> <p>Inicio: Actividad # 1, se propone es un encuentro virtual en el que por medio de un juego en línea (primer elemento de gamificación) se crea expectativa y se despierta el interés de los estudiantes frente al tema al mismo tiempo que se indaga por los conocimientos previos que se tienen del tema. Cada estudiante intenta formar una composición al tiempo que la va explicando, esta composición debe ceñirse a los preceptos del cubismo. Cabe aclarar que esta clase va después de la clase que explica el origen de las vanguardias artísticas del siglo XX. En este punto los recursos son humanos (estudiante y familia), virtuales (el video) e informáticos (computador o Smart-tv). Evidencia que debe entregar el estudiante: asistencia virtual classroom.</p> <p>Desarrollo: Actividad # 2, consiste en enviar un link a cada estudiante que lo dirige a un video que de manera creativa y entretenida lo sumerge en el mundo del cubismo, profundizando en sus características y principales artistas. Este video debe verse en familia y se deberán entregar evidencias del hecho. En este punto el recurso también es humano, virtual e informático. Evidencia que debe entregar el estudiante: Foto de la familia viendo el video.</p> <p>Actividad # 3, se plantea una visita virtual a un museo en el que se exponen obras cubistas, esta visita se realiza a través de una plataforma digital donde se pueden apreciar increíbles obras de arte desde la comodidad de la casa y en familia.</p>

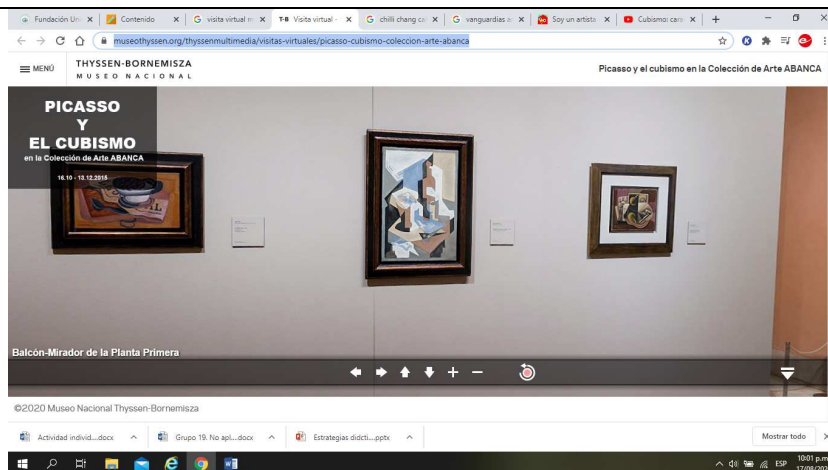
	<p>El artista invitado: el español Pablo Picasso. Este paso busca explorar la parte de la contemplación del arte, la capacidad de observar. Evidencia que debe entregar el estudiante: Foto de la familia haciendo el recorrido virtual por el museo.</p> <p>Actividad # 4 comienza el núcleo de la estrategia y consiste en el desarrollo de un juego en línea (segundo elemento de gamificación), este juego se elige porque por medio de la ludoterapia en casa, le permitirá al estudiante aprender divirtiéndose en familia, estrechando lazos, uniendo al núcleo de la sociedad, en el que el estudiante y su familia compiten en un torneo de preguntas que de responderse de manera acertada otorgan a los concursantes un determinado puntaje, la sana competencia y la diversión serán el medio para ejercitar el conocimiento. En este punto el recurso también es humano, virtual e informático. Evidencia que debe entregar el estudiante: el pantallazo final de la plataforma en el que figuran los puntajes de todos los participantes.</p> <p>Cierre: Actividad # 5 que es de carácter familiar en la que cada integrante de la familia debe buscar entre sus pertenencias tres objetos o materiales los cuales se reunirán y servirán para elaborar una composición cubista libre (a manera de collage 3D). A esta obra deberá asignársele un nombre y deberá registrarse debidamente a través de una ficha técnica (información básica de una obra como título, formato, material, etc.). Evidencia que debe entregar el estudiante: Una foto o video de la familia haciendo el trabajo y otra del resultado final. Este producto se constituye entonces en la evaluación final de la estrategia, sin embargo, la evaluación ha sido continua, ya que cada paso influye en este resultado.</p>
<p>Mediación-Recursos:</p>	<p>Físicos: los elementos usados por los participantes en la actividad # 5, pueden ser materiales como cartulina, temperas, plastilina, textiles, etc., u objetos como tablas, cajas, vasos, reglas, etc.</p> <p>Virtuales: en la actividad # 1, se plantea el uso de la página https://arbolabc.com/juegos-de-colores/artista-cubista asociada a la plataforma classroom, este recurso permite que los estudiantes por turnos intenten crear una composición cubista bajo la supervisión del maestro.</p>



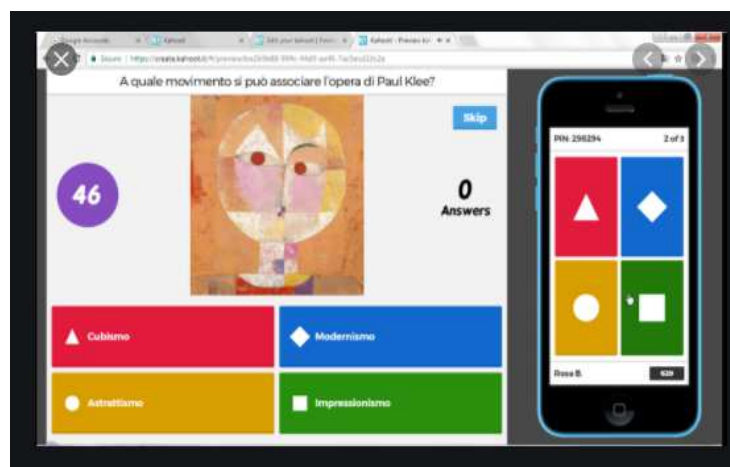
En la actividad # 2, se plantea la visualización en familia del video “El Cubismo: características, etapas, autores y obras”. Crispetas y gaseosa para ver este video presente en la plataforma YouTube <https://www.youtube.com/watch?v=0peqswCkS5I> Este paso le permite al estudiante ser el monitor de su propia familia y guiar el proceso de visualización del video.



En la actividad # 3, se plantea una visita familiar al museo para ver obras de arte cubistas, en este caso del pintor pablo Picasso, la plataforma es la siguiente: <https://www.museothyssen.org/thyssenmultimedia/visitas-virtuales/picasso-cubismo-coleccion-arte-abanca>

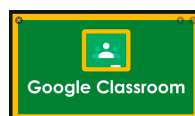






En la actividad # 4, se trata del desarrollo de un juego en línea, el cual se realiza de manera grupal (en familia), recurso que se toma de la plataforma Kahoot.it. Esta plataforma permite que todos los integrantes de la familia se unan alrededor de un juego de puros en el cual cada uno debe responder un cuestionario de 20 preguntas de varían en complejidad siendo las más complejas las ultimas que son las que se deben responder cuando ya se está terminando el tiempo. Las preguntas son acerca del cubismo



Otros elementos que desee agregar a la propuesta:

Toda la secuencia pedagógica queda registrada a través de la plataforma “Classroom” de la suite de Google, donde para cada estudiante se van registrando sus evidencias y sus evoluciones y se van asignando sus correspondientes valoraciones.



Rúbrica de evaluación	Bajo	Básico	Alto	Superior
				
	No ha cumplido con la realización de las actividades propuestas	Ha cumplido parcialmente con la realización de algunas de las actividades propuestas	Ha cumplido adecuadamente con la mayoría de las actividades propuestas	Ha cumplido satisfactoriamente con todas las actividades propuestas

La evaluación planteada es holística (integral), es permanente porque a lo largo del proceso se tienen en cuenta los avances, lo que promueve una mejora continua, es flexible en tanto que considera el ritmo de cada estudiante (personalizante) y es cooperativa puesto que promueve el trabajo en equipo (familia).

Fuente: Elaboración propia

5. Conclusiones y recomendaciones

Concluyo con la frase que menciono en el resumen, la unión hace la fuerza. Un estudiante que se siente solo, que siente que a su familia no le interesa su proceso formativo tiene unas posibilidades muy bajas de tener un rendimiento académico bueno. El acompañamiento familiar es un factor que fortalece la resiliencia del estudiante, le da más herramientas para enfrentarse a los problemas de la vida diaria. La razón es muy sencilla, es la familia la que le entrega al estudiante sus valores, conocimientos y ejemplo para que a él le sirvan para crear su propio esquema de acción, si esas herramientas son pobres así mismo serán las actitudes del estudiante. En este sentido la estrategia planteada genera unos espacios en los cuales la familia primero que todo se encuentra, segundo se une, y tercero se divierte, y en esta interacción armoniosa y lúdica la familia encuentra otra manera de ser familia, encuentra que hay otras maneras de compartir el tiempo y la existencia para generar valores, habilidades y competencias, pensamiento divergente, es una construcción de familia. La reflexión continua sobre el quehacer docente es una de las grandes enseñanzas de este trabajo, como docentes debemos estar haciendo análisis y ajustes sobre la marcha, quizás no haya tiempo para los formalismos de un trabajo escrito bajo normas APA, pero si habrá en la mente una actividad de análisis y mejora constante, identificando problemáticas y apoyándonos en nuestras sólidas bases teóricas para lanzarnos a realizar intervenciones que rendirán sus frutos. A nivel investigativo hemos ganado grandes fortalezas y ahora tenemos una secuencia clara acerca de cómo abordar una problemática y desmenuzarla para encontrar la mejor forma de intervenir en un entorno con la herramienta por excelencia que es la lúdica, nuestra aliada para atraer, para innovar, para hacer que nuestras clases se disfruten. Una clase disfrutada vale más que mil clases soportadas. Son aquellos buenos recuerdos los que perduran, los demás, nuestro cerebro está tan bien equipado que los borrará por defecto. Es importante recomendar entonces que en nuestras

planeaciones académicas y curriculares tengamos siempre presente como eje transversal a la familia, para nadie es un secreto que la familia está siendo duramente atacada, existe un propósito oscuro de acabarla por todos los medios pero desde la academia tenemos el deber de tratar de fortalecerla porque de ella depende que nuestros estudiantes tengan un asidero para salir adelante, la descomposición social que arrastra al ser humano contemporáneo debe encontrar su talanquera en la escuela, todo lo que hagamos para propiciar espacio de encuentro y disfrute en familia le entregan al estudiante las herramientas que el necesita, y si no es el la familia que la halle, entonces ¿dónde?, ¿En la esquina?, ¿con los amigos?. El proceso vivido con la elaboración del presente PID sin dudas nos hace más competentes, más idóneos y más humanos. Gracias.

Referencias

- Abbott, J., & Ryan, T. (1999). Constructing Knowledge, Reconstructing Schooling. *Education leadership*, 66-69.
- Ausubel, D. P., Novank, J. D., & Hanesian, h. (1983). *Psicología educativa: un punto de vista cognoscitivo*. Mexico: Trillas.
- Bilal A., D. (2015). *The Impact of Parent Involvement Practices in Special Education Programs*. Minnesota.
- Cuervo Martínez, Á. (2010). Pautas de crianza y desarrollo socioafectivo en la infancia. *Diversitas: perspectivas en psicología*, 111-121.
- Gonzalez, C. (1996). *La motivacion hacia el aprendizaje en la adolescencia y su incidencia en las dificultades de aprendizaje*. <https://es.scribd.com/document/202216204/La-Motivacion-Hacia-El-Aprendizaje-en-La-Adolescencia-y-Su-i>.
- Granados Rodriguez, J. A., & Zea Ávila, k. B. (2019). *Cosechando felicidad: La lúdica y el juego en la crianza asertiva y afectiva*. Bogotá.
- Lowenfeld, V., & Brittain, W. (1957). *Desarrollo de la capacidad creadora*. Buenos Aires: Paidós.
- Pérez López, L. J. (2016). *El Deporte, el Arte y la Recreación Como Estrategia Pedagógica para Minimizar el Bajo Rendimiento Académico*. Bogotá.
- Quintero Ospina, A. M. (2016). *La Lúdica como medio para motivar el aprendizaje a través del Arte en las niñas del grado segundo de la Institución Educativa Cristo Rey de Dosquebradas*. Bogotá.
- Tapia, J. (1991). *Motivacion y aprendizaje en el aula: cómo enseñar a pensar*. Madrid: Santillana.

Anexos

Anexo A. Encuesta de diagnóstico dirigida a estudiantes

Nombre completo:		
Marca con una equis SI o No de acuerdo a tu opinión	SI	NO
¿Consideras que las clases de artes pueden ser más interesantes y dinámicas?		
¿Crees que si tu familia te apoya más, puede irte mejor en los trabajos de arte?		
¿Crees que mejorando la comunicación en familia mejora tu nivel académico?		
¿Piensas que a través del juego las clases de artes pueden ser más interesantes?		
¿Te gustaría tener clases de arte más activas y que involucren a tu familia?		

Anexo B. Encuesta de diagnóstico dirigida a padres o acudientes

Nombre del acudiente:		
Nombre del estudiante:		
Marque con una equis SI o No de acuerdo a tu opinión	SI	NO
¿Considera que una clase innovadora e interesante puede mejorar el desempeño del estudiante?		
¿Cree que el apoyo familiar puede hacer que el estudiante mejore su desempeño en artes?		
¿Piensa usted que mejorando la comunicación en familia le ayuda al estudiante a tener mejores herramientas para enfrentar la vida?		
¿Considera que involucrar el juego en las clases puede lograr que éstas sean más interesantes?		
¿Es correcto afirmar que las actividades escolares divertidas en familia fortalecen al estudiante?		

Anexo C. Encuesta de evaluación dirigida a estudiantes

Nombre completo:		
Marca con una equis SI o No de acuerdo a tu opinión	SI	NO

¿Te pareció más atractiva y dinámica la clase de arte?		
¿Crees que con el apoyo de tu familia te fue mejor en la clase de arte?		
¿Crees que al comunicarte más con tu familia tienes más posibilidades de mejorar académicamente?		
¿Crees que a través del juego sirvió hacer más interesante la clase?		
¿Te gustó involucrar a tu familia en las actividades?		

Anexo D. Encuesta de evaluación dirigida a padres o acudientes

Nombre del acudiente:		
Nombre del estudiante:		
Marque con una equis SI o No de acuerdo a tu opinión	SI	NO
¿Considera que esta actividad innovadora puede mejorar el desempeño del estudiante?		
¿Cree que el acompañamiento que le brindó a su acudido puede hacer que mejore su desempeño en artes?		
¿Piensa usted que este mejoramiento en la comunicación familia le ayuda al estudiante a tener mejores herramientas para enfrentar la vida?		
¿Considera que esta clase que involucró el juego y la familia, fue más interesante?		
¿Piensa usted que estas actividades escolares divertidas en familia generan fortalezas en el estudiante?		