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.

Trabajo Presentado Para Obtener El Título de Especialista en Pedagogía de la Lúdica

Fundación Universitaria los Libertadores

Ángela María Quintero Ospina

Enero 2016.

Resumen

Un estudiante motivado desarrollará una actitud positiva que le permitirá aprender mejor, mientras que un estudiante ansioso y poco motivado creará un bloqueo metal que interferirá notoriamente en su aprendizaje. En el presente proyecto se tiene en cuenta esta premisa y su vínculo con la práctica docente para aplicar las actividades lúdicas como desarrollo de la motivación en clase.

Por otra parte es importante señalar que una educación en la creatividad y en las artes ofrece gran cantidad de ventajas pues a través de ellas se puede lograr que los educandos desarrollen aspectos de su personalidad de una manera lúdica, significativa y al mismo tiempo divertida, convirtiéndolos en los protagonistas de su propio aprendizaje y no sólo en consumidores de conocimientos, pues aprenden haciendo las actividades que más les gusta: jugar, dibujar, pintar, cantar. Algo de creatividad e imaginación, y unos minutos de esparcimiento, logran una clase dinámica y motivadora.

Palabras claves: Lúdica, artes, motivación, aprendizaje, pedagogía, trabajo en grupo, dinámica de integración.

Abstract

A motivated student will develop a positive attitude that will allow you to learn better, while a student anxious and little motivated will create a locking metal that will significantly interfere with their learning. In this project you consider this premise and its link with the teaching practice to apply class leisure activities such as development of motivation.

On the other hand it is important to point out that an education in creativity and the Arts offers many advantages because through them can be that learners develop aspects of his personality in a fun, meaningful way and at the same time fun, making them the protagonists of their own learning and not just consumers of knowledge, because you learn by doing activities that they most like: play, draw, paint, sing. Some creativity and imagination, and a few minutes of entertainment, manage a class dynamic and motivating.

Key words: Ludica, crafts, motivation, learning, pedagogy, group work, dynamics of integration.

Tabla de contenido

Lista de tablas

Lista de gráficos

Capítulo 1

Problema

1.1. Planteamiento del problema.

En el aula de grado Segundo C de la Institución Educativa Cristo Rey se observan niñas demasiado inquietas y sin ninguna motivación, que presentan dificultades para adaptarse y participar en las distintas situaciones sociales y de aprendizaje como también falta de atención y mal comportamiento lo que dificulta el trabajo general en la clase. Así mismo se puede observar en ellas, gran dificultad para mantener la atención en un solo estímulo o actividad y por lo consiguiente presentan deficiencias de desempeño en sus actividades a pesar de ser niñas inteligentes, pues pierden rápidamente el interés por todas las actividades que comienzan, se desconcentran y no retienen los contenidos de lo que se explica.

1.2. Formulación del problema.

¿Es posible mejorar la motivación hacia el aprendizaje mediante la lúdica y el arte en las niñas del grado segundo del Colegio Cristo Rey de Pereira.

1.3 Justificación

El proyecto sobre La Lúdica y el Arte como medios para despertar el interés por el aprendizaje es útil, puesto que no solo enfoca una de las necesidades más urgentes que se presentan en la institución, sino que además tiene relevancia pedagógica puesto que aborda el proceso de enseñanza a partir de estrategias lúdicas por medio de las actividades artísticas como

integradoras en todas las áreas del currículo, además de mejorar la convivencia y la comunicación por medio del trabajo en grupo.

El presente proyecto es interesante en cuanto que permite hallar en la escuela modos alternativos en la orientación del proceso de enseñanza-aprendizaje tomando la Lúdica y el Arte como eje integrador de todas las asignaturas de modo que los estudiantes puedan aprender haciendo lo que más les llama la atención, como son las manualidades.

El hecho de integrar a todas las áreas del currículum alrededor de lúdica y el arte, le imprime al proyecto una característica innovadora puesto que tanto la Lúdica como el Área de Artística guardan una gran relación con las demás áreas del conocimiento y despiertan en las niñas su capacidad creadora que debe hallarse presente en todos los ámbitos curriculares y constituye un referente teórico para los docentes que ejercen en la institución, pues se propone un enfoque novedoso que conducirá a otras formas de enseñar.

1.4. Objetivos.

1.4.1. Objetivo General.

Determinar el aporte de la lúdica y las artes en el mejoramiento de la motivación hacia el aprendizaje, en las niñas del grado segundo C de la Institución Educativa Cristo Rey en el municipio de Dosquebradas.

1.4.2. Objetivos Específicos.

- Determinar cuál es el nivel de motivación derivado de la falta de interés y atención en las estudiantes del grado Segundo C mediante la observación directa y el diario de campo.
- Diseñar y aplicar una estrategia metodológica basada en la lúdica y el arte para mejorar el interés y la atención de las estudiantes del grado segundo de la Institución Educativa Cristo Rey de Dosquebradas.
- Establecer los cambios en el interés y la atención de las estudiantes del grado segundo de la Institución Educativa Cristo Rey de Dosquebradas, derivados de la aplicación de una estrategia metodológica basada en la lúdica y el arte.

Capítulo 2.

Marco de referencia

2.1. Marco Contextual.

La Institución Educativa "Cristo Rey", donde se realiza el presente estudio, está ubicada en el noroeste del municipio de Dosquebradas, departamento de Risaralda, calle 67 N° 1801 teléfono 3395877, Barrio La Capilla; con resolución de aprobación N° 2452 de marzo 22 de 1985. Su modalidad es Académica con énfasis en Humanidades en los niveles de Preescolar, Básica primaria y secundaria y media en sus jornada diurna mañana y tarde, de naturaleza oficial y carácter femenino. Se inició el 16 de febrero de 1953 con 212 estudiantes, un directivo, 3 educadores y 4 grupos desde grado primero hasta tercero de primaria. Actualmente cuenta con 1482 estudiantes, en las jornadas de la mañana y la tarde, distribuidos en 38 grupos; 3 directivos docentes, 41 educadores y dos administrativos: un celador y una señora de oficios varios con nombramiento oficial. La Población estudiantil proviene de los estratos bajos, 1 y 2. En el sector se presentan problemas de drogadicción, violencia intrafamiliar, inseguridad, desplazamiento, problemas psico-afectivos, maltrato infantil, abuso sexual, prostitución y problemas neurológicos que generan discapacidades de orden cognitivo, motor, comunicativo, desnutrición y problemas de analfabetismo, entre otros.

2.2. Antecedentes

2.2.2. Antecedentes bibliográficos.

En esta categoría es importante el Proyecto Artístico Cultural denominado "El arte y la cultura un Mundo por descubrir" que se viene aplicando en la Institución Educativa Román

Gómez por la docente Myriam Giraldo O. (2013), que destaca la importancia del arte para el desarrollo cognoscitivo, socio-afectivo y psicomotriz de los niños. La investigación realizada mediante dicho proyecto se llevó a cabo con 47 niños de grado primero de la Institución Educativa Román Gómez y como conclusión se aplicó un plan del área de Lengua Castellana la cual se vinculó con las demás áreas mediante el uso de la lúdica como elemento motivador y la cultura como eje integrador para fomentar el gusto por la lectura.

Otro Proyecto Pedagógico Lúdico- Recreativo liderado por Erasmo Lagares (2011), tiene en cuenta la escasa aplicación del juego en las aulas de las instituciones educativas para el proceso de aprendizaje y propone una serie de actividades para fomentar la sana convivencia mediante la lúdica, la recreación y el juego entre todos los miembros de comunidad educativa. Este proyecto se fundamente en la necesidad de mejorar la convivencia e interacción de los estudiantes, que constantemente se ven inmersos en algunos brotes de agresividad e intolerancia, y trata de demostrar, que el juego y las actividades lúdicas son estrategias importantes para el manejo de la agresividad de los niños, mediante el aprendizaje de normas de conducta que lo orienten a su socialización, al aprendizaje de normas de convivencia y por lo tanto, a aceptar a los otros disminuyendo los niveles de resistencia, a integrarse sanamente con los demás y aprender a manejar los niveles de frustración, a través del juego..

2. 3. Marco Teórico

2.3.1. La Motivación.

Según González C. (1996), “Se puede afirmar que el aprendizaje se caracteriza como un proceso cognitivo y motivacional a la vez" Por lo tanto si se busca mejorar el rendimiento académico se deben tener en cuenta tener en cuenta tanto los aspectos cognitivos como los motivacionales**.**

En la práctica, es frecuente encontrar casos de estudiantes con las capacidades intelectuales necesarias para progresar en el sistema educativo pero que sin embargo tienen bajo rendimiento y el consiguiente fracaso escolar. Son niños y niñas de los que la mayoría de los profesores se quejan acerca del escaso interés que demuestran al realizar las actividades escolares, refiriéndose a ellos con la frase "puede pero no quiere", dando a entender que se trata de un problema motivacional.

De acuerdo con Tapia**,** (1991) "…la motivación es indispensable para el aprendizaje". Muchas investigaciones han mostrado que la motivación de los estudiantes está en relación directa con sus gustos e intereses. Por esta razón los estudiantes motivados aprenden con mayor rapidez y eficacia que aquellos que no lo están y la falta de ésta puede ser considerada como uno de los mayores obstáculos en el buen desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje. La motivación, en el caso de la enseñanza, es la estimulación de la voluntad de aprender; por esta razón no debe ser considerada como un método de enseñanza o una técnica, sino como un factor que debe estar presente durante el proceso de aprendizaje. La falta de motivación es señalada por este autor como: …"una de las causas primeras del deterioro y uno de los problemas más graves del aprendizaje sobretodo en la educación formal"

Tanto en el área formal como en la informal, se ha pensado que los individuos aprenden con más o menos facilidad gracias a sus capacidades innatas dejando de lado aspectos muy importantes como el interés, la motivación, el contexto, el momento, la forma de enseñar y otros, olvidando lo que da sentido al aprendizaje, es decir la motivación. Sin embargo en los últimos años se ha iniciado la tendencia a considerar el poder de la motivación como una de las causas que contribuyen a la interiorización de los aprendizajes de tal forma que contribuyan a mejorar las capacidades de los estudiantes. Ajello, (2003) expone: **"**En el plano educativo, la

motivación debe ser considerada como la disposición positiva para aprender y continuar haciéndolo de una forma autónoma" En este sentido Francisca Rosa Torres Pedrosa (2011), nos dice que es muy importante recordar que aunque la motivación nace dentro de la persona, hay condiciones externas que vienen en forma de estimulación y favorecen su presencia. Por lo tanto, se deben seguir algunas pautas que son muy útiles para estimular la motivación en el aprendizaje y por lo tanto la actitud del maestro en ella, resulta indispensable ya que debe conducir a las niñas a la seguridad del placer que siente al enseñar y conseguir que se sientan involucrados con su trabajo como docente. Es decir que la actitud del maestro es básica para despertar el interés y mantener la motivación en los estudiantes, usando estrategias que llamen su atención , planteando actividades en grupo para establecer relaciones entre ellos, darles mensajes positivos para fomentar su confianza y adaptar las actividades a la realidad. Al respecto, de acuerdo con Hilda Fingermann

"Un verdadero docente es capaz de desandar el camino y volver a empezar para alcanzar el objetivo, sabe dar y recibir afecto, estimula las aptitudes, comprende los errores, escucha, acepta los desafíos y los desacuerdos y sobretodo, es capaz de motivar a sus estudiantes…" Fingermann H. (2011).

En definitiva, es posible definir la motivación como la fuerza que mueve al individuo a realizar actividades; cuando alguien está motivado tiene la voluntad de hacer lo que se propone y además es capaz de perseverar en su esfuerzo para conseguirlo. En el aprendizaje, la motivación es el interés que tiene el estudiante por las actividades que lo conducen a él. En pocas palabras, puede definirse a la motivación como la voluntad que estimula a hacer un esfuerzo con el propósito de alcanzar ciertas metas.

En su mayoría, los teóricos del aprendizaje tales como Huertas, (1997) y Pozo, (1999), están de acuerdo en que los estudiantes motivados aprenden con mayor rapidez y eficacia que aquellos

que no lo están. Por esta razón es indispensable sostener la motivación durante todo el desarrollo de los cursos ya que para el buen desarrollo de la acción didáctica es imprescindible motivar a quienes quieren aprender.

En el campo de la educación, la motivación es importante debido a que optimiza el estado de ánimo de los actores del proceso educativo, con lo que se puede llevar a cabo un mejor proceso de enseñanza aprendizaje. Conviene citar a los autores Pintrich y Schunk, (2006) quienes explican que el aprendizaje motivado **"**se refiere a la motivación para adquirir habilidades y estrategias, en el que destaca el papel de la autoeficacia previa y la implicación en la tarea". En un ambiente escolar motivado gran parte de los conocimientos impartidos son captados de manera eficaz por los estudiantes, además se demuestran valores como la cooperación, amabilidad, respeto, entre otros, así como también los participantes en este ambiente tienen una buena autoestima, son más seguros y responsables en sus acciones y cuentan con oportunidades para tomar la responsabilidad personal de su aprendizaje, establecer sus propias metas, planear cómo alcanzarlas y monitorear su progreso. Es importante destacar que los estudiantes que se sienten motivados en clases mantienen el deseo de proseguir con estudios universitarios y llegar a ser profesionales, mientras que los que no estén motivados presentan un bajo rendimiento académico y poco interés por ir a las instituciones educativas a veces hasta el punto de ocurrir deserciones escolares.

2.3.2. La Lúdica.

Es muy difícil hallar una diferenciación entre lo lúdico y el juego, puesto que son dos conceptos que en general se utilizan como sinónimos, pues "todo juego es lúdico pero no todo lo lúdico es juego "Bolívar B. C. (2000). Lo lúdico es, según esta concepción, una parte

constitutiva del ser humano que hace referencia a su necesidad de sentir, expresar, comunicar y producir emociones primarias, como reír o gritar, orientadas hacia la entretención, la diversión y el esparcimiento. Según el autor "se trata de dos cosas diferentes pero no contradictorias" ya que mientras el ocio, el tiempo libre y el trabajo pueden tener un lugar y un tiempo determinados, lo lúdico no, puesto que "…la emoción lúdica no puede reprimirse permanentemente ni prohibirse en ningún espacio", señala el autor.

Por otra parte, desde el punto de vista Antropológico, Johan Huizinga formuló una teoría según la cual "la cultura surge en forma de juego", lo cual no significa que el juego cambie o se convierta en cultura sino que ésta, en sus fases primarias, se desarrolla en las formas y con el ánimo de un juego. Huizinga J. (1945). Para el autor, el juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados y según reglas obligatorias pero gustosamente aceptadas. Dicha acción tiene un fin en sí misma y va acompañada de tensión y alegría y de la conciencia de hacer las cosas de modo diferente que en la vida corriente.

La lúdica se entiende se entiende pues, como una dimensión del desarrollo de los individuos, siendo parte constitutiva del ser humano, que se refiere a su necesidad de comunicarse, de sentir, de expresarse, y por lo tanto provoca en éste una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que los llevan a gozar, reír, gritar e inclusive llorar en una verdadera fuente generadora de emociones.

Según Vigotsky (1979), el desarrollo cognitivo tiene lugar durante el juego, por la participación activa, el andamiaje, la enseñanza recíproca y la medición educativa. Él insiste en los aspectos afectivos y motivadores del juego y afirma que durante el desarrollo de las

actividades lúdicas, el sujeto ignora lo cotidiano y sus acciones se subordinan a significados y situaciones imaginarias.

Las primeras teorías sobre el juego se caracterizan por su tendencia evolucionista. Entre estas se tiene a Spencer (1855) quien considera el juego como el resultado de un exceso de energías acumuladas. Explica que la imposibilidad de participar en actividades serias conduce a que los jóvenes de determinadas especies inviertan esa energía en actividades superfluas como el juego o el arte, desconectadas de otras que sirven para la supervivencia, y por lo tanto, las actividades estéticas y lúdicas, para él **"**son un lujo, un gasto dilapidado de energía**".** Otra de estas teorías evolucionistas sobre el juego, es la de S. Hall (1904), quien plateó "La Teoría de la Recapitulación" en la que expuso que cada persona pasa por una serie de cambios psíquicos y somáticos de acuerdo con la evolución de la mente y el cuerpo, destacando la progresión del desarrollo del niño y por la tanto la necesidad de adaptar los métodos para "Individualizar" la educación. Teorías como la de Spencer y Hall sirven hoy para plantear el juego infantil como un concepto clave a la hora de entender el desarrollo humano y son un comienzo para la aparición de teorías como: la de K. Groos (1998) quien concibe el juego como un modo de ejercitar o practicar los instintos antes de que éstos estén completamente desarrollados; la de Buytendijk (1935), quien explica el juego como una serie de comportamientos específicos heredados y, especialmente, la de Claparede (1934), quien dice que la definición del juego viene dada por quien juega, por su modo de interactuar con la realidad, siendo su principal componente la ficción para definir la relación del sujeto con la realidad. En definitiva, e l juego es una actividad inherente al ser humano. Todos nosotros hemos aprendido a relacionarnos con nuestro ámbito familiar, material, social y cultural a través del juego.

Respecto a la forma como la escuela trata a los niños, Guillermo Zúñiga B. dice:

Es, tal vez, difícil para los educadores entender que no hay momentos para el cuerpo y momentos para el intelecto; si se aceptara que el intelecto es cuerpo, que el cuerpo es sensibilidad, que la imaginación es la puerta de la ciencia, las escuelas serían más divertidas y los niños tendrían menos dificultad de concentrarse. Zúñiga B. G. (1998).

2.3.3. El Arte.

Las artes constituyen una herramienta muy eficaz para controlar la disciplina durante las actividades de enseñanza-aprendizaje dentro del aula, pues cuando las manifestaciones artísticas se hallan presentes en el entorno y en la vida de los niños en las primeras etapas escolares favorecen la socialización y constituyen un proceso interactivo a través del cual los niños y niñas satisfacen sus necesidades básicas y asimilan valores, normas y conocimientos.

Con relación a la importancia de la educación artística en la escuela es importante recordar:

A la hora de enseñar expresión artística, el profesor se encuentra, desde luego, en una posición propicia porque a los niños les gusta tal actividad. Existe en cada ser humano, sea cual fuere su edad, un impulso creativo, pues todos sentimos el deseo natural de usar nuestras manos y nuestros materiales como vehículos de la expresión artística. Si se les proporciona el tipo adecuado de oportunidades, incluso los niños preescolares se deleitarán expresándose con materiales artísticos. Lancaster (1995).

Por esta razón, el arte puede llegar a desempeñar un papel muy importante en el desarrollo infantil ya que un niño dinámico y en proceso de desarrollo es el que se convierte en el centro de la enseñanza; y la educación artística proporciona la oportunidad para incrementar la capacidad de acción, la experiencia, la interacción social dentro y fuera del aula de clase

Respecto a la importancia del arte en la escuela Viktor Lowenfeld plantea:

"…la educación por el arte, establece un equilibrio entre intelecto y emoción, pues conduce al individuo a vivir su vida en forma espontánea, natural, creadora y con armonía emocional e intelectual. La importancia del arte radica en el proceso creador y en su carácter social ya que forma individuos más sensibles a las necesidades de los demás…". Lowenfeld (1957).

Es, entonces, posible afirmar que, las artes son fundamentales para el desarrollo tanto intelectual como social del niño, pues la experiencia artística en cualquiera, de sus formas, implica no solamente el goce por lo estético, sino también un crecimiento personal y una forma de expresión. Además, la educación artística motiva la creatividad y genera dentro del aula un espacio menos convencional en el que las actividades lúdicas permiten que las niñas construyan su conocimiento, interactúen y experimenten de forma que el proceso artístico resulte en un aprendizaje completo.

Actualmente se busca una escuela transformadora que genere nuevas alternativas educativas y pedagógicas que permitan desarrollar las capacidades de sentir, pensar y hacer, de los estudiantes. Para lograrlo es necesario tener presente que las artes en general poseen un valor incalculable para los procesos de aprendizaje infantil porque a partir de ellas los niños desarrollan sus habilidades ya que la educación artística despierta en ellos un gran interés y además les proporciona diversión al mismo tiempo que aprenden a realizar nuevas actividades. Por otro lado, el desarrollo integral del niño es muy completo puesto que se estimulan en él destrezas psicomotrices, desarrollan su creatividad, mejoran su concentración y lo más importante, desarrolla su capacidad para interactuar y relacionarse con los demás.

En cuanto al arte en la educación es posible asegurar que en la mayoría de las escuelas no se ha tenido en cuenta su esencia formativa olvidando que "…es la base de la educación en el proceso de individualización y de la integración social" Read H. (1953), por otra parte Dewey

(1934), planteó una concepción que posibilita la integración del arte con otras áreas del conocimiento.

En los últimos 20 años, las artes han ganado cada vez más importancia tanto en los discursos educativos como en los espacios públicos. Por otra parte, que los géneros tradicionales del arte como la música y las artes plásticas que se enseñan como parte de los programas escolares han adquirido apoyo en nuevas sedes de la enseñanza y el aprendizaje a través de la tecnología y multimedia teniendo así presente que lo visual es uno de los referentes principales para los niños y los jóvenes en el momento de comprender su mundo y construir su identidad.

2.3.4. La Pedagogía

La Pedagogía es considerada como el arte de transmitir conocimientos, valores, experiencias, con los recursos que se tienen al alcance; al mismo tiempo es una disciplina que organiza el proceso educativo de toda persona en los aspectos psicológicos, físicos e intelectuales tomando, a su vez, en cuenta los aspectos culturales de la sociedad. En este sentido, Durkheim (1925), expone que la Pedagogía es un conjunto de teorías y de maneras de concebir la educación, además de meditar sobre los problemas de la acción de educar; agrega que la Pedagogía no es una ciencia pero tampoco es un arte sino que es de naturaleza mixta ya que en ella se consideran esenciales tanto la teoría como la práctica de forma que el término designa a su vez tanto al hecho pedagógico como al estudio pedagógico.

En cuanto al hecho pedagógico, es un conjunto funcional de tareas, de roles, de competencias, y de saberes; es un trabajo tanto del profesor como del estudiante puesto que cuando se habla de enseñar se hace referencia únicamente a la acción del profesor pero al realizar un acto de pedagogía se tiene en cuenta al estudiante, tanto en su contexto escolar, como familiar y social.

Respecto al estudio pedagógico, la Pedagogía se concibe como el análisis de las acciones pedagógicas y también al objeto de investigación. Es decir, que la Pedagogía, articula la situación particular de una clase con la escuela en la práctica individual y colectiva de tal forma que su objeto es principalmente el funcionamiento de los saberes.

2.4. Marco Legal

Tabla 21: Normatividad

NORMATIVA	CONCEPTO
Constitución Política de 1991	La educación formará al colombiano en el respeto a los derechos humanos, a la paz y a la democracia; y en la práctica del trabajo y la recreación, para el mejoramiento cultural, científico, tecnológico y para la protección del ambiente Art.2.Fines esenciales del Estado
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
Ley 115 de Educación de 1994	La educación artística recibió un importante impulso, al ser considerada como una de las áreas básicas y obligatorias para ser tenidas en cuenta dentro del proyecto Educativo institucional.
Ley 2601 Protección integral de los derechos del niño	" Son derechos fundamentales 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 separados de ella, el cuidado y amor, la educación y la cultura, la recreación y la libre expresión de su opinión…"
Artículo 64, Ley 397 de 1997	El Ministerio de Cultura iniciar a partir de 1998 un proceso encaminado a posibilitar el abordaje de la formación cultural con una perspectiva de largo aliento, sustentada sobre la base de procesos de investigación, planificación, concertación, desarrollo, evaluación y seguimiento…"
Artículo 15	Toda persona tiene derecho a descanso, a honesta recreación y a la oportunidad de emplear útilmente el tiempo libre, en beneficio de su mejoramiento espiritual, cultural y físico

Fuente: Docente Investigadora

Capítulo 3

Diseño metodológico

3.1. Metodología de la investigación

El proyecto de investigación "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", es un proyecto de intervención aplicada porque es práctico y se basa en descubrimientos y aportes teóricos ya existentes

-Tipo de investigación: Es una investigación de tipo cualitativo y articulado, puesto que el problema motivo de estudio debe ser observado en el contexto y la docente observadora participa en las actividades programadas para la observación. Por lo tanto se enmarca dentro de parámetros de la investigación acción como un proceso dinámico, flexible y adaptable, con el cual se busca obtener información acerca de las falencias en el aprendizaje en las niñas del grado segundo, a través de la observación directa durante dichas actividades.

-Técnica del muestreo: Debido a que el universo o población es muy numeroso, se hace la selección de una muestra representativa. Para ello se aplica la técnica de la muestra por conglomerado, para la cual se aprovecha la distribución del personal de estudiantes por niveles y grupos, y se seleccionó el grupo segundo C. (40 niñas)

3.2. Instrumentos

3.2.1. Taller

Tabla 1. Guía para reunión con padres de familia

CONTENIDO	DESCRIPCIÓN
JUSTIFICACIÓN	Es muy importante que los padres reconozcan que el éxito escolar es un esfuerzo conjunto y que las experiencias de aprendizaje exitosas empiezan en casa.
OBJETIVO	Lograr que los Padres de Familia se integren con la institución educativa, apoyando a sus hijas y colaborando
METODOLOGÍA	• Se forman grupos de 4 padres. • Cada grupo recibirá texto escrito titulado: "La tarea de educar a los hijos •Lectura y discusión sobre documento.
INDICADOR DE LOGRO	Reflexión final sobre las conclusiones de los grupos de trabajo.
FORMAS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN	Se tendrá en cuenta la asistencia de los padres, sus aportes y su participación
MATERIAL DE APOYO Y RECURSO HUMANO	Directora del grupo investigado e investigadora. •Fotocopias de documento: "La tarea de educar a los hijos" (Anexo 1) •Opiniones de los padres de familia.

Fuente: Docente Investigadora

3.2.2. Observación directa

Tabla 2. Observación de una clase tradicional

CONTENIDO	**DESCRIPCIÓN**
JUSTIFICACIÓN	No solo es importante, sino indispensable observar a los niños durante una clase tradicional, en la que la docente explica y los niños atienden, para observar la atención, el interés y la motivación por el trabajo y tener puntos de comparación entre varios eventos diferentes
OBJETIVO	Recolectar datos de comportamiento, interés y motivación de las niñas durante las clases magistrales.
METODOLOGÍA	La Directora de grupo dictará una clase de sociales siguiendo el procedimiento acostumbrado. La investigadora observará y grabará en video, sin participar, y anotará en el diario de campo.
INDICADORES DE LOGROS	Documentación de la participación de las niñas y grado de motivación en una clase "normal".
MATERIAL DE APOYO Y RECURSO HUMANO	•Profesora directora de grupo, investigadora •Cámara fotográfica, cámara de video, cuaderno de diario de campo.

Fuente: Docente Investigadora

La observación directa se hizo también de la siguiente forma: La investigadora participó dando la clase y la docente directora de grupo observó, tomó fotografías, e hizo las anotaciones correspondientes. Dicha observación se hizo de acuerdo con la siguiente tabla:

Tabla 3.Obsevación de una clase integrada con lúdica y artes

CONTENIDO	DESCRIPCIÓN
	integradas con la lúdica –artes y con la participación de la directora del grupo.
OBJETIVO	Recolectar datos sobre interés, motivación y comportamiento de las niñas durante actividades realizadas con las Arte Visuales como eje integrador.
METODOLOGÍA	La directora de grupo dictará clases de: Ciencias, formando grupos de trabajo e iniciando los temas con rompecabezas, y dibujo para colorear. La Investigadora anota en el diario de campo y participa, mientras la profesora del grupo toma fotografías y hace grabaciones de videos.
INDICADORES DE LOGROS	Documentación de los datos recogidos sobre el comportamiento, la motivación y la participación en las actividades en clase.
FORMAS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN	Anotaciones en el diario de campo, grabaciones, fotografías
MATERIAL DE APOYO Y RECURSO HUMANO	•Directora del grupo investigado, investigadora, niñas del grupo investigado. •Rompecabezas, dibujo para colorear. (Anexo 3) •Cámaras (fotográfica y de video).

Fuente: Docente Investigadora

3.2.3. Encuestas

Otra de las técnicas utilizadas para la recolección de información es la encuesta. Se aplicaron tres encuestas así: •Encuesta para padres de familia, para determinar el grado de motivación de las niñas según los padres y su colaboración con ellas (Anexo 4). •Encuesta para las estudiantes para determinar su grado de motivación y sus opiniones sobre las clases que reciben. (Anexo 5). •Encuesta para los docentes para determinar la metodología que emplean y su opinión sobre la motivación de las niñas. (Anexo 6).

3.4. Análisis de los resultados

3. 4.1. Trabajo de campo: Taller con padres de familia.

Criterio: Motivación de las niñas según los padres

Tabla 4. Motivación de las niñas según los padres

CATEGORÍAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Mala	17	68%
Buena	8	32%
Totales	25	100%

Fuente: Docente Investigadora

Gráfico 1.Motivación de las niñas

Fuente: Docente Investigadora.

Análisis: De los 25 padres asistentes, 17 reconocen que sus hijas no demuestran ningún interés por el estudio y han tenido que obligarlas para asistir al colegio y más aún para hacer las tareas escolares y su rendimiento académico es malo. Los 8 restantes creen que sí les gusta asistir al colegio y rinden académicamente.

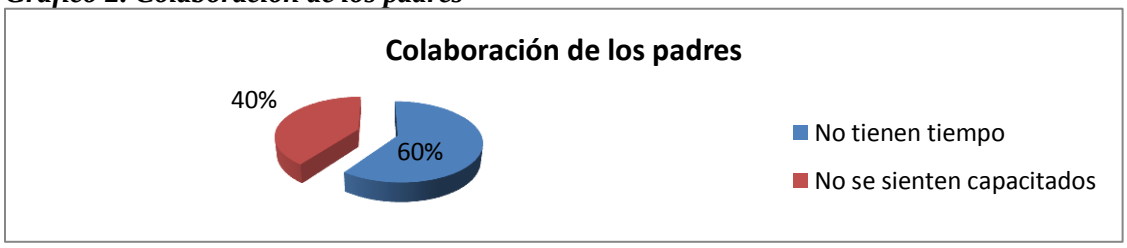
Criterio: Colaboración de los padres de familia

Tabla 5. Colaboración de los padres de familia

CATEGORÍAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
No tienen tiempo	15	60%
No se sienten capacitados	10	40%
Totales	25	100 %

Fuente: Docente Investigadora

Gráfico 2. Colaboración de los padres



Fuente: Docente Investigadora

Análisis: Todos los asistentes están de acuerdo en que su colaboración es importante para mejorar la motivación de sus hijas; pero se muestran confusos para decidir la forma de hacerlo pues 15 de ellos no tienen tiempo y 10 no se sienten capacitados para ello.

3.4.2. Observación directa de una clase tradicional

Criterio: Motivación de las niñas durante una clase tradicional

Tabla 6. Motivación de las niñas durante una clase tradicional

CATEGORÍAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Desmotivadas	29	74 %
Motivadas	10	26 %
Totales	39	100%

Fuente: Docente Investigadora

Gráfico 3. Motivación de las niñas en clase tradicional

Fuente: Docente Investigadora

Análisis: De las 39 niñas que asistieron a la clase, solo 10 se mostraron interesadas y motivadas; las 39 restantes se mostraron desatentas y desmotivadas.

3.4.3. Observación directa de una clase de Ciencias integrada con Lúdica y Artes

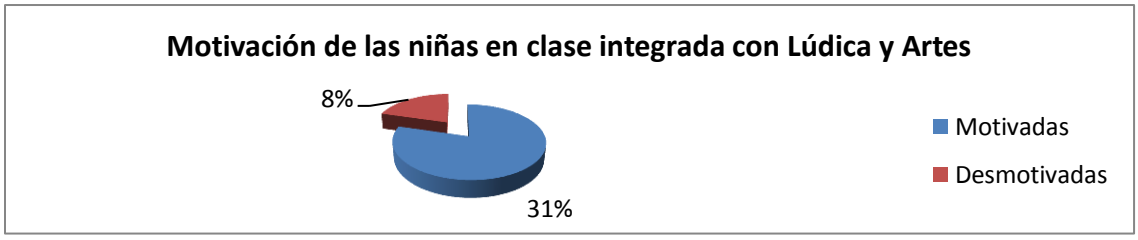
Criterio: Motivación de las niñas durante una clase integrada con Lúdica y Artes

Tabla 7. Motivación durante clase integrada con lúdica y artes

CATEGORÍAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Motivadas	31	79 %
Desmotivadas	8	21 %
Totales	39	100 %

Fuente: docente Investigadora.

Gráfico 4. Motivación de las niñas en clase integrada con lúdica y artes



Fuente: Docente Investigadora

Análisis: De las 39 niñas asistentes 31 se mostraron muy motivadas y su concentración fue excelente. Solamente 8 niñas se mostraron desatentas y desmotivadas.

3.4.4. Encuestas: Encuesta aplicada a los padres de familia.

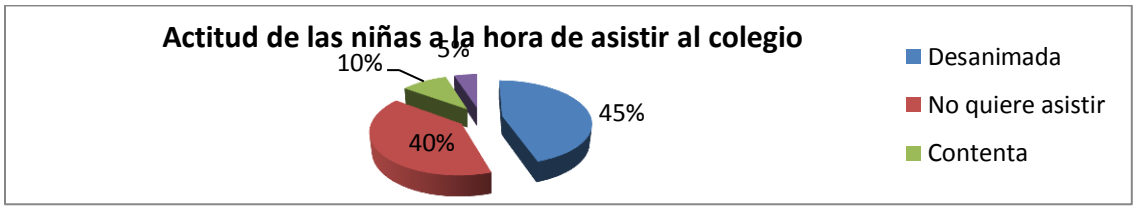
Criterio: 1 ¿Qué actitud tiene su hija cuando va para el colegio?

Tabla 8.Actitud de las niñas a la hora de ir al colegio según los padres

CATEGORÍAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Desanimada	18	45 %
No quiere asistir	16	40%
Contenta	4	10 %
No responden	2	5 %
Totales	40	100 %

Fuente: Docente Investigadora

Gráfico 5. Actitud de las niñas a la hora de asistir al colegio



Fuente: Docente Investigadora

Análisis: Según la opinión de los padres, 34 de las 40dniñas del grupo investigado asumen una actitud negativa a la hora de ir al colegio pues 18 se muestran desanimadas y 16 no quieren asistir al colegio y solamente 4 se muestran contentas de hacerlo.

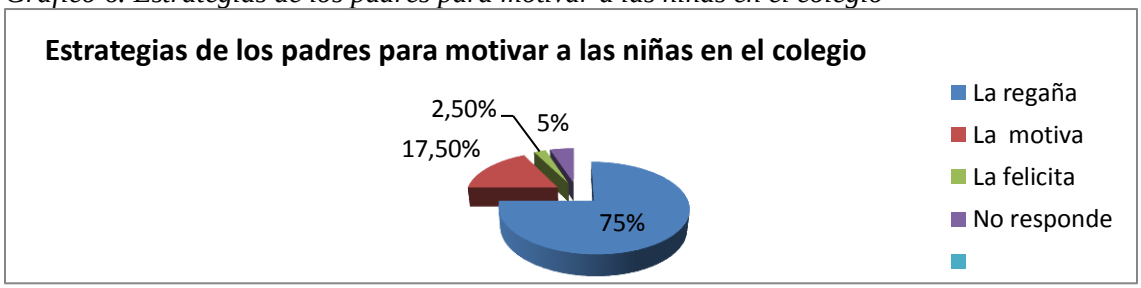
Criterio: 2. ¿Qué estrategias implementa usted para que la niña se motive en el colegio?

Tabla 9.Estrategias de los padres para motivar a las niñas en el colegio

CATEGORÍAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
La regaña	30	75 %
La motiva	7	17,5 %
La felicita	1	2,5 %
No responde	2	5 %
Totales	40	100%

Fuente: Docente Investigadora

Gráfico 6. Estrategias de los padres para motivar a las niñas en el colegio



Fuente: docente Investigadora

Análisis: De los 40 padres de familia, utilizan la estrategia del regaño para motivar a sus hijas por el colegio; solamente uno dice que la felicita y 7 dicen que las motivan

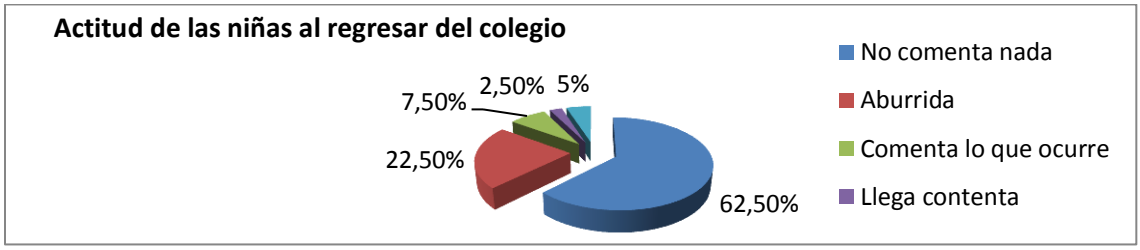
Criterio: 3. ¿Qué actitud asume la niña cuando regresa del colegio?

Tabla 10.Actitud de las niñas al regresar del colegio

CATEGORÍAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
No comenta nada	25	62,5%
Aburrida	9	22,5%
Comenta lo que ocurre en el colegio	3	7,5 %
Llega contenta	1	2,5 %
No responden	2	5 %
Totales	40	100 %

Fuente: Docente Investigadora

Gráfico 7. Actitud de las niñas al regresar del colegio



Fuente: Docente Investigadora

Análisis: De las 40 niñas del grupo investigado, solamente una regresa del colegio contenta y de las 39 restantes solo 3 cuentan lo ocurrido en el colegio, pues 25 no comentan nada y 9 regresan aburridas.

Criterio: 4. ¿Comparte usted con su hija las tareas, exámenes y situaciones que vive en el colegio?

Tabla 11. Colaboración de los padres

CATEGORÍAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
En ocasiones	24	60 %
Sí. Cuando tengo tiempo	12	30 %
Cuando me pide el favor	2	5 %
No responden	2	5 %
Totales	40	100 %

Fuente: Docente Investigadora

Gráfico 8. Colaboración de los padres.

Fuente: Docente Investigadora

Análisis: En su mayoría, un 90 %, los padres no garantizan su colaboración con sus hijas en las labores del colegio, pues 24 de ellos lo hacen solo en ocasiones, 12 cuando tienen tiempo y 2 cuando les piden el favor.

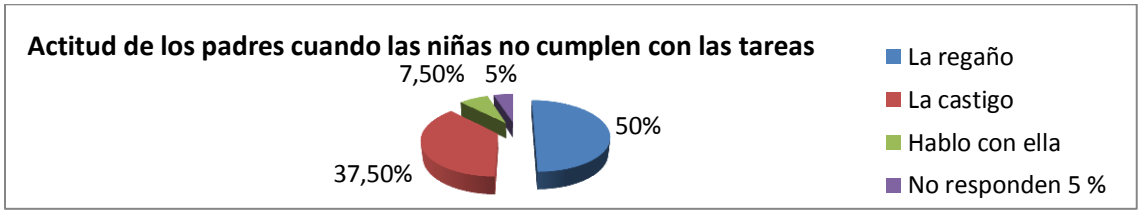
Criterio: 5 ¿Qué actitud asume usted con su hija cuando no cumple con las tareas?

Tabla 12. Actitud de los padres cuando la niña no cumple con las tareas

CATEGORÍAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
La regaño	20	50 %
La castigo	15	37,5 %
Hablo con ella	3	7,5 %
No responden	2	5 %
Totales	40	100 %

Fuente: Docente Investigadora.

Gráfico 9. Actitud de los padres cuando las niñas no cumplen con las tareas



Fuente: Docente Investigadora

Análisis: El 87,5 % de los padres apelan al castigo y el regaño así: 20 dicen que la regañan y 15 dicen que las castigan. Solamente tres de ellos recurren al diálogo cuando sus hijas no hacen las tareas.

3.4.5. Encuesta aplicada a las estudiantes. (Anexo 8)

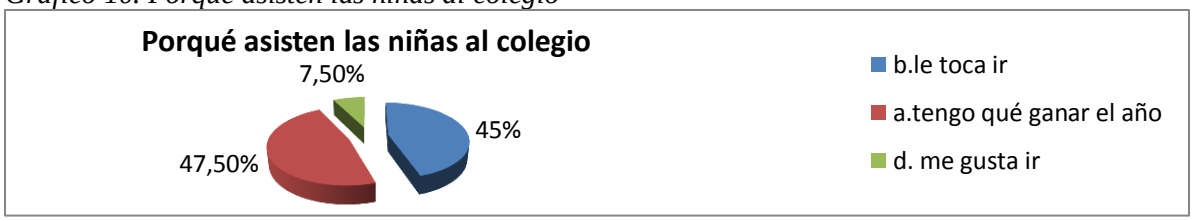
Criterio.1 Normalmente, ¿por qué ***asisten las niñas al colegio?***

Tabla 13. Porqué asisten las niñas al colegio

CATEGORÍAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Les toca ir	18	45 %
Tienen que ganar el año	19	47,5 %
Les gusta ir	3	7,5 %
Totales	40	100 %

Fuente: Docente Investigadora

Gráfico 10. Porqué asisten las niñas al colegio



Fuente: Docente Investigadora.

Análisis: La mayor parte de las niñas asisten al colegio obligadas: 18 solo porque les toca ir 18 y 19 porque tienen qué ganar el año, solamente a tres niñas entre cuarenta les gusta ir al colegio, lo que nos demuestra que hace falta motivación para asistir al colegio.

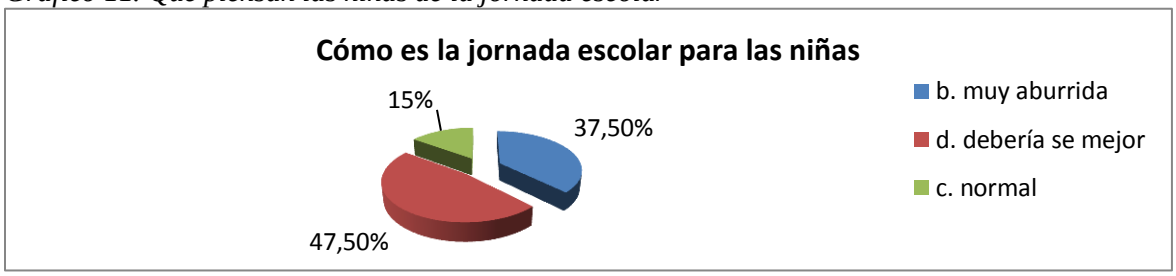
Criterio. 2. ¿Usted piensa que la jornada escolar es?...

Tabla 14. Qué piensan las niñas de la jornada escolar

CATEGORÍAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy aburrida	15	37,5 %
Debería ser mejor	19	47,5 %
Normal	6	15 %
Totales	40	100 %

Fuente: Docente Investigadora

Gráfico 11. Qué piensan las niñas de la jornada escolar



Fuente: Docente Investigadora

Análisis: De las 40 niñas solamente 6 responden que la jornada escolar es normal, y las 44 restantes opinan: 15 que es aburrida y 19 que debería ser mejor, demostrando que es necesario realizar actividades que agraden y a la vez eduquen.

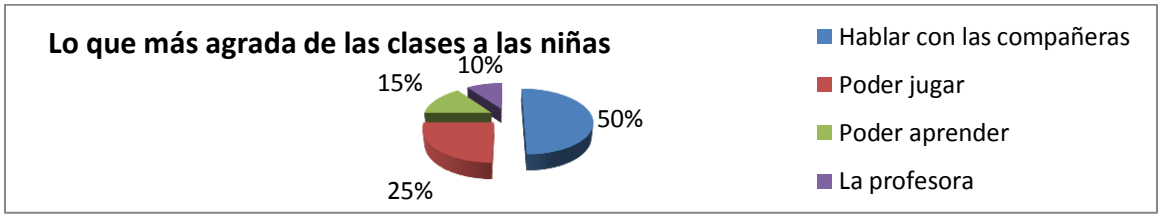
Criterio: 3. ¿Qué es lo que más le agrada de las clases?

Tabla 15. Lo que más les agrada a las niñas, de las clases

CATEGORÍAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Hablar con las compañeras	20	50 %
Poder jugar	10	25 %
Poder aprender	6	15 %
La profesora	4	10 %
Totales	40	100 %

Fuente: Docente Investigadora

Gráfico 12. Lo que más agrada de las clases a las niñas



Fuente: Docente Investigadora

Análisis: A 20 de las 40 niñas expresan que lo que más les agrada de las clases es hablar con las compañeras; a 10 les agrada poder jugar; a 6 les agrada poder aprender y a 4 les agrada la profesora.

Criterio: 4. Usualmente, ¿por qué son agradables las clases?

Tabla 16. Porqué son agradables las clases

CATEGORÍAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Porque me escuchan y puedo participar	32	80 %
Porque vemos videos	8	20 %
Totales	40	100 %

Fuente: Docente Investigadora

Gráfico 13. Porqué son agradables las clases

Fuente: Docente Investigadora

Análisis: 32 niñas opinan que las clases son agradables porque las escuchan y pueden participar y 8, por su parte, opinan que las clases son agradables porque ven videos.

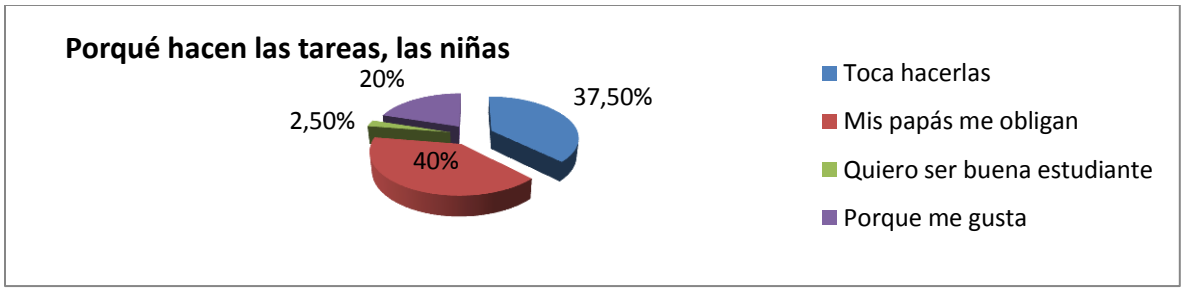
Criterio: 5.Usualmente, ¿por qué hace usted las tareas?

Tabla 17. Porqué hacen las tareas

CATEGORÍAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Toca hacerlas	15	37,5 %
Mis papás me obligan	16	40 %
Quiero ser buena estudiante	1	2,5 %
Porque me gusta	8	20 %
Totales	40	100 %

Fuente: Docente Investigadora

Gráfico 14. Porqué hacen las tareas las niñas



Fuente: Docente Investigadora.

Análisis: De las 40 niñas, solamente a 8 les gusta hacer las tareas. De las restantes, 16 las hacen porque los papás las obligan, 15 porque toca hacerlas y una porque quiere ser buena estudiante.

3.4.6. Encuesta aplicada a los docentes (Anexo 9)

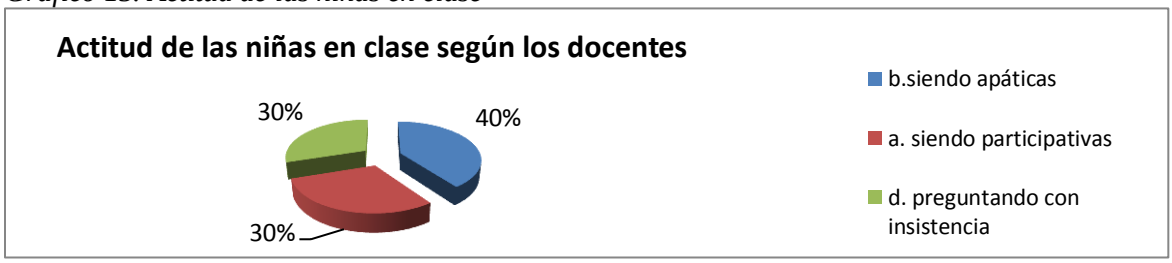
Criterio: 1. Según su experiencia, cuando se desarrolla la clase en segundo C, usualmente, ¿cómo actúan las niñas?

Tabla 18. Cómo actúan usualmente las niñas en clase

CATEGORÍAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Apáticas	4	40 %
Participativas	3	30 %
Preguntando con insistencia	3	30%
Totales	10	100 %

Fuente: Docente Investigadora

Gráfico 15. Actitud de las niñas en clase



Fuente: Docente Investigadora

Análisis: Un 40% o sea 4 profesores opinan que las niñas son apáticas en clase. Un 30 % o sea 3 profesores opinan que son participativas y un 30 % o sea 3 profesores opinan que las niñas preguntan insistentemente.

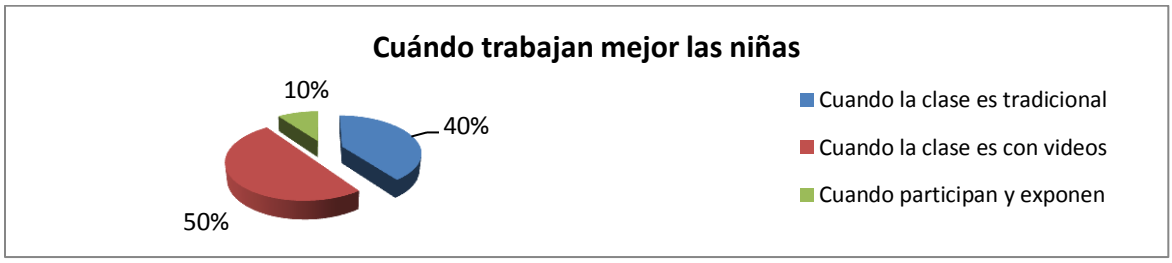
Criterio: 2.Usualmente, ¿cuándo trabajan mejor las niñas?

Tabla 19. Cuándo trabajan mejor las niñas

CATEGORÍAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Cuando una clase es tradicional	4	40 %
Cuando una clase es con videos	5	50 %
Cuando exponen y dan sus ideas	1	10 %
Totales	10	100 %

Fuente: Docente Investigadora.

Gráfico 16. Cuándo trabajan mejor las niñas



Fuente: Docente Investigadora

Análisis: Cinco profesores opinan que las niñas trabajan mejor cuando una clase es con videos. Cuatro opinan que las niñas trabajan mejor cuando la clase es tradicional. Solamente un profesor opina que trabajan mejor cuando exponen y dan sus ideas.

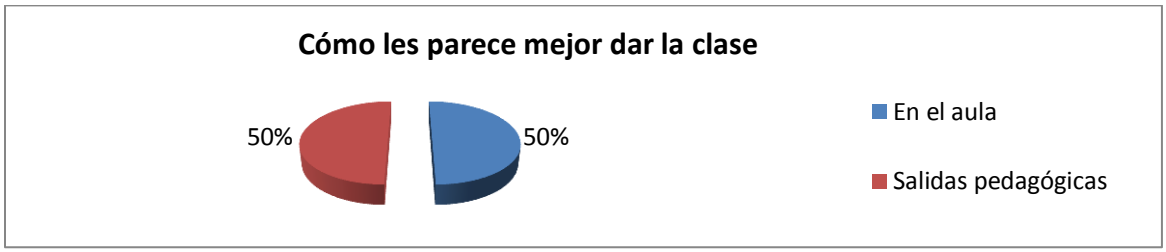
Criterio: 3. ¿Cómo le parece mejor ***dar la clase?***

Tabla 20. Cómo les parece mejor dar la clase

CATEGORÍAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
En el aula	5	50 %
Salidas pedagógicas	5	50 %
Totales	10	100 %

Fuente: Docente Investigadora.

Gráfico 17. Cómo les parece mejor dar la clase



Análisis: A cinco profesores les parece mejor dar la clase en el aula y a los otros cinco les mejor hacer salidas pedagógicas.

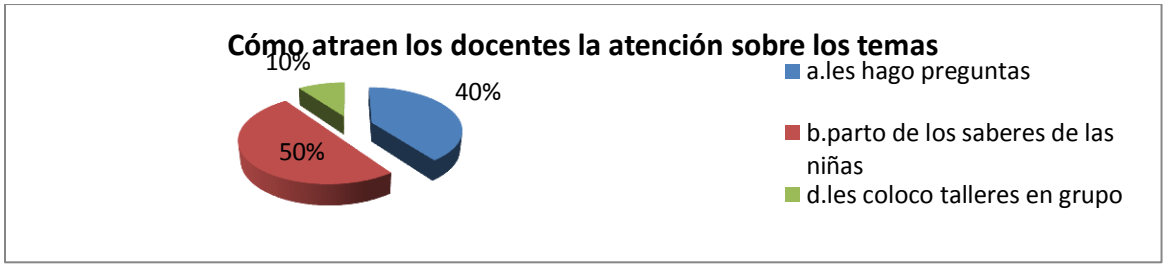
Criterio: 4. ¿Cómo atrae la atención de las niñas sobre los temas que orienta en el aula?

Tabla 21. Cómo atraen la atención sobre los temas

CATEGORÍAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Les hago preguntas	4	40 %
Parto de los saberes de las niñas	5	50 %
Les hago talleres en grupo	1	10 %
Totales	10	100%

Fuente: Docente Investigadora.

Gráfico 18. Formas de atraer la atención de las niñas



Análisis: Cinco de los docentes encuestados prefieren el método socrático tradicional, es decir: hacer preguntas. Cuatro prefieren el aprendizaje significativo pues parten de los saberes de las niñas. Solamente uno prefiere los talleres en grupo.

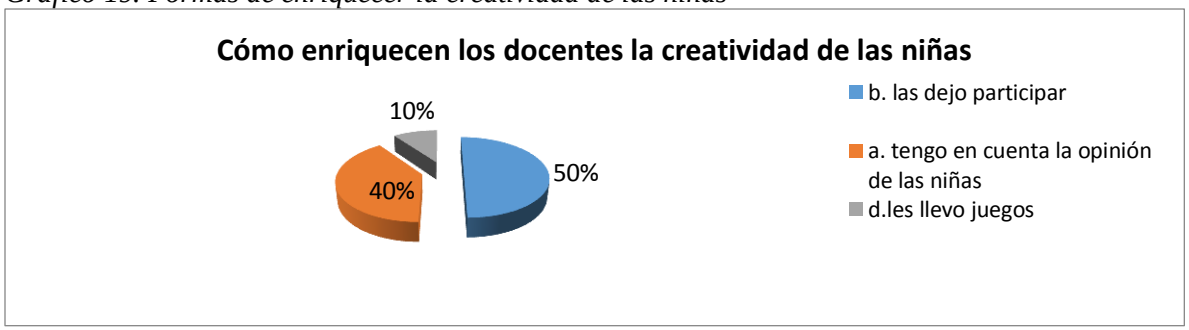
Criterio: 4. ¿Cómo enriquece la creatividad en las alumnas?

Tabla 22. Cómo enriquecen, los docentes, la creatividad de las niñas

CATEGORÍAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Las dejo participar	5	50 %
Tengo en cuenta la opinión de las niñas	4	40 %
Les llevo juegos	1	10 %
Totales	10	100 %

Fuente: Docente Investigadora.

Gráfico 19. Formas de enriquecer la creatividad de las niñas



Fuente: Docente Investigadora

Análisis: De los 10 profesores encuestados, solamente uno utiliza los juegos para enriquecer la creatividad de las niñas. Cuatro, tienen en cuenta la opinión de las niñas y cinco las dejan participar.

3. 5. Diagnóstico

A partir del análisis de los resultados de las encuestas aplicadas a los padres de familia, las niñas y los docentes; y las observaciones realizadas durante el trabajo de campo, se pueden concluír las siguientes variables específicas, relacionadas con el problema estudiado de falta de motivación de las estudiantes:

Normalmente ambos padres se ocupan todo el día en sus jornadas de trabajo y no se comprometen con las actividades escolares de sus hijas, ya sea por falta de tiempo o porque no se sienten capacitados para ello por lo tanto, en su mayoría, las niñas permanecen solas o en compañía de sus hermanos, cuando no están en la escuela. Esto repercute negativamente tanto en

la cantidad como en la calidad de la interacción padres-hijos, tan necesaria a lo largo de todo el desarrollo del niño; y puesto que los padres juegan un papel primordial en él, las niñas presentan deficiencias en el aprendizaje debido a la falta de acompañamiento durante las actividades académicas en el hogar.

El grado de desmotivación de las niñas, hacia las actividades académicas es preocupante, ya que la mayor parte de ellas reconoce que asisten al colegio porque les toca o porque deben ganar el año. Por otra parte, el hecho de que 34 de 40 niñas opinen que las clases son aburridas y que deberían ser mejores, nos obliga a pensar que es necesario elegir nuevas formas de dar la clase introduciendo en éstas, actividades que agraden a las niñas y a la vez desarrollen su creatividad, siendo las más apropiadas, las que se realizan mediante la lúdica a través del arte. Además, como 20 de las 40 niñas expresan que lo que más les agrada de las clases es hablar con las compañeras y 32 opinan que las clases son agradables porque las escuchan y pueden participar, la realización de dichas actividades lúdico-artísticas, es aconsejable hacerlas durante las clases por medio de trabajo en grupos con orientación de la docente.

En relación con el grupo de profesores, quienes en su mayoría prefieren las clases tradicionales, es importante incentivarlos para que recuerden que la metodología didáctica, las nuevas tecnologías, la lúdica y las actividades artísticas son suficientemente ricas en posibilidades como para que el docente ponga en funcionamiento sus mecanismos de creatividad y pueda variar los estímulos, las actividades y las situaciones de aprendizaje con la frecuencia que cada niña o grupo necesite.

Es importante innovar en clase aportando nuevos retos que impliquen emoción a la par con el aprendizaje, alrededor de la Lúdica y Educación Artística, las cuales se convierten en el eje integrador de las demás asignaturas, De esta forma se puede influir positivamente y contrarrestar

el desinterés por las actividades académicas. Durante la clase de Sociales integrada con lúdica y artes, las niñas se mostraron motivadas y participaron con entusiasmo demostrando que las actividades lúdicas a través del arte son de su agrado. Por esta razón, para lograr un estímulo que motive a estas niñas, es importante innovar en clase aportando nuevos retos que impliquen emoción a la par con el aprendizaje, alrededor de las actividades lúdicas mediante la Educación Artística.

3.5.1. Variables.

Una vez realizado el diagnóstico se tienen en cuenta los aspectos más relevantes y se decide trabajar sobre los siguientes aspectos considerados más sobresalientes en éste.

Tabla 23. Variables, indicadores de observación, instrumentos

Variable	Indicador de observación	Instrumentos
Colaboración de los padres	Los padres de familia se integran con las actividades escolares de sus hijas y participan en las que se programen en el colegio	Taller N° 1 “Cómo ayudar a su hijo estudiante” •Dinámica de integración y grupos de trabajo •Audición musical “No basta” y lectura del tema de la canción •Lectura •Cuestionario
Nuevas formas de enseñar	Los docentes conocen y aplican nuevas formas de enseñar y relacionarse con las estudiantes	Taller N° 2 “Seis técnicas de enseñanza novedosas” •Dinámica de integración y formación de equipos de trabajo. •Lectura sobre nuevas formas de enseñar •Lectura sobre el trabajo en equipo, la lúdica y el juego en la enseñanza
El gusto por aprender	Las niñas adquieren gusto por el trabajo en grupo y el aprendizaje cooperativo	Taller N° 3 “Nos gusta trabajar y aprender con las compañeras” •Dinámica de conocimiento •Dinámica de integración •Gramática de creatividad
Aprendizaje, a través de la lúdica mediante la Educación Artística.	Logra aprendizajes mediante la Lúdica a través de la Educación Artística	Taller N° 4 “Español integrado con Lúdica y Artes”

		•Rompecabezas •Fotocopia de cuento •Tarjetas de colores
Vinculación de la lúdica, con el arte mediante las actividades grupales dentro del aula	Desarrolla la imaginación y la creatividad mediante la Lúdica y el arte a través de las actividades en grupo	Taller N° 5 "Matemática integrada con Lúdica y Artes" •Cubos interconectables de colores •Operaciones matemáticas •Dados

Fuente: Docente Investigadora.

Capítulo 4

Propuesta

4.1. Título de la propuesta

La Lúdica, como elemento motivador a través del Arte y el trabajo en grupo. Estrategias para el acrecentamiento de la motivación por el aprendizaje, desde la aplicabilidad de la Lúdica y el Arte a través de las actividades grupales en el aula.

4.2. Descripción de la propuesta

En la propuesta se tienen presentes los tres componentes de la motivación, planteados por Pintrich y Schunk, (1990), a saber: El componente de expectativa, el cual se puede traducir con la pregunta: ¿Soy capaz de hacer esta tarea? El componente de valor que se puede traducir con la pregunta: ¿Por qué hago esta tarea? Y el componente afectivo que se traduce con la pregunta: ¿me gusta hacer esta tarea?

La lúdica, por su parte, valora el componente emocional, pues hace referencia a todo accionar que, de una u otra forma, le permite al ser humano conocer, expresarse, sentir y relacionarse con su medio, logrando el disfrute de cada una de sus acciones cotidianas. Por lo tanto se tiene en cuenta como elemento motivador buscando de esta forma estimular diferentes factores emocionales positivos como la autoestima, la empatía, crear un ambiente de apoyo y atención, mutuos, y así , facilitar extraordinariamente el proceso de aprendizaje., por esta razón , se propone como estrategia fundamental para favorecer dicho proceso en las niñas, privilegiando el hecho de que la voluntad de ellos hacia la adquisición de nuevos conocimientos depende en gran medida de sus necesidades e intereses, y en este caso el docente juega un papel

primordial al requerirse que sus metodologías estén encaminadas a despertar el gozo y el disfrute de sus estudiantes, por aprender.

Teniendo en cuenta que la participación de los padres es de gran importancia para el proceso de motivación por el aprendizaje en sus hijas, se desarrollará un taller con los padres de familia para crear conciencia de la importancia de su colaboración con las actividades académicas de las niñas. Por otra parte, debido a que los docentes se muestran reacios a adoptar metodologías diferentes de las tradicionales, se realizará con ellos un taller sobre nuevas formas de enseñar en el que tendrán oportunidad de informarse y discutir sus puntos de vista.

Debido a que las niñas reconocen que asisten al colegio porque les toca o porque las obligan a ir se llevará a cabo, con ellas, un taller para que conozcan mejor la institución, a sus compañeras y a su profesora. Finalmente se desarrollarán dos talleres (N° 4 y N° 5), en los que se plantea una forma que puede ayudar a las niñas a motivarse por el aprendizaje, mediante actividades lúdicas y artísticas integradas con las asignaturas del currículo.

Cada taller se inicia con una dinámica, basada en un juego, para conformar grupos que trabajarán cooperativamente durante la realización del mismo, con el fin de propiciar metodologías interactivas, que recreen procesos de conocimiento implicados en la experiencia personal de cada niña y que conlleven a aprehender la dimensión estética personal, social y cultural en conjugación con temáticas que representan aspectos de interés para ellas.

4.3. Justificación

En la propuesta: La Lúdica, como elemento motivador a través del Arte y el trabajo en grupo, se tiene presente que siendo juego una actividad amena de recreación, sirve como medio para desarrollar las capacidades de los estudiantes mediante una participación activa y afectiva por lo que el aprendizaje creativo se transforma en una experiencia feliz.

Al surgir la necesidad de implementar una estrategia eficaz para aumentar en las niñas el grado de motivación por el aprendizaje, la presente propuesta resulta de gran utilidad puesto que a través de la lúdica, el arte y el trabajo en grupo se propician metodologías interactivas en las que no solo se favorece el desarrollo intelectual-cognitivo fomentando la observación, la imaginación, la iniciativa, la creatividad y otras habilidades, sino también el desarrollo afectivo-motivacional promoviendo la camaradería, el interés, el espíritu de colaboración, dar y recibir ayuda y otros.

Si se destaca el hecho de que, en los talleres de la presente propuesta, mediante la realización de actividades en grupo, se desarrollan en las estudiantes actitudes positivas, no solo hacia la escolaridad sino también hacia sus compañeras, además de lograr una alta motivación, es posible catalogarla como muy importante, puesto que posiblemente contribuya a disminuír la mortalidad académica ya que las niñas altamente motivadas persisten más en sus tareas y tienen más posibilidades de alcanzar sus metas.

La propuesta es viable pues una de las políticas de la institución es patrocinar las innovaciones pedagógicas que proponen los docentes; y la idea de aplicar una pedagogía lúdica a través del arte y el trabajo en grupo tuvo buena acogida por parte de las directivas del colegio.

4.4. Objetivos

4.4.1. Objetivo General.

Obtener cambios en la motivación por el aprendizaje las niñas del grado segundo C de la Institución Educativa Cristo Rey de Dosquebradas, derivados de la aplicación de una estrategia metodológica basada en la lúdica y el arte.

4.4.2. Objetivos Específicos.

- Lograr la integración y participación de los padres de familia con las actividades escolares de las niñas y las que el colegio programe, por medio del diseño y aplicación de un taller de orientación
- Incentivar a los docentes por el conocimiento y aplicación de nuevas formas de enseñar y relacionarse con las niñas, mediante el diseño y aplicación de un taller informativo.
- Incrementar en las niñas el aprecio por su colegio y todo lo relacionado con él, mediante el diseño y aplicación de taller lúdico- pedagógico.
- Realizar en el aula actividades académicas, a través de la lúdica y las artes, para motivar a las niñas por el aprendizaje.
- Desarrollar el gusto por la Matemática mediante la Lúdica y el Arte a través de las actividades en grupo

4.5. Estrategias y actividades

Tabla 24. Estrategias y actividades

ESTRATEGIAS	ACTIVIDADES
Taller de orientación para padres de familia: "Cómo ayudar a su hijo estudiante"	•Dinámica de integración •Lecturas •Audición musical •Cuestionario: discusión
Taller para docentes: "Nuevas formas de enseñar"	•Dinámica de integración y formación de equipos de trabajo. •Lecturas y análisis •Debate •Conclusiones
Taller lúdico-formativo para las niñas: "El gusto por aprender"	•Dinámica de formación de equipos •Dinámica de conocimiento •Dinámica rompehielos •Gramática de la fantasía
Taller lúdico- pedagógico para las niñas: "Inglés integrado con Lúdica y Artes"	•Dinámica de grupos •Armado de rompecabezas •Coloreado •Creación de cuento
Taller lúdico- pedagógico para las niñas: "Español integrado con Lúdica y Artes"	"Español integrado con Lúdica y Artes" •Dinámica de grupos •Lectura •Armado de rompecabezas •Dramatización de cuento

Fuente: Docente Investigadora. 2016.

Las estrategias y actividades se evidencian en los talleres expuestos a continuación:

	TALLER 1 "CÓMO AYUDAR A SU HIJA ESTUDIANTE"	
FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES VICERRECTORÍA DE EDUCACIÓN VIRTUAL Y A DISTANCIA ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGÍA DE LA LÚDICA		
1. Identificación		

Institución	Institución Educativa Cristo Rey
Nivel y Grupo	Segundo C: 02 C
Responsable	Ángela María Quintero Ospina
Variable	Colaboración de los padres
Tiempo	2 horas

2. Objetivo

- Lograr la integración y participación de los padres de familia con las actividades escolares de las niñas y las que el colegio programe, por medio del diseño y aplicación de un taller de orientación

3. Contenido y metodología

El acompañamiento de los padres de familia en actividades escolares de las niñas, es muy importante y además necesario para acrecentar la motivación de éstas, por el aprendizaje, en el colegio. El principal tema que se trata en la realización del taller, está relacionado con los deberes de los padres y las posibles consecuencias en caso de no cumplir con ellos. El trabajo hecho en el taller, les ayuda a reflexionar y comprometerse más con las actividades que se realizan en la institución.

La Metodología es:

•Realización de una dinámica lúdica de integración y trabajo en equipo (Explicada en el diario de campo del taller 1)
•Distribución de fotocopias del tema de la canción "No basta". (Anexo 7)
•Escuchar la grabación de la canción.
•Cantar la canción
•Discutir en grupo sobre el tema de la canción.
•Sacar conclusiones y elaborar cartelera para socializarlas
•Resolver cuestionario (Anexo 8)
•Expresar un propósito

4. Recursos

Físicos: Aula máxima del colegio
Humanos: Padres de familia, docente Investigadora, docente directora de grupo
Materiales: Grabación de la canción "No basta", Fotocopias del tema de la canción, Fotocopias de cuestionario

5. Evaluación (Análisis de resultados)

Para hacer la evaluación de este taller a los padres de familia del grupo segundo C, se le hizo la siguiente pregunta: ¿Considera que su participación en las actividades escolares de sus hijas es importante y necesaria? Las respuesta a esta pregunta se analizan según la siguiente tabla:

Tabla 25. Porcentaje según respuesta de los padres en taller 1

CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Sí	40	100%
No	0	0%
Total	40	100%

Fuente: Docente Investigadora

Gráfico 20. Importancia de la participación de los padres

Fuente: Docente Investigadora

Análisis: Los 40 padres de familia asistentes se mostraron interesados y participaron con entusiasmo. La aplicación de la lúdica durante la dinámica resultó de su agrado y los entusiasmó para participar. Todos están de acuerdo en que su participación en las actividades escolares es importante. Se comprometieron a vincularse más con las actividades programadas en la Institución y a ayudar más a sus hijas en las labores académicas,

6. Seguimiento

El seguimiento del taller número 1 se realizó mediante el diario de campo que se presenta a continuación

	DIARIO DE CAMPO DEL TALLER 1 "**Cómo ayudar a su hijo estudiante"**	
FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES **VICERRECTORÍA DE EDUCACIÓN VIRTUAL Y A DISTANCIA** **ESPECIALIZACIÓN EN EDUCACIÓN LÚDICA**		
Fecha **Grupo observado** **Lugar de observación** **Tiempo de observación** **Variable**	Marzo 07 de 2016 Padres de familia de Segundo C Aula máxima Dos horas Colaboración de los padres	
Descripción de la observación El taller se inicia a la 4 P. M. en el aula máxima de la Institución Educativa Cristo Rey, con 30 de los padres de familia del grupo estudiado. Al llegar los asistentes recibieron tarjetas en las que se hallan escritos pensamientos positivos, uno mismo repetido en cinco tarjetas, los que tenían igual pensamiento formaron el equipo de trabajo. En total resultaron seis equipos y cada uno se instaló en uno de los círculos de pupitres; se dieron 10 minutos para que los integrantes de cada equipo se conocieran. Luego se repartieron fotocopias con la letra de la canción "No basta" y se dedicaron 30 minutos para que la leyeran, la cantaran, la comentaran en grupo, sacaran una conclusión, elaborar cartelera y socializar. En seguida escucharon la canción y la cantaron..		
Aspectos positivos •Casi todos los participantes se mostraron interesados y participaron con entusiasmo y solicitaron que se les hicieran otros talleres •El aula máxima es muy cómoda y con buena iluminación y ventilación •Se cumplió con todo lo que se había planeado**.**	Aspectos negativos •Se presentaron problemas con el equipo de sonido y fue necesario usar internet para ver y escuchar el video de la canción. •Algunos padres participaron poco, posiblemente por timidez.	
Comentarios •Del ambiente fue muy agradable durante el desarrollo del taller y al finalizar; la mayoría participó con entusiasmo en las actividades planeadas. •Las directivas del colegio fueron muy colaboradoras lo cual contribuyó para que el taller fuera exitoso		
Conclusiones Los padres de familia asistentes se comprometieron a participar más en las actividades programada por el colegio y a colaborarles más a las niñas con las actividades académicas.		

	TALLER 2 **"NUEVAS FORMAS DE ENSEÑAR"**	
FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES **VICERRECTORÍA DE EDUCACIÓN VIRTUAL Y A DISTANCIA** **ESPECIALIZACIÓN EN EDUCACIÓN LÚDICA**		

1. Identificación **Institución** **Nivel y Grupo** **Responsable** **Variable** **Tiempo**	 Institución Educativa Cristo Rey Segundo C: 02 C Ángela María Quintero Ospina 2 horas

2. Objetivo

- Incentivar a los docentes por el conocimiento y aplicación de nuevas formas de enseñar y relacionarse con las niñas, mediante el diseño y aplicación de un taller lúdico- informativo.

3. Contenido y metodología

No se puede negar que actualmente los docentes tienen que abordar nuevas tareas y se hace necesaria, por su parte, una actitud abierta flexible, innovadora y creativa; por lo tanto requiere de un esfuerzo de adaptación, actualización y perfeccionamiento permanente. Por esta razón durante el taller tendrán la oportunidad de informarse y discutir sobre diferentes formas de enseñar, lo cual contribuirá a revolucionar sus métodos de enseñanza y de esta forma contribuír con el mejoramiento de la motivación, de las niñas, por el aprendizaje.

La metodología del taller será la siguiente: (Explicada paso a paso en el diario de campo Taller 2)

•Realización de dinámica lúdica de integración.(Juego: Completar la frase)
•Dinámica lúdica de formación de equipos de trabajo. (Dinámica del lazarillo)
•Conversatorio sobre opiniones personales acerca de la forma de enseñar cada uno.
•Realización de lecturas.
•Debate y conclusiones.
•Socialización mediante carteleras.

4. Recursos

Físicos. Salón de clase de segundo C.
Humanos: Profesores asistentes, directora de segundo C, docente investigadora
Materiales: Tarjetas, fotocopias.

5. Evaluación.

La evaluación de este taller se Hace con base en la siguiente pregunta: ¿Cree importante el conocimiento y aplicación de nuevas formas de enseñar para motivar a sus estudiantes?

Tabla 26: Porcentajes de acuerdo con la respuesta a la pregunta de evaluación

CATEGORÍAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Sí	**10**	**100%**
No	**0**	**0%**
Total	**10**	**100%**

Fuente: Docente Investigadora

Gráfico 21.Importancia de conocer y aplicar nuevas formas de enseñar

Fuente: Docente Investigadora

6. Seguimiento

El seguimiento del taller 2 se realizó mediante el diario de campo que se expone a continuación

	DIARIO DE CAMPO DEL TALLER 2 **"Nuevas formas de enseñar"**	

FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES
VICERRECTORÍA DE EDUCACIÓN VIRTUAL Y A DISTANCIA
ESPECIALIZACIÓN EN EDUCACIÓN LÚDICA

Fecha	Marzo 11 de 2016
Grupo observado	Docentes de la Institución Educativa Cristo Rey
Lugar de observación	Aula de segundo C
Tiempo de observación	Dos horas
Variable	Nuevas formas de enseñar

Descripción de la observación

El taller se inicia a las 4 de la tarde en el salón de segundo C con 10 profesores asistentes (los mismos que respondieron la encuesta). El aula está organizada con todos los pupitres formando un semi-círculo. Es amplia, aseada, iluminada y tiene las paredes decoradas con mariposas y flores. Al llegar, los asistentes toman de una mesa colocada en el centro del salón, una tarjeta en la que se encuentra escrita la mitad de una frase. Se dedican 30 minutos, para que busquen el compañero para completar la frase, se sienten a conversar sobre sus métodos de enseñanza, compararlos, sacar una conclusión y compartirla con el resto del grupo, utilizando carteleras, láminas, drama…). Luego, se dedican 10 minutos para realizar la dinámica de "El Lazarillo", así: Un integrante de cada pareja hace el papel de ciego vendándose los ojos, y el otro de lazarillo. El lazarillo conducirá al ciego durante cinco minutos, por varios lugares dándole al ciego indicaciones; después, durante otros cinco minutos, se invierten los papeles y se repite la experiencia. Al terminar la actividad, se sientan en círculo y se dan 20 minutos para hacer una ronda utilizando la frase: "He descubierto…"y manifestar lo que sintieron cuando hicieron de lazarillo y cuando hicieron de ciego. Luego se organizan las parejas, se les entregan fotocopias de "6 formas de enseñar que no conocías" (Anexo 9) y "Papel del profesor en el trabajo en equipo" (Anexo 10), se dan 30 minutos para leer los documentos, analizarlos y sacar conclusiones. Luego, durante 20 minutos socializan dichas conclusiones.

Aspectos positivos	Aspectos negativos
•Todos los participantes participaron con entusiasmo y manifestaron que fue interesante. •Se cumplió con todo lo programado	•Solamente una tercera parte del profesorado de la Institución, atendió a la invitación al taller.

Comentarios
•El taller se desarrolló en un ambiente de camaradería muy agradable
•La directivas del plantel fueron muy colaboradoras

Conclusiones
Los profesores asistentes manifestaron que aplicarán nuevas formas de enseñar y relacionarse con las estudiantes

	TALLER 3 **"EL GUSTO POR APRENDER"**	

FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES
VICERRECTORÍA DE EDUCACIÓN VIRTUAL Y A DISTANCIA
ESPECIALIZACIÓN EN EDUCACIÓN LÚDICA

1. Identificación	

Institución	Institución Educativa Cristo Rey
Nivel y Grupo	Segundo C: 02 C
Responsable	Ángela María Quintero Ospina
Variable	Motivación de las niñas
Tiempo	2 horas

Objetivo

- Incrementar en las niñas el aprecio por su colegio y todo lo relacionado con él, mediante el diseño y aplicación de taller lúdico- pedagógico

3. Contenido y Metodología

Debido a que las estudiantes manifiestan que van al colegio porque les toca ir o porque las obligan, que la jornada escolar es aburrida y debería ser mejor y que lo que más les gusta es hablar con las compañeras y que las escuchen, es importante que adquieran el gusto por el estudio aprendiendo a integrarse en grupos de trabajo y cooperación por medio de dinámicas y juegos.

La metodología del taller es la siguiente: (Explicada paso a paso en el diario de campo del taller 3)

•Realización de dinámicas de conocimiento por medio de actividades lúdicas
•Realización de dinámica de integración
•Desarrollo de juego y creación de un cuento
•Realización de ilustraciones y carteleras sobre el cuento
•Presentación de cuentos e ilustraciones

4. Recursos

Físicos. Salón de clase de segundo C.
Humanos: Estudiantes del grupo observado, de directora de segundo C, docente investigadora
Materiales: Tarjetas, cartulina, marcadores, tablero, colores, hojas de papel.

5. Evaluación

La evaluación se realiza a partir de siguiente pregunta: ¿La jornada escolar con actividades lúdicas le parecen: a. Normales b. Mejores

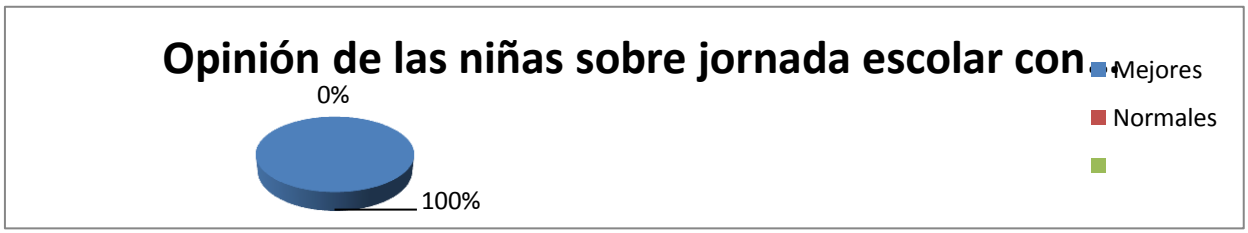
La respuesta a esta pregunta se analiza de acuerdo con la siguiente tabla:

Tabla 27. Porcentaje según respuesta de los estudiantes al taller 3

CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Normales	0	0%
Mejores	40	100%
Total	40	100%

Fuente: Docente Investigadora

Gráfico 22. Opinión delas niñas sobre la jornada escolar con actividades lúdicas



Fuente: Docente Investigadora

Análisis: El total de las niñas que participaron estuvieron de acuerdo en que la jornada escolar con actividades lúdicas es mejor que las jornadas ordinarias que han tenido hasta ahora. Al principio, algunas participaron con timidez pero luego se integraron y al final expresaron que las clases de esta forma les parecían muy agradables.

6. Seguimiento

El seguimiento del taller 2 se realizó mediante el diario de campo que se expone a continuación.

	DIARIO DE CAMPO DEL TALLER 3 **"El gusto por aprender"**	
FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES **VICERRECTORÍA DE EDUCACIÓN VIRTUAL Y A DISTANCIA** **ESPECIALIZACIÓN EN EDUCACIÓN LÚDICA**		
Fecha Grupo observado Lugar de observación Tiempo de observación Variable	Marzo 11 de 2016 Estudiantes de Segundo C Aula de segundo C Dos horas El gusto por aprender	
Descripción de la observación El taller se inicia a las 2 PM, en el salón de 2° C, con 36 niñas. Al llegar las niñas se organizan de pie formando un círculo en el centro del salón y dan 30 minutos para realizar la dinámica de integración llamada "Me pica" que se realiza así: la investigadora, que hace parte del círculo, inicia diciendo: me llamo Ángela y me pica la oreja derecha, la niña que le sigue dice: Ella se llama Ángela y le pica la oreja derecha; yo me llamo Andrea y me pica la cabeza, y así sucesivamente hasta cuando se haya nombrado a cada una de las niñas. Luego se dedican 30 minutos para la dinámica de formación de grupos así: en la caja, sobre la mesa, hay tarjetas de nueve colores diferentes, cada color repetido 4 veces, en las tarjetas hay escrita una parte de una oración. Las niñas buscan a las compañeras que tengan la tarjeta del mismo color, se sientan en uno de los círculos de pupitres, forman la oración y la escriben sobre un trozo de cartulina y con un marcador que la investigadora les proporciona. Una vez escrita la oración la adhieren con cinta en el tablero. En seguida se dan 45 minutos para cada grupo en una hoja de papel, escriba e ilustre, de acuerdo, un cuento en el que incluyan las nueve oraciones que escribieron en las cartulinas, cuando terminan, lo entregan..		
Aspectos positivos •El salón de clase es amplio, iluminado y muy cómodo para estas actividades. •Todas las niñas participaron con entusiasmo y muy motivadas. •Se pudieron realizar todas las actividades programadas	**Aspectos negativos** •Al comienzo se presentó un poco de indisciplina pues la dinámica se prestó para los gritos y las carcajadas. •Algunas niñas son algo tímidas pero poco a poco se fueron integrando	
Comentarios •Durante todo el taller, la mayoría de las niñas se mostraron alegres y decían repetidamente: "qué divertido". •Durante los 45 minutos dedicados a crear e ilustrar el cuento se notó mucha concentración y trabajaron cooperativamente. •Las directivas de la Institución son muy colaboradoras.		
Conclusiones Las niñas expresaron que las actividades les gustaron mucho y que les gustaría que las clases fueran así.		

	TALLER 4 **"MODELO DE CLASE-TALLER"** **Aprendizaje través de la Lúdica y el Arte**	
FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES **VICERRECTORÍA DE EDUCACIÓN VIRTUAL Y A DISTANCIA**		

ESPECIALIZACIÓN EN EDUCACIÓN LÚDICA

1. Identificación

Institución	Institución Educativa Cristo Rey
Nivel y Grupo	Segundo C: 02 C
Responsable	Ángela María Quintero Ospina
Variable	Modelo de clase-taller integrada con lúdica y artes
Tiempo	2 horas

Objetivo

Realizar en el aula actividades académicas, a través de la lúdica y las artes, para motivar a las niñas por el aprendizaje.

Contenido y Metodología

Es muy importante motivar a las niñas para que quieran aprender y por eso es necesario variar las estrategias del trabajo en clase y por lo consiguiente del aprendizaje, siendo una de las más la más adecuadas, la que utiliza lo que más les gusta como es, jugar, dibujar, pintar entre otras.

•Realización de actividades lúdicas como dinámica para formar grupos .(Explicado paso a paso en el diario de campo del taller 4)

•Armado de rompecabezas y coloreado del mismo.

•Realización de lectura oral y silenciosa.

•Solución de cuestionario

•Realización de ilustración

•Socialización de ilustraciones a modo de concurso

4. Recursos

Físicos. Salón de clase de segundo C.

Humanos: Estudiantes del grupo observado, directora de segundo C, docente investigadora

Materiales: Tarjetas, cartulina, marcadores, tablero, colores, hojas de papel., rompecabezas, fotocopias, cuadernos de las niñas.

5. Evaluación

La evaluación se realiza por medio de la siguiente pregunta hecha al finalizar el taller 4: ¿Les gusta la clase de español con actividades lúdicas, artísticas trabajo en grupo?

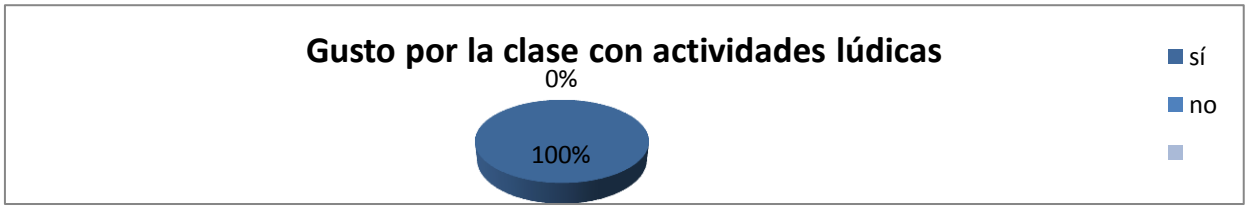
La respuesta a esta pregunta se analiza a partir de la tabla siguiente:

Tabla28. Porcentaje según respuesta a la pregunta del taller 4

CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Sí	40	100%
No	0	0%
Total	40	100%

Fuente: Docente Investigadora

Gráfico 23. Gusto por la clase con actividades lúdicas



Fuente: Docente Investigadora

Análisis: La totalidad de las niñas asistentes al taller, están de acuerdo en que les gusta la clase con actividades lúdicas, artísticas y el trabajo en grupo. Durante la realización del taller, todas las niñas se mostraron motivadas,

trabajaron con interés y al resolver el cuestionario se pudo comprobar que su aprendizaje fue muy bueno.

6. Seguimiento

El seguimiento del taller 4 se realizó mediante el diario de campo que se expone a continuación

	DIARIO DE CAMPO DEL TALLER 4 **Modelo de clase-taller** **Aprendizaje a través de la Lúdica y el Arte**	
FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES **VICERRECTORÍA DE EDUCACIÓN VIRTUAL Y A DISTANCIA** **ESPECIALIZACIÓN EN EDUCACIÓN LÚDICA**		
Fecha	Abril 01 de 2016	
Grupo observado	Estudiantes de Segundo C	
Lugar de observación	Aula de segundo C	
Tiempo de observación	Dos horas	
Variable	Técnicas de enseñanza mediante la lúdica y el arte	
Descripción de la observación Bailando al ritmo de una tonada conocida y del gusto de las niñas, éstas toman uno de los dulces envueltos en colores diferentes que se han colocado con anticipación sobre una mesa y continúan bailando mientras buscan a los compañeros que tengan el dulce con la envoltura del mismo color y se sitúan en los pupitres adornados con ese color. Mientras consumen el dulce conversan sobre animales que son conocidos y les gustan. Luego cada grupo recibe un rompecabezas (Anexo 12) , lo arman lo pegan a un octavo de cartulina que está sobre uno de los pupitres y lo colorean. Enseguida cada niña recibe fotocopia del cuento titulado “La paloma y la hormiga” (Anexo 12)		
Aspectos positivos •Los dulces de colores y la decoración del salón causó sorpresa en las niñas quienes desde el comienzo se mostraron curiosas e interesadas. •Todo el grupo trabajó con dedicación •El aprendizaje fue excelente como se pudo comprobar con las respuestas del cuestionario	**Aspectos negativos** •Se presentó un poco de indisciplina cuando buscaron a las compañeras bailando. •Algunas niñas no llevaron cuaderno u realizaron la actividad individual en una hoja.	
Comentarios. Durante la realización de las actividades todas las niña estuvieron motivadas y no hubo necesidad de llamarles la atención a ninguna.		
Conclusión La clase-taller fue del agrado las niñas quienes manifestaron que les gustó mucho la clase que no hubo nada que les pareciera mal y que comprendieron muy bien lo que leyeron.		

	TALLER 5 **“JUGANDO Y CALCULANDO”** **Motivación mediante la Lúdica, el Arte y las actividades grupales**	
FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES		

VICERRECTORÍA DE EDUCACIÓN VIRTUAL Y A DISTANCIA
ESPECIALIZACIÓN EN EDUCACIÓN LÚDICA

1. Identificación	
Institución	Institución Educativa Cristo Rey
Nivel y Grupo	Segundo C: 02 C
Responsable	Ángela María Quintero Ospina
Variable	Taller Lúdico-Pedagógico en clase de Matemática
Tiempo	2 horas

2. Objetivo

Desarrollar el gusto por la Matemática mediante la Lúdica y el Arte a través de las actividades en grupo

3. Contenido y Metodología

La Matemática es una de las áreas que menos atrae el interés de las niñas y por lo tanto su motivación ante esta clase es nula. En consecuencia, es muy importante introducir innovaciones mediante la práctica de actividades que son del gusto de las estudiantes como jugar, colorear, conversar y ayudarse en grupo, al tiempo que realizan las actividades matemáticas.

La metodología es la siguiente: (Explicada, detalladamente en el del diario de campo del taller 5)

•Realización de dinámica de grupos por medio de tarjetas con la tabla del 2
•Armado de rompecabezas por medio de sumas y restas como un repaso (Anexo 13)
•Coloreado de rompecabezas anterior.
•Presentación del trabajo anterior, a modo de exposición
•Armado de rompecabezas por medio de multiplicaciones por 2 (Anexo 14)
•Coloreado de rompecabezas
•Socialización de rompecabezas coloreados.

4. Recursos

Físicos. Salón de clase de segundo C.

Humanos: Estudiantes del grupo observado, directora de segundo C, docente investigadora

Materiales: Tarjetas, cartulina, marcadores, tablero, colores, hojas de papel., rompecabezas, fotocopias, cuadernos de las niñas

5. Evaluación

La evaluación del taller 5 se realiza por medio de la siguiente pregunta: ¿Cuándo le gusta y entiende mejor la matemática: a. En las clases anteriores, b. En la clase con lúdica y artes?

La respuesta a esta pregunta se analiza por medio de la tabla siguiente:

Tabla29. Porcentaje según respuesta a la pregunta del taller 5

CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
En la clase con lúdica y artes	40	100%
En las clases anteriores	0	0%
Total	40	100%

Fuente: Docente Investigadora

Gráfico 24. Cómo les gusta y entienden mejor la matemática

Fuente: Docente Investigadora

Análisis: El total de las niñas asistentes al taller estuvo de acuerdo en que les gusta y entienden mejor la matemática cuando la clase se da en forma de taller lúdico pedagógico y se realizan actividades artísticas en grupo. Todas las niñas se mostraron motivadas y trabajaron cooperativamente. Su aprendizaje fue excelente como se pudo observar en los rompecabezas y el ejercicio.

6. Seguimiento

El seguimiento del taller se realizó mediante el diario de campo que se expone a continuación

	DIARIO DE CAMPO DEL TALLER 5 **"JUGANDO Y CALCULANDO"** **Motivación mediante la Lúdica, el Arte y las actividades grupales**	
Fecha	Abril 05 de 2016	
Grupo observado	Estudiantes de Segundo C	
Lugar de observación	Aula de segundo C	
Tiempo de observación	Dos horas	
Variable	Motivación mediante la Lúdica y el arte	
Descripción de la observación El aula estaba organizada con los pupitres formando círculos. al llegar las niñas tomaron tarjetas, en las que se hallaba la tabla del 2 decorada, de una bandeja, se dedicaron 10 minutos para buscar a las compañeras que tenían la misma decoración, formar grupo y se sentarse en uno de los círculos de pupitres y observar la tarjeta. Durante 15 minutos repasaron la tabla del 2, preguntándosela unas a otras dentro del grupo. Luego se les repartió una fotocopia de rompecabezas sobre sumas y restas para hacer un repaso durante 20 minutos mientras lo armaban; se les dieron 10 para colorearlo y adherirlo a la cartelera para exposición. Enseguida, se les repartieron fotocopias de rompecabezas con multiplicaciones por 2. Durante 40 minutos resolvieron las multiplicaciones, armaron el rompecabezas y lo colorearon. En los 15 minutos restantes escribieron el ejercicio en los cuadernos		
Aspectos Positivos •Durante las dos horas, todas las niñas estuvieron muy concentradas y motivadas con las actividades. •Los grupos compartieron información e intercambiaron ideas. •Se realizaron todas las actividades lúdicas y artísticas propuestas.	**Aspectos Negativos** •Algunas niñas no alcanzaron a terminar el ejercicio en el cuaderno.	
Comentarios. Durante la realización de las actividades todas las niña estuvieron motivadas y no hubo necesidad de llamar la atención a ninguna. La colaboración entre los grupos fue excelente.		
Conclusión Durante las dos horas, las niñas estuvieron muy motivadas y manifestaron que era la mejor clase de matemática que habían recibido.		

4.5. Personas responsables

Las personas responsables del presente proyecto son: la docente investigadora Ángela María Quintero Ospina y la directora del grupo segundo C.

4.6. Beneficiarios de la propuesta

Los docentes, padres de familia y niñas estudiantes de la comunidad en la Institución Educativa Cristo Rey de Dosquebradas Risaralda.

4.7. Recursos

- Humanos: Docente investigadora, Docente Directora de grupo, Docentes de la Institución Educativa Cristo Rey que participaron con la encuesta y el taller, 40 estudiantes del grupo segundo C, padres de familia de dichas estudiante.
- Materiales: Papel, colores, computadores, cámara fotográfica, video-grabadora, fotocopias, colores, música, marcadores, pegante, cartulina.
- Físicos: Instalaciones de la Institución Educativa Cristo Rey
- Económicos: Los recursos en dinero fueron aportados por la Investigadora y su familia.

4.8. Cronograma

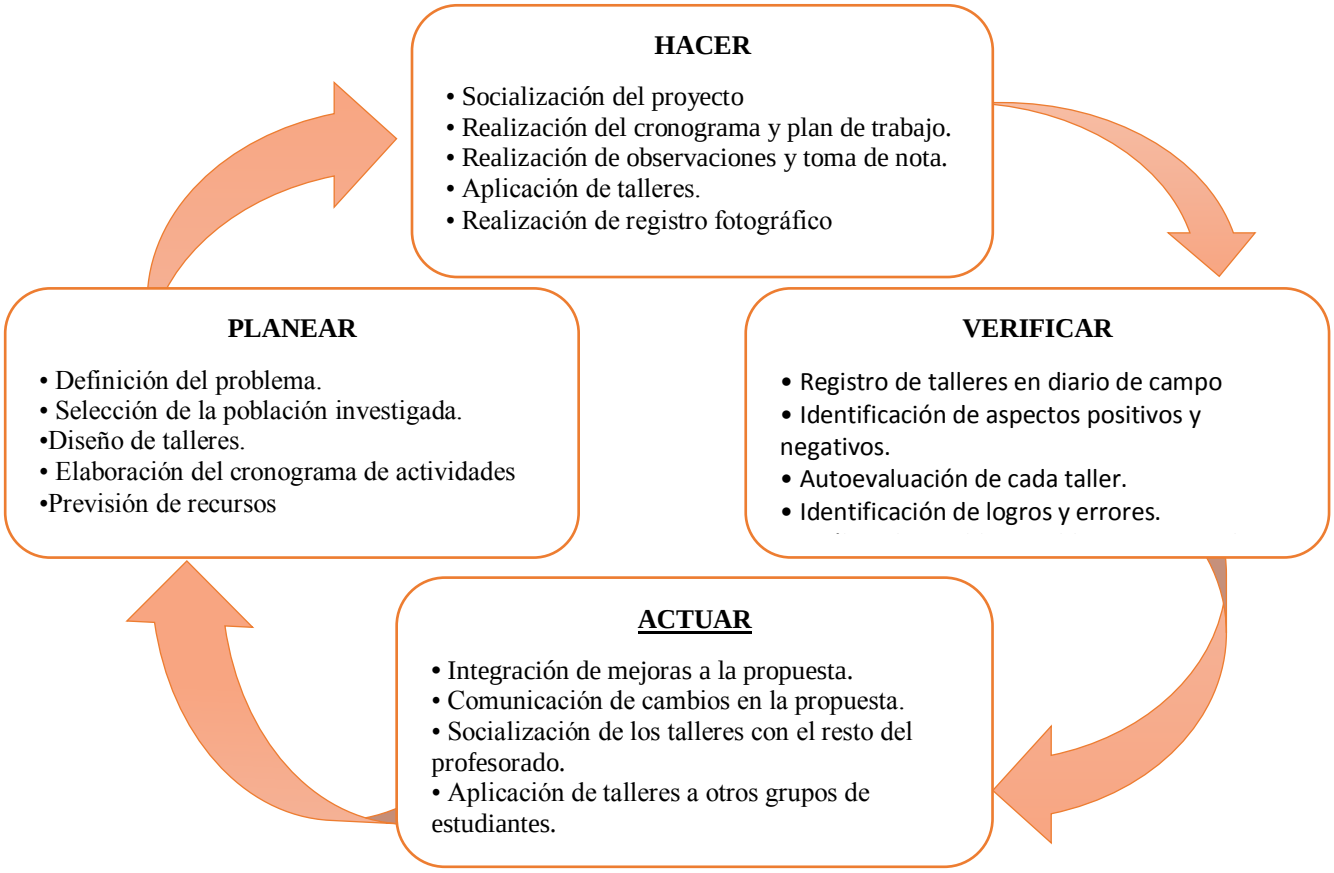
Tabla 30: Cronograma de actividades

Actividad	Febrero				Marzo				Abril				Mayo				Junio			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Diseño metodológico del proyecto	●	●	●		●				●					●				●		
Reunión de padres y aplicación de encuesta					●															
Reunión de docentes y aplicación de encuesta						●														
Aplicación de encuesta a estudiantes						●														
Observación directa de clase tradicional y clase integrada con artes					●															
Tabulación de encuestas y análisis de resultados					●	●		●												
Realización de diagnóstico y variables					●	●		●												
Aplicación de taller número 1					●					●										
Aplicación de taller número 2											●									
Aplicación de taller número 3												●								
Aplicación de taller número 4													●							
Aplicación de taller número 5														●						
Conclusiones y socialización de talleres															●	●				
Aplicación de talleres a otros grupos																●	●	●		

Fuente: Docente Investigadora

4.9 Evaluación y seguimiento

Esquema del PHVA



Fuente: Docente Investigadora

4.10. Indicadores de Logro

- Los padres de familia asisten a las reuniones programadas, en mayor número y se muestran más interesados.
- Los padres de familia incrementan su participación en las actividades académicas de sus hijas.
- Las estudiantes de segundo C. De la Institución Educativa Cristo Rey, demuestran mayor interés y motivación por las actividades académicas dentro y fuera del aula.

- Las estudiantes de 2 ° C, mejoran su rendimiento y en consecuencia disminuye la mortalidad académica.
- Las faltas de asistencia de las estudiantes de segundo C, han disminuído notoriamente.
- La motivación de las estudiantes, por las actividades académicas, tanto en la matemática como en las demás áreas es excelente.
- Los docentes asistentes al taller, continúan utilizando la lúdica y el arte en sus respectivas clases con excelentes resultados
- Los docentes de la institución se interesan por las actividades lúdicas-artísticas y el trabajo en grupo.
- Los docentes utilizan la lúdica, el arte y el trabajo en grupos, en sus prácticas pedagógicas, en los demás grupos con buenos resultados.
- La motivación por las actividades académicas, ha mejorado notoriamente en todas las estudiantes de la institución y en consecuencia su rendimiento académico es superior.

Capítulo 5

Conclusiones

Como resultado de la presente investigación, es posible concluir que:

- Existe falta de compromiso por parte de los padres de familia en cuanto a lo relacionado con el colegio y en especial con las actividades académicas de sus hijas, lo cual repercute negativamente en la motivación de las niñas por el aprendizaje y por lo consiguiente en su rendimiento académico

- En su mayoría, los docentes prefieren las clases tradicionales y expositivas, razón por la cual, la motivación por las actividades académicas, por parte de las estudiantes es muy deficiente. Se realizó un taller lúdico de orientación para los docentes sobre nuevas formas de enseñar.

- Las estudiantes del grado 2° C, reconocieron que asisten al colegio porque les toca o las obligan pues consideran que las clases son aburridas y deberían ser mejores, por este motivo se llevó a cabo un taller lúdico-formativo para despertar en ellas el gusto por aprender.

- Las estudiantes de 2 ° C, manifiestan que les gusta participar y que las escuchen, por esta razón se realizó un taller lúdico-pedagógico para enseñar a las niñas una forma de trabajar en grupos y aprender por medio de la lúdica y las actividades artísticas.

- Las estudiantes manifestaron que no les gustaba o no entendían la matemática. Por esta razón se les dio un taller lúdico-pedagógico en el que, jugando y realizando actividades artísticas, tuvieron oportunidad de aprender y aplicar operaciones matemáticas, y se obtuvieron excelentes resultados.

Lista de referencias

Ajello. (2003), *La motivación para aprender*, Madrid, Editorial Popular.

Bolívar. (2000), Aproximación a los conceptos de lúdica y ludopatía, Recuperado de: http://www.redcreacion.org/documentos/congreso5/CBolivar.htm

Bonilla C. (2000), Citado por Juan Palladino en *El juguete que sueña,* Recuperado de: http://www.revistateina.es/teina/web/teina5/dos1.htm#sthash.uclYvWZC.dpuf

Buytendijk. (1935), *El modelo lúdico en la intervención educativa.* Recuperado de: https://books.google.com.co/books?id=IR1yI9xD95EC&pg=PA18&lpg=PA18&dq= Buytendijk+1935),&source=bl&ots=xLp3_yqZO1&sig=qKrEXq9BJ3L4CKzq393jsEzrO &hl=es419&sa=X&ved=0ahUKEwi2k5PKhOvKAhXh74MKHV7hCgEQ6AEIJDAC #v=onepage&q=Buytendijk%20(1935)%2C&f=false

Claparede, (1934), *El juego infantil y su metodología,* Recuperado de: https://books.google.com.co/books?id=HuCcCIqq1WEC&pg=PT37&lpg=PT37PT37&dq= claprede+1934&source=bl&ots=MLsAErDQg&sig=V8_bLCmfBFGKbIYkzSXhFdlGVB Y&hl=es419&sa=X&ved=0ahUKEwir9sWMhuvKAhVLdT4KHWIpCmEQ6AEINDAE# v =onepage&q=claparede%201934&f=false

Damasio, (2011), *El origen de los sentimientos,* Recuperado de: http://www.eexcellence.es/index.php?option=com_content&view=article&id=857:

executive-excellence-&catid=38:mano-a-mano&Itemid=55

Durkheim, (1910, *Naturaleza y método de la Pedagogía*, Recuperado de:

http://www.utp.edu.co/~chumanas/revistas/revistas/rev26/gomez.htm

Fingermann H, (2011), *Vocación Docente*, Recuperado de:

docente/La guía de Educación://educación. Laguia2000.com/general/vocación-

docente#ixzz2xx6yO5xc

González C, (1996), *La motivación hacia el aprendizaje en la adolescencia.* Recuperado de:

http://www.uca.edu.ar/uca/common/grupo18/files/La_motivacion_hacia_el_

aprendizaje_en_la_adolescencia_y_su_i.pdf

Groos K, (1998), *Teoría del juego*, Recuperado de:

https://prezi.com/pq5laqlshjuv/teoria-del-juego-segun-karl-groos/

Huertas. (1999), *Motivación: Querer aprender***.** Recuperado de:

http://mateandoconlaciencia.zonalibre.org/

Huizinga J. (1945). *Homo Ludens. Citado por María Cistina Ríos en "Johan Huizinga (1872-1945): Ideal caballeresco, juego y cultura.* Recuperado de:

http://www.uam.mx/difusion/casadeltiempo/09_iv_jul_2008/casa_del_tiempo_eIV_num

09_80.pdf

Lancaster, (1995), *Las Artes en la Educación Primaria*, Editorial Anagrama., Madrid, Recuperado de:

http://www.bdigital.unal.edu.co/9373/1/01200216.2000.pdf

Lowenfeld V, (1957), *Desarrollo de la capacidad creadora, Buenos Aires,* Editorial Paidós.

Mercer, N, (1997), *La construcción guiada del conocimiento,* Madrid, Editorial Paidós.

Pedrosa, (2011). *La motivación y el aprendizaje. Revista Digital N° 45 – 6ª A 18005.* Recuperado de:

http://www.monografías/csifrevistd.com

Pintrich y Schunk, (1990), Citado por Adriana Bono en "*Los docentes como engranajes fundamentales en la Promoción de la motivación de sus estudiante",* Recuperado de:

http://www.rieoei.org/deloslectores/3273Bono.pdf

Spencer (1855), Citado por Vicente Navarro A. *en "El afán de jugar",* Recuperado de:

https://books.google.com.co/books?id=NIs9USFWBI4C&pg=PA71&lpg=PA71&dq=teoria+spencer+1855&source=bl&ots=fOI2c8tkUj&sig=-RBbTVeZvwDmwylCsH96SiSOB20&hl=es-419&sa=X&ved=0ahUKEwi0tfvL9urKAhVqvIMKHRDqAYkQ6AEIJDAB#v=onepage&q=teoria%20spencer%201855&f=false

Stubbs, M, (1987), *Análisis del discurso,* Recuperado de:

https://books.google.com.co/books?id=qYkuL5hrxP8C&pg=PA131&lpg=PA131&lpg=

PA131&0ahUKEwiFtsLtrjKAhWFaD4KHYb2ALwQ6AEIPjAH#v=onepage&q=stubbs %201987%20analisis%20del%20discurso&f=false#v=

Tapia A, (1997), *Motivación y aprendizaje en el aula,* Madrid, Santillana

Vigotsky L, (1979*), El desarrollo de los procesos psicológicos superiores,* Recuperado de: http://bibliopsi.org/docs/materias/obligatorias/CFG/genetica/zalazar/Vygotski%20%20-%20El%20desarrollo%20de%20los%20procesos%20psicologicos%20superiores%20-%20Cap%20IV.pdf

Zúñiga B, (1998), *La pedagogía Lúdica: una opción para comprender,* Recuperado de http://www.redcreacion.org/documentos/congreso5/GZuniga.htm

Anexos

Anexo A. Encuesta para Madres/Padres de Familia

FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES

VICERRECTORÍA DE EDUCACIÓN VIRTUAL Y A DISTANCIA

ESPECIALIZACIÓN EN EDUCACIÓN LÚDICA

"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"

Encuesta para Madres/Padres de Familia

1. ¿Qué actitud tiene su hija cuando va para el colegio?

a. Actitud negativa
b. La noto desanimada
c. Se ve muy contenta
d. No quiere asistir al colegio

2. ¿Qué estrategias implementa usted para su niña se motive en el colegio?

a. La acompaña
b. La regaña
c. La motiva
d. La felicita

3. ¿Qué actitud asume la niña cuando regresa del colegio?
a. Llega aburrida
b. Llega contenta
c. Comenta lo que ocurrió en el colegio
d. No comenta nada

4. ¿Comparte usted con su hija las tareas, exámenes y situaciones que vive en el colegio?
a. Sí. Cuando tengo tiempo
b. En ocasiones
c. Cuando me pide el favor
d. Siempre lo hago

5. ¿Qué actitud asume usted con su hija cuando no cumple con las tareas?
a. La regaño
b. La castigo
c. La llevo al psicólogo
d. Hablo con ella

Anexo B. Encuesta para estudiantes

FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES

VICERRECTORÍA DE EDUCACIÓN VIRTUAL Y A DISTANCIA

ESPECIALIZACIÓN EN EDUCACIÓN LÚDICA

"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"

Encuesta para estudiantes

1. Normalmente asiste al colegio porque:

a. Tengo que ganar el año
b. Porque me toca ir
c. Porque mis papás me lo exigen
d. Porque me gusta ir

2. Usted piensa que la jornada escolar es:

a. Muy divertida
b. Muy aburrida
c. Es normal
d. La jornada debería ser mejor

3. ¿Qué es lo que más le agrada de las clases?

a- La profesora
b. Hablar con mis compañeras
c. Poder jugar
d. Poder aprender

4. Usualmente las clases son agradables porque:

a. Porque vemos videos
b. porque el profesor da la clase muy teórica
c. Porque la profesora nos entrega muchas fotocopias
d. Porque me escuchan y puedo participar en clase

5. Usualmente usted hace las tareas porque:

a. Porque toca hacerlas
b. Porque mis pipas me obligan
c. Porque quiero se buna estudiante
d. Porque me gusta

Anexo C. Encuesta para docentes

FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES

VICERRECTORÍA DE EDUCACIÓN VIRTUAL Y A DISTANCIA

ESPECIALIZACIÓN EN EDUCACIÓN LÚDICA

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

Encuesta para docentes

1. Según su experiencia, cuando se desarrolla clase en segundo C, usualmente las niñas actúan:

a. Siendo muy participativas
b. Siendo muy apáticas
c. Mostrando interés

2. Usualmente las niñas trabajan mejor cuando:

a. Una clase es tradicional
b. Una clase es con videos
c. Cuando las niñas exponen y dan sus ideas
d. Cuando trabajan en grupo

3. ¿Cómo le parece mejor dar la clase?

a. Fuera del salón
b. En el aula
c. Salidas pedagógicas
d. en la biblioteca

4. ¿Cómo atrae la atención de las niñas sobre los temas que orienta en el aula?

a. Les hago preguntas
b. Les cuento chistes
c. Parte de los saberes de las niñas
d. Les coloco talleres en grupo

5. ¿Cómo enriquece la creatividad en sus estudiantes?

a. Teniendo en cuenta la opinión de las niñas
b. Las dejo participar
c. La hago sentir importantes
d. Les llevo juegos

Anexo D. Taller Número 1. Con madres y padres de familia

Anexo D. Taller Número 1. Con madres y padres de familia

Tema de la canción "No basta"

No basta traerlos al mundo
Porque es obligatorio
Porque son la base del matrimonio
O porque te equivocaste en la cuenta

No basta con llevarlos
A la escuela a que aprendan
Porque la vida cada vez es más dura
Ser lo que tu padre no pudo ser

No basta que de afecto
Tú le has dado bien poco
Todo por culpa del maldito trabajo
Y del tiempo

Anexo D.1. Taller Número 1. Con madres y padres de familia

RESPONSABILIDAD DE LOS PADRES EN EL ÉXITO ESCOLAR DE SUS HIJOS

"*Un buen padre vale por cien maestros*" Rousseau

Los padres tienen la responsabilidad de velar por sus hijos, proporcionándoles amor, seguridad, educación, salud y un ambiente emocional sano. Ellos lo saben, aunque en muchas ocasiones lo confundan con cuestiones económicas y en el afán de que no le falte nada al hijo, ambos padres dedican la mayor parte del tiempo al trabajo y descuidan la parte más importante, la atención que se debe dar a los hijos en calidad y en cantidad. Esta atención se acentúa cuando los hijos empiezan la educación básica, con todas las necesidades que trae aparejadas y que exige un gran compromiso por parte de los padres. Los niños que inician su educación escolar necesitan hacerlo con ilusión, alegría y muy motivados, por lo que difícilmente lo harán si el clima del hogar es de estrés y ansiedad tanto en horarios o tareas como en actividades de colaboración que la escuela exige a los padres. Los hijos precisan un entorno que apoye sus estudios en la casa y unos padres que estén dispuestos a acompañarlos en sus problemas escolares. No es ningún secreto que el éxito de los hijos en los estudios está íntimamente ligado al apoyo e interés que los padres les prestan a lo largo de su vida escolar, incluyendo la secundaria y preparatoria, que es cuando más lo necesitan.
En el hogar: Empieza con una actitud positiva de los padres hacia la educación, la escuela y el respeto a los maestros. Procuran que los hijos no falten a clases porque saben que cada día de ausencia se convertirá en una laguna que retrasará su aprendizaje. Les proporcionan el espacio y los materiales, además de planear el tiempo para realizar las tareas escolares. Establecen rutinas de aseo, alimentación y sueño, ordenadas. Además, controlan adecuadamente el tiempo y los programas de TV, los videojuegos o el internet, y favorecen el que se relacionen con otros compañeros en trabajos de equipo. Se puede decir que hacen del hogar un espacio que propicia el aprendizaje.

Anexo E. Observación directa de clase integrada con Lúdica y Artes

Rompecabezas para clase-taller de Ciencias integrada con Lúdica y Artes

Anexo F. Taller número 2. Para docentes: Nuevas formas de enseñar.

TÉCNICAS DE ENSEÑANZA QUE NO CONOCÍAS

1. Aula invertida: Esta técnica de enseñanza consiste básicamente en que los alumnos estudien y preparen la lección con anterioridad a la clase. De esta manera, la clase en cuestión se convierte en algo mucho más dinámico y un entorno en el que profundizar sobre el *tema de estudio*. Los alumnos vienen de casa con los conceptos básicos asimilados, por lo que la clase puede dedicarse a resolver dudas e ir más allá en los temas por los que los alumnos sientan mayor curiosidad.

2. Juegos: Aprender a través del uso de juegos es un método que ya ha sido explorado por algunos docentes, principalmente en la educación primaria y preescolar. Mediante el uso de juegos, el alumno aprende sin prácticamente darse cuenta. Por eso, **aprender jugando** es una técnica de aprendizaje que puede ser muy efectiva a cualquier edad, siendo asimismo útil para mantener al estudiante motivado. Teniendo en cuenta que las actividades de la Educación artística tales como dibujar, colorear, dramatizar, bailar y otras son del agrado de los niños, una forma muy novedosa sería combinar el juego con la educación artística.

Anexo F.1. Lectura para taller número 2 con Docentes

PAPEL DEL PROFESOR EN EL TRABAJO EN EQUIPO

El primero que se tiene que convencer del trabajo en equipo es el profesor porque va a ser el motor y dinamizador de las actividades. Parece claro que la tarea del profesor en relación con el trabajo en equipo es fundamental para asegurar que éste funcione y se consiga el aprendizaje y la satisfacción personal de todos sus miembros. Una organización del aula que fomente el trabajo en equipo de los estudiantes requiere del profesor aspectos como: planificación cuidadosa, liderazgo, metodologías especiales, intervención diferenciada y análisis posterior a la experiencia.

Anexo G. Taller número 4. Aprendizaje a través de la lúdica y el arte.

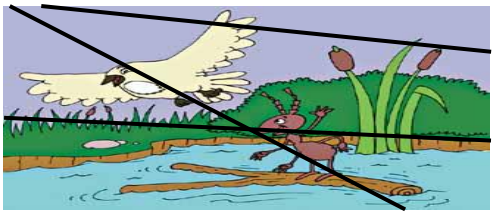
Cuento ilustrado y rompecabezas para clase-taller de español integrada con lúdica y artes

La paloma y la hormiga

Un bonito día de primavera, cuando ya el sol iba cayendo en un caluroso atardecer, una blanca paloma se acercó a la fuente del río para beber de su cristalina y fresca agua. Necesitaba calmar la sed después de estar todo el día volando de acá para allá…

Anexo G.1. Taller número 4. Aprendizaje a través de la lúdica y el arte.

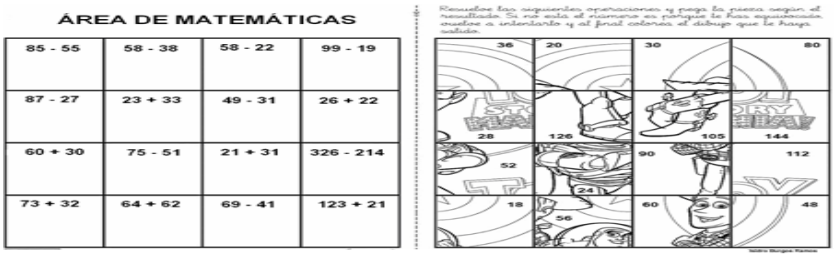
Rompecabezas para clase- taller 4



Anexo H. Rompecabezas para taller número 5: Jugando y Calculando.

Rompecabezas matemático para taller 5

Sumas y restas



ÁREA DE MATEMÁTICAS

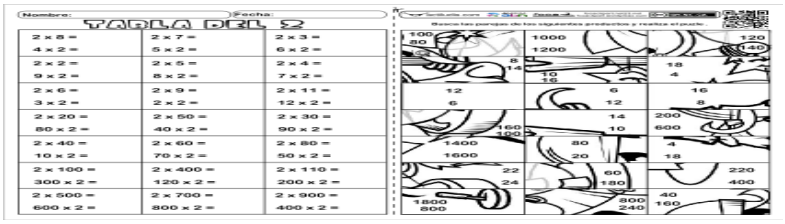
85 - 55	58 - 38	58 - 22	99 - 19
87 - 27	23 + 33	49 - 31	26 + 22
60 + 30	75 - 51	21 + 31	326 - 214
73 + 32	64 + 62	69 - 41	123 + 21

Resuelve las siguientes operaciones y pega la pieza según el resultado. Si no está el número es porque te has equivocado, vuelve a intentarlo y al final colorea el dibujo que te haya salido.

36	20	30	80
28	126	105	144
52	24	90	112
18	56	60	48

Anexo H. 1. Rompecabezas para Taller número 5: Jugando y Calculando

Rompecabezas matemático para taller 5: Multiplicación por 2



Nombre: Fecha:

TABLA DEL 2

2 x 8 = 4 x 2 =	2 x 7 = 5 x 2 =	2 x 3 = 6 x 2 =
2 x 2 = 9 x 2 =	2 x 5 = 8 x 2 =	2 x 4 = 7 x 2 =
2 x 6 = 3 x 2 =	2 x 9 = 2 x 2 =	2 x 11 = 12 x 2 =
2 x 20 = 80 x 2 =	2 x 50 = 40 x 2 =	2 x 30 = 90 x 2 =
2 x 40 = 10 x 2 =	2 x 60 = 70 x 2 =	2 x 80 = 50 x 2 =
2 x 100 = 300 x 2 =	2 x 400 = 120 x 2 =	2 x 110 = 200 x 2 =
2 x 500 = 600 x 2 =	2 x 700 = 800 x 2 =	2 x 900 = 400 x 2 =

Marca las parejas de las operaciones anteriores y realiza el juego.

100 80	1000 1200	120 140
8 14	10 18	18 4
12 6	6 12	16 8
160 100	14 10	200 600
1400 1600	80 20	4 18
22 24	60 180	220 400
1800 800	800 240	40 160

Evidencias fotográficas

Reunión de padres de familia de segundo C

Observación directa. Clase tradicional

Observación directa. Clase integrada con lúdica

Taller 1. Con padres de familia.

Taller 2. Con docentes. (Dinámica “El Lazarillo”)

Taller 3. Con estudiantes. Dinámica de grupos

Taller 4. Con estudiantes. Aprendizaje a través de la lúdica y el arte

Taller 5. Con estudiantes. Jugando y Calculando