

## INFORMACIÓN GENERAL DEL PROYECTO DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA

<b>Título:</b> La lúdica como estrategia de apoyo para el mejoramiento académico de los estudiantes de grado primero de la Institución Educativa Técnica Industrial Humberto Raffo Rivera del Municipio de Palmira Valle		
<b>Tipo de Investigación</b>		
*Básica: __    **Aplicada: _X_    ***Desarrollo Tecnológico o Experimental: __    ****Creación Artística: __    Otro: cuál? __		
<b>Lugar de Ejecución del Proyecto</b>		
<b>Ciudad/municipio/vereda/corregimiento:</b> Palmira		<b>Departamento:</b> Valle del Cauca
<b>Duración del Proyecto</b> (en meses): siete meses (7)	<b>Fecha de iniciación:</b> día/mm/año 11/10/2021	<b>Fecha de Terminación:</b> día/mm/año 31/05/2022
<b>Investigadores</b>		
<b>Nombre del Investigador</b>	<b>Dirección correo electrónico</b>	<b>Profesión</b>
María Ignacia Perdomo Cubillos	mperdomocubillos@yahoo.com	Licenciada en Biología y Química
<b>Línea de investigación en la que se inscribe el proyecto:</b> Evaluación, aprendizaje y docencia.		
<b>ÁREA DE CONOCIMIENTO</b>	Ciencias Naturales y Exactas	
	Ciencias sociales y Humanidades	
	Tecnología e innovación	
	Artes, Diseño y Arquitectura	

\*\* Este tipo de investigación se caracteriza porque busca la aplicación o utilización de los conocimientos que se adquieren.

**La lúdica como estrategia de apoyo para el mejoramiento académico de los  
estudiantes de grado primero de la Institución Educativa Técnica Industrial Humberto  
Raffo Rivera del Municipio de Palmira Valle**

**María Ignacia Perdomo**

Licenciada en Biología y Química

Institución Educativa Técnica Industrial Humberto Raffo Rivera

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

Directora

Esperanza Sepúlveda Rojas

Magister en Ciencias Ambientales

Fundación Universitaria Los Libertadores

Facultad de Ciencias Humanas y Sociales

Departamento de Educación

Especialización en Pedagogía de la Lúdica

Bogotá D.C., Mayo de 2022

## **1. Resumen ejecutivo**

La Institución Educativa Técnica Industrial Humberto Raffo Rivera, encuentra que sus estudiantes de grado primero, después de una educación virtual y/o a distancia en el año anterior, presentan dificultades en el aprendizaje evidenciado en los desempeños logrados durante el primer periodo, bajos y básicos en su gran mayoría (72.2%). Por ello se hace necesario, diseñar una propuesta didáctica y lúdica que motive a los estudiantes y les ayude a mejorar la atención, concentración y memoria, como puntos focales para alcanzar el aprendizaje en desempeños altos y superiores.

La propuesta en primera medida, presenta introducción, descripción del problema, antecedentes, objetivos, marco referencial, metodología aplicada para la obtención de datos (encuesta y revisión documental). Luego, se muestran los resultados obtenidos, se analizan y se diseña una propuesta de intervención basada en el Modelo de Aprendizaje Basado en Proyectos, con enfoque lúdico a través de la danza y el juego, como estrategias dinámicas y motivadoras que eleven el rendimiento académico de los estudiantes de grado primero.

Finalmente, se dan unas conclusiones y sugerencias, referencias bibliográficas. El proyecto de intervención, queda propuesto para ser implementado y evaluado en el segundo semestre del año 2022.

Para la autora del proyecto, ha significado un aprendizaje y avance en sus conocimientos, habilidades y destrezas como directiva docente, siendo beneficiarios directos, los estudiantes donde se llevará a cabo la propuesta. , teniendo en cuenta, que la lúdica, representa una estrategia esencial en el aprendizaje de los estudiantes, al convertirse en una herramienta que dinamiza las prácticas de aula tradicionales.

## 2. Planteamiento del problema

La Institución Educativa Técnica Industrial Humberto Raffo Rivera, pertenece a la comuna 3 de la zona urbana del municipio de Palmira. Cuenta con dos sedes: Humberto Raffo donde se ofrecen los grados 6°. a 11°, con Especialidad Técnica Industrial y la sede Alejandro Durán que oferta preescolar y primaria. La Institución acoge a todos los estudiantes, sin discriminación, dado que es una institución inclusiva. En la especialidad, brinda la oportunidad a los estudiantes de aprender sobre fundamentos de mecánica de motos y vehículos, fundición, metalistería, dibujo técnico, construcciones civiles, ebanistería, electricidad y mecánica industrial. La institución es reconocida a nivel municipal, no solo por sus 75 años de servicio, sino por la exigencia académica y disciplinar. Los estudiantes y padres de familia del plantel, pertenecen a estratos sociales 1 a 3; la mayoría labora en actividades como corte de la caña de azúcar, comercio formal e informal. Los servicios públicos son completos y de buena calidad, aunque costosos, por ello, muchos estudiantes no cuentan con servicio de internet. Existe buen transporte y una gran mayoría se desplazan en bicicleta, incluidos los docentes. El mayor problema social del contexto, es el consumo de sustancia psicoactivas y la delincuencia. PEI (2020).

En los últimos tres años, aunque la clasificación de Pruebas Saber ICFES se encuentra en Categoría A, se hace evidente, que el promedio global de esta prueba ha disminuido, sucediendo lo mismo, con los promedios de las pruebas internas de cada una de las áreas, estandarizándose en un nivel de desempeño bajo y básico para un alto número de estudiantes (72.22%), incluso desde los primeros grados. Al observar de manera general, los educandos muestran situaciones como desinterés por su proceso académico, padres que brindan poco o ningún acompañamiento a sus hijos, distracción frecuente y docentes que deben ser reiterativos respecto a las instrucciones para realizar actividades, entre otras muchas situaciones, dándose finalmente resultados de reprobación o de aprobación, sin exigencia de excelencia académica, es decir, son menos los estudiantes que alcanzan desempeños altos y superiores (27%). Todo esto, fue más notorio con la situación de Emergencia Sanitaria por COVID-19, donde la educación en el año 2020 y 2021, fue virtual y a distancia, ahondando el problema de disminución en el nivel de desempeño en los estudiantes. PMI (2021).

En concordancia de lo anterior, y analizando los resultados obtenidos en el primer periodo del año escolar vigente, se denota que los estudiantes de básica primaria grado primero, población beneficiaria del proyecto, presentan bajo o básico desempeño en el promedio de las áreas fundamentales y obligatorias.

Cuando se dialoga con los pequeños estudiantes y padres de familia de este grado, mencionan con frecuencia que la mayoría de los docentes dan clases monótonas, poco divertidas, repetitivas, acompañadas de largos temarios que “aburren”. Igualmente, indican que sus hijos, debido a la virtualidad y/o educación a distancia, fue muy poco lo que aprendieron, ya que en muchas ocasiones no había dinero para adquirir internet y recibir la explicación de los maestros, en otras la conexión de internet era muy débil y en muchos casos, solo se limitaban a la lectura y realización de las guías, generalmente realizada por los padres o cuidadores, limitándose considerablemente, el aprendizaje de los niños y niñas. Los docentes señalan que los niños y niñas, se distraen con mucha frecuencia, no escuchan ni siguen las instrucciones dadas y deben repetir ejercicios o explicar nuevamente todo frecuentemente como si no se hubiera explicado, no traen normas de comportamiento de la casa. La indisciplina en el aula de clase, consideran es mayor en el presente año lectivo.

Por lo tanto, se requiere intervención lúdica y didáctica que posibilite brindar apoyo a los estudiantes de grado primero para alcanzar los logros propuestos y, finalmente se vea reflejado en el proceso de resultados del aprendizaje y replicado en los demás grados que presentan la misma situación. Al considerar lo anterior, se propone como principal estrategia general, el desarrollo de actividades lúdicas (danza y juego) donde la memoria, la concentración y la atención, sean el principal enfoque para elevar el nivel de desempeño de su aprendizaje.

## **2.1 Formulación del problema**

¿Cuáles estrategias didácticas y lúdicas, se pueden diseñar como apoyo para el mejoramiento académico de los estudiantes de grado primero que presentan dificultades en el aprendizaje de la Institución Educativa Técnica Industrial Humberto Raffo Rivera del Municipio de Palmira Valle?

### **3. Justificación**

La IETI Humberto Raffo Rivera del municipio de Palmira, presenta disminución en el promedio general de los resultados obtenidos por los estudiantes, tanto en pruebas internas como externas obteniendo en alto porcentaje, reprobación de áreas y/o desempeños básicos, apenas aprobatorios. Esto se ve posteriormente reflejado en la institución de manera general, ya que denota una baja en la calidad educativa, no solo para el desempeño de los estudiantes y su proyecto de vida, sino en la percepción de la comunidad respecto a la institución. Los estudiantes que presentan dificultades en el aprendizaje generalmente son “dejados a un lado” ya sea, porque reprueban el área o la aprueban con mínima valoración y el docente realiza, procesos de mejora insuficientes y poco significativos, denominados actividades de superación, volviéndose de alguna manera, un ciclo disoluto, donde después de realizar esta actividad, sin incidencia en el proceso, sin considerar el propio ritmo y estilo de aprendizaje, y mucho menos, el ambiente externo que influye notoriamente, el educando termina definitivamente reprobado lo que significa obtener valoración entre 1 y 2,9 o quedándose, con un promedio escasamente aprobatorio de 3.0. Los docentes reiteran la falta de concentración, atención y retención del aprendizaje por los estudiantes siendo cocientes unos pocos, de la tradicionalidad en sus prácticas de aula que no conllevan al mejoramiento.

Por lo anterior, se hace necesario realizar una intervención que permita hacer ajustes y conduzca a cambios significativos y positivos, en los niveles de desempeño y, por ende, en los resultados de los estudiantes. El proyecto tiene el propósito de diseñar una estrategia lúdica y didáctica que desarrolle la memoria, concentración y atención de los estudiantes e impacte positivamente en los resultados que se obtienen. La memoria de un individuo se concibe como la capacidad de recordar, aprender, analizar el conocimiento y la manera cómo ve al mundo y así mismo, permitiendo fácilmente olvidar aquello que le causa dolor o que considera poco importante. Igualmente sucede con la atención y concentración. Es allí, donde la estrategia está enrutada, buscando la innovación y motivación de todos los actores involucrados en el proceso de enseñanza y aprendizaje (docentes, estudiantes, padres de familia), mejorando las capacidades cognitivas, procedimentales y actitudinales de los educandos para que aprendan de una manera efectiva, permitiendo al mismo tiempo que los resultados académicos se elevan (reduciendo la cantidad de desempeños bajo y básico, alcanzando logros y objetivos propuestos), y la Institución

Educativa mejore la calidad en la educación que brinda y, la percepción de la comunidad sobre ésta.

## **4. Objetivos**

### **4.1 Objetivo general**

Diseñar estrategias didácticas y lúdicas como apoyo al mejoramiento académico de los estudiantes que presentan dificultades en el aprendizaje de grado primero de la Institución Educativa Técnica Industrial Humberto Raffo Rivera

### **4.2 Objetivos específicos**

- Establecer diagnóstico académico de los estudiantes de grado primero, mediante la revisión documental de los informes de rendimiento del primer periodo y encuesta a docentes, permitiendo el diseño adecuado de una estrategia didáctica y lúdica.
- Diseñar estrategias didácticas y lúdicas como la danza y el juego, como apoyo para que los estudiantes que presentan dificultades en el aprendizaje de grado primero, eleven el rendimiento académico, accionándose la concentración, la atención y la memoria.

## **5. Aproximación al estado del arte**

### **5.1 Antecedentes Internacionales**

La atención, capacidad de recepción y concentración en la información es fundamental para los procesos educativos. Estos aspectos son necesarios para que los niños, niñas y adolescentes en cualquiera de los grados o niveles tengan un óptimo aprendizaje, teniendo en cuenta eso sí, sus características particulares y el medio familiar, social, cultural, económico en el que convive diariamente, tal como lo menciona Bernabéu (2017), “el ser humano se desenvuelve en un entorno constantemente cambiante y porque existen límites en la capacidad del cerebro para procesar información en cada momento, le hacen incapaz de realizar eficazmente más de una tarea cognitiva de forma simultánea, es por esto, que la atención es el pilar más importante en el proceso de aprendizaje porque supone un prerequisite para que ocurran los procesos de consolidación, mantenimiento y recuperación de la información”

Los docentes, quienes son los guías u orientadores del proceso de enseñanza y aprendizaje, desde hace algunos años, conciben la memoria como el proceso exclusivo de memorización, evitando dentro de sus prácticas pedagógicas y didácticas, realizar acciones dirigidas al ejercicio de la memoria, mucho más, cuando dentro del modelo pedagógico institucional, se hace referencia al Constructivismo y al Aprendizaje Significativo, considerando erróneamente, que el saber hacer está desligado del saber, como partida inicial. “El pensamiento docente constituye un marco de referencia integrado por un cúmulo de teorías implícitas, representaciones, imágenes, suposiciones, nociones, ideas, intenciones, proyectos, supuestos, hipótesis, creencias, actitudes, intereses y valores que son susceptibles de influir en la selección de criterios para tomar decisiones sobre qué, cuándo y cómo planear, actuar y evaluar los procesos de enseñanza y de aprendizaje”. (Coll & Miras (1993) en Bolaños 2019, p. 13). A partir de estos conceptos, se hace necesario examinar la concepción de los docentes relativo al proceso de la memoria en niños, niñas y adolescentes, en especial, la población objetivo de la investigación, los estudiantes de grado primero de básica primaria que presentan dificultad en el aprendizaje, parte central de la propuesta investigativa, para luego, mediante la implementación de la estrategia pedagógica, didáctica y lúdica, las prácticas de aula y el proceso evaluativo, pongan en juego, el desarrollo de la memoria como prioridad y esencia del aprendizaje, en la búsqueda del mejoramiento académico.

## **5.2 Antecedentes Nacionales**

Como lo menciona Arias (2021), a través de su investigación, donde evaluó aspectos motivacionales y cognitivos de aprendizaje. “En la motivación se consideran aspectos como la orientación hacia metas intrínsecas, orientación hacia metas extrínsecas, valoración de la tarea, percepción de autoeficacia, control del aprendizaje y ansiedad. En el uso de estrategias de aprendizaje, tiene en cuenta estrategias de repaso, elaboración, organización, pensamiento crítico, autorregulación, manejo de tiempo y ambiente, regulación del esfuerzo, aprendizaje con pares y búsqueda de ayuda”. Los resultados obtenidos, elevaron los resultados del aprendizaje de los estudiantes, facilitando el proceso de concentración, atención, escucha. Por ello, toda actividad formativa y evaluativa que realicen los docentes de grado primero, debe estar enfocada al desarrollo de estas capacidades de la memoria, que unidas a estrategias pedagógicas, didácticas y lúdicas, forman al individuo como ser único, con características y talentos propios, permitiéndose aprender y reaprender con la debida motivación del docente, que desarrolla en los estudiantes sus capacidades donde hay dificultades, potencializa sus competencias cognitivas, de procedimiento y actitud, donde antes existen debilidades. Las acciones que desarrolle dentro del aula y fuera de ella, consideran un aspecto importante, la lúdica como agente motivacional. Cuando el proceso de enseñanza y aprendizaje, se unen al juego con un propósito educativo, se dinamiza la clase, se motiva para aprender, se establecen reglas claras, precisas que el educando debe respetar y acatar, adjuntando la creatividad como parte esencial de un todo.

## **5.3 Antecedentes Regionales o locales**

Dentro de la presente investigación, la memoria y el aprendizaje van unidos y en un solo sentido, la calidad de lo que se aprende, cómo se aprende, para qué se aprende, y tal como indican Huertas, Muñoz y Puerto (2021) que citan a Caballero (2017): “Aprendizaje y memoria son dos procesos íntimamente relacionados, ya que no se puede llevar a cabo ningún aprendizaje sin la intervención de la memoria. A través de ella, los organismos interpretan la información proporcionada por los sentidos, la manejan, elaboran y recuperan. Puede decirse, por tanto, que aprendizaje y memoria son fenómenos interdependientes, porque aprender implica siempre alguna forma de adquisición de información que provoca una modificación del estado de la memoria del sujeto.” (pág. 251). Es por esto, que la propuesta de intervención se enfoca en el desarrollo de la

memoria de los estudiantes que presentan dificultad en el aprendizaje, dado que sin la memoria el aprendizaje es nulo. El aprendizaje exige en primera medida, captar, recepcionar información del medio, para luego analizar, procesar y almacenar dicha información, que finalmente, podrá utilizar o desechar, de acuerdo con sus propios intereses y motivaciones personales y del entorno.

La Fundación Universitaria Los Libertadores (2021), en la Especialización en Pedagogía de la Lúdica oferta a sus estudiantes, el curso Seminario de Proyectos Pedagógicos I, donde enseña sobre la importancia de la implementación de proyectos en las instituciones educativas, ABP, Aprendizaje Basado en Proyectos, el cual se fundamenta en el constructivismo y en el aprendizaje significativo. La labor del maestro consiste en estimular, guiar, orientar, propiciar el trabajo en equipo de los estudiantes como herramienta para el aprendizaje.

## 6. Estrategia metodológica aplicada

La estrategia metodológica aplicada, de acuerdo a lo expuesto por Hernández Sampieri (2018), fundamentada en un enfoque Mixto (cualitativo y cuantitativo), dentro del tipo exploratorio y descriptivo, generando confianza en los resultados obtenidos para definición concreta de la propuesta.

**6.1 Población y contexto:** La Institución Educativa Técnica Industrial Humberto Raffo Rivera, con 75 años de funcionamiento en el municipio de Palmira, Valle del Cauca, perteneciente al sector oficial, ha sido reconocida por su exigencia académica y comportamental. No obstante, después de la Pandemia por COVID-19, donde los estudiantes de todos los grados, tuvieron clases virtuales y/o a distancia (a través de guías), el contacto con el docente fue reducido al mínimo, los padres no estaban preparados para apoyar de manera eficiente en las labores educativas, y mucho menos cuando regresaron a sus trabajos y los niños y niñas, se quedaban en casa solos o en compañía de otros cuidadores, como los abuelos, que desconocían el manejo de las tecnologías como zoom, WhatsApp, team, entre otras aplicaciones. La población tanto de estudiantes como sus familias, pertenecen a estratos socioeconómicos 1 y 2, solo un 10% pertenecen al estrato 3 y 4 (PEI 2022).

**Muestra:** Aunque la población estudiantil total, 2000 estudiantes, se vio afectada, se toma como muestra de los estudiantes de grado primero, 90 niños y niñas, con edades entre los 6 y 7 años. Los docentes, que juegan un papel crucial en el desarrollo de la propuesta, son en la institución educativa 76 docentes, siendo tres (03) docentes de grado primero.

Se escoge grado primero, ya que las docentes han manifestado verbalmente que los estudiantes presentan bajo rendimiento debido a la falta de atención, concentración y memoria, lo que limita considerablemente el aprendizaje.

### 6.2 Fases o etapas (ruta metodológica).

En el presente proyecto de investigación, se realizará una propuesta de intervención, dado que el tiempo limitado del mismo, no permite la implementación y

evaluación de la propuesta, quedando pendiente para la realización de otro proyecto complementario.

### **Fase 1. Diagnóstico**

En esta fase se desarrollaron las siguientes etapas:

**Etapas 1.1 Diseño y Aplicación Encuesta Diagnóstica:** Encuesta de preguntas cerradas con opción única respuesta, a realizarse a los docentes de grado primero, donde se pretende conocer el estado actual de los estudiantes respecto a su aprendizaje, y las posibles causas del bajo desempeño académico e incluso actitudinal/comportamental

**Etapas 1.2 Revisión de los informes académicos de los estudiantes de grado primero:** se determina el nivel de desempeño general, así como los posibles procesos comportamentales (llamados de atención, sanciones) realizados durante el primer periodo.

**Etapas 1.3 Análisis y consolidación de los resultados obtenidos;** Se analizan en forma estadística y cualitativa, tanto de los resultados de la encuesta diagnóstica a los docentes, como de los informes académicos de los estudiantes.

### **Fase 2. Diseño de la estrategia didáctica y lúdica**

En esta fase se desarrolla en una sola etapa:

**Etapas Única. Diseño y planteamiento de estrategias/actividades:** Se diseñan y plantean las actividades a desarrollar por los estudiantes en su proceso de estructuración o desarrollo del aprendizaje, enfocados en el mejoramiento académico a través de actividades lúdicas como la danza y el juego.

**6.3 Técnicas o instrumentos:** En la selección de instrumentos para métodos mixtos que involucran la recolección y análisis de datos cualitativos y cuantitativos como lo manifiesta Hernández Sampieri & Mendoza Torres (2018) por medio de procesos sistemáticos, se requiere definir técnicas e instrumentos que permitan obtener datos, en este caso de

investigación, sobre las dificultades en el aprendizaje de los educandos, para luego ser analizados y así obtener información relevante que permita dar respuesta a la pregunta que motivó la presente investigación. Para lo cual se utilizarán los siguientes instrumentos y técnicas.

a. **Encuesta.**

Es un instrumento que permite la observación indirecta, de acuerdo con Torres, Paz y Salazar (2019), la cual puede ser adaptada a todo tipo de población e investigación, permitiendo recolectar información sobre los sujetos objetos del estudio investigativo de forma objetiva y subjetiva, obteniendo datos específicos, al realizar preguntas estandarizadas que permiten sacar conclusiones al hacer un análisis estadístico de la información obtenida.

Para el diagnóstico se realiza la encuesta a los tres (03) docentes de grado primero. La primera cuenta con 15 ítems (Ver anexo) y que tiene como objetivo conocer la opinión de los maestros de grado primero, que tienen de los estudiantes sobre el desempeño académico y comportamental, así como las posibles causas que inciden en el bajo desempeño.

Se utiliza el escalamiento de Likert tal como lo plantea Hernández Sampieri & Mendoza Torres (2018) teniendo como opción de respuesta una escala del 1 al 5, de forma jerarquizada correspondiendo una afirmación a cada valor numérico: (1) Muy en desacuerdo, (2) En desacuerdo, (3) Ni en acuerdo ni en desacuerdo, (4) De acuerdo y (5) Muy de acuerdo.

b. **Revisión documental.**

Para afianzar los posibles resultados que genera la encuesta a los docentes, se realiza revisión de documentos institucionales como son, los informes estadísticos del primer periodo académico de los tres grupos de grado primero existentes en el plantel educativo. Igualmente, se realiza análisis estadístico para definir la condición actual de los estudiantes respecto al nivel de desempeño obtenido.

#### 6.4 Tiempo estimado para el desarrollo del proyecto de intervención educativa:

El tiempo previsto para la realización de las fases/actividades propias del proyecto, se tendrá un estimativo de un (01) mes, contados a partir del 03 al 31 de mayo de 2022.

#### Cronograma de actividades

El presente proyecto, desde la idea inicial hasta la etapa de diseño de la estrategia didáctica y lúdica (final), tiene una duración de siete (7) meses, desde el mes de octubre de 2021 hasta el mes de mayo de 2022.

Sin embargo, en el presente cronograma, solo se indican las actividades relacionadas en cada fase y tiempo de realización de las mismas, siendo de un (1) mes.

No.	FASE/ ACTIVIDAD	TIEMPO DE EJECUCIÓN DEL PROYECTO
		MES 1 (Mayo 2022)
1	Fase 1. Etapa 1.1. Diseño y aplicación encuesta a docentes	x
2	Fase 1. Etapa 1.2. Revisión y análisis de los informes académicos de los estudiantes, primer periodo	x
3	Fase 1. Etapa 1.3. Análisis y consolidación de los resultados obtenidos	x
4	Fase 2. Etapa Única. Diseño y planteamiento de estrategia/actividades	x

#### 6.5 Línea de investigación institucional

La línea institucional de la Fundación Universitaria Los Libertadores a la cual, se acoge el presente proyecto de investigación, dado su contenido y población beneficiaria, es la línea 5. Evaluación, aprendizaje y currículo.

Esta línea de investigación es pertinente, dado que el aprendizaje de los estudiantes es la base de todo proceso educativo. Adicionalmente, la propuesta lúdica y didáctica que se plantea por la investigadora, se enfoca en los lineamientos curriculares, procesos formativos de calidad, enseñados en la universidad y que se ponen en práctica en el ámbito laboral, así como los referentes de calidad emitidos por el Ministerio de Educación Nacional. En la continuidad del proyecto de investigación, a nivel de maestría, se mostrará adicionalmente, los resultados obtenidos después

de la implementación de la propuesta. De esta manera, se da una mirada integral al proceso evaluativo y posible retroalimentación o ajuste a otros procesos como el curricular.

## 7. Resultados (preliminares, parciales o totales)

### 7.1 Fase Diagnóstico

#### Etapa 7.1.1. Aplicación de la encuesta diagnóstica a los docentes de grado primero

Las docentes de grado primero (3 docentes), respondieron la encuesta sin dificultad. Los resultados se evidencian en el punto 7.1.3

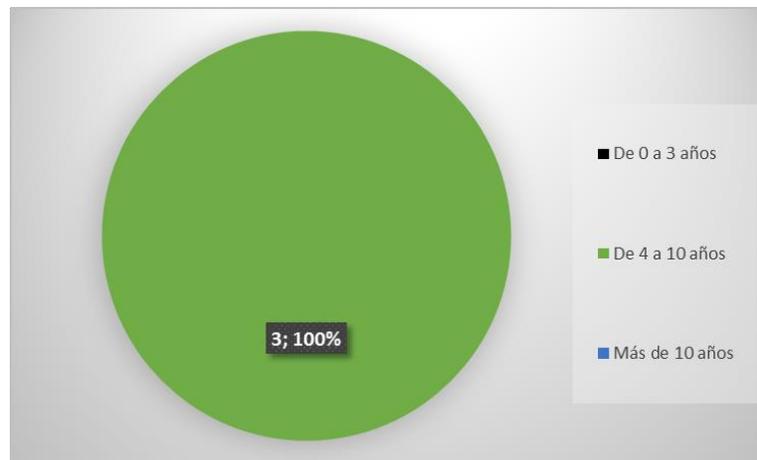
#### Etapa 7.1.2 Revisión de los informes académicos de los estudiantes de grado primero

Se revisaron los informes con los resultados académicos de los estudiantes de grado primero, obtenidos durante el primer periodo del presente año lectivo. No se tuvo en cuenta, los informes de años anteriores, dada la educación virtual/a distancia por la pandemia de Covid-19, donde las docentes no pudieron constatar realmente, los aprendizajes de los estudiantes.

#### Etapa 7.1.3 Análisis y consolidación de los resultados

##### a. Resultados y análisis de la encuesta diagnóstica realizada a docentes de grado primero

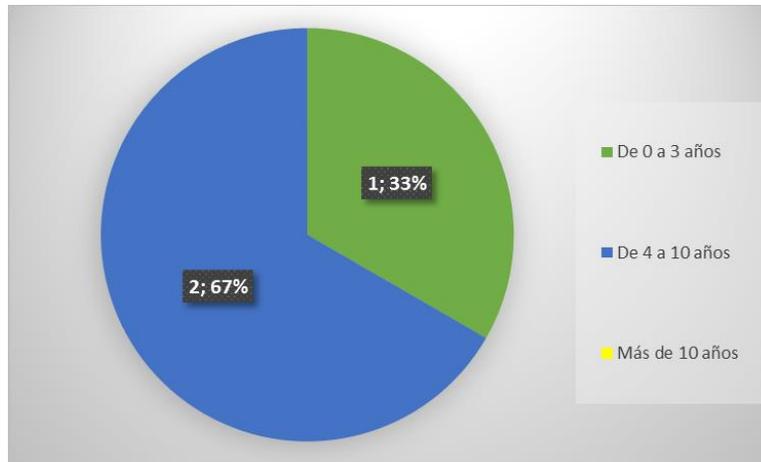
1. ¿Cuántos años de experiencia tiene como docente?
  - a. De 0 a 3 años
  - b. De 4 a 10 años
  - c. Más de 10 años



**Figura 1.** Años de experiencia docente  
Fuente: Autora del proyecto (2022)

Las 3 personas encuestadas (100%), llevan entre 4 y 10 años de experiencia como docentes.

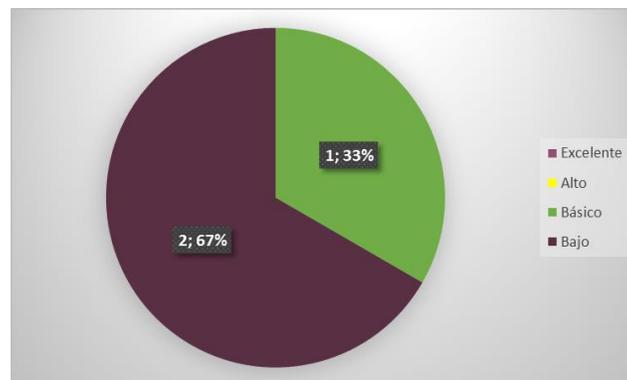
2. ¿Cuántos años de experiencia tiene como docente en el grado primero de básica primaria?
- a. De 0 a 3 años
  - b. De 4 a 10 años
  - c. Más de 10 años



**Figura 2.** Años de experiencia docente en grado primero  
Fuente: Autora del proyecto (2022)

Las 3 personas encuestadas, 2 (67%), llevan entre 4 y 10 años de experiencia como docentes en el grado primero; 1 persona (33%) lleva 3 años o menos de experiencia en ese grado.

3. ¿Cómo considera el nivel de rendimiento académico del grupo que usted dirige?
- a. Superior
  - b. Alto
  - c. Básico
  - d. Bajo

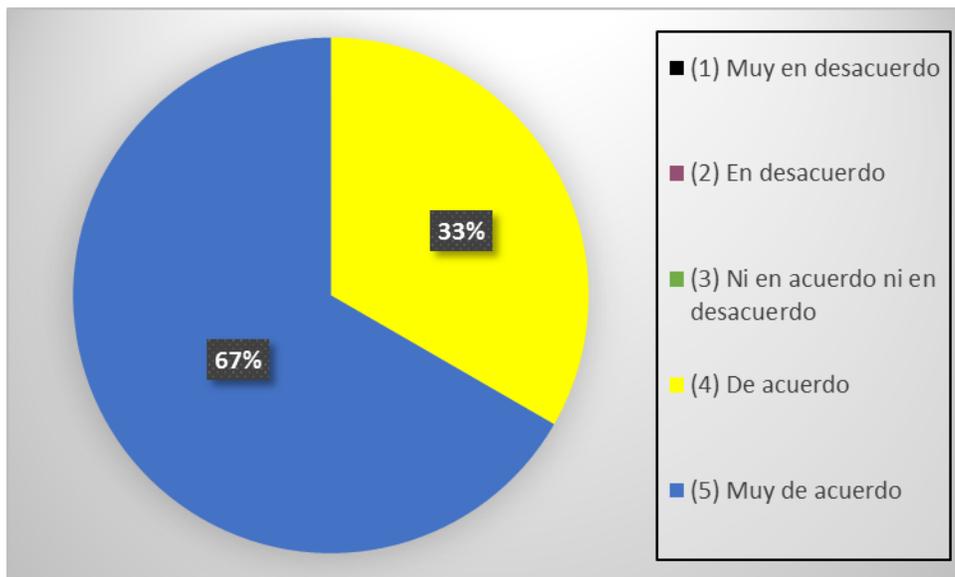


**Figura 3.** Nivel de rendimiento académico del grupo  
Fuente: Autora del proyecto (2022)

Las 3 personas encuestadas, 2 (67%), indican que el nivel del rendimiento académico del grado primero que dirigen es Bajo; 1 persona (33%) señala que el nivel es básico. No hay indicaciones sobre los desempeños alto y superior.

A partir de la siguiente pregunta o afirmación, las docentes encuestadas respondieron teniendo en cuenta las siguientes opciones: (1) Muy en desacuerdo, (2) En desacuerdo, (3) Ni en acuerdo ni en desacuerdo, (4) De acuerdo, (5) Muy de acuerdo, señalando con una X la respuesta que considere pertinente.

4. ¿La actitud y comportamiento de los estudiantes, influye en el rendimiento académico?

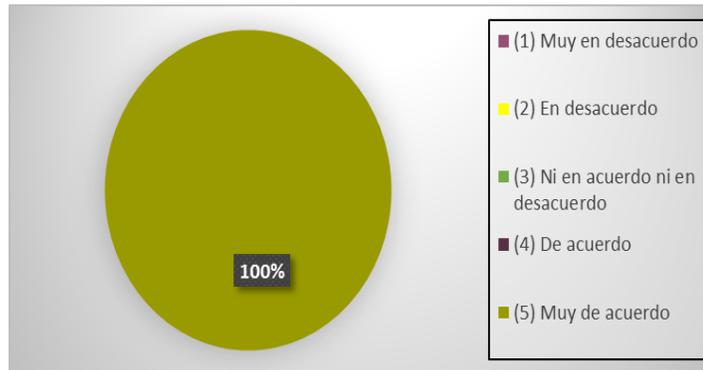


**Figura 4.** Actitud y comportamiento de los estudiantes

Fuente: Autora del proyecto (2022)

Las docentes coinciden en que la actitud y comportamiento de los estudiantes, incluye en el rendimiento académico. El 67% está Muy de acuerdo y el 33% de acuerdo.

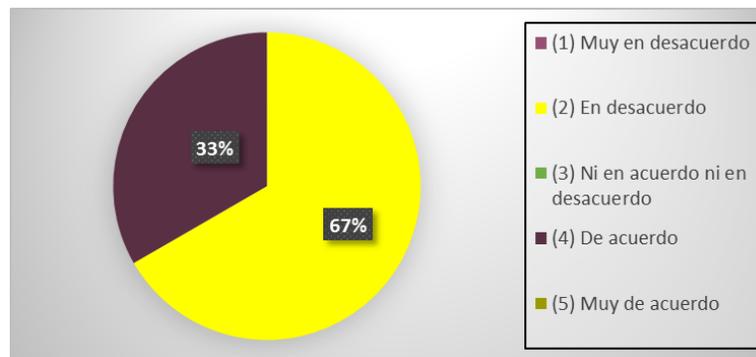
5. ¿La asistencia a clase, influye de alguna manera en el rendimiento académico?



**Figura 5.** Asistencia a clase  
Fuente: Autora del proyecto (2022)

Las docentes en un 100%, manifiestan que la asistencia a clase incluye en el rendimiento.

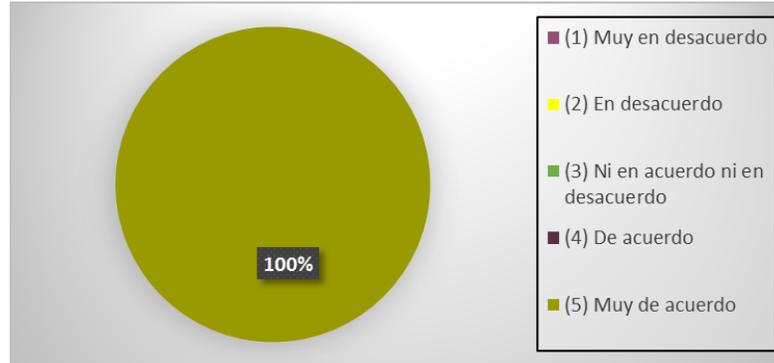
6. Los estudiantes muestran interés por estudiar y obtener buenos resultados.



**Figura 6.** Interés por estudiar y obtener buenos resultados  
Fuente: Autora del proyecto (2022)

Las docentes consideran que los estudiantes no muestran interés por el aprendizaje ni por obtener buenos resultados.

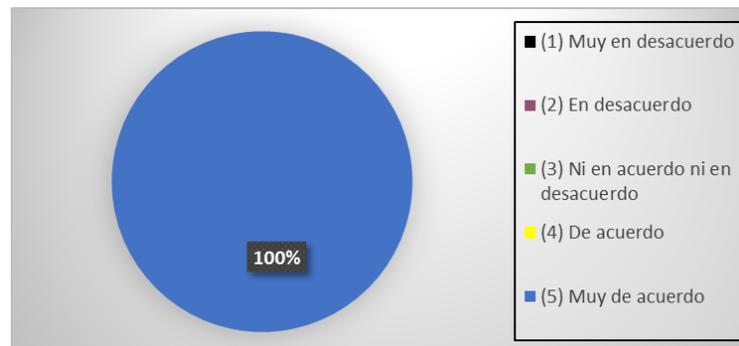
7. El apoyo por parte de padres o cuidadores, incide en el rendimiento académico



**Figura 7.** Apoyo a los estudiantes por parte de los padres o cuidadores  
Fuente: Autora del proyecto (2022)

Las docentes (100%), consideran que el apoyo que brindan los padres de familia o cuidadores de los menores, incide en el rendimiento académico de los mismos.

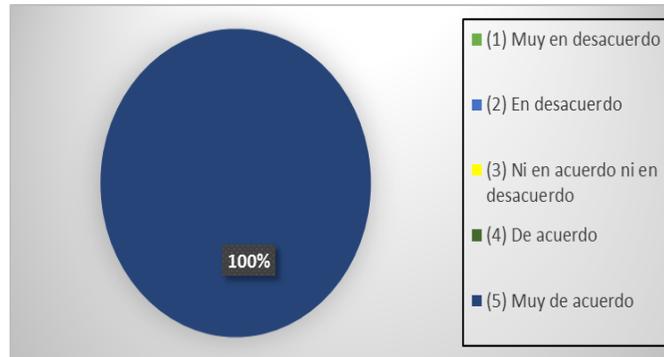
8. ¿Los padres de familia/acudientes, colaboran y están atentos a brindar apoyo a los hijos y a la institución?



**Figura 8.** Colaboración y apoyo de los padres/acudientes  
Fuente: Autora del proyecto (2022)

Las docentes (100%) consideran que los padres/acudientes no están prestos a colaborar ni brindar apoyo a sus hijos ni a la institución. En conversación, indican que se sienten solos en el proceso con las familias.

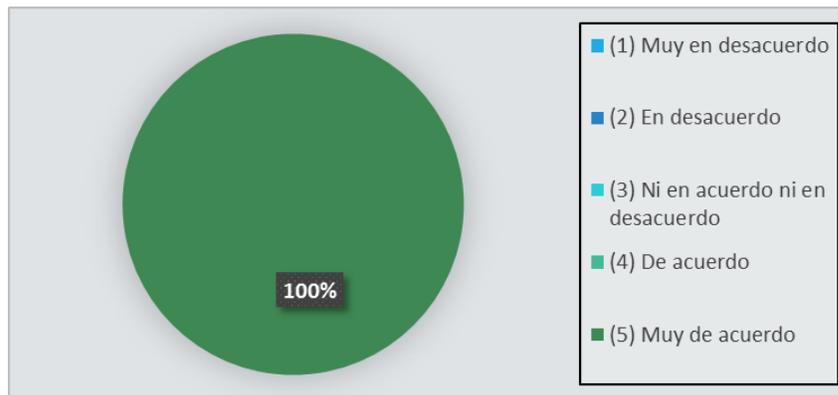
9. ¿Es importante que usted como docente, sea capacitado constantemente en procesos de enseñanza y aprendizaje?



**Figura 9.** Importancia de la capacitación pedagógica a los docentes  
Fuente: Autora del proyecto (2022)

El 100% de las docentes encuestadas, están muy de acuerdo en que la capacitación frecuente en procesos de enseñanza y aprendizaje son esenciales para el logro en el mejoramiento académico de los estudiantes.

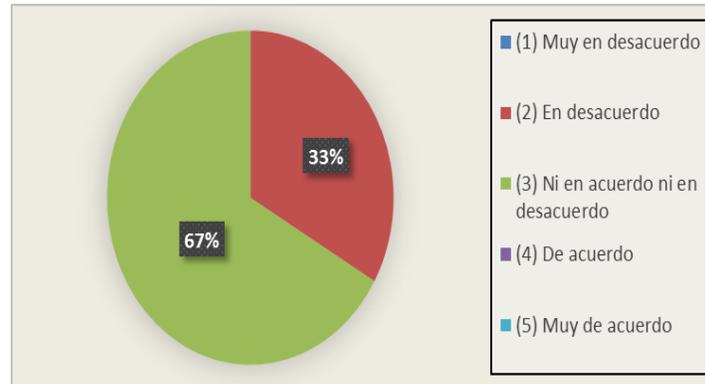
10. La atención, concentración y memoria, inciden en el rendimiento académico.



**Figura 10.** Incidencia de la atención, concentración y memoria  
Fuente: Autora del proyecto (2022)

El 100% de las docentes, están muy de acuerdo en que, si incide la atención, la concentración y la memoria, en el rendimiento de los estudiantes.

11. La institución educativa motiva y apoya a los docentes para elaborar y ejecutar nuevas estrategias para la enseñanza y aprendizaje.

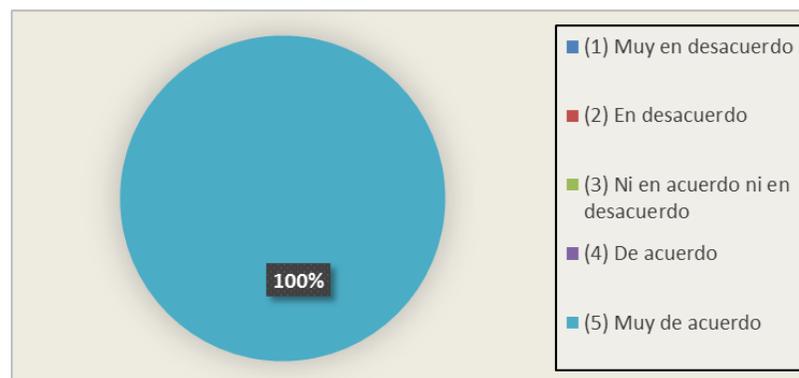


**Figura 11.** Motivación y apoyo institucional a los docentes para nuevas estrategias pedagógicas

Fuente: Autora del proyecto (2022)

El 67% de las docentes encuestadas, consideran que ni están de acuerdo ni en desacuerdo, y el 33% se considera en desacuerdo con la motivación y apoyo institucional. Lo que indica, que los docentes no se sienten respaldados en su labor por parte de la institución educativa.

12. Las docentes muestran compromiso en el mejoramiento del rendimiento académico de los estudiantes.

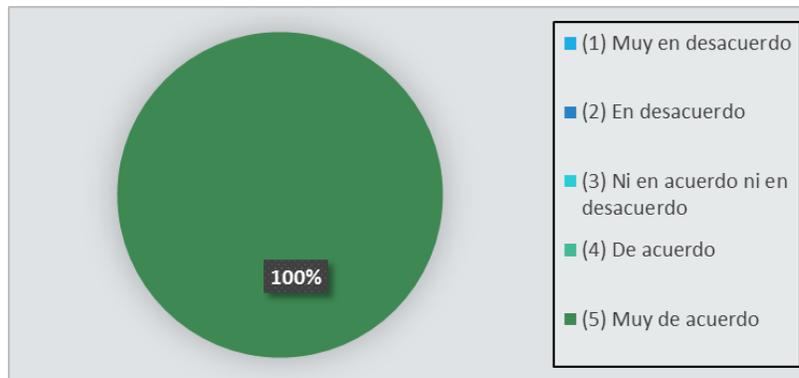


**Figura 12.** Compromiso de docentes para el mejoramiento académico

Fuente: Autora del proyecto (2022)

El 100% de las docentes, están muy de acuerdo en que están comprometidas para desarrollar diversas acciones encaminadas al mejoramiento del rendimiento académico de los estudiantes.

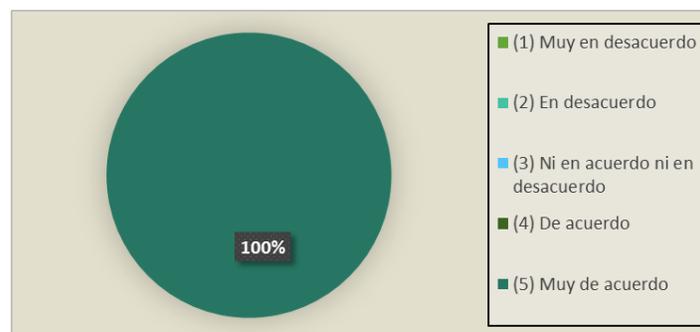
13. ¿Las actividades especiales para los estudiantes que presentan dificultades en el aprendizaje, las considera importantes?



**Figura 13.** Importancia de las actividades especiales para estudiantes con dificultades en el aprendizaje  
Fuente: Autora del proyecto (2022)

El 100% de las docentes encuestadas, están muy de acuerdo en que se debe brindar apoyo a los estudiantes que presentan bajo o básico nivel de desempeño en su rendimiento académico, mediante actividades especiales que los motiven y desarrollen sus competencias.

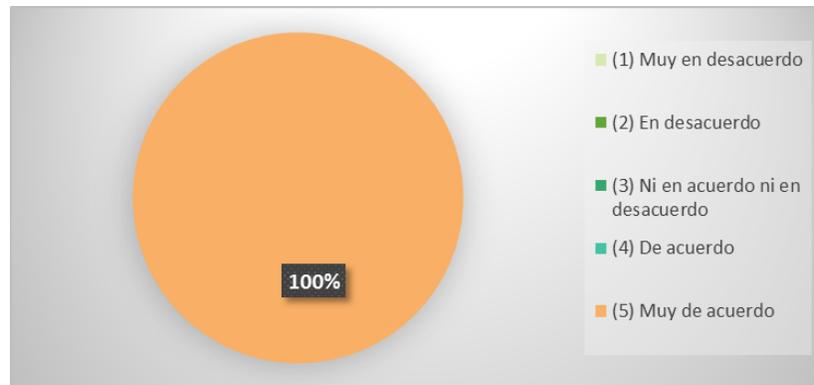
14. ¿Está dispuesto a realizar estrategias didácticas y lúdicas para mejorar el nivel de aprendizaje en los estudiantes?



**Figura 14.** Disposición de las docentes para realizar estrategias didácticas y lúdicas  
Fuente: Autora del proyecto (2022)

El 100% de las docentes, están muy de acuerdo en realizar diversas estrategias en los procesos de enseñanza y aprendizaje para el logro en el mejoramiento académico de los estudiantes de grado primero.

15. La danza y el juego, como estrategias didácticas y lúdicas, pueden incidir en la mejora de la atención, concentración, memoria de los estudiantes y por ende, elevar el rendimiento académico



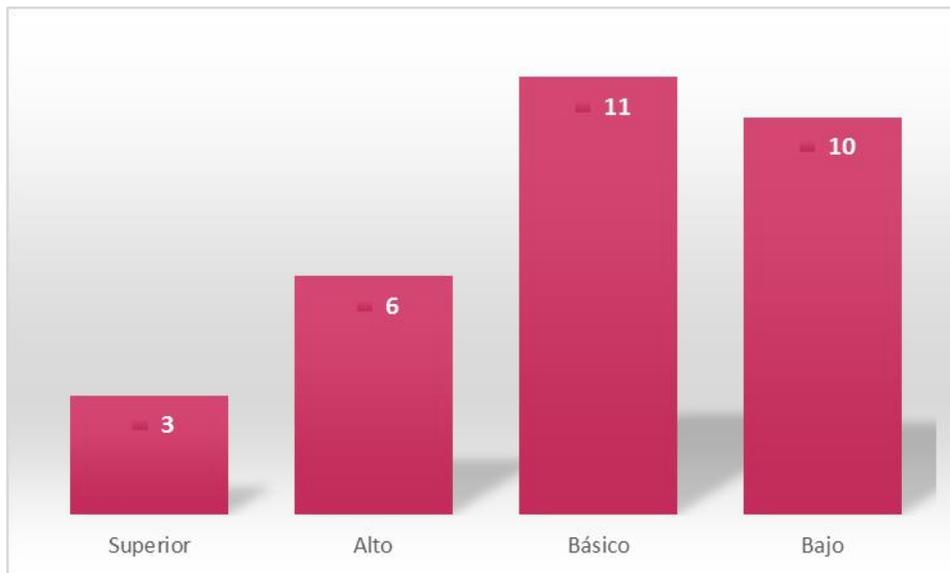
**Figura 15.** Incidencia de la danza y el juego como estrategias didácticas y lúdicas  
Fuente: Autora del proyecto (2022)

Las docentes encuestadas en un 100%, están muy de acuerdo en que estrategias didácticas y lúdicas, como son la danza y el juego, inciden positivamente en la mejora de la atención, concentración y memoria de los estudiantes de grado primero, elevando su rendimiento académico.

**b. Resultados y análisis de la revisión de informes académicos de primer periodo, de los estudiantes de grado primero de básica primaria.**

Se revisan los informes académicos de los tres grupos de grado primero existentes en la actualidad. Los resultados se consolidan en número de estudiantes de cada grupo, con relación a los niveles de desempeño alcanzados durante el primer periodo del año lectivo 2022, siendo los siguientes:

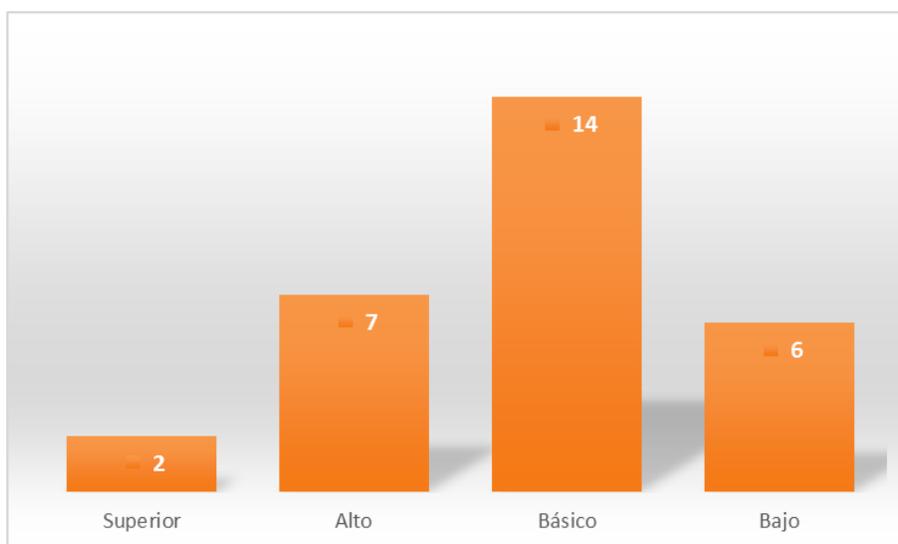
Grupo Primero 1. Total 30 estudiantes



**Figura 16.** Cantidad de estudiantes de grupo primero 1 y su nivel de desempeño  
Fuente: Autora del proyecto (2022)

De los 30 estudiantes del grupo Primero 1, la mayoría (21 estudiantes) tienen un desempeño básico y bajo. Solamente 9 estudiantes obtienen desempeños alto y superior.

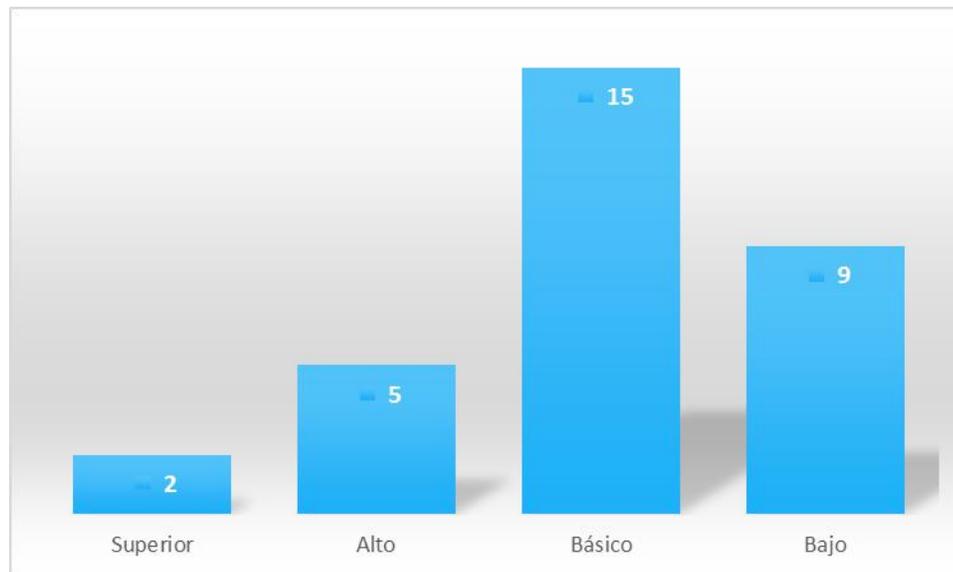
Grupo Primero 2. Total 29 estudiantes



**Figura 17.** Cantidad de estudiantes de grupo primero 2 y su nivel de desempeño  
Fuente: Autora del proyecto (2022)

De los 29 estudiantes del grupo Primero 2, la mayoría (20 estudiantes) tienen un desempeño básico y bajo. Los demás, 9 estudiantes obtienen desempeños alto y superior.

Grupo Primero 3. Total 31 estudiantes



**Figura 18.** Cantidad de estudiantes de grupo primero 3 y su nivel de desempeño  
Fuente: Autora del proyecto (2022)

De los 31 estudiantes del grupo Primero 3, la mayoría (24 estudiantes) tienen un desempeño básico y bajo. Los demás estudiantes, 7 obtienen desempeños alto y superior.

Consolidado de los tres grupos. Total 90 estudiantes de grado primero



**Figura 19.** Consolidado de estudiantes de grado primero y su nivel de desempeño  
Fuente: Autora del proyecto (2022)

Al consolidar el resultado académico de los tres grupos de grado primero, 90 estudiantes, se obtienen los siguientes resultados: 25 estudiantes con desempeños alto y superior, 65 estudiantes con desempeño básico y bajo (72.2%)

Aunque según la normatividad legal vigente, Decreto 1290 de 2009 y Sistema de Evaluación Estudiantil (2019) de la IE, los estudiantes que obtienen desempeño básico se considera que han aprobado un área o el año escolar como promedio, también se razona que ese nivel puede ser llevado a nivel alto o superior, con las estrategias didácticas adecuadas y con el apoyo de los padres/acudientes. Igualmente sucede con el nivel bajo que preocupa a las docentes e institución, siendo prioridad la intervención para el mejoramiento.

## **7.2 Fase Diseño de la estrategia didáctica y lúdica**

Etapa Única. Diseño y planteamiento de estrategias/actividades

Teniendo en cuenta los resultados obtenidos, se diseña como estrategia didáctica y lúdica, un proyecto enfocado en la danza y el juego – ABP Aprendizaje Basado en Proyectos, como esencia para el mejoramiento de la memoria, atención y concentración de los estudiantes, primer paso para elevar el rendimiento académico en las diferentes áreas del conocimiento, en especial, Educación física, Ética y valores humanos, Ciencias sociales, Ciencias Naturales, Educación Artística, Lengua Castellana. El estudiante tiene un papel activo y es el centro del proceso de aprendizaje, junto con sus compañeros o pares, además del acompañamiento de un adulto como lo es el docente o el padre de familia. Se pretende cumplir con los siguientes objetivos, establecidos dentro de los criterios de Steingerg (2006):

- Autenticidad: crear individual y grupalmente
- Rigor académico: Desarrollar competencias cognitivas, habilidades y destrezas
- Aplicación del aprendizaje: Fomentar la autonomía, auto regulación y autocontrol
- Exploración activa: Participar activamente, estar motivados hacia el aprendizaje dinámico
- Interacción: con otros, desarrollar habilidades comunicativas y socio emocionales

- Evaluación: conocer los avances y dificultades, retroalimentación, aplicar la autoevaluación, coevaluación y heteroevaluación.

La propuesta se enfoca en actividades lúdicas como la danza y el juego, dado que permiten en los estudiantes. Las docentes deben dar indicaciones claras y precisas, despejar las dudas antes y durante la realización de las actividades. Igualmente, dar a conocer las consecuencias en el incumplimiento de las reglas pactadas en cada actividad. En la evaluación, siempre la docente tendrá en cuenta, además de lo registrado en el cuadro, los logros/DBA descritos y los procesos de autoevaluación y coevaluación.

## PROPUESTA PROYECTO DANZAS Y JUEGOS

### Creciendo, Danzando y Jugando



Grado: Primero      Intensidad Horaria Semanal: 2 horas      Tiempo total proyecto: 40 horas

Fecha inicio: 11 de julio de 2022

Fecha terminación: 30 de noviembre de 2022

#### Objetivos:

- Mejorar la atención, concentración y memoria de los estudiantes mediante actividades lúdicas como la danza y el juego.
- Consolidar la autoestima y motivación de los estudiantes a partir de autovaloración y conocimiento propio
- Fomentar valores humanos, sociales que conllevan a la sana convivencia, como el respeto, la tolerancia, la autoestima
- Desarrollar en los estudiantes diversas competencias cognitivas, actitudinales y procedimentales de una manera lúdica

#### Competencias a desarrollar:

- Competencias comunicativas de habla y escucha
- Competencias sociales: pensamiento, interacción, aceptación propia y de otros
- Competencias estéticas: movimiento, coordinación,
- Competencias cognitivas: atención, concentración, memoria, adquisición de conceptos y procesos

## Logros/Derechos básicos de aprendizaje

- Desarrollo perceptivo de las propias evocaciones y fantasías sobre las formas y movimientos de la naturaleza, de los demás, de las cosas y de la producción dancística, del juego y del contexto particular.
- Apertura al diálogo, cambios y generación de actitudes hacia la dinámica expresiva propia y del entorno.
- Transformación simbólica de la interacción con el mundo.
- Desarrollo expresivo de sensaciones, sentimientos e ideas a través de metáforas y símbolos dancísticos, mediante la expresión corporal.
- Desarrollo de habilidades comunicativas que impliquen dominio técnico y tecnológico.
- Construcción y reconocimiento de nociones, conceptos y formas propias de la expresión corporal
- Desarrollo de habilidades para conceptualizar.
- Comprensión y aprecio de la calidad de la interacción con el mundo natural, social y cultural.

Actividades del proyecto: Dirigidas al desarrollo de la atención, concentración y memoria a través del juego y la danza.

ACTIVIDAD	TIEMPO	METODOLOGÍA Y RECURSOS	EVALUACIÓN
1. Escuchar con imaginación	1 hora	En el salón de clase, la docente indica silencio total para que los niños y niñas escuchen atentamente los diferentes sonidos: agua, aves, viento, campana, instrumentos musicales y los identifiquen, hablando uno cada vez.	Identificación de sonidos y ritmos Respeto por la palabra Participación activa
2. Identificación de ritmos (instrumental, salsa, baladas, boleros, indígenas, etc.)	1 hora		
3. Movimientos corporales	1 horas	En el patio, los estudiantes realizan diversos movimientos corporales, sin timidez y sin preocuparse por el comentario o accionar de los demás compañeros, dirigidos por la docente	Realización de los movimientos corporales y expresiones. Respeto y tolerancia para con sus compañeros. Participación activa
4. Expresión verbal y gestual	2 horas	En el patio, los estudiantes realizan diferentes expresiones verbales y gestuales, como alegría, enojo, indiferencia, llanto, risa, gritos, mudez.	

			Luego cada uno realiza un gesto, y los demás compañeros adivinarán qué expresión/sentimiento quiere demostrar	
5. Comunicación		1 horas	<p>En el patio, se jugará al <b>teléfono roto</b> donde cada niño(a) le dice al siguiente de la fila, al oído, una frase (mensaje) y así sucesivamente, hasta llegar el mensaje al último, quien contará cuál fue la frase inicial, que la docente previamente debió escribir en una hoja.</p> <p>Igualmente, se trabajará la gestualidad gestual de una acción <b>-manejar moto-</b> en total silencio, colocados en fila y mirando al lado contrario del último(a) estudiante, a quien la docente hará la gestualidad de prender y manejar moto, en completo silencio, y repitiéndose el gesto a todos los compañeros, uno a uno de la fila. El último indicará cuál fue la acción inicial.</p> <p>La docente debe grabar toda el juego, para luego mostrarlo a los estudiantes y retroalimentar la enseñanza y aprendizaje.</p>	<p>Participación activa</p> <p>Respeto por las normas establecidas</p>
6. Coordinación, equilibrio, desplazamientos y cambios de dirección a diferentes velocidades		2 horas	<p>En el patio, se harán diferentes actividades relacionadas con los temas descritos, con ayuda de cuerdas, conos, líneas imaginarias o marcadas, donde uno a uno, los estudiantes realizan las acciones indicadas por la docente</p>	<p>Participación activa</p> <p>Realización de las acciones acorde a las indicaciones dadas por la docente</p> <p>Respeto y tolerancia</p>

7. Juego de relevos en espacios triangulares, líneas paralelas y cuadrado		1 hora	Los juegos se realizan al aire libre y con espacio suficiente, para facilitar la participación de todos los equipos que conforma la docente, indicando las reglas de cada juego de una manera clara y precisa.	Participación activa Sana convivencia Liderazgo Respeto por las normas establecidas
8. Juegos de mesa como damas chinas, escaleras, loterías		4 horas		
9. Juegos tingo, tingo, tango; rondas de ingresar y salir de un círculo; derecha e izquierda; rotación		4 horas		
10. Juego la cima del cielo; los colores		2 horas		
11. Juego: Gimnasia rítmica		6 horas		
12. Juego: Dramatización de obra		4 horas	En el patio, la docente da las pautas generales de cada actividad, sea la dramatización o la danza.	Participación activa de todas las actividades Respeto y tolerancia hacia las normas establecidas Sana convivencia en los equipos Evidencia de atención, concentración y memoria
13. Danza La Contradanza		4 horas	Se debe exigir la escucha, gestualidad, oralidad, movimiento, coordinación y precisión.	
14. Danza La Guaneña/sanjuanero		3 horas	Estas actividades precisas son el producto de las acciones antes realizadas por los estudiantes donde se evidencia el avance de la atención, concentración y memoria	
15. Danza Contemporánea		4 horas		



Grado Primero 1



Grado Primero 2



Grado Primero 3

*Nota: La Institución Educativa Técnica Industrial cuenta con la autorización de los padres de familia, para la publicación de fotos de los estudiantes, con fines exclusivamente académicos*

## **16. Conclusiones**

Los estudiantes de grado primero de la Institución Educativa Técnica Industrial Humberto Raffo Rivera, presentan en su gran mayoría (65 estudiantes, 72%) un nivel de desempeño bajo o básico en su rendimiento académico.

Se considera que las posibles causas de este rendimiento, es el tiempo de la educación virtual o a distancia durante la pandemia, donde no se pudo constatar el real desempeño de los niños y niñas; la falta de apoyo y acompañamiento de los padres, así como actividades poco dinámicas, creativas.

La institución debe realizar procesos de acompañamiento, apoyo a los docentes, capacitación sobre pedagogía y didáctica, de tal manera, que refuercen sus conocimientos, conozcan otras manera divertidas, sencillas y dinámicas de enseñar, apropiando recursos para ello.

Se hace necesario, llevar a la práctica la propuesta planteada para medir el impacto de su implementación en el desarrollo de la atención, memoria y concentración de los estudiantes de grado primero, que faciliten el aprendizaje y eleven su nivel de desempeño

## Referencias bibliográficas

Arias A., O. M. (2021). *Ambientes virtuales de aprendizaje b-learning y su incidencia en la motivación y estrategias de aprendizaje en Estudiantes de secundaria*. Universidad Pedagógica Nacional.

Bernabéu, E. (2017). La atención y la memoria como claves del proceso de aprendizaje. Aplicaciones para el entorno escolar. *ReiDoCrea*, 6(2), p.16-23.

Bolaños Retavisca, B. C., Mendoza Torres, D. F., Vásquez Sánchez, R., & Jaramillo Cano, Y. F. (2019). *La memoria en la evaluación del aprendizaje en ciencias sociales*. Archivos de Ciencias de la Educación, 13.

Fundación Universitaria Los Libertadores (2021). *Curso Seminario Proyectos Pedagógicos: ABP, Aprendizaje Basado en Proyectos*.

Hernández-Sampieri, R. (2018). *Metodología de la Investigación: Las rutas cuantitativas, cualitativas y mixta*. McGraw Hill México.

Huertas Pérez, L. A., Muñoz Ramos, J. C., & Puerto Sanabria, G. L. (2021). *Neuroeducación como aporte a las estrategias didácticas en matemáticas para primaria–Pensilvania (Caldas)*. Tesis Maestría en Educación. Fundación Universitaria Los Libertadores

PEI (2020) Proyecto Educativo Institucional IETI Humberto Raffo Rivera.

PEI (2022) Proyecto Educativo Institucional IETI Humberto Raffo Rivera.

PMI (2021) Plan de Mejoramiento Institucional IETI Humberto Raffo Rivera.

Torres, M., Paz, K. y Salazar, F., (2019). Métodos de recolección de datos para una investigación. <http://biblioteca.udgvirtual.udg.mx/jspui/handle/123456789/2817>

## Anexos

### a. Encuesta Diagnóstica para docentes de grado primero.

Señor(a) Docente de grado primero, perteneciente a la comunidad educativa de la Institución Educativa Técnica Industrial Humberto Raffo Rivera. Usted puede responder la siguiente encuesta acorde a su experiencia como miembro de la institución. Se solicita honestidad en las respuestas cuyos resultados son confidenciales. No se solicita información que permita identificarle.

Para el propósito de esta encuesta, es conocer la situación de los estudiantes de grado primero, relacionados con el aprendizaje y la actitud/comportamiento que muestran en el aula de clase, que pueda incidir en el bajo rendimiento académico.

1. ¿Cuántos años de experiencia tiene como docente?
  - a. De 0 a 3 años
  - b. De 4 a 10 años
  - c. Más de 10 años
2. ¿Cuántos años de experiencia tiene como docente en el grado primero de básica primaria?
  - a. De 0 a 3 años
  - b. De 4 a 10 años
  - c. Más de 10 años
3. ¿Cómo considera el nivel de rendimiento académico del grupo que usted dirige?
  - a. Superior
  - b. Alto
  - c. Básico
  - d. Bajo

A partir de la siguiente pregunta o afirmación, responder teniendo en cuenta la siguiente calificación, donde usted está: (1) Muy en desacuerdo, (2) En desacuerdo, (3) Ni en acuerdo ni en desacuerdo, (4) De acuerdo, (5) Muy de acuerdo, señalando con una X la respuesta que considere pertinente.

PREGUNTA	(1) Muy en desacuerdo	(2) En desacuerdo	(3) Ni en acuerdo ni en desacuerdo	(4) De acuerdo	(5) Muy de acuerdo
4. ¿La actitud y comportamiento de los estudiantes, influye en el rendimiento académico?					

5. ¿La asistencia a clase, influye de alguna manera en el rendimiento académico?					
6. Los estudiantes muestran interés por estudiar y obtener buenos resultados					
7. El apoyo por parte de padres o cuidadores, incide en el rendimiento académico					
8. ¿Los padres de familia/acudientes, colaboran y están atentos a brindar apoyo a los hijos y a la institución?					
9. ¿Es importante que usted como docente, sea capacitado constantemente en procesos de enseñanza y aprendizaje?					
10. La atención, concentración y memoria, inciden en el rendimiento académico					
11. La institución educativa motiva y apoya a los docentes para elaborar y ejecutar nuevas estrategias para la enseñanza y aprendizaje					
12. Las docentes muestran compromiso en el mejoramiento del rendimiento académico de los estudiantes					
13. ¿Las actividades especiales para los estudiantes que presentan dificultades en el aprendizaje, las considera importantes?					
14. ¿Está dispuesto a realizar estrategias didácticas y lúdicas para mejorar el nivel de aprendizaje en los estudiantes?					
15. La danza y el juego, como estrategias didácticas y lúdicas, pueden incidir en la mejora de la atención, concentración, memoria de los estudiantes y por ende, elevar el rendimiento académico					