

# **LA LÚDICA COMO INSTRUMENTO PARA LA ENSEÑANZA –APRENDIZAJE**

**Trabajo de grado para optar al título de Especialista en Pedagogía de la Lúdica  
Fundación Universitaria Los Libertadores**

**Mario Alonso Monsalve Márquez**

**Rubén Darío Foronda**

**Samuel Egidio Mena Córdoba**

**Medellín. Marzo 2016**

**Copyright © 2016 por. Mario Alonso, Rubén Darío & Samuel Egidio Todos los  
derechos reservados.**

## **Dedicatoria**

### ***Los Docentes***

Por haberme brindado la oportunidad de conocer maestros llenos de muchos valores y sabiduría que con el don de ser maestros pude recibir una verdadera educación integral.

A Nuestras Familias: Por todo el tiempo que permanecemos fuera de ellos que convirtieron nuestros sueños en los suyos y nos llenaron de fortaleza para seguir luchando por el bienestar de todos.

## **Resumen**

En este proyecto de intervención pedagógica se observó la necesidad del grupo de estudiantes del grado 11° “C” de la Institución Educativa Rafael Uribe Uribe, de superar las dificultades existentes en su desempeño académico en todas las asignaturas, entre ellas están la desmotivación, la deserción, carencia de estrategias metodológicas, la indisciplina, la pereza y el desinterés por recibir y participar en las orientaciones de clase.

El diseño Metodológico utilizado fue muy enfático y cualitativo, con una metodología de investigación-acción, la cual permitió el cambio de pensamiento, motivación, interés y deseo por aprender y saber hacer en un contexto. Esto facilitó la utilización de herramientas pedagógicas como la lúdica, para sensibilizar a docentes y estudiantes creando interés y expectativas, mostrando que hay otras formas de adquirir el conocimiento. Es por ello que a los estudiantes no hay que enseñarles a hacer lo que ya sabe hacer, si no orientarlos para que ellos mismos innoven, creen y propongan. Teniendo en cuenta que la relación maestro- estudiante debe ser eficaz, cordial y permanente.

Palabras clave: Intervención pedagógica, diseño metodológico, cualitativo, motivación, lúdica.

## **Abstract**

In this project of pedagogic intervention, it is observed the difficulty of the students group, from the 11<sup>th</sup> grade “C” at Rafael Uribe Uribe High School, to overcome their academic process in most of the subjects. Between them are: desertion, indolence, discipline problems, the lack of motivation, methodological strategies, and interest for attending or taking part in the class orientations.

The design we have used was emphatic and qualitative with a methodology of investigation- action, which have allowed students to change their thought, motivation, interest and desire for learning and being able to performance in a context. This was very helpful in the use of pedagogical tools like the playful one, to sensitize teachers and students, creating interest and expectations, and showing that there are other ways of acquiring knowledge. So, it is not necessary to teach the students how to do the things they have already know how to do, but to lead them to innovate, create, and propose by themselves, bearing in mind that the relation teacher-student must be effective, cordial, and permanent.

Key words: Pedagogic intervention, methodology design, qualitative, motivation, playful.

## tabla de contenido

Capítulo 1.....	9
1.1 Intervenciones en los procesos lúdicos .....	9
1.2 Objetivos de la investigación.....	10
1.2.1 Objetivo General.....	10
1.2.2 Objetivos Específicos .....	10
1.3 Justificación .....	11
Capítulo 2.....	14
2.1 Antecedentes .....	14
2.2 Maco legal.....	15
2.3 Marco conceptual .....	21
2.3.1 Aspectos relevantes en los procesos teórico-prácticos. ....	21
La Teoría del aprendizaje significativo y autónomo.....	21
2.3.2 La motivación.....	24
2.3.3 El Medio.....	24
2.3.4 La adaptación curricular.....	25
2.3.5 La creatividad.....	26
2.3.6 EL entorno y la creatividad.....	27
Tabla 1. Subcategorías e indicadores .....	28
Capítulo 3.....	31
3.1 Tipo y enfoque la investigación .....	31
3.2 Población y muestra.....	32
3.3 Técnicas e instrumentos de recolección de información. ....	32
Capítulo 4.....	36
4.1 Título.....	36
4.2 Fases de la investigación.....	36
4.3 Descripción de las actividades .....	40
4.4 Plan de acción.....	42
4.5 Plan de análisis KPSI el antes. ....	51
Capítulo 5.....	58
5.1 Conclusiones.....	58
5.2 Recomendaciones.....	58
Lista de referencias.....	60
Anexos .....	61

## Lista de tablas

Tabla 1. Subcategorías e indicadores.....	28
Tabla 2. Descripción de actividades.....	40
Tabla 3. Subcategorías e indicadores.....	43
Tabla 4 Pregunta 1. ¿Reconoces la influencia que tiene la aplicación de la lúdica en los procesos académicos? .....	52
Tabla 5. Pregunta 2. ¿Se puede diferenciar los tipos de lúdica que interactúan en los procesos académicos?.....	53
Tabla 6. Pregunta 3. ¿Estoy dispuesto a participar activamente en los juegos y dinámica? ...	53
Tabla 7. Pregunta 4. ¿Estoy dispuesto a reconocer valores importantes de la interacción de la lúdica en los procesos académicos? .....	54
Tabla 8 Pregunta 5. ¿Estoy dispuesto a participar activamente en los procesos lúdicos? .....	54
Tabla 9 Pregunta 6. ¿Reconoces la importancia que tiene la aplicación de la lúdica en los procesos académico?.....	55
Tabla 10 Pregunta 7. ¿Las actividades realizadas anteriormente con mis compañeros favorecieron el aprendizaje mediante la interacción con la lúdica?.....	55

Lista de figuras

Figuras de resultados finales.....59

## Lista de fotografía

Introducción de la dinámica.....	65
Dinámica la cuerda.....	65
Concéntrese.....	65
Aclaración de dudas .....	66
Actividad en curso.....	66
Opiniones de los estudiantes.....	66
División de subgrupos.....	66
El nudo manal.....	66

## Capítulo 1

### 1.1 Intervenciones en los procesos lúdicos.

Actualmente se observa que los estudiantes del grado 11C de la I.E. Rafael Uribe del Municipio de Medellín Colombia, carecen de motivación y de compromiso en todas las áreas de formación, debido a la falta de un programa idóneo en el aula de clase en donde se implemente la lúdica como un proceso pedagógico que ofrezca la satisfacción a diario de mantener a los estudiantes motivados en el desarrollo de los contenidos propios de cada asignatura. Otros aspectos, que influyen son: la falta de estrategias metodológicas al momento de orientar los procesos de formación, la no utilización de material didáctico por parte de los docentes, la falta de lúdica en la transmisión del conocimiento.

Todos estos aspectos son causales de que el estudiante no le dé mayor importancia, ni le ponga el interés al estudio. Una reflexión sobre el aprendizaje en todas las áreas de formación puede hacerse desde la realidad escolar debido a factores que influyen continuamente en el aula de clase, como es la falta de estrategias que lleven a un aprendizaje autónomo y significativo, además, de la diversidad y heterogeneidad de los estudiantes y las necesidades educativas especiales.

Es importante abordar las estrategias de aprendizaje como la lúdica, ya que estas estrategias requieren un nuevo planteamiento en el aula de clase y en la acción del docente dirigida a todos los estudiantes, las cuales se contemplen todos los niveles de avance en el aprendizaje, procurando un modo de trabajo eficaz; para afrontar esta problemática y minimizar el impacto de la desmotivación, utilizando la lúdica como estrategia metodológica en el aprendizaje significativo y autónomo. De acuerdo con lo anterior, esta propuesta de investigación pretende mostrar la importancia que generó la implementación de la lúdica, como estrategia

metodológica hacia la transformación del aprendizaje significativo de los estudiantes. Partiendo de la implementación continua de la lúdica como estrategia metodológica de trabajo del docente, se pretende fortalecer el aprendizaje significativo en los estudiantes del grado 11<sup>o</sup> de la I.E. Rafael Uribe. Por lo cual, la pregunta problema que se plantea el grupo investigador es la siguiente:

¿Cuál es la importancia que tiene la utilización de la lúdica como estrategia didáctica en el proceso de enseñanza-aprendizaje, que incida en la adquisición de aprendizajes significativo y autónomo, en los estudiantes del grado 11<sup>o</sup> de la institución Educativa Rafael Uribe del municipio de Medellín?

## **1.2 Objetivos de la investigación**

### **1.2.1 Objetivo General.**

Implementar por medio de la lúdica y la expresión, didácticas a las asignaturas de formación, que propendan en los estudiantes, la generación de competencias, valores, habilidades del pensamiento y que facilite el acceso al aprendizaje significativo y autónomo en un ambiente activo, armonioso y lúdico en los estudiantes del grado 11<sup>o</sup> de la institución Educativa Rafael Uribe Uribe de la comuna la América del municipio de Medellín, núcleo educativo 930.

### **1.2.2 Objetivos Específicos.**

Reconocer en la lúdica y la expresión verbal, corporal y artística un modelo de acceso a los procesos pedagógicos del pensamiento en el aprendizaje significativo y autónomo.

Determinar las dimensiones de la lúdica y su contribución en el desarrollo humano, el pensamiento divergente de los procesos pedagógicos como una herramienta eficaz para el aprendizaje significativo y autónomo

Diseñar estrategias lúdicas que permitan acceder al desarrollo de las competencias: argumentativa, interpretativa y propositiva en las áreas de formación.

Contribuir desde los procesos de aprendizaje, la participación, la cooperación y la evaluación de las actividades en el fortalecimiento de los procesos lúdicos a favor del aprendizaje autónomo y significativo.

### **1.3 Justificación.**

Por varias décadas los procesos de enseñanza-aprendizaje han estado direccionados a la reproducción mecánica y de transcripción de contenidos, evidenciándose la falta de diferentes estrategias por parte de algunos docentes hacia la adquisición de aprendizajes significativo y autónomo de los estudiantes, de acuerdo a los diferentes ritmos que ellos manifiestan. Es por ello, que se hace necesario la implementación de nuevas y motivadoras metodologías en la enseñanza - aprendizaje de todos los procesos, que permitan adaptarse a los diferentes estilos de aprendizaje de los estudiantes, promoviendo el desarrollo del pensamiento y la creatividad en ellos.

Respecto a lo anterior, en la interacción pedagógica maestro-estudiante, se debe mantener una relación eficaz para beneficio del alumno. La eficacia de la relación pedagógica, depende tanto de la claridad en la exposición de los contenidos como de las reglas de reconocimiento entre los interlocutores.

La implementación de estrategias pedagógicas, estimula la creatividad y genera motivación en los estudiantes a partir de sus intereses y expectativas. Es por esto, que la lúdica

es importante para que ellos se acerquen con agrado, confianza y actitud positiva al desarrollo de los contenidos temáticos de las áreas de formación.

Las nuevas estrategias planteadas facilitan en el estudiante la asimilación de nuevos conocimientos, generando un nuevo significado a sus ideas y le da sentido a lo que están viviendo en el aula de clase o fuera de ella; además de surgirle otros tipos de planteamientos para relacionarlos con otros conceptos previamente construidos.

De acuerdo a lo anterior es necesario que los docentes tengan en cuenta las ideas previas de los estudiantes en el desarrollo de las actividades dentro del aula de clase, “interactúen” con lo que saben y de esta forma el estudiante le da sentido al nuevo conocimiento.

En efecto, el objetivo que tiene la implementación de la lúdica como estrategia pedagógicas en el aprendizaje en las áreas de formación, es promover más allá de un cambio pasivo a un cambio activo y armonioso, en el que no se llegue de forma arbitraria a imponer un concepto sino que por el contrario se realice un proceso en el que se tenga en cuenta los conocimientos previos de los estudiantes para la construcción de un nuevo conocimiento.

Así mismo, la utilización de diferentes juegos didácticos para el aprendizaje de los contenidos en las áreas que generan dificultades y desinterés como: matemáticas, humanidades y lengua castellana, ciencias naturales, ciencias sociales, entre otras; que al cambiar la metodología tradicional que se ha utilizado en el aula de clase, generen en los estudiantes motivación y propicien la construcción de aprendizajes significativos de acuerdo a sus propios intereses y expectativas, logrando así una interacción con el contexto, con el mundo tecnológico y científico; ya que la variedad de herramientas didácticas y de metodologías, despierta en ellos

el deseo por conocer y descubrir el saber hacer, generando así el qué,? cómo,? dónde,? cuando,? Por qué? y para qué?.

Por lo anterior, es importante que dentro del proceso de enseñanza, el docente no solo tenga en cuenta la parte cognitiva (capacidad intelectual), sino también la parte motivacional (interés y deseo de aprender), ya que es él quien debe crear situaciones que favorezcan que el estudiante se motive; el deseo por aprender no le surge al estudiante de forma espontánea, el docente es quien debe propiciarlo, y es precisamente en este punto donde entran a jugar su papel primordial las estrategias de aprendizaje, pues lo que éstas pretenden es articular los aspectos teóricos y prácticos con lo que quieren los estudiantes.

## Capítulo 2

### 2.1 Recopilación de experiencias

#### Antecedentes

La lúdica como instrumento para la enseñanza – aprendizaje, conduce a la reflexión en varios escenarios de acuerdo con las influencias y la relación que sin duda, brinda la posibilidad didáctica y pedagógica para fortalecer los procesos de formación, ya que con el ser humano generan entornos educativos, que amplían las posibilidades de asimilación de los conceptos, no solo de tipo educativo, sino de transmisión de conocimientos y desarrollo de habilidades y destrezas, potenciando el aprendizaje y los procesos de investigación a nivel internacional, Nacional, Regional en las Instituciones oficiales y privadas.

Existen varias investigaciones en las cuales se evidencian la importancia de la lúdica como instrumento para la enseñanza-aprendizaje de conceptos, habilidades, destrezas y desarrollo del pensamiento hacia la construcción del conocimiento, y algunas de ellos son:

Zúñiga (1998), quien manifiesta que la lúdica como pedagogía es una opción para comprender el contexto y los contenidos de procesos académicos y didácticos, los cuales fueron planteados en el (V) congreso Nacional de Recreación realizado en Col deportes Caldas.

Echeverri & Gómez (2009.) En su investigación manifiesta que lo lúdico como componente pedagógico, cultural, y en las dimensiones del ser humano ; manifiestan que la lúdica nos conduce a reflexionar en varios escenarios de acuerdo con la época y los autores que han hecho aportes al concepto y su influencia en relación con el ser humano; de donde esta concepción parte de la postura asumida por los autores en sus producciones literales como en las

investigaciones que se han desarrollado en el país y por fuera de él; al igual que los criterios que se han publicados en revistas, páginas virtuales y seminarios.

Oswaldo (2009). Considera la lúdica como instrumento fundamental en el proceso de enseñanza-aprendizaje, en la que ésta fomenta la participación, la colectividad y otros principios del ser humano.

Bernasd (2009). Plantea que los entornos lúdicos potencian el aprendizaje, al considerar que: Aprendemos el 20 % de lo que escuchamos, el 50% de lo que vemos y el 80% de lo que hacemos. A través del entorno lúdico en base a la metodología experiencial que Potenciamos 80% de la capacidad de aprendizaje.

Los resultados obtenidos según explican los investigadores, ponen de manifiesto las diferencias significativas en cuanto a logros de aprendizajes en los estudiantes de un grupo u otro.

## **2.2 Maco legal**

En el transcurrir del tiempo, desde hace muchos años, han surgido diferentes concepciones en cuanto a los métodos o estrategias que se deben implementar en el aula de clases, para optimizar el aprendizaje en los estudiantes de cualquier institución educativa, llámese oficial, privada o pública, considerando así, la utilización de espacios no formales o informales, que permitan la flexibilidad para llevar a cabo procesos de enseñanza –aprendizaje, ya que uno de los principales objetivos de la educación, es brindar a los estudiantes una educación de calidad direccionado a un aprendizaje significativo, en donde el estudiante tenga la posibilidad de construir su propio aprendizaje a largo plazo, y es necesario relacionar los nuevos aprendizajes a partir de las ideas previas del estudiante.

Desde esta perspectiva, el aprendizaje es un proceso de contraste, de modificación de los esquemas de conocimiento, de equilibrio de conflictos y de nuevos equilibrios, una y otra vez, según manifestaciones de personajes muy dedicados en investigaciones del conocimiento científico y el aprendizaje significativo como Ausubel, Novak (s.f); el mismo proceso de adquirir información produce una modificación tanto en la información adquirida como en los aspectos específicos de la estructura cognitiva de Ausubel, Novak (s.f).

Podemos decir que, por lo tanto, el aprendizaje es la construcción del conocimiento donde unas piezas encajan con la otra en un todo coherente. Y para que se produzca un auténtico y verdadero aprendizaje a largo plazo y que no sea factible al olvido, es necesario conectar la estrategia didáctica del profesor con las ideas previas de los estudiantes, construyendo de manera sólida los conceptos interconectados unos con otros en forma de red de conocimiento.

El aprendizaje, para que se pueda denominar así, ha de ser significativo, es decir, que adquiera la propiedad de ser un aprendizaje a largo plazo. En la práctica, el docente y las nuevas técnicas o estrategias, son de vital importancia para contemplar los conocimientos previos del estudiante y poder enlazarlos con las ideas nuevas, para ser aplicados en la vida cotidiana y poder conseguir un aprendizaje real. En el aprendizaje por construcción, los conceptos van encajados en la estructura cognitiva del estudiante; donde este aprende a aprender aumentando su conocimiento. (Novak 1998), como se manifiesta en los antecedentes.

Los seres humanos tenemos un gran potencial de aprendizaje, que perdura sin desarrollarse, mientras no haya la motivación que facilite la expresión de este potencial. Hay una disposición favorable por parte del estudiante cuando existen personas que incentiven este tipo de aprendizaje, ya que aumenta la autoestima y potencia el enriquecimiento personal, así se ve el resultado del aprendizaje y se mantiene alta la motivación por aprender.

Novak (s.f), explican que “la esencia del aprendizaje significativo reside en el hecho de que las ideas están relacionadas simbólicamente y de manera no arbitraria (no al pie de la letra) con lo que el estudiante ya sabe”.

La teoría con que se basa la presente investigación, es una propuesta presentada por Novak (1978), en la que se propone una teoría cognitiva del aprendizaje y se fundamenta el proceso inductivo y deductivo en el aula de clase y en los contenidos desarrollados de manera previa y con claridad, partiendo de lo que el estudiante ya sabe. Dicha teoría es considerada vital para que el individuo tenga un aprendizaje con calidad, de donde debe intervenir una serie de procesos mentales, que le permitan una eficaz asimilación de contenidos y estén predispuestos a ser activos y a tener una motivación continua que permita interactuar con el contexto y las estrategias de enseñanza. Como consecuencia de todo lo anterior, el aprendizaje significativo se caracteriza por la interacción entre el nuevo conocimiento y el conocimiento previo.

En este proceso, el nuevo conocimiento adquiere significados para el aprendiz y el conocimiento previo se hace más efectivo, diferenciado y más elaborado en relación con los significados ya presentes; y sobre todo más estables, ya que teniendo claro lo que el estudiante ha aprendido, es mucho más fácil; es una construcción autónoma cuando el estudiante elabora su propio conocimiento.

El aprendizaje es, por tanto un proceso de construcción individual y personal, donde el individuo integra dentro de la estructura del conocimiento aquellos conceptos que tiene y lo relaciona con los que percibe Ausubel (2000), con el fin de categorizar los diferentes momentos de aprendizaje, en su intervención manifiesta “que el aprendizaje significativo es gratificante, no arbitrario, adecuadamente estructurado, racional”; por lo que es necesario desbloquear prejuicios

de los métodos tradicionales de aprender por repetición o de memoria. Ya que este aprendizaje por repetición tiene poco valor de transferencia.

Para un mejor aprendizaje en el individuo, la teoría constructivista de (Piaget 1979); es el principal proceso para facilitar la integración de los conocimientos, como también es fácil crear acontecimientos en secuencias para utilizar lo que sabemos y construir sobre ellos. Con ejemplos claros, transparentes, ilusionantes, estimulantes y positivos para el aprendizaje ya que sino aclaramos lo que queremos enseñar, el estudiante no nos entenderá.

Hay que tener en cuenta que el estudiante aprende cuando tiene la capacidad de “elaborar una representación personal sobre un objeto de la realidad o contenido que pretendemos que aprende”.

Lo que implica aprender desde la experiencia, los intereses y los conocimientos previos, a través de lo cual construimos un significado propio y personal Coll (1993). Cuando se produce aprendizaje significativo, las nuevas ideas se relacionan con algunos aspectos relevantes en la estructura cognitiva del estudiante, como por ejemplo una imagen, un símbolo o un concepto ya significativo que se relaciona con su estructura de conocimiento.

El estudiante tiene una capacidad inagotable de crear, por lo que es necesario utilizar el potencial enorme de ellos; la teoría del aprendizaje significativo viene a potenciar esta cualidad humana, la lúdica, los materiales, los recursos diversificados y atractivos; son una fuente potente de “motivación y potencia el interés por aprender (Ausubel, Novak) concluye que la motivación es tanto un efecto como la causa del aprendizaje. La motivación es importante antes de comenzar la tarea del aprendizaje, porque según estos autores recuerdan elevar al máximo el impulso cognitivo, respetando la curiosidad intelectual y utilizando materiales que atraigan la atención.”

Mediante el presente proyecto, surge efectos a las realidades que en materia de calidad definen el horizonte de los estudiantes de la institución educativa Rafael Uribe, por lo tanto valora algunas leyes, decretos, artículos y circulares que permitirían fundamentar los procesos conforme a la constitución política de Colombia y a la ley General de Educación: Según el artículo 91 de la ley general de educación el estudiante es el centro del proceso y debe participar activamente en su propia formación integral. El artículo 92 manifiesta que la educación debe favorecer el pleno desarrollo de la personalidad y dar acceso a la cultura y al logro del conocimiento científico y técnico, a la formación de valores ético- morales, estéticos, ciudadanos, religiosos que facilite el desarrollo de una actividad útil para el desarrollo socioeconómico del país. De igual forma, contempla que los establecimientos educativos incorporarán en el proyecto educativo acciones pedagógicas para favorecer el desarrollo equilibrado y armónico de las habilidades de los educandos, en especial, las capacidades para la toma de decisiones, la adquisición de criterios y el trabajo en equipo, la administración eficiente del tiempo, la asunción de responsabilidades, la solución de conflictos y problemas y, las habilidades para la comunicación, la negociación y la participación.

La Constitución política de Colombia y la ley General de Educación del (91). Según el artículo 70, el estado tiene el deber de promover y fomentar el acceso a la cultura y educación de todos los colombianos en igualdad de condiciones y oportunidades, mediante una educación permanente con calidad en los procesos científicos, tecnológicos, en todas las etapas del desarrollo cultural, físico, psicológico, ético, moral y religioso; como también procesos de formación, cognitiva con el propósito de construir la identidad social, garantizando la promoción y el fomento de adquirir conocimientos significativos a largo tiempo para el fomento de todos los colombianos.

Según el artículo 67, La educación es un derecho de la persona y un servicio público que tiene una función social; con ella se busca, formar el perfil de hombre que requiere la sociedad, además, de la construcción de bienes y valores de la cultura.

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; de igual forma la institución educativa fortalecerá los conocimientos de los estudiantes en los procesos cognitivos; en el marco de optimizar las asignaturas.

El proceso educativo en las áreas del conocimiento del Grado 11<sup>o</sup>C de la Institución Educativa Rafael Uribe, muestra dificultades a la hora de analizar la actividad de enseñanza, aprendizaje y evaluación de dicha áreas.

La interpretación, la inferencia y la comprensión de gran parte de los enunciados en nuestro medio, especialmente en el uso de las competencias interpretativa, argumentativa y propositiva, ha sido una cuestión no resaltada en la institución educativa. Se debe conocer herramientas pedagógicas como la lúdica que permitan las clases agradables, didácticas, para que los estudiantes se acerquen con agrado, confianza y actitudes a estas áreas, por ello se propone utilizar la lúdica como medio de enseñanza y aprendizaje para obtener mejores conocimientos significativos.

Con relación a lo anterior, “En la interacción pedagógica maestro-estudiante”, no es posible separar un contenido de interés, que despierte el cambio de estrategia donde se descubre lo que el estudiante piensa; gracias a la forma en que éste contenido es presentado por el docente. La eficacia de la relación pedagógica depende tanto de la claridad en la exposición de los contenidos como de las reglas de reconocimiento entre los interlocutores.

La pedagogía, la evaluación y la didáctica constituyen un conjunto epistemológico para el desarrollo de la enseñanza en las asignaturas de mayor dificultad y otras ciencias, para evitar generar rechazo y temor hacia el aprendizaje, (en particular entre los jóvenes), de la institución educativa Rafael Uribe, siempre que ocasionen dificultades a nivel escolar cuando no es consecuente con lo que se enseña.

Para lograr el interés por el estudio se ha propuesto en este proyecto, la implementación de la lúdica como herramientas y estrategias de aprendizaje; para ser aplicada en el aula de clase y fuera de ella, es modelo para obtener aprendizaje significativo; ya que tienen como función ayudar a la comprensión de los conocimientos que el estudiante tiene que aprender y relacionarlos entre sí con otros que ya poseen.

## **2.3 Marco conceptual.**

### **2.3.1 Aspectos relevantes en los procesos teórico-prácticos.**

**La Teoría del aprendizaje significativo y autónomo.** A lo largo del tiempo han surgido diversas concepciones en cuanto a los métodos o estrategias que se deben implementar en el aula de clase para optimizar el aprendizaje, permitiendo una flexibilidad para llevar a cabo procesos de enseñanza-aprendizaje; ya que uno de los principales objetivos de la educación, es buscar aprendizajes significativos en donde los estudiantes tengan la autonomía y posibilidad de transponer un concepto aprendido a cualquier ambiente (escolar o extraescolar).

De esta circunstancia nace el hecho de que la lúdica se entiende como una dimensión que potencializa el desarrollo del pensamiento del ser humano, siendo parte constitutiva del ser

humano, como factor decisivo para lograr enriquecer los procesos académicos, teniéndola como una necesidad del ser humano, de comunicarse, sentir, expresarse, y producir emociones orientadas hacia el entretenimiento de los procesos de enseñanza- aprendizaje; la diversión y el esparcimiento que puede llevarnos a gozar, reír, gritar, e incluso llorar de las emociones que deben ser canalizadas por el facilitador de los procesos.

En otros términos, la lúdica fomenta el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes y da herramientas para consolidar la personalidad, todo a través de una amplia gama de posibilidades donde interactúan el gozo, el placer, la creatividad y el conocimiento.

La teoría en que se basa la presente investigación, es la puesta en marcha de la lúdica como instrumento de aprendizaje, en la que se propone una teoría cognitiva y se fundamenta el proceso de adquisición y retención de los contenidos desarrollados en la escuela. Dicha teoría es considerada psicológica, ya que para que el individuo tenga un aprendizaje significativo, deben intervenir una serie de procesos mentales, que le permitan una eficaz asimilación del contenido, tales como: la motivación, el interés, el contexto, las estrategias de enseñanza, entre otros.

Con base a lo anterior, el aprendizaje significativo se caracteriza por la interacción entre el nuevo conocimiento y el conocimiento previo. En este proceso, “el nuevo conocimiento adquiere significados para el aprendiz y el conocimiento previo queda más completo, más diferenciado, más elaborado en relación con los significados ya presentes, y sobre todo, más estable.” (Moreira, 2005). Cuando el estudiante tiene claro qué es lo que ha aprendido, es mucho más fácil identificar qué es lo que desea aprender con relación a lo que conoce, es decir, es una construcción autónoma en la que el propio estudiante elabora su conocimiento. Es por ello, que en la teoría de aprendizaje significativo de Ausubel, la función es ayudar a la comprensión de los conocimientos por parte del estudiante y su relación entre sí con otro que ya posee.

Sin embargo, es preciso resaltar que para poder propiciar un aprendizaje significativo, es necesario darle gran importancia a la lúdica como herramienta de aprendizaje; que potencializa los conceptos utilizados. Estos tienen un significado de acuerdo al contexto en el que se usan, por lo cual, es necesario establecer un lenguaje que estructure el contenido científico y lo presente de forma clara, para precisar y transmitir los significados. Es por ello, que se debe familiarizar los conceptos de acuerdo al contexto como lo manifiesta Ausubel en algunas investigaciones realizadas.

Novak (1988) guarda una amplia relación con los comentarios de aprendizaje significativo de Ausubel, pues amplía todo lo que ésta representa de forma cognitiva y argumenta la necesidad de introducir el carácter humanista, pues como se mencionó anteriormente, los procesos de aprendizaje del estudiante no solo están ligados a procesos psicológicos, sino también a procesos de orden emocional y sensorial, en donde la lúdica le brinda la posibilidad al sujeto de la interpretación y el contacto con el objeto de estudio, que puede representar el inicio de un estudio más elaborado con respecto al interés que presente.

Esto se puede ver, por ejemplo, cuando un estudiante está en otro contexto diferente al aula, en donde él puede sentirse en la libertad de buscar sus propios intereses, de enfatizar en lo que más le gusta y preguntar por lo que le quede inconcluso. El patio o los espacios abiertos de la Institución, pueden convertirse en lugares que permitan esta interacción autónoma del estudiante, mediante la lúdica como instrumento para el aprendizaje. Estos le producen la confianza de preguntar sin ningún tipo de restricciones ni temores a la evaluación, en donde poco a poco los conceptos se van introduciendo y el estudiante va creando una red con respecto a lo que va aprendiendo. Sin embargo, para que el individuo pueda establecer una interpretación de lo que observa, es necesario considerar sus preconcepciones.

Con relación a las ideas previas o alternativas que los estudiantes deben tener para poder asimilar de una mejor forma el nuevo conocimiento, (Pozo, 1991) han clasificado el origen de estas ideas en tres grandes grupos: Concepciones espontáneas, entendidas como las que llegan a los estudiantes mediante la percepción y los sentidos; las concepciones inducidas, que son aquellas que mediante la lúdica, cultura y costumbres sociales llegan al estudiante y las concepciones analógicas, que son las que requieren del establecimiento de relaciones para poder dar significados. Es preciso señalar, que cognitivamente estas ideas no se dan por separado, pues son una construcción que puede darse de forma simultánea. En el aula de clase, y fuera de ella las variables que se pueden aplicar son:

### **2.3.2 La motivación.**

A través de la lúdica se puede dar como componente que enmarca todos los aspectos actitudinales de los estudiantes en los procesos de aprendizaje, y que de forma activa se procese la información. “Los alumnos que carecen de una motivación adecuada tienden a dilatar en el tiempo, el momento de ponerse a trabajar, se concentran menos, estudian con menor frecuencia y de una forma más superficial, suelen rendirse primero ante aquellas dificultades con que se van encontrando.”

Tapia (2001), la aplicación de otras estrategias didácticas dentro del aula de clase, propician en los estudiantes motivación hacia el conocimiento, ya que a través de la relación del sujeto con el objeto permiten la adquisición de conceptos en el aula donde interactúan en su ritmo de aprendizaje.

### **2.3.3 El Medio.**

Entendido como “el conjunto de condiciones ambientales, sociales y culturales en que vive el alumnado” (Ballester, 2002). Manifiesta que para que haya un aprendizaje significativo, no sólo deben existir condiciones intrínsecas del individuo, sino de todo lo que lo rodea, que influye para que el estudiante se encuentre en condiciones de asimilar el conocimiento. Además, es importante considerar que el individuo constantemente se encuentra en diversas situaciones que pueden tener explicaciones teóricas y/o científicas, y que si tiene interiorizados los significados puede transponer el conocimiento y así por medio de sus redes conceptuales, dar una explicación lógica a dicha situación.

Algunas de estas situaciones pueden recrearse con el fin de desarrollar en el estudiante la capacidad de contextualizar la lúdica como expresión de la cultura en el reconocimiento que se da dentro de los espacios del tiempo libre, por su parte, brinda a los estudiantes la facilidad de optimizar dicho proceso, pues a través de la historia y de diferentes temas que acoge, recrea al usuario en situaciones “reales” en donde él puede intervenir y con base a lo que observa, puede asignar significado a los conceptos tratados. De entrada permite que los estudiantes se sientan menos coaccionados por las reglas que deben seguir dentro del aula, y se sientan libres de preguntar y equivocarse sin temor a ser reprendidos por no haber aprendido una lección de memoria.

#### **2.3.4 La adaptación curricular.**

Exige que se tenga en cuenta los intereses de cada uno de los estudiantes, ya que todos poseen diferentes ritmos de aprendizajes, y requieren de diversas estrategias que les permitan acceder al conocimiento. El uso adecuado de estrategias permite en cierta forma individualizar el aprendizaje, ya que en estos espacios éste va ligado directamente a los intereses de los estudiantes, pues cada uno interiorizará aquello que considera importante para su formación.

### **2.3.5 La creatividad.**

Hace énfasis la frase de Einstein: “En tiempos de crisis la imaginación es más importante que el conocimiento” da todo el sentido a la creatividad. Sin duda, la creatividad, la imaginación, la inventiva y la divergencia constituyen el mayor patrimonio de la humanidad. Las principales características que posee el ser humano es poder representar lo que tiene en mente por medio de diferentes aspectos, provocando la originalidad y la sorpresa, pues la creatividad es una producción individual en donde podemos mostrar nuestros pensamientos. El aula de clase es uno de los lugares en donde más se esquematiza dicha cualidad, pues por pretender una homogeneidad, obstaculizamos las ideas de nuestros estudiantes. Sin embargo, esto no ocurre siempre, pues hay actividades en donde los estudiantes pueden a nivel social crear grandes ideas que promuevan su desarrollo formativo. Por otra parte, uno de los objetivos de la educación, es el de lograr en los estudiantes potenciar habilidades para la investigación y el desarrollo de la ciencia y para ello, tanto maestros como estudiantes, se han visto en la necesidad de buscar e idearse estrategias que les permitan hacer esto posible.

En este sentido, una de las estrategias que se ha implementado en la actualidad y que se ha convertido en objeto de estudio para diversos investigadores, es la vinculación de la lúdica como instrumento de aprendizaje en las diferentes categorías que como un recurso didáctico, dado a la importancia del desarrollo integral del niño, se fundamenta para obtener un aprendizaje significativo. Es de resaltar que este tipo de actividades deben ser planificadas por los docentes con anterioridad, con el fin de obtener mejores resultados. Así mismo, es necesario que los estudiantes articulen los conocimientos previos con los nuevos conceptos y una estrategia para ello, es la lúdica como instrumento de aprendizaje que permite el desarrollo integral del niño principalmente en los primeros años de vida, ya que por este medio, no solo desarrollará su aspecto motriz, sino que además incrementará su capacidad intelectual, social, moral y creativa.

### **2.3.6 EL entorno y la creatividad.**

Son dos elementos unidos por una relación estrecha. La escuela tiene que constituirse en un entorno desarrollador de la expresión creativa, para ello se requiere de un contexto abierto a la opinión de todos los participantes, consignas claras y ambiciosas que generen ideas diferentes. Nadie puede negar la importancia del contexto en el desarrollo de la creatividad y la escuela tiene que modificarse para lograr incorporar la creatividad como una de sus principales metas.

Tabla 1. **Subcategorías e indicadores**

<i>SUB CATEGORIA</i>	<i>INDICADORES</i>
<i>El Medio</i>	<b>Recurso propio en cualquier área, complementa relaciones con el entorno</b>
<i>Adaptación Curricular</i>	<b>Modificaciones que son necesarias realizar para adaptarlos a cualquier situación.</b>
<i>Motivación</i>	Deseo por aprender Importancia de la relación de la teoría con la práctica Relevancia de las actividades para el aprendizaje
<i>Aprendizaje</i>	Creatividad y aprendizaje proporcional Sobre la asimilación y acomodación de los conceptos.
<i>La Creatividad</i>	Potencialidades importantes en la sociedad; opera de manera divergente. Relacionada con muchos aspectos.
<i>Relación Teórica Práctica</i>	Construcción de significados a partir de experiencias Relaciona las actividades de la clase con eventos cotidianos
<i>El Entorno</i>	<b>Desarrollador de expresiones creativas en el contexto abierto</b>
<i>Evaluación</i>	<b>Evaluación formativa; Se comprueba cada momento que crece la ilusión por el trabajo y la motivación por entregarlo bien hecho.</b>

Fuente: Elaboración propia

Como consecuencia de lograr avances o mejorar el rendimiento académico, se establecen estrategias metodológicas que faciliten el aprendizaje a los estudiantes del grado 11<sup>o</sup>C de la I. E. R. U.U de la comuna 12 del Barrio la América; y para efectos de obtener beneficios se deben adaptar sistemas que direccionen la diversificación curricular que tiene como finalidad “que las los estudiantes mediante una metodología eficaz y unos contenidos claros, concisos y precisos adaptados a sus características y necesidades, alcancen los objetivos generales en la etapa de aplicación del proyecto que esta direccionado en función del proceso de enseñanza-aprendizaje y de las necesidades, intereses y características del alumnado y podemos

utilizar diferentes estrategias didácticas para ajustarnos a su forma y estilo; y al desarrollo del pensamiento múltiple.

Para efectos del estudio se conformarán del siguiente modo: se trabajará con un grupo de 30 estudiantes distribuidos así: hombres (12) mujeres (18) en las edades de 15 a 18 años.

Con el mismo grupo se tendrán en cuenta unos sub grupos de trabajo para efecto de hacer un análisis más detallado de los avances de cada estudiante. Se distribuirán en sub grupos de trabajo para la aplicación de la lúdica en las clases y el uso de diferentes materiales en lugares abiertos correspondientes al entorno de la Institución. Para efectos de obtener un aprendizaje significativo, podemos recapitular e incluso releer el marco teórico de donde hemos partido, para diseñar y presentar estrategias de trabajo teniendo en cuenta: la motivación, el entorno, la adaptación, creatividad y el medio para presentar tareas abiertas que den respuestas a la diversidad del estudiantado como principal problema que se enfrenta a él.

En función de mejorar el aprendizaje, se conformaron pequeños grupos de trabajo y se creó un clima de trabajo **cooperativo**, convencidos de que todos aprendemos de todos; de que cuando trabajamos en equipos estamos desarrollando habilidades sociales, aprendiendo a ser y convivir, y por lo tanto desarrollar la inteligencia emocional cuando aplicamos la lúdica como herramienta para el aprendizaje significativo y autónomo.

Utilizamos materiales diversos y diferenciados de libros de textos y el medio como contexto para las tareas y realización de los productos finales como la construcción de juegos lúdicos, figuras de aprendizaje, uso de la pintura libre, creatividad en los dibujos etc; logrando así enriquecernos de aprendizaje, estimular la creatividad y aumentar la motivación.

Se ha tenido en cuenta en la aplicación del proyecto, las opiniones de los estudiantes cuando plantean qué vamos hacer, cómo lo vamos hacer; a la hora de responder su pregunta, hemos usado respuestas y preguntas abiertas para estimular el pensamiento divergente y el desarrollo de la creatividad. También hemos introducido el arte como estrategia para organizar las habilidades y el conocimiento constructivo del nuevo aprendizaje- significativo. Todo esto nos ha servido, para tomar conciencia de que hay diversas formas de aprender y muchas maneras de enseñar.

## Capítulo 3

### 3.1 Tipo y enfoque la investigación.

La elaboración del trabajo que presentamos fue posible gracias a la participación de 30 estudiantes que participaron en la aplicación del proyecto, perteneciente al grado 11<sup>o</sup> C. Quienes acompañaron a los profesores que desarrollaron el proyecto de investigación; “la lúdica como estrategia de aprendizaje, como estrategia didáctica en la enseñanza- aprendizaje, de las áreas de formación,” el cual fue direccionado al aprendizaje cualitativo con la proyección al aprendizaje significativo de los estudiantes quienes respondían, entre otras cosas, al objetivo de evaluar la importancia que tiene la aplicación de la lúdica en los procesos de aprendizaje,(ver antecedentes y pregunta), considerados como instrumentos de: enseñanza - aprendizaje, en el desarrollo del pensamiento y la asimilación del contenidos frente al desarrollo de las competencia argumentativa, propositiva e interpretativa y la aplicación del método inductivo y deductivo. Así mismo, se pretendía la evaluación de las categorías, sub categorías e indicadores del programa para la elaboración de juegos, dinámica y construcción de instrumentos musicales por parte de los estudiantes de manera individual, y grupal.

El proyecto fue desarrollado en la I.E.R.U.U para permitir a los usuarios la construcción del conocimiento a través de propuestas sencillas y para posibilitar que los estudiantes se pudieran asimilar fácilmente el conocimiento a través del desarrollo del pensamiento ya que son accesibles para cualquiera.

La implementación de la lúdica en los procesos académicos, resultan muy útiles para diseñar un pensamiento innovador referente al tema propuesta, ya que permite tener en cuenta la recomendación de (Ausubel) en el aprendizaje significativo “de considerar lo que los estudiantes ya saben” con respecto al tema a trabajar en el aula. Con una buena motivación previa a las

instrucciones que los docente les brindaron, para que las actividades de grupo sean realizadas por los estudiantes, de donde se puede utilizar para conocer el punto de partida de los mismos.

### **3.2 Población y muestra.**

Esta investigación asume como población a los estudiantes del grado 11°C de la I.E.R.U.U del Municipio de Medellín ubicada en la comuna 12 del Barrio la América. Para efectos del estudio se conformaron del siguiente modo: se trabajó con un grupo de 30 estudiantes distribuidos así: hombres (12) mujeres (18) en las edades de 15 a 18 años. Específicamente la muestra de esta investigación la componen los estudiantes del grado 11°C.

Con esta experiencia de la lúdica como estrategias y herramientas de aprendizaje significativo en las clases, se logró despertar el interés por la asignatura, y por esta razón fue posible hacer ciertas comparaciones entre la estrategia metodológica empleada y la modalidad tradicional, logrando en los estudiantes participantes, conclusiones valiosas en la entrevista realizada sobre la aplicación de la lúdica como estrategia metodológica que les sirvió como apoyo para mejorar las habilidades del pensamiento y obtener un aprendizaje significativo, autónomo y relacionarlo con los conocimientos y experiencias de la vida cotidiana.

### **3.3 Técnicas e instrumentos de recolección de información.**

Luego de estudiar la aplicación del proyecto, se realizaron las observaciones pertinentes para el análisis cualitativo de todos los resultados obtenidos, que fueron un éxito con la aplicación del KPSI, sobre la lúdica y la entrevista realizada; como lo muestran las gráficas de recolección de datos, se logró obtener el diagnóstico final de algunas áreas de formación en la Institución Educativa y se obtuvieron las bases para examinar la implementación de la lúdica como

estrategia de aprendizaje y la aplicación como método de aprendizaje significativo y autónomo de los estudiantes.

### **Preguntas de entrevista.**

Considerando la entrevista como método de evaluación se les realizaron 5 preguntas a los estudiantes que participaron en las intervenciones del proyecto.

“La utilización de la lúdica como estrategias de aprendizaje significativo, y estrategia de planeación metodológica en el proceso de enseñanza- aprendizaje fortalece el desarrollo de las competencias, teniendo como eje el pensamiento crítico, analítico, sistemático y articulador de los demás pensamientos que inciden en el mejoramiento del rendimiento académico, desarrollo de actitudes y destrezas en el educando”?

¿Consideras que el uso de dinámicas y juegos son una buena estrategia para el aprendizaje de las asignaturas en las cuales presentan dificultades?.

R/ “Por supuesto, cuando se utiliza la lúdica, no solo en áreas específicas sino también en procesos de la vida cotidiana, se hace más fácil interiorizar los conceptos y por medio de ellos recibimos toda la información para captarla de una manera muy rápida y más efectiva y así asumimos compromisos y responsabilidad.

(R/) Si creo que los juegos y dinámicas son herramientas de aprendizaje que nos permiten interiorizar más el tema y crear conciencia de lo que estamos haciendo como también nos permite la cooperación con los compañeros.

¿ Cree usted que la creación de instrumentos musicales en los procesos de formación le facilitó entender los temas relacionados con la física.?

(R/)La lúdica es una excelente alternativa para la aplicación de los conceptos porque nos permite interiorizar mejor el tema y poner más interés a las clases.

(R/). Si creo que el uso de estrategias nuevas permite, el poner más interés a los temas de formación, por que por medio de ellos yo puedo entender las definiciones y puedo construir los conceptos.

¿Consideras que la lúdica en los procesos son una herramienta de aprendizaje significativa?.

(R/).Es muy interesante porque por medio de ella yo puedo relacionar trabajos escritos en conjunto con mis compañeros o con cualquier individuo y luego realizar una explicación o socializar muy detallada y precisa las tareas.

¿Te gustaría seguir realizando procesos con la utilización de La lúdica como herramienta de aprendizaje?.

(R/) Claro que si me gustaría seguir trabajando en todas las asignaturas con estrategias como éstas, ya que nos permiten salir de la rutina de salón y trabajar en grupos con mis compañeros.

(R/).Si. Porque por medio de lúdica podemos desarrollar el pensamiento para entender mejor los procesos y facilitarnos la construcción de mapas conceptuales.

¿Crees tú que por medio de la lúdica se hacen más fácil las clases y se aprende mejor?

(R/). Si. Es una manera emotiva porque fuimos al patio a realizar diferentes actividades y nos permitió compartir experiencias con todos los compañeros y obtener un objetivo común.

(R/).Si. Porque creo que es de la única manera que nos alejamos de estar estresados dentro de un salón, ya que mientras no sea educación física no nos sacan a realizar actividades en el patio y así compartir con varias personas.

### **Otras técnicas**

Otras técnicas que fueron empleadas como medio para evaluar los resultados obtenidos fue la aplicación del KPSI, las gráficas estadísticas como se puede evidenciar en los anexos, los test, las participaciones en clases, las salidas al tablero.

## Capítulo 4

### 4.1 Título.

LA LÚDICA COMO INSTRUMENTO PARA LA ENSEÑANZA –APRENDIZAJE

### 4.2 Fases de la investigación.

**Fase Uno.** Las principales causas que originan reflexiones en el compromiso de los estudiantes del grado 11°C de la I.E.R.U.U. de la comuna 12, núcleo Educativo 930 del Barrio La América del Municipio de Medellín; frente al rendimiento académico en las asignaturas, se originó al observar el mal rendimiento académico, el desinterés, la distracción y la apatía a las clases, además de no tener una diferenciación clara de los conceptos y contenidos en las asignaturas, y sobre la manera de cómo afrontar las necesidades y demandas sociales; se optó por buscar alternativas que favorezcan las acciones pedagógicas, como en el caso de la aplicación de la lúdica como estrategias didácticas de aprendizaje, mediante una metodología y unos contenidos claros, concisos y precisos adaptados a sus características y necesidades; que alcancen los objetivos generales en las etapas de aplicación del proyecto, que está direccionado en función del desarrollo de procesos del pensamiento y de las necesidades, intereses y características del alumnado, como también el desarrollo de las competencias; podemos utilizar diferentes estrategias didácticas para ajustarnos a su forma y estilo; y al desarrollo del pensamiento múltiple.

**Fase Dos.** Se establece un diálogo con los estudiantes para manifestarles el interés de ayudarles a fortalecer sus conocimientos, hacer más dinámica las clases, a estar motivados, trabajar en grupo, salir de la rutina y entre otras como en el caso de aplicar la teoría de Ausubel, que dice “su función es ayudar a la comprensión de los conocimientos que el estudiante tiene

que aprender a relacionarlos entre sí con otros que ya posee”. La respuesta de los estudiantes fue recibida con agrado.

**Fase Tres.** Pregunta que surgen de los estudiantes: cómo interviene la lúdica en los procesos académicos? y ¿Cómo se logra el desarrollo del pensamiento utilizando como herramienta la lúdica? ¿Cómo interactúan los estudiantes por medio de la lúdica en los procesos pedagógicos?. En el siguiente orden se le da respuesta a las preguntas que los estudiantes tienen como inquietudes: se detallan sobre todo, las características de las actividades que yo como profesor pienso inculcar en ustedes al integrar la lúdica en los procesos, entendiendo las dinámicas como lúdica.

**Fase Cuatro.** A los estudiantes se les habla sobre el proyecto en el aula de clase, se les explica sobre lo que significa el utilizar la lúdica como herramienta de aprendizaje y cómo sacar el mejor provecho, para mejorar el aprendizaje. También se hace comentario sobre la temática que llevará el proyecto el cual estará basado en teoría, ejercicios, construcción de juegos, dinámicas, chistes, individualmente y grupal. Además, cuentan con un espacio abierto donde los estudiantes puedan estar mejor al aire libre para realizar las actividades de algunas asignaturas con diferentes materiales.

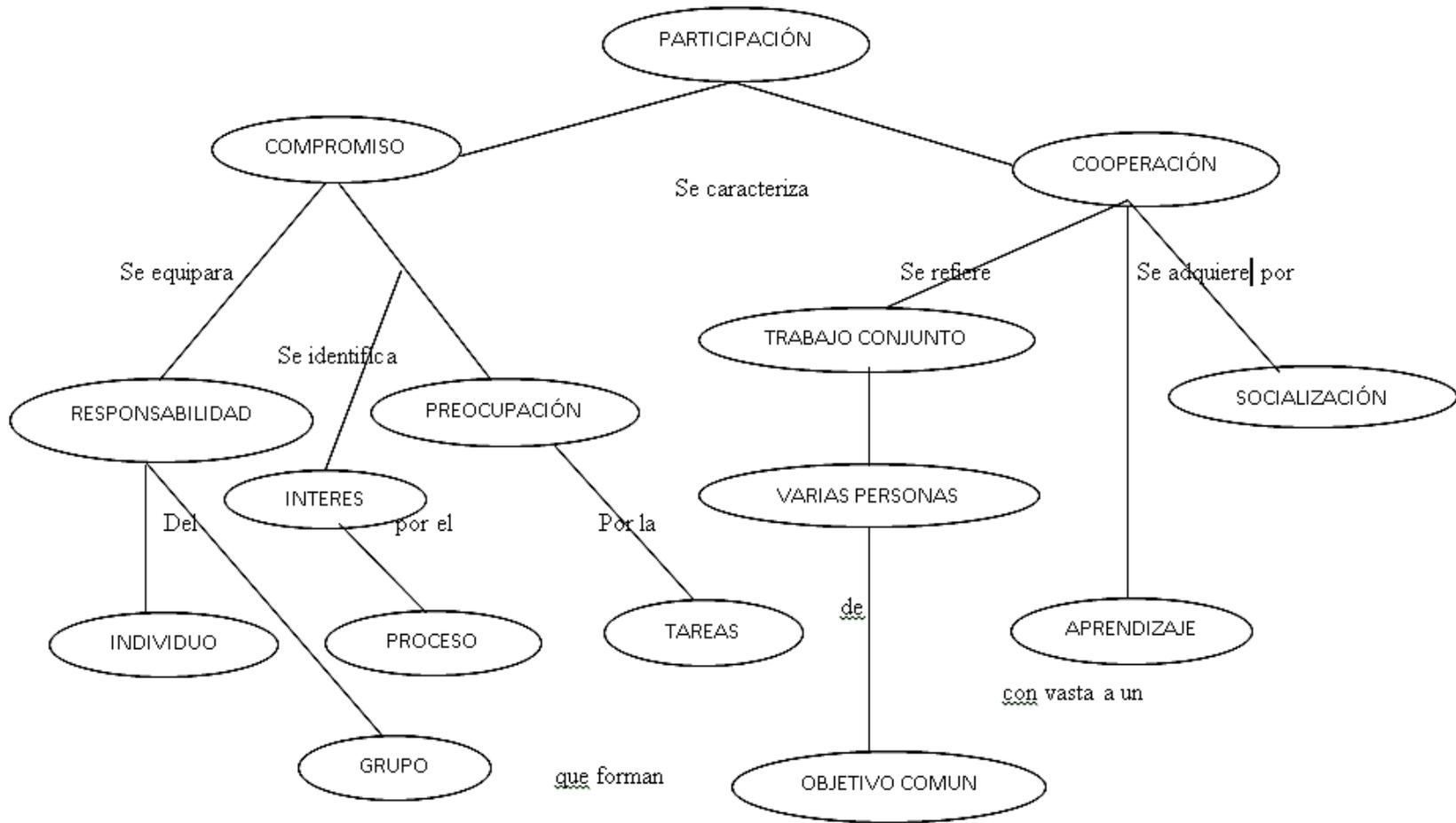
**Fase Cinco.** Posteriormente se elabora un mapa conceptual de los contenidos del texto formado por las consultas que realizaron en la biblioteca de donde aparecen conceptos con diferentes grados de generalidades y ejemplos. Esto, teniendo en cuenta que las clases no consisten en presentar a los estudiantes, en un inicio, los mapas que el docente elabora; se trata de dar a los estudiantes, poco a poco, la información que aparece en los mapas, tratando de ir desde lo particular hasta lo general, ampliando y enriqueciendo la información. En otras

palabras, se parte de la información que está colocada en la parte inferior de los mapas y se sube hasta la parte superior de ellos.

Construcción del mapa conceptual del texto de consulta de los estudiantes.

### **Ejemplo del texto trabajado**

Las características que definen **la participación**, podemos sintetizarlas en dos: compromiso y cooperación. La cooperación hace referencia a un trabajo conjunto de varias personas, con vista a un objetivo común. (**Se aprende a través de la socialización y del proceso social del aprendizaje**). El compromiso se identifica con términos como preocupación por la tarea, interés por el proceso. En una palabra, se equipara la responsabilidad por parte de cada uno y del grupo.



### 4.3 Descripción de las actividades

Tabla 1. Descripción de actividades.

Competencias	Pregunta problematizadora	Tema	Propósito	Actividades	Fecha	Recursos
Procesos argumentativos	Qué entiendes por participación en una actividad lúdica?	Mecanismo del proceso de construcción del mapa conceptual	Orientación y motivación	Mostrar El mapa conceptual que especifica todos los temas de las consultas en la biblioteca.		Textos que contengan mapas con los temas de la unidad
Procesos procedimental	¿Consideras que la lúdica es una estrategia de aprendizaje?	Cómo se puede construir un juego?	Identificar la importancia de la lúdica en los procesos de enseñanza			Cartulina, marcadores, Tijeras,
Procesos Procedimentales.	¿Cómo puede explicar que la lúdica es una estrategia de aprendizaje?	Concepto intuitivo de lúdica	. Evidenciar si entendió los temas mediante La aplicación de la lúdica	Solucion de ejercicios		Marcadores Tablero Cuaderno Lapiz
Procesos Argumentativo	Que consecuencia tiene trabajar en equipos	El trabajo en equipo 	Desarrollar el hábito de compartir ideas previas	Socializar los conceptos escritos por cada estudiante		Libros, Computadores Cuadernos, Lapiceros.

<b>Competencias</b>	<b>Pregunta problematizadora</b>	<b>Tema</b>	<b>Propósito</b>	<b>Actividades</b>	<b>Fecha</b>	<b>Recursos</b>
Procesos procedimental y argumentativos	¿Que entienden por integración y cooperación?	Conformación en equipos de 4 o más personas para realizar dinámicas, trabajo en equipo	Promover el trabajo colectivo y el intercambio de ideas previa	Construir textos con palabras recortadas en cartulina		Cartulina Marcadores Tijeras Reglas Lápices.
Competencias propositivas y argumentativas	¿Qué se entiende por fuentes de investigación?	¿Qué es la biblioteca? ¿Para qué sirven los libros?	Darle el uso adecuado a los libros y observar el comportamiento en la biblioteca.	Visita a la biblioteca para establecer las diferencias y similitudes entre las palabras		Libros de la biblioteca
Procesos procedimentales	Para que sirven las manualidades	Explicación como se conformaron los equipos para realizar las actividades	Vincular la enseñanza con el contexto de procedencia del alumno	Explicación de cómo se construye un juego con las manualidades realizadas		Video Diapositivas

**Fuente.** Mena, Foronda & Monsalve (2015). Descripción de las actividades.. Como estrategias metodológicas en el aprendizaje y enseñanza de las áreas con mayor dificultad. en el grado once (11°C) de la Institución educativa Rafael Uribe Universidad Los libertadores Facultad de educación . Especialistas en Lúdica.

#### **4.4 Plan de acción.**

**Propósito.** Desde las perspectiva por el cual se aplicó el proyecto, se cumplieron los propósitos al utilizar La lúdica como estrategia de aprendizaje significativo, siendo esta una herramienta que supera las limitaciones de los estudiantes del grado 11<sup>o</sup>C en las asignaturas de mayor mortalidad académica y en especial en las ciencias; considerando el efecto de la práctica y la lúdica en las actividades desarrolladas como un éxito rotundo por los logros obtenidos.

Esto se logró mediante la inclusión de diferentes actividades y estrategias desarrolladas como criterios de un aprendizaje significativo y cualitativo de los estudiantes, lo cual significó la creación de un ambiente de convivencia, de armonía, participación, integración, cooperación, democracia y ante todo la confiabilidad en el qué hacer, para qué hacer y el cómo hacer; además de generar conocimiento.

Además consideran relevante la aplicación de la lúdica en el aula de clase y que el profesor una vez que ha presentado los aspectos prácticos y teóricos, expresan que esta actividad les motivó a construir sus propios conocimientos sobre el contenido de los temas vistos, que los cuales eran difíciles para ellos con los que desarrollan su pensamiento constructivo.

#### **Plan de análisis por categorías.**

Posterior a la aplicación de las actividades y después de la realización de las entrevistas, las cuales dan cuenta de un impacto final del proceso, se inició con la recopilación de los instrumentos desarrollados. Además, para su análisis, también se tomó en cuenta los resultados arrojados luego de la tabulación del KPSI el cual se realizó antes y después de la intervención.

Los instrumentos fueron digitados textualmente, además en el momento que son utilizados dentro del análisis, fueron apoyados con fotografías para dar cuenta fiel de lo que los estudiantes interpretaban, como se muestra en los cuadros de las actividades. Las entrevistas también fueron digitadas textualmente y constituyeron las bases suficientes para extraer las categorías, subcategorías e indicadores de análisis y apoyo para toda la investigación.

Por último, el KPSI fue un instrumento de gran importancia porque permitió ver la evolución del proceso y además permitió darle otra mirada al análisis, ya que a través de una mirada cualitativa y cuantitativa, se lograron observar aspectos que los demás instrumentos no evidenciaron.

La categoría que logra abarcar todo el análisis realizado a la información suministrada a través de los instrumentos, es la de aprendizaje significativo, constituyendo, ésta, el objetivo principal de esta investigación. Las subcategorías e indicadores en los que se basó el presente proyecto, fueron los siguientes:

Tabla 2. **Subcategorías e indicadores.**

<b>Subcategoría</b>	<b>Indicador</b>
Motivación	Deseo por aprender
	Importancia de la relación de la teoría con la práctica
	Relevancia de las actividades para el aprendizaje
	Creatividad: en la construcción de juegos, rondas e instrumentos musicales y manualidades.
Aprendizaje	Sobre la asimilación y acomodación de los conceptos en los juegos
	Aprendizaje Proposicional
Evaluación	Autorregulación del aprendizaje
	Evaluación formativa, y continua
Relación Teórico – Práctica	Construcción de significados a partir de experiencias
	Relaciona las actividades de la clase con eventos cotidianos y el contexto.

**Fuente.** Foronda, Monsalve & Mena (2015). Subcategorías. Utilización de la lúdica como estrategias metodológicas en el aprendizaje y enseñanza en las asignaturas en el grado once (11°C) de la Institución educativa Rafael Uribe Uribe. Universidad Los libertadores Facultad de educación especialistas en pedagogía de la lúdica.

### **Motivación.**

Para lograr aprendizajes significativos de un tema, es necesario que los estudiantes se vean influenciados por factores como la motivación, la cual es indispensable en los procesos de formación y es aquí donde el docente juega un papel fundamental en el desarrollo de los contenidos a través de la implementación de estrategias metodológicas innovadoras, que despierten el interés de sus estudiantes por aprender. Como en el caso de la implementación de la lúdica como herramienta y estratégica metodológica.

Se logró evidenciar en los estudiantes situaciones que indican el alto grado de motivación que produce en ellos el aprendizaje de conceptos o temas mediante la implementación de la lúdica como herramienta didáctica, propiciando espacios en donde los estudiantes pueden interactuar con: los compañeros, con el entorno y con los conceptos directamente hasta relacionarlos entre sí, y por tanto lograr hacer más fácil una asimilación de su significado.

### **Deseo por aprender.**

Teniendo en cuenta los aportes realizados por Novak frente a la teoría del aprendizaje, es preciso tomar en cuenta las motivaciones e intereses de los estudiantes para que éste pueda volverse significativo. Estos intereses pueden verse reflejados en diversas actividades, entre ellas, en las evaluativas, ya que en última instancia van a ser éstas las que muestren los verdaderos aprendizajes que han adquirido los estudiantes y la forma en la que lo han hecho.

Para evidenciar lo anterior, se ha utilizado la autoevaluación realizada a los estudiantes, luego de las actividades realizadas en clase en la que se abordó el tema: que es la lúdica, para qué sirve la aplicación de la lúdica, qué consecuencias nos brinda la lúdica en el desarrollo de las actividades escolares con el fin de despertar en ellos la forma como lo propone Novak, procesos de orden emocional y sensorial que motiven el deseo por aprender.

Las actividades se desarrollaron en el aula de clase, algunas de las evidencias que reflejan lo anterior son expresiones de los estudiantes como: “Fue mucho lo que aprendimos con la aplicación de la lúdica en los procesos de aprendizaje, porque las clases fueron muy emotivas, tomando decisiones después de escuchar las expresiones de los compañeros y compartiendo opiniones”. La expresión anterior hace referencia a la motivación que les generó las actividades al ser diferentes, entretenidas o divertidas como ellos mismos lo dicen.

### **Importancia de la relación de la teoría con la práctica.**

Es importante tener en cuenta que para lograr un aprendizaje significativo en los estudiantes, Ausubel propone la motivación como una de las características principales en la adquisición de conocimiento. Una buena forma de hacer esto, es relacionando la teoría con la práctica; con el fin de que ellos mismos encuentren un sentido y una aplicabilidad a lo que diariamente aprenden. Con respecto a esto, se presentaron expresiones de los estudiantes como: “Aprendimos mucho porque entendimos la teoría y no la memorizamos gracias a la aplicación de la lúdica, los juegos, la construcción de instrumentos musicales como la flauta, que nos generó conocer las características y cualidades del sonido.”

### **Relevancia de las actividades para el aprendizaje.**

Ausubel (s.f), a lo largo de su teoría, es bastante insistente en que cada uno de los temas, contenidos o conceptos deben estar contextualizados al momento en que van a ser enseñados, y a los sujetos por los cuales van a ser aprendidos; es por esto, que para despertar el interés en los estudiantes, es necesario recordar que son jóvenes y que por ende necesitan de diversas actividades que permitan apropiarse de los temas, pero que a la vez los motiven por aprender más. Ante esto, un estudiante manifiesta: “Los Juegos son una forma apropiada para el aprendizaje de los conceptos teóricos”.

Esta respuesta evidencia cómo desde la forma en que se enseña se genera motivación en el estudiante con respecto a un tema en particular, ya que depende del docente mantener el interés despierto en ellos para que como lo propone Ausubel, puedan ser capaces ellos mismos de construir sus propios aprendizajes.

### **Creatividad.**

El aula de clase es un espacio que permite evidenciar la heterogeneidad de las ideas de los estudiantes; en éste, los estudiantes pueden dar a conocer sus interpretaciones de fenómenos reales a través de conceptos científicos que les permite tener respuestas acertadas y explicadas desde la teoría. A partir de esto, la creatividad es aquella cualidad que se potencia en ellos, a partir de actividades que los involucre y que les permita poner a consideración sus pensamientos. Es por lo anterior, que desde las actividades que se propusieron, se buscó desarrollar en los estudiantes pensamientos creativos y por tanto, que los motivara a desarrollar las actividades desde sus propias interpretaciones.

Atendiendo a esto, dentro de las actividades realizadas con los estudiantes, se encontraron experiencias significativas en la medida que se cumplieron los objetivos. Sin embargo, es preciso resaltar que la creatividad no solo se enmarca en un buen juego sino en la forma como se oriente, además, ellos debían utilizar todo su ingenio e imaginación para establecer la relación de los conceptos para la buena utilización de los ejemplos, tanto teóricos como prácticos.

### **Aprendizaje.**

Bajo el marco teórico que sustenta esta investigación, se entiende por aprendizaje, el proceso que realizan los estudiantes para adquirir o retener nuevos conceptos que les permitan explicar el mundo que los rodea. Para poder obtener un verdadero aprendizaje, deben existir

diferentes medios que lo propicien, entre ellos actividades variadas que permitan que los estudiantes se vayan apropiando poco a poco de los conceptos necesarios para construir significados.

Es por esto, que al analizar los conceptos aprendidos por los estudiantes sobre un tema específico, no se puede dejar a un lado la importancia que tuvieron las actividades mediante la aplicación de la lúdica como estrategia de aprendizaje, en las cuales se adquirieron dichos conceptos, pues del éxito de éstas depende de cuánto aprendieron los estudiantes, de ahí la importancia de que todas las actividades estén planificadas y tengan unos objetivos claros y definidos mediante la aplicación de la lúdica en los procesos académicos, como una estrategia que facilita y propicia el aprendizaje significativo y autónomo.

### **Aprendizaje de Conceptos.**

La asimilación y acomodación de los conceptos implican en términos de Ausubel; la incorporación de los nuevos conceptos presentados y de las ideas previas que los estudiantes tenían sobre el tema propuesto, con el fin de construir nuevos significados que permitan que los estudiantes se apropien del conocimiento.

En la intervención, esto pudo evidenciarse al hacer una comparación entre lo que pensaban al inicio de las actividades sobre la lúdica y lo que muestra las ideas previas, y de lo que aprendieron acerca de la lúdica como estrategia de aprendizaje, luego de haber visto toda las intervenciones en clase y haber asistido a las actividades realizadas.

La lúdica al ser utilizada como una estrategia didáctica para el aprendizaje en el aula de clases, promueve como lo señala Ausubel, un acercamiento a la construcción de significados a través de experiencias, logrando así que se aprendan los conceptos necesarios enmarcados en un

contexto cotidiano que permita explicar la realidad y el entorno en que cada uno de los estudiantes se desenvuelve.

### **Aprendizaje Proposicional.**

De acuerdo con lo propuesto por Ausubel, el aprendizaje proposicional permite dar cuenta del grado de aprendizaje que los estudiantes han tenido sobre un tema en particular, ya que permite transponer los conocimientos adquiridos por ellos, a los diferentes contextos en que puedan encontrarse. Además de esto, Galagovsky en su modelo denominado aprendizaje cognitivo consciente sustentable (MACCS), afirma que cuando los sujetos logran sustentar los aprendizajes, es porque han reconocido la necesidad de mejorar los conceptos ya adquiridos.

Este tipo de aprendizaje, se refleja en esta investigación, en el momento en que los estudiantes realizaron por grupos, actividades en las que debían explicar la secuencia de los conceptos inherentes a la temática de algunas asignaturas como: matemática, física y educación física. Además de elaborar actividades lúdicas en las asignaturas de: matemática, física y educación física, de forma creativa y coherente a lo propuesto teóricamente, los estudiantes debían exponerlo, con el objetivo de darlo a conocer a sus compañeros. Es importante rescatar que este ejercicio permitió situar a los estudiantes en un escenario en donde para poder dar a conocer lo que habían hecho, debían ellos mismos dominar dicho contenido para poderlo transmitir a sus compañeros de forma comprensible.

### **Evaluación.**

Actualmente existen muchos medios por los cuales el docente puede seguir el proceso de sus estudiantes, o como comúnmente es llamado evaluación. Sin embargo, después de varios estudios, se ha evidenciado que éste proceso no debe limitarse a la observación de lo aprendido, sino al proceso mediante el cual el estudiante obtuvo este aprendizaje.

Dentro de la investigación se realizaron diferentes actividades que permitieron el análisis de cómo los estudiantes aprendieron a construir instrumentos musicales, diferenciar las cualidades del sonido; en matemática a solucionar problemas, y ejercicios; en educación física como se diferencian los diferentes ritmos a través de diferentes métodos evaluativos, tales como la autoevaluación, la heteroevaluación y la coevaluación.

### **Autorregulación del aprendizaje.**

Cuando los estudiantes son conscientes de su proceso, ellos mismos se encargan de evaluarse y de exigirse en la medida que la clase lo demanda. Sin embargo, es responsabilidad del docente propiciar dicho espacio, ya que él como figura de “autoridad,” es quien debe incentivar para que cada individuo se pregunte que tanto aprendió y cómo lo aprendió. Estos espacios son poco frecuentes, pues los estudiantes con el ánimo de mejorar la nota, pueden centrarse en el valor y no realmente en su calificación de forma cualitativa, que le permita al docente establecer estrategias de realimentación de los procesos. De ahí la importancia en realizar las preguntas de tal forma que la nota no quede comprometida, sino por el contrario, una valoración que se tendrá en cuenta en su seguimiento.

Dentro de la diversidad de temas que se pueden abordar en el aula de clase, podemos realizar un sinnúmero de preguntas que permitan evidenciar lo anteriormente dicho y, por, tanto que permita mostrar que tan efectiva fue la metodología empleada, en este caso.

Luego de las actividades realizadas, se formuló a los estudiantes preguntas como: ¿Qué has aprendido hoy? ¿Cómo lo has aprendido?

Pero luego de darles la debida explicación del mecanismo de la autoevaluación, ellos fueron más creativos y participativos en el momento de responder.

Otro aspecto a tener en cuenta, es cuando al estudiante se le delega la función de observar al otro, es decir, de evaluarlo y de valorar el trabajo realizado.

Esto se logró observar en unas exposiciones en donde ellos mismos a través de una rúbrica, valoraban el trabajo de sus compañeros, estableciendo el seguimiento del tema, la calidad del contenido, la comprensión de lo que ellos expusieron, la eficiencia del tiempo y los recursos utilizados. Así, vemos como a través de un juego de roles, se involucran y participan en su proceso, siendo exigentes tanto a la hora de evaluar a sus compañeros como a la hora de presentar su trabajo.

### **Evaluación formativa.**

Como proceso evaluativo, también tenemos las estrategias didácticas que los docentes implementan para poder cumplir con la Institución y para poder llevar un seguimiento con los estudiantes. Por ello, en esta investigación, se aplicó un KPSI tanto al inicio como al final de las actividades, con el propósito de observar la evolución en la asimilación de los contenidos.

El anterior ejemplo es la transcripción de uno de los videos que se realizó durante el recorrido por la sala, en donde los estudiantes demostraron la capacidad para explicar el tema de la coordinación nerviosa a otros de sus compañeros, observándose así que aunque en el KPSI no se hace referencia a la comprensión de este tema en especial, se logra evidenciar la apropiación que los estudiantes tienen del mismo y su capacidad para divulgarlo.

### **Relación Teórico-Práctica.**

Cuando un estudiante desarrolla la capacidad de relacionar aspectos teóricos en diferentes contextos, éste ha construido significados y los ha interiorizado, pues está evidenciando lo visto

en el aula en diferentes contextos a través de situaciones creativas y logrado un aspecto positivo que propone la teoría, lograr educar un sujeto activo, interviniente y consciente de lo que hace.

### **Construcción de significados a partir de experiencias.**

En un primer caso, la construcción de significados a partir de experiencias, se pudo evidenciar en esta investigación, en la medida que los estudiantes demostraron la construcción de significados a partir de las experiencias y relacionaron las actividades desarrolladas con eventos cotidianos.

### **Relaciona las actividades de la clase con eventos cotidianos.**

Son muchos los momentos en los cuales dentro de la clase nos remitimos a situaciones “cotidianas” para que los estudiantes puedan lograr una interpretación más acertada de lo que pretendemos enseñar. La teoría de Ausubel plantea tres importantes aspectos que facilitan el aprendizaje significativo: uno de ellos está relacionado con lo anteriormente expuesto, va encaminado a la presentación clara y organizada de los contenidos para que los estudiantes puedan construir los diferentes significados y de esta forma puedan ir relacionando y estableciendo conexiones con los conocimientos previos. Además, considerando que para ello deben presentar cierto interés, que les permita interactuar con el contenido y así poder lograr una asimilación y por tanto un aprendizaje.

### **4.5 Plan de análisis KPSI el antes.**

El propósito de este diagnóstico aplicado a 30 estudiantes del grado 11<sup>o</sup>C de la Institución Educativa Rafael Uribe Uribe; direccionado con la aplicación de la lúdica como estrategia de aprendizaje en las asignaturas de mayor dificultad, nos permitieron presentar los resultados con la realización del instrumento KPSI acerca del aprendizaje significativo de los estudiantes que

participaron en la prueba diagnóstica y en la entrevista realizada; como evidencias dan cuenta de la diferencia entre el antes y después.

La aplicación del KPSI, nos sirvió de herramienta para establecer las diferencias del cómo se encontraban antes de realizar la actividad y el cambio que generó logros positivos, en los procesos que dan testimonio de la motivación positiva y el logro del objetivo propuesto.

A partir de las evidencias mostradas por los estudiantes del grado 11C de la I.E. Rafael Uribe, es posible establecer criterios en cada una de las categorías que explicaron los responsables del proyecto después de la elaboración de las tablas o gráficas, los criterios definidos en los estudiantes y por lo tanto la elaboración de las preguntas.

Tabla3 Pregunta 1. ¿Reconoces la influencia que tiene la aplicación de la lúdica en los procesos académicos?

<b>Reconoces la influencia que tiene la aplicación de la lúdica en los procesos académicos?</b>	<b>N° de categoría</b>	<b>N° de participante</b>	<b>Porcentaje %</b>
Lo podrías justificar con tus compañeros?	1	0	0
Creo que no	2	9	29.7%
Creo que si	3	1	3.3%
No lo se decir	4	20	66.6%
<b>Total</b>		<b>30</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Elaboración propia

NC= Numero de categoría NP= Número de participantes.

**Análisis.** En el primer contenido relacionado con la pregunta, si reconoces la influencia que tiene la aplicación de la lúdica en los procesos académicos?. Esta categoría 1 del KPSI. Los estudiantes omitieron la pregunta; Se lo podrías justificar a tus compañeros y con relación a la categoría 2 un 29.7% marcaron en KPSI la categoría creo que no, cosa que no asegura saberlo y

en las categorías tres 1 estudiante marco creo que si; y un 66.6% en la categoría 4 no lo sé decir, generando una duda, de no saber definirlo, no saberlo.

Tabla 4. Pregunta 2. ¿Se puede diferenciar los tipos de lúdica que interactúan en los procesos académicos?

<b>Se puede diferenciar los tipos de lúdica que interactúan en los procesos académicos?</b>	<b>Nº de categoría</b>	<b>Nº de participante</b>	<b>Porcentaje %</b>
Lo podrías justificar con tus compañeros	1	0	0
Creo que no	2	13	43%
Creo que si	3	5	16.6%
No lo se decir	4	12	40.3%
<b>Total</b>		<b>30</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Elaboración propia

**Análisis.** En la pregunta dos del KPSI los estudiantes omitieron la categoría uno, en la categoría dos 43.% marco creo que no; esto equivale a 13 estudiantes; aún en la entrevista afirman creo que si 5 estudiantes. En lo que concierne a las categorías 3; con un porcentaje de 16.6% en donde 40.3% marcaron en su orden de las categorías, no lo se decir, con incertidumbre de no saber definirlo; este porcentaje equivale a un número aproximado de 12 estudiantes de 30.

Tabla 5. Pregunta 3. ¿Estoy dispuesto a participar activamente en los juegos y dinámica?

<b>Estoy dispuesto a participar activamente en los juegos y dinámica?</b>	<b>Nº de categoría</b>	<b>Nº de participante</b>	<b>Porcentaje %</b>
Lo podrías justificar con tus compañeros	1	0	0
Creo que no	2	14	46.6%
Creo que si	3	2	6.6%
No lo se decir	4	14	46.6%
<b>Total</b>		<b>30</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Elaboración propia

**Análisis** Como se puede observar en la pregunta tres de KPSI, se sigue omitiendo marcar la categoría uno, en la categoría dos marcan 14 estudiantes de 30, la categoría creo que no y sigue predominado un porcentaje alto en las categorías 4 con un porcentaje de 46,6 y 6,6 que corresponde a 2estudiantes de 30 que manifiestan creo que si entenderlo.

Tabla 6. Pregunta 4. ¿Estoy dispuesto a reconocer valores importantes de la interacción de la lúdica en los procesos académicos?

<b>Estoy dispuesto a reconocer valores importantes de la interacción de la lúdica en los procesos académicos?</b>	<b>N° de categoría</b>	<b>N° de participante</b>	<b>Porcentaje %</b>
Lo podrías justificar con tus compañeros	1	1	3.3%
Creo que no	2	13	43.3%
Creo que si	3	4	13.3%
No lo se decir	4	12	40%
<b>Total</b>		<b>30</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Elaboración propia

**Análisis.** En esta pregunta 1 estudiante de 30 marca la categoría lo podría justificar a mis compañeros, correspondiente a un 3,3%. Y en la categoría dos, 13 estudiantes marcaron la categoría creo que no, lo cual equivale a un 43,3%; y en la categorías tres, 4 estudiantes manifiestan creo que sí, que equivale a un porcentaje elevado de 13,3. Y 40% que aseguran no lo sé decir, o no saberlo.

Tabla 7 Pregunta 5. ¿Estoy dispuesto a participar activamente en los procesos lúdicos?

<b>Estoy dispuesto a participar activamente en los proceso lúdico?</b>	<b>N° de categoría</b>	<b>N° de participante</b>	<b>Porcentaje %</b>
Lo podrías justificar con tus compañeros	1	1	3.3%
Creo que no	2	12	40.%
Creo que si	3	5	16,6%
No lo se decir	4	12	40%
<b>Total</b>		<b>30</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Elaboración propia

**Análisis.** En esta pregunta se repite que 1 estudiante de 30 marca la categoría 1 que se refiere a: lo podría justificar con mis compañeros; Pero sigue predominando mayoría en las categorías dos y la cuatro con un total de estudiantes de 12 y 12 para cada categoría en su orden.

Tabla 8 Pregunta 6. ¿Reconoces la importancia que tiene la aplicación de la lúdica en los procesos académicos?

<b>Reconoces la importancia que tiene la aplicación de la lúdica en los procesos académico?</b>	<b>N° de categoría</b>	<b>N° de participante</b>	<b>Porcentaje %</b>
Lo podrías justificar con tus compañeros	1	1	3.3%
Creo que no	2	19	63.3%
Creo que si	3	1	3.3%
No lo se decir	4	8	27.3%
<b>Total</b>		<b>30</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Elaboración propia

**Análisis.** En el contenido de la pregunta seis, 1 estudiante marca la categoría 1 y en la categoría dos, 19 estudiantes marcan cree que no, cosa que corresponde a 63,3% y en la categoría 3 manifiestan creo que sí. Pero en las categorías cuatro, 8 estudiantes marcan no lo sé decir; y no saberlo.

Tabla 9 Pregunta 7. ¿Las actividades realizadas anteriormente con mis compañeros favorecieron el aprendizaje mediante la interacción con la lúdica?

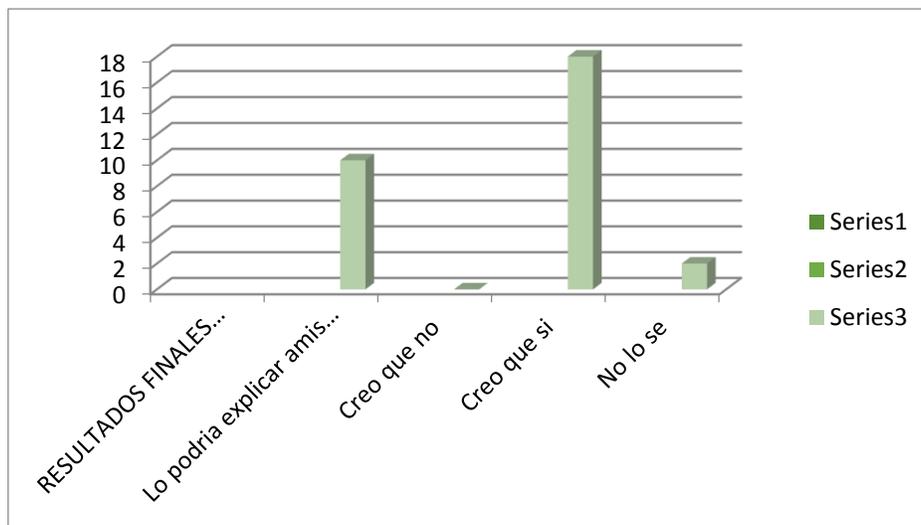
<b>Las actividades realizada anteriormente con mis compañeros favorecieron el aprendizaje mediante la interacción con la lúdica?</b>	<b>N° de categoría</b>	<b>N° de participante</b>	<b>Porcentaje %</b>
Lo podrías justificar con tus compañeros	1	0	0%
Creo que no	2	9	30%
Creo que si	3	2	6.6% %
No lo se decir	4	19	63.3%
<b>Total</b>		<b>30</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Elaboración propia

**Análisis.** En la pregunta 7 del KPSI los estudiantes omitieron la categoría 1, y la categoría dos, 9 estudiantes marcaron la categoría creo que no. Y en la categorías tres, 2 estudiantes respondieron creo que sí, porcentaje correspondiente en su orden es de 6.6% y 63.% que marcan no lo sé decir y no entenderlo.

### Resultados final del kpsi

Gráfica 1. Resultados finales del Kpsi



**Fuente:** Elaboración propia

## . Resultados Finales del Kpsi

Como se puede observar, los resultados finales obtenidos en el KPSI y las respuestas de las preguntas, evidenciadas anteriormente, muestran la trascendencia y lo importante que fue la puesta en marcha la propuesta del proyecto, “la lúdica como estrategias pedagógica”, en el grado 11<sup>o</sup>C de la I.E. Rafael Uribe. Permitiendo en ellos motivación para encontrarle sentido a los procesos académicos y al aprendizaje significativo. Los resultados obtenidos según las categorías como lo muestran las gráficas, se encuentran distribuidos así: La categoría (1) un 10% lo explicaría a sus compañeros, en la categoría (2) el resultado creo que no fue 0%, lo cual que antes de la aplicación eran mayoría, en la categoría (3) creo que si un 18% afirma, obteniendo mayoría en esta categoría y finalmente en la categoría (4) solo un 2% no lo sabe. Como ya se manifestó fue un éxito la aplicación del proyecto.

## Capítulo 5

### 5.1 Conclusiones

En esta investigación el planteamiento de la lúdica como estrategias pedagógicas, es entendido como un desarrollo de capacidades y destrezas que motivan a los estudiantes. En este sentido, la información obtenida en las preguntas y el KPSI, se puede concluir que de esta forma particular de actuar en el aula de clase guiada por las nuevas estrategias, contribuye al desarrollo del pensamiento cognitivo de los estudiantes.

La puesta en marcha de los juegos, elaboración de instrumentos musicales como flauta extensible para la clasificación y cualidades del sonido, construcción de manualidades, rondas y demás actividades, contribuyeron al desarrollo del pensamiento intelectual de los estudiantes, en torno a lo que han aprendido, y proporcionaron evidencias de ese desarrollo.

El actuar del docente frente a las actividades realizadas, permite un aprendizaje constructivo cuando el estudiante, contrapone conceptos con hechos y hechos con conceptos, durante la elaboración de manualidades, realización de dinámicas, hacer vibrar el sonido de una flauta y demás actividades; se pone en marcha un pensamiento concreto, un pensamiento imaginativo y un pensamiento abstracto, permitiendo de esta manera un aprendizaje por descubrimiento, proporcionándole motivación, alegría y deseos de aprender.

### 5.2 Recomendaciones

Como consecuencia de obtener un mejor aprendizaje se recomienda que en todas las asignaturas se adopten y se diversifiquen metodologías de aprendizaje que estén al alcance de las necesidades e intereses de los estudiantes.

Para fortalecer el aprendizaje de los estudiantes y el desarrollo del pensamiento, los docentes deben de incluir en su planeación, situaciones diferentes como: actividades lúdicas para interiorizar el aprendizaje significativo y autónomo en los estudiantes.

La utilización de espacios internos y externos de la institución educativa Rafael Uribe Uribe, que les permita realizar juegos funcionales como estrategias de motivación para ejercitar su cuerpo.

### Lista de referencias

- Álvarez, B., González C., & García Rodríguez, N. (2007). La motivación y los métodos de evaluación como variables fundamentales para estimular el aprendizaje autónomo. Aplicada: Una Propuesta para un Curso a Distancia”, Memoria del X Congreso Internacional sobre Tecnología y Educación a Distancia, San José, Costa Rica.1998.
- Ausubel David., Novak D., Hainesian H. (1989). “Psicología Educativa”. México Trillas.
- Ausubel, Novak, H. (1988). Psicología de la educación. México: Trillas.
- Ausubel, D. (1976). Psicología educativa. Un punto de vista cognoscitivo. México
- Bruner, J. (1988). Desarrollo cognitivo y educación. Madrid: Morata.
- Díaz(2001).Estrategias para el aprendizaje significativo: Barriga,1988) Estratigias docentes para un aprendizaje significativo. Una interpretación constructivista .
- Universidad Pública de Navarra (2002). Departamento de Psicología y Pedagogía.. Recuperado de: <http://www.indexnet.santillana.es/mapasConceptos/mapasConceptos.hm>.,
- El aprendizaje significativo en la práctica. Cómo hacer el aprendizaje significativo en el aula.: <http://www.cibereduca.com/aprendizaje/LIBRO.pdf>
- Vygotsky, L. S. (1979). El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Barcelona: Crítica.

Anexos

Registro fotográfico







