

**Estrategia lúdico – pedagógica para mejorar el rendimiento académico en biología**

Trabajo de grado para Obtener el Título de Especialistas en Pedagogía de la Lúdica

Fundación Universitaria los Libertadores

José Gabriel Díaz Díaz, Carmen Yolanda Parra Sanabria & Loida Senith Ríos Merchán.

Marzo 2017.

Copyright © 2017 por José Gabriel Díaz Díaz, Carmen Yolanda Parra Sanabria & Loida

Senith Ríos Merchán. Todos los derechos reservados.

## **Dedicatoria**

Este documento va ofrecido especialmente a Dios por su bendición, porque hasta aquí nos ha ayudado.

A los docentes que contribuyeron en nuestra formación y que realizan su trabajo con pasión y responsabilidad.

A nuestra familia que nos anima, ama y comprende.

A los estudiantes quienes son nuestra motivación para mejorar e innovar en estrategias lúdicas que contribuyan a su formación.

Y a todos aquellos que nos apoyaron y motivaron para alcanzar este logro.

## Resumen

En el presente proyecto de investigación se expone una estrategia lúdica pedagógica, con el objeto de Fortalecer los procesos de rendimiento académico de los estudiantes de grado sexto, en el área de biología, con el fin de estimular el interés en la adquisición del conocimiento.

La propuesta de la estrategia lúdica en el desarrollo del proceso enseñanza aprendizaje de la asignatura de biología, surgió como consecuencia de un bajo rendimiento académico producto de la desmotivación, y por ende el desinterés por la clase, evidenciado en los resultados y en los instrumentos aplicados ( observación, encuestas).

Por tal razón se diseñaron y aplicaron actividades lúdicas relacionadas con los contenidos temáticos y las necesidades detectadas en el diagnóstico; esa estrategia permitió fortalecer el trabajo en equipo, los valores relacionales y la motivación para mejorar el rendimiento académico, facilitando la apropiación de saberes.

De esta manera, como valor agregado se logró un mejor ambiente de convivencia, placentero, que accedió al desarrollo de la creatividad y el enriquecimiento de sus habilidades. Permitted al docente experimentar nuevas herramientas que le brindaron autonomía y dinamismo en las aulas de clase y fortaleció la práctica en algunos aspectos del aprendizaje significativo.

Palabras clave: lúdica, rendimiento académico, juego, motivación, estrategia lúdico pedagógica.

## **Abstract**

In the present research project is exposed a pedagogical playful strategy, with the objective of strengthening the academic efficiency processes of sixth grade students, in the biology area, for to arouse the interest in Acquisition of knowledge.

The implementation of the ludic strategy in the development of the teaching-learning process of Biology's subject, this proposal appeared as a consequence of a low academic performance due to the lack of motivation, and therefore the disinterest for the class, these results are evidenced in the instruments applied (surveys and observation).

For this reason, ludic activities were designed and applied related, with the subjects contents and the necessities detected in the diagnose; that strategy allowed to strengthen team work, relational, values and the motivation for to improve academic performance, facilitating the appropriation of knowledge.

In conclusion, a better atmosphere of pleasant coexistence was achieved, which allowed the development of creativity and the enrichment of their skills, allowed the teacher to experiment with new tools which gived autonomy and dynamism in classrooms, strengthened the practice in the some aspects of meaningful learning.

Key word: play, academic efficiency, motivation, playful pedagogical strategy and playful.

## Tabla de contenido

Capítulo 1. Exponiendo la situación general.....	10
Capítulo 2. Referenciando experiencias .....	14
Capítulo 3. Ruta de investigación.....	27
Capítulo 4. Disfrutando el maravilloso mundo de la biología.....	48
Capítulo 5. Significaciones pedagógicas.....	65
Lista de Referencias .....	67
Anexos.....	69

## Lista de tablas

Tabla 1. Frecuencia encuesta a docentes .....	30
Tabla 2 Frecuencia primera pregunta .....	31
Tabla 3. Frecuencia segunda pregunta.....	32
Tabla 4 Frecuencia tercera pregunta .....	32
Tabla 5. Frecuencia de la cuarta pregunta .....	33
Tabla 6. Frecuencia de la quinta pregunta .....	34
Tabla 7. Frecuencia de la sexta pregunta .....	35
Tabla 8 Frecuencia de la séptima pregunta.....	35
Tabla 9. Frecuencia de la octava pregunta.....	36
Tabla 10. Frecuencia de la novena pregunta.....	37
Tabla 11. Cuadro de frecuencia encuesta a estudiantes .....	39
Tabla 12. Frecuencia de la primera pregunta.....	40
Tabla 13. Frecuencia de la segunda pregunta. ....	41
Tabla 14. Frecuencia de la pregunta tercera pregunta .....	41
Tabla 15. Frecuencia de la cuarta pregunta .....	42
Tabla 16. Referencia de la quinta pregunta .....	43
Tabla 17. Frecuencia de la sexta pregunta .....	44
Tabla 18. Frecuencia de la séptima pregunta.....	44
Tabla 19. Frecuencia de la octava pregunta.....	45

## Lista de gráficos

Gráfico 1. Mapa ubicación geográfica colegio el Rosario.....	14
Gráfico 2: Encuesta dirigida a docentes.....	29
Gráfico 3. <i>¿Los estudiantes tienen malos hábitos de estudio?</i> .....	31
Gráfico 4. Poco apoyo de sus padres con las tareas y trabajos. ....	31
Gráfico 5. Poco interés de los estudiantes por la <i>asignatura</i> .....	32
Gráfico 6. <i>¿Utiliza incentivos que motiven a los estudiantes a desarrollar los deberes académicos?</i> .....	33
Gráfico 7. Innova con nuevas metodologías de enseñanza.....	34
Gráfico 8. Ausencia de dinámicas durante el desarrollo de la clase. ....	35
Gráfico 9. <i>¿Los estudiantes presentan dificultades para comprender lo que leen?</i> .....	35
Gráfico 10. Exceso de actividades no curriculares .....	36
Gráfico 11. Poca concentración para atender las clases. ....	37
Gráfico 12. Encuesta dirigida a estudiantes.....	39
Gráfico 13. <i>¿Le gusta la clase de biología?</i> .....	40
Gráfico 14. <i>¿Los temas tratados en biología son de su interés y de fácil comprensión?</i> .....	41
Gráfico 15. <i>¿Se presenta indisciplina durante el desarrollo de la clase?</i> .....	41
Gráfico 16. <i>¿El docente utiliza diferentes estrategias para explicar los temas?</i> .....	42
Gráfico 17. <i>¿El docente realiza dinámicas durante el desarrollo de la clase?</i> .....	43
Gráfico 18 <i>¿La ubicación de los pupitres es adecuada para el desarrollo de la clase?</i> .....	44

Gráfico 19. ¿El docente utiliza incentivos que le estimule a desarrollar sus deberes académicos.

..... 44

Gráfico 20. ¿Tiene tiempo suficiente y acompañamiento adecuado para desarrollar sus tareas y

trabajos? ..... 45

## **Capítulo 1. Exponiendo la situación general**

En la institución educativa el Rosario se presenta un bajo rendimiento académico de los estudiantes en la asignatura de biología, debido a que se presenta indisciplina, atención dispersa monotonía y desmotivación frente al conocimiento, lo cual, se ha convertido en tema bastante común en las aulas escolares y por lo tanto una situación preocupante para quienes hacemos parte del campo educativo. Por lo anterior se considera que el bajo rendimiento es un tópico difícil de abordar y difícil de resolver no solo por su carácter subjetivo sino por su concepción general.

El bajo Rendimiento académico en los estudiantes en relación a su proceso de aprendizaje se deriva de características como falta de hábitos de estudio, atención dispersa, poco compromiso del estudiante y el entorno familiar y escolar, su complejidad se acrecienta cuando los partícipes del acto educativo se muestran apáticos a esta situación, lo que desencadena otros problemas que afecta el entorno familiar y social.

Al realizar una evaluación diagnóstica sobre los ambientes escolares y el rendimiento académico en la institución educativa el Rosario de Paipa en el departamento de Boyacá, se detecta que hay un bajo nivel de compromiso académico de los estudiantes en las clases, lo cual hace que se dificulte el desarrollo de las actividades de enseñanza- aprendizaje en el aula, se pierda interés llegando a ser monótona y una pesada carga su asistencia a la institución educativa. Esta desmotivación afecta en un alto porcentaje el rendimiento académico ya que se ve evidenciado en el poco interés del estudiante por adquirir el conocimiento, lo que ocasiona

conflictos escolares entre pares y docente- estudiante por lo cual se ve afectado el ambiente de aula, conllevando al bajo rendimiento académico y la no promoción de grado.

Proyectándonos hacia el futuro, si el problema persistiera, se presentaría alta tasa de repitencia, deserción escolar, autoestima baja, problemas disciplinarios, sociales y dificultades muy marcadas en los ambientes escolares.

Teniendo en cuenta la descripción anterior surge la siguiente pregunta de investigación: **¿Cómo la lúdica puede contribuir a mejorar el rendimiento académico en el proceso de aprendizaje de biología en los estudiantes de grado 6° de la Institución educativa el Rosario de Paipa del departamento de Boyacá?**; para dar respuesta a esta inquietud se han propuesto los siguientes objetivos de investigación: El general consiste en Fortalecer mediante la lúdica como estrategia pedagógica, los procesos de aprendizaje de biología de los estudiantes de grado sexto de la institución educativa el Rosario. Y los específicos están orientados a Identificar los factores que llevan al bajo rendimiento académico en biología de los estudiantes de grado 6° de la I. E. el Rosario, así como, Contribuir al mejoramiento del rendimiento académico de los educandos y mejorar la atención y disciplina por medio de la lúdica de los estudiantes en mención.

Desde este punto de vista, la importancia del desarrollo de este estudio se fundamenta en que es una situación real del contexto educativo que es imperativo abordar, con el fin de ayudar a los estudiantes a obtener mejores resultados en su rendimiento académico, donde puedan evidenciar la adquisición práctica de sus conocimientos, y de esta manera superar algunos de los factores

que quizá, podrían influenciar en el bajo desempeño académico como por ejemplo, la falta de interés, la constante indisciplina, la carencia de puntualidad en la entrega de trabajos que evidencian la desmotivación o simplemente la falta de atención hacia la asimilación del conocimiento.

Sumado a lo anterior, el proyecto tiene una relevancia social y pedagógica en la medida que puede aportar a los ambientes de aprendizaje y de interrelación con sus pares, donde la lúdica es básica para su generación y por medio de esta, impulsar a los estudiantes a construir su propio camino de aprendizaje, donde pueda satisfacer sus necesidades sociales, al mismo tiempo que desarrolla su capacidad de crear.

Ferro (citado por Nony, 2013) afirma: Que lo lúdico hace que los procesos de enseñanza-aprendizaje sean motivantes y divertidos y no debe de confundirse con una falta de propuesta educativa concreta, son actividades conducentes a la consecución de objetivos educativos.

En consecuencia a esto, la lúdica en las clases puede contribuir al mejoramiento académico y disciplinario de los estudiantes, beneficiando el proceso enseñanza aprendizaje, haciéndolo más activo.

Ahora bien para el campo educativo, sería un gran aporte debido a que se contribuye a la aplicación objetiva del aprendizaje significativo, propiciando mayor interés en la adquisición de conocimientos, lo cual brindará a los docentes otra mirada para apoyar el proceso enseñanza aprendizaje, con herramientas pedagógicas que contribuyan al desarrollo del ser humano.

Desde otro punto de vista, también es importante, porque brinda la oportunidad del trabajo cooperativo, en la formación de valores como: respeto, altruismo, responsabilidad, orden y perseverancia. Así mismo contribuye a mejorar la comunicación entre sus compañeros y a reconocer sus fortalezas y las de los demás desarrollando destrezas y aptitudes psicomotoras poniendo en evidencia el desarrollo de su creatividad y el gusto por lo bello y por lo nuevo.

En definitiva el estudio proveerá estrategias pedagógicas innovadoras que favorezcan el rendimiento académico en los estudiantes y por lo tanto dinamizara el quehacer docente.

## Capítulo 2. Referenciando experiencias

Nuestra experiencia investigativa se lleva a cabo en el municipio de Paipa, capital turística del departamento de Boyacá, situado en el centro-oriente de Colombia en la provincia de Tundama.

Paipa cuenta con 11 instituciones educativas con aproximadamente 6.000 estudiantes, entre las cuales se encuentra la I. E. El Rosario, lugar donde se desarrollará el trabajo de acción participativa.

**Gráfico 1. Mapa ubicación geográfica colegio el Rosario.**



Fuente: <https://www.google.com.co/maps> (2016)

La trayectoria de la Institución Educativa “El Rosario” de Paipa, es de 40 años como Colegio Nuestra Señora del Rosario, bajo la dirección de la Dominicas Terciarias; 22 años con la Cooperativa Especializada de Educación y 20 años como colegio oficial, ha dejado huella formando niños y jóvenes que han trascendido en el dinamismo y desarrollo del municipio. La Institución, se oficializó en febrero del año 1994 mediante Decreto 161 del 1994 emanado de la

Gobernación de Boyacá, cuenta con las sedes de Villa Jardín, Sede campestre: La Pradera, El Volcán, Rio Arriba, Mirabal, Canocas y Volcán Alto.

La I.E. El Rosario, propone un marco filosófico fundamentado en el enfoque Antropológico de un ser integral en formación. Para ello se trabajan en todas las áreas de gestión, las dimensiones del ser, del saber, del hacer y del emprender, el cual propicia el desarrollo de una persona íntegra autónoma y feliz, inquieta en la búsqueda de conocimientos; que actúa de acuerdo a los aprendizajes adquiridos, principios inculcados con proyección a la comunidad para enfrentar los retos de cambios en la norma, la pedagogía y en una sociedad globalizada.

Por tal razón su misión es:

Formar estudiantes íntegros, líderes con conciencia social, que trascienden en su entorno mediante la incorporación de competencias laborales, generando cambios en distintas áreas del conocimiento que beneficien su sociedad, mejorando su calidad de vida”. De tal manera que tenga vivencias del aprendizaje significativo, que propicien proyectos de acción social, que posibiliten en el estudiante interacción con su entorno, creando alternativas de solución a problemáticas de su medio. (PEI, 2015, p.45)

El colegio cuenta con 1680 estudiantes distribuidos en las distintas sedes y grados en donde se encuentra ubicado el grado 6º1, población objeto de la investigación, el cual cuenta con 40 estudiantes provenientes del casco urbano y de municipios aledaños, ellos presentan diferencias marcadas en los ritmos de aprendizajes y atención dispersa.

Aunque este curso se encuentra ubicado en un espacio con adecuada iluminación, aireado y cómodo para su aprendizaje, se puede observar que presentan indisciplina constante, pereza, apatía al desarrollo de las actividades pedagógicas, conllevando a un bajo rendimiento académico.

La búsqueda de antecedentes bibliográficos en diversos espacios ha permitido encontrar los siguientes estudios relacionados con la problemática planteada: Rodríguez (2007) presenta en la revista electrónica de enseñanza de las ciencias, el trabajo: Competencias comunicativas, aprendizaje y enseñanza de las Ciencias Naturales, un enfoque lúdico, donde se aborda una estrategia lúdica con estudiantes de secundaria para mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje en Ciencias Naturales. Esta búsqueda ha encontrado que por medio del juego se puede interactuar constantemente en forma grupal, para acceder a herramientas educativas que ayuden a mejorar las competencias comunicativas y a superar algunas dificultades que se han venido presentando en este contexto social, a la hora de educar(se) científicamente. Así mismo, se muestran las características del juego y las propiedades de la estrategia que han permitido tanto a estudiantes como a docentes lograr esto de manera favorable.

Así mismo, el tema ha sido tratado en el proyecto de grado de la universidad Los Libertadores titulado: Pedagogía de la lúdica tesis y disertaciones académicas lectoescritura tesis y disertaciones académicas, habla acerca de la importancia de la lectura y la escritura, fundamentales en el aprendizaje de los niños, y en el cual se pretendió el mejoramiento de los procesos de lecto-escritura mediante la implementación de la puesta en práctica de diferentes

estrategias lúdicas, las cuales se desarrollaron en cuatro talleres donde se proponen distintas actividades que ofrecen al estudiante herramientas para el mejoramiento de este proceso.

Por otro lado, (Salinas & Sánchez, 2015) en el proyecto de grado, Pedagogía de la lúdica tesis y disertaciones académicas ciencias sociales tesis y disertaciones académicas. En donde plantean, que la lúdica es facilitadora del aprendizaje de las ciencias sociales, se convierte en una oportunidad de reconocer la importancia de esta área del conocimiento y de llamar la atención de los estudiantes mediante la puesta en práctica de talleres lúdicos que desarrollaron en los niños y niñas el respeto por la diversidad, la identidad colombiana, comprometidos por la defensa y promoción de los derechos humanos; haciendo de las ciencias sociales una clase divertida, motivante y de aprendizaje social.

A continuación se relacionan algunas propuestas teóricas:

Torres (citado por Díaz, G & Otero, 2016) afirma: Lo lúdico no se limita a la edad, tanto en su sentido recreativo como pedagógico. Lo importante es adaptarlo a las necesidades, intereses y propósitos del nivel educativo. En ese sentido el docente de educación inicial debe desarrollar la actividad lúdica como estrategias pedagógicas respondiendo satisfactoriamente a la formación integral del niño y la niña.

De acuerdo con Torres, las actividades lúdicas deben recoger las expectativas de los educandos en los distintos grados, pues la lúdica permite el desarrollo de las distintas

dimensiones del ser y favorece el fortalecimiento de valores personales y relacionales contribuyendo así a la formación integral de los estudiantes de grado sexto.

Motta (2004) afirma:

La lúdica es un procedimiento pedagógico en sí mismo. La metodología lúdica existe antes de saber que el profesor la va a propiciar. La metodología lúdica genera espacios y tiempos lúdicos, provoca interacciones y situaciones lúdicas. La lúdica se caracteriza por ser un medio que resulta en la satisfacción personal a través del compartir con la otredad.

Teniendo en cuenta los aportes de Mota y Torres se puede decir que la lúdica responde a los intereses de las personas que intervienen en el acto educativo, y que es un proceso pedagógico que dinamiza el en los niños la adquisición, construcción y reconstrucción de conocimiento, convirtiéndose en una facilitadora para ello. De otra parte fortalece en el niño y la niña las relaciones interpersonales y colaborativas despertando el gusto por el estudio y mejorando su rendimiento académico.

Ahora bien, la lúdica es una manera de vivir la cotidianidad, es decir sentir placer y valorar lo que acontece percibiéndolo como acto de satisfacción física, espiritual o mental. La actividad lúdica propicia el desarrollo de las aptitudes, las relaciones y el sentido del humor en las personas, a través del juego, las artes escénicas, la danza, la música y el arte.

Al respecto Piaget (citado por Blanco, 2012) opina que el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo.

El niño aprende jugando, su desarrollo evolutivo, emocional y social depende del contacto con el entorno cercano y es a través del juego que lo reconoce, aprende a relacionarse con él, lo identifica y lo transforma.

Vygotsky ((citado por Veneranda Blanco, 2012) afirma que el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás. La naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales.

El juego es inherente a la persona, pues es un ser sociable por naturaleza, necesita del otro para evolucionar, superar sus dificultades y crear lazos de convivencia. El jugar debería ser una actividad que acompañe a la persona toda su vida, pues lleva a la satisfacción personal.

Concepción, (citado por Rodríguez, 2007) piensa que las actividades que incluyen juegos pueden abordarse en cualquier momento de la clase, para comprobar la realización del trabajo independiente, motivar otras clases, consolidar y ampliar conocimientos, comprobar si los procesos científicos son asimilados por los educandos o para establecer si se cumplieron o no los objetivos trazados.

De acuerdo al planteamiento de Concepción, el niño en la escuela no puede desvincularse del juego, el cual debe ser orientado y estructurado hacia fines educativos y de formación de la persona, en cuanto al manejo de sus emociones, su desarrollo motriz y cognitivo.

Rodríguez (2007) dice:

El “hacer” en asociación con otras personas es muy importante, por ello es que los espacios para la construcción y desarrollo de los juegos deben involucrar y se deben nutrir de acciones como la exposición, la reflexión, la discusión y la construcción de conceptos – los cuales a su vez deben relacionarse en los diferentes procesos –. Lo anterior debe llevar a la producción oral y escrita consolidada gracias a la interacción comunicativa dentro de subgrupos y a su vez dentro de los cursos. En este caso es recomendable que exista intercambio de integrantes entre los subgrupos. Es decir, los estudiantes de un subgrupo que han creado un juego con unas normas y que saben “a qué están jugando”, no deben limitarse a jugar lo que ya conocen, sino que también deben exponer y complementar sus conocimientos participando de los juegos de otros subgrupos.( p.279)

Teniendo en cuenta las ideas planteadas por los autores citados, el juego es una herramienta fundamental para mejorar el rendimiento académico ya que permite disminuir los factores causantes del mismo. Si al niño le gusta lo que hace, despierta su interés y potencia sus habilidades y talentos.

Ahora bien, la lúdica esta encaminados hacia el desarrollo de habilidades que redundan en el rendimiento académico definido como el proceso que permite evaluar los logros establecidos para la adquisición de conocimiento de los estudiantes en el ámbito escolar.

Al respecto Erazo (2012) afirma:

El rendimiento académico (R.A) es reconocido por su capacidad clasificatoria y su vinculación a la promoción y evaluación de estudiantes, su expresión en notas y promedios académicos lo

identifican con objetividad. Sin embargo esta condición no es válida, en tanto existen factores subjetivos y sociales que lo atraviesan, convirtiéndolo en una condición fenomenológica. (p.7)

Así mismo Jiménez (citado por Erazo) piensa que el Rendimiento Académico, es entendido como el sistema que mide los logros y la construcción de conocimientos en los estudiantes, los cuales se crean por la intervención de didácticas educativas que son evaluadas a través de métodos cualitativos y cuantitativos en una materia.

El rendimiento académico se encuentra estructurado en una escala numérica, la cual clasifica los educandos de acuerdo con el desempeño escolar; en la institución educativa El Rosario, el sistema de evaluación se encuentra determinado por 4 desempeños superior, alto, básico y bajo. Así mismo, el Ministerio de Educación Nacional también presenta una escala de desempeños comprendidos entre excelente, sobresaliente, aceptable, insuficiente y deficiente, que determinan si es bueno o malo el rendimiento académico conllevándolo a la reprobación o aprobación del año escolar. El bajo rendimiento se encuentra estipulado en las escalas de calificación pertenecientes a desempeños menores, definido como el fracaso escolar, al no alcanzar los logros e indicadores de logros establecidos para cada grado en cuanto la adquisición del aprendizaje de referentes teóricos de la asignatura. En cuanto a este tema son muy pocos los estudios realizados.

El bajo rendimiento académico está determinado por los factores: sociales, económicos, culturales y comportamentales que forman un mosaico de gran complejidad. Uno de los Factores más importantes causantes al bajo rendimiento es el conductual referido a las características individuales que vienen arraigadas desde la familia, evidenciados en la actitud pasiva y apática frente al aprendizaje. Se debe entender como un proceso evolutivo, es un fenómeno complejo,

que va en crecimiento y en detrimento del estudiante, motivo por el cual dificultará la promoción al siguiente grado hasta llevarlo a la reprobación escolar.

De acuerdo con lo anterior, es relevante tener en cuenta la motivación ya que es una de las características importantes a tener en cuenta en el bajo rendimiento académico, se encuentra directamente relacionada con la actitud y comportamiento de los estudiantes durante el desarrollo de la clase.

Santrock (citado por Jorge Vásquez, 2010) manifiesta que la motivación es un aspecto fundamental de la enseñanza y el aprendizaje. En el plano pedagógico podría decirse que motivación es el conjunto de razones por las que las personas (estudiantes) se comportan en la forma en que lo hacen, es proporcionar motivos, es decir, es motivar la voluntad para aprender.

Siguiendo el pensamiento de Santrock, la desmotivación es la falta de voluntad para aprender, se encuentra relacionada con las pautas de crianza, los valores sociales y culturales, los ritmos de aprendizaje, los hábitos e intereses de los estudiantes. En este aspecto la lúdica juega un papel relevante pues, determina en gran parte el grado de motivación o desmotivación con que se niño desarrolle el proceso de enseñanza aprendizaje, debe estar mediado por las estrategias lúdico pedagógicas.

Las estrategias lúdicas pedagógicas referidas como todas aquellas acciones que realiza el maestro con el propósito de facilitar la formación y el aprendizaje de las disciplinas en los estudiantes. Para que no se reduzcan a simples técnicas y guías, estas estrategias se deben apoyar en una formación teórica de los educadores.

La lúdica no se puede desvincular de la didáctica en el proceso de aprendizaje, la cual se encuentra estructurada en el modelo constructivista, en el enfoque del aprendizaje significativo. La didáctica es considerada como una técnica al proporcionar normas, y leyes teóricas para un proceso educativo eficiente, y como un arte que permite desarrollar la imaginación y la creatividad tomando en cuenta las diferencias individuales.

Ahora bien, la didáctica tiene un carácter teórico práctica que aporta los medios para conducir al educando a los fines educativos, donde el educando es el principal agente de la educación. el constructor del aprendizaje, bajo la voluntariedad del interesado (educando), de ahí la relevancia de planteamiento de didácticas activas que motiven el deseo por conocer, explorar y aprender.

Una didáctica encaminada o dirigida hacia una metodología participativa, que promueva y apoye la participación de los agentes educativos, permite el desarrollo personal, social e integral del educando y aprovecha los aportes significativos individuales y grupales.

La metodología participativa, busca el uso de estrategias de aprendizaje integradoras, innovadoras, flexibles, divertidas que permitan el derroche de creatividad que motiven el aporte de cada integrante en el equipo de manera responsable y respetuosa por el trabajo del otro que

integre el conocimiento con la práctica, potencien y motiven la iniciativa personal, y sustituyan los ciclos de conferencias y otros medios tradicionales que resultan monótonos.

Dentro de las estrategias encontramos el modelo de estrategias lúdicas, entendidas como aquellas actividades encaminadas a desarrollar en los educandos las habilidades motoras, intelectuales, emocionales necesarias para su desarrollo integral y el gusto por aprender, tienen un carácter dialógico y participativo, combinan lo cognitivo, afectivo, emocional y creativo. Este modelo se desarrolla mediante actividades lúdicas.

“La actividad lúdica es un ejercicio que proporciona alegría, placer, gozo, satisfacción. Es una dimensión del desarrollo humano que tiene una nueva concepción porque no debe de incluirse solo en el tiempo libre, ni ser interpretada como juego únicamente. Lo lúdico es instructivo. El alumno, mediante lúdica, comienza a pensar y actuar en medio de una situación determinada que fue construida con semejanza en la realidad, con un propósito pedagógico” (Universidad Autónoma de Guadalajara 2008).

Finalmente se considera que la pedagogía es una ciencia que permite el análisis sistemático de los procesos de enseñanza- aprendizaje, desde la cual se aborda el tema de la lúdica enmarcada dentro de un modelo pedagógico constructivista.

Al respecto Quintana (citado por Villalobos 2006) afirma que la pedagogía es la ciencia y la técnica de la orientación de las personas en la vida, para que sepan y logren vivir bien. (pag 14)

La pedagogía responde a interrogantes: cómo se debe enseñar, qué se debe enseñar, para qué se debe enseñar, cuándo se debe enseñar, entre otros interrogantes, por tanto se constituye en el principal apoyo en la actividad educativa al brindar los medios para lograr el aprendizaje en las diferentes áreas de la formación humana.

El desarrollo del proceso enseñanza aprendizaje de este proyecto, se encuentra soportado desde el punto de vista legal en la constitución política de 1991 y en la ley 115 en: Artículo 67 que expone: La educación es un derecho de la persona y un servicio público que tiene una función social; con ella se busca el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica y a los demás 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.

Artículo 14 reformado por la Ley 1013 del 2006 enuncia que, “El aprovechamiento del tiempo libre, el fomento de las diversas culturas, la práctica de la educación física, la recreación y el deporte formativo para lo la cual el gobierno promoverá y estimulará la difusión y desarrollo”.

El decreto 1860 por el cual se reglamenta parcialmente la ley 115 de 1.994 en los aspectos pedagógicos y organizativos generales explica que en los establecimientos educativos deben implementarse los proyectos pedagógicos como actividades del plan de estudios que definan de manera planificada hacia la solución de problemas cotidianos en el aspecto social, cultural científico y tecnológico del alumno.

Estos proyectos tienen como finalidad contribuir al pleno desarrollo de los educandos en cuanto a la solución de conflictos y problemas individuales, familiares y grupal artículo 1º.- Objeto de la Ley. La educación es un proceso de formación permanente, personal, cultural y social que se fundamenta en una concepción integral de la persona humana, de su dignidad, de sus derechos y de sus deberes. La presente Ley señala las normas generales para regular el Servicio Público de la Educación que cumple una función social acorde con las necesidades e intereses de las personas, de la familia y de la sociedad. Se fundamenta en los principios de la Constitución Política sobre el derecho a la educación que tiene toda persona, en las libertades de enseñanza, aprendizaje, investigación y cátedra y en su carácter de servicio público.

Artículo 5º.- Fines de la educación. Numeral 1. El pleno desarrollo de la personalidad sin más limitaciones que las que le imponen los derechos de los demás y el orden jurídico, dentro de un proceso de formación integral, física, psíquica, intelectual, moral, espiritual, social, afectiva, ética, cívica y demás valores humano Numeral 13. La promoción en la persona y en la sociedad de la capacidad para crear, investigar.

La ley 1075 del 2015 mediante la cual se compilan todas las normas reglamentarias de la educación como la ley 115 de 1994 y el decreto 1860.

### Capítulo 3. Ruta de investigación

El presente trabajo se fundamenta en la metodología de la investigación cualitativa sobre el quehacer pedagógico de los estudiantes de grado sexto el cual busca mejorar el rendimiento académico en biología a través de estrategias lúdico-pedagógicas.

Al respecto Lerma (2005) afirma:

Este enfoque se refiere a los estudios sobre el quehacer cotidiano de las personas o de grupos pequeños, por lo tanto describe la cotidianidad en el aula del grado sexto durante la clase de biología. En este tipo de investigación interesa lo que la gente dice, piensa siente o hace; sus patrones culturales; el proceso y el significado de sus relaciones interpersonales y con el medio. ( p 55)

Este tipo de investigación es de índole interpretativa y las personas participan activamente durante todo el proceso con el propósito de participar en la transformación de la realidad.

También es descriptiva porque provee una imagen específica de la situación problemática, de forma exacta de la vida de los estudiantes en la asignatura de biología, con el fin de propiciar un cambio y mejorar su cotidianidad, su disciplina e interés por la asignatura.

Entre los tipos de investigación cualitativa se ha elegido el de investigación acción participativa IAP, cuyo objetivo es producir conocimiento y sistematizar las experiencias con el propósito de cambiar una situación social sentida como necesidad, mediante un proceso

investigativo donde se involucre tanto el investigador como la comunidad, siendo esta quien orienta el rumbo de la investigación.

De acuerdo con Fals Borda, (1990) quien afirma que “se debe involucrar a la comunidad o población en el proyecto investigativo desde la formulación del problema, hasta la discusión sobre cómo encontrar soluciones, y la interpretación de los resultados” (p.27).

Por lo anterior podemos ver que este tipo de investigación está directamente relacionado con este proyecto, el cual busca contribuir al mejoramiento del rendimiento académico por medio de la aplicación de estrategias lúdicas pedagógicas que activen la motivación en los estudiantes de grado sexto en la asignatura de biología

Así mismo el trabajo está enmarcado en la investigación formativa puesto que busca solucionar una situación problémica de nuestro contexto educativo institucional. Problema que afecta directamente a los participantes del ejercicio investigativo y por ende la solución a esta problemática los beneficiara de igual manera. Está adscrito a la línea de investigación: Pedagogías, Didácticas e infancias, bajo la línea institucional de: Pedagogías, medios mediaciones.

La población objeto de la investigación está constituida por los 20 estudiantes de grado sexto, de la institución educativa el Rosario de Paipa Boyacá y la muestra está conformada por 11 estudiantes del grado 6°, así mismo cuenta con la participación de 10 Docentes.

Las técnicas e instrumentos aplicados para la recolección de la información son:

Observación directa: Es una técnica de recolección de información que da a conocer la situación real de la comunidad educativa a través de la observación de las actividades diarias, y que se registra en un diario de campo.

Encuestas: Es un método mediante el cual se obtiene información sobre el tema a investigar por parte del encuestado, y debe ser elaborada previamente por el investigador.

### **Encuesta realizadas a los Docentes**

Se aplicó una encuesta a 10 docentes con el fin de identificar los factores que influyen en el bajo rendimiento escolar en la asignatura de biología. Cada encuesta constaba de 10 preguntas, 9 preguntas de selección y 1 Pregunta abierta, como se puede observar el siguiente formato.

### **ENCUESTA DIRIGIDA A DOCENTES**

**Gráfico 2: Encuesta dirigida a docentes**



Siempre	1	-	1	1	3	-	-	-	1
Casi siempre	6	3	2	4	4	1	6	3	4
Algunas veces	3	6	6	5	3	6	4	7	5
Nunca	-	1	1	-	-	3	-	-	-
Total de personas	10	10	10	10	10	10	10	10	10

*Fuente: Elaboración propia. (2.016)*

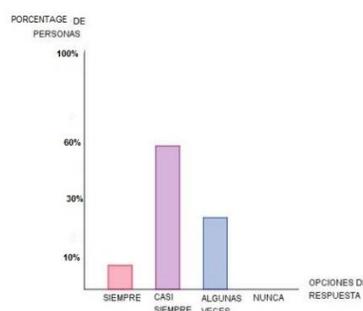
### Pregunta uno. ¿Los estudiantes tienen malos hábitos de Estudio?

**Tabla 2 Frecuencia primera pregunta**

Opciones de respuesta	N° de personas que respondieron
Siempre	1
Casi siempre	6
Algunas veces	3
Nunca	-

Fuente: Elaboración propia. (2.016)

**Gráfico 3. ¿Los estudiantes tienen malos hábitos de estudio?**



Fuente: Elaboración propia. (2.016)

Según los resultados de la primera pregunta de la encuesta realizada a los docentes se puede concluir que el 10% de los docentes opinan que siempre los estudiantes tienen malos hábitos de estudio, el 60% de los docentes opinan que casi siempre y el 30% opinan que algunas veces. La grafica demuestra que la mayoría de los docentes opinan que los estudiantes no practican buenos hábitos de estudio, esto se ve evidenciado en los resultados negativos en las evaluaciones, la falta de compromiso en las actividades académicas pues el trabajo lo presenta incompleto o no lo presentan y la falta de atención.

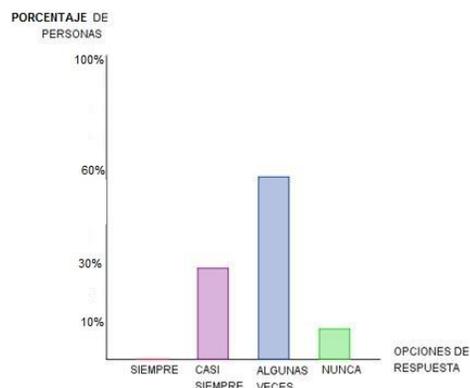
### Pregunta dos: Poco apoyo de sus padres con las tareas y trabajos.

**Gráfico 4. Poco apoyo de sus padres con las tareas y trabajos.**

**Tabla 3. Frecuencia segunda pregunta**

Opciones de respuesta	N° de personas que respondieron
Siempre	-
Casi siempre	3
Algunas veces	6
Nunca	1

Fuente: Elaboración propia. (2.016)



Fuente: Elaboración propia. (2.016)

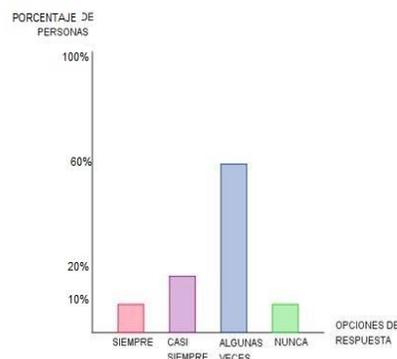
En la segunda pregunta de la encuesta realizada a los docentes, se puede deducir que el 60% de los docentes opinan que solo algunas veces se cuenta con el apoyo de los padres de familia, un 30% respondió que casi siempre, y un 10% que nunca.

De lo anterior se puede inferir que el apoyo de los padres de familia en las actividades escolares es escaso e discontinuo falta corresponsabilidad entre familia-escuela, esta situación conlleva a que el estudiante no encuentre el acompañamiento y la orientación necesaria por parte de la familia para el desarrollo adecuado de sus actividades escolares, dificultando con ello el proceso de aprendizaje y redundando en un bajo rendimiento académico.

### **Pregunta tres: Poco interés de los estudiantes por la asignatura.**

**Tabla 4. Frecuencia tercera pregunta****Gráfico 5. Poco interés de los estudiantes por la asignatura**

Opciones de respuesta	N° de personas que respondieron
Siempre	1
Casi siempre	2
Algunas veces	6
Nunca	1



Fuente: Elaboración propia. (2.016)  
(2.016)

Fuente: Elaboración propia.

En la gráfica se puede apreciar que el 60% de los docentes encuestados opinan que una razón por la cual los estudiantes de grado sexto tienen un bajo rendimiento escolar en el área de biología, puede ser que algunas veces los estudiantes tienen poco interés por la asignatura, evidenciado en la falta de compromiso con las tareas asignadas y en general con las actividades que se desarrollen en de la materia dentro y fuera del aula.

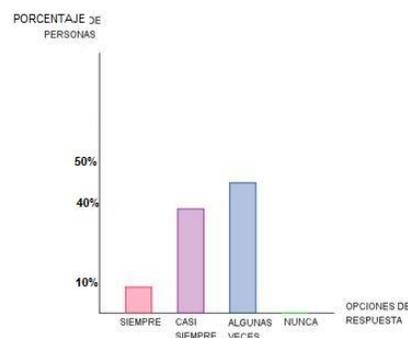
**Pregunta cuatro: ¿Utiliza incentivos que motiven a los estudiantes a desarrollar los deberes académicos?**

Tabla 5. Frecuencia de la cuarta pregunta

Gráfico 6. ¿Utiliza incentivos que motiven a los estudiantes a desarrollar los deberes académicos?

Opciones de respuesta	N° de personas que respondieron
-----------------------	---------------------------------

Siempre	1
Casi siempre	4
Algunas veces	5
Nunca	-



Fuente: Elaboración propia. (2.016)

Fuente: Elaboración propia. (2.016)

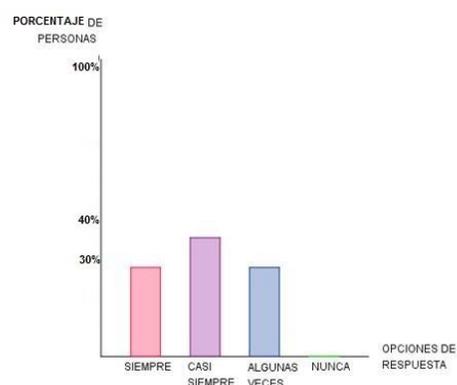
En la gráfica podemos observar que el 44% de los docentes manifiestan que casi siempre implementan nuevas metodologías para la enseñanza, un 33% que siempre y otro 33% que algunas veces. Al analizar los resultados se puede inferir que los docentes en su mayoría constantemente innovan en sus estrategias didácticas, en busca de acercar a los educandos a los saberes, sin embargo que estas estrategias no están siendo efectivas pues el desempeño bajo persiste en los estudiantes.

### Pregunta cinco: Innova con nuevas metodologías de enseñanza

Tabla 6. Frecuencia de la quinta pregunta

Opciones de respuesta	N° de personas que respondieron
Siempre	3
Casi siempre	4
Algunas veces	3
Nunca	-

Gráfico 7. Innova con nuevas metodologías de enseñanza.



Fuente: Elaboración propia. (2.016)

Fuente: Elaboración propia. (2.016)

En la gráfica podemos observar que los resultados son bastantes reñidos, pero la opción con mayor porcentaje de selección es la de "casi siempre", eso quiere decir que los docentes tratan de innovar con nuevas metodologías para la enseñanza.

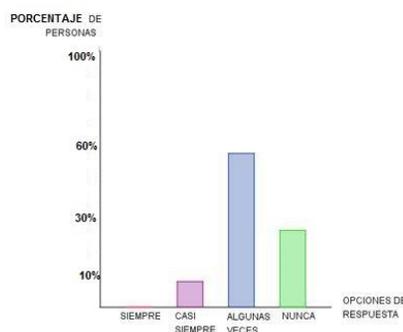
### Pregunta seis: Ausencia de dinámicas durante el desarrollo de la clase.

Tabla 7. Frecuencia de la sexta pregunta

Opciones de respuesta	N° de personas que respondieron
Siempre	-
Casi siempre	1
Algunas veces	6
Nunca	3

Fuente: Elaboración propia. (2.016)

Gráfico 8. Ausencia de dinámicas durante el desarrollo de la clase.



Fuente: Elaboración propia. (2.016)

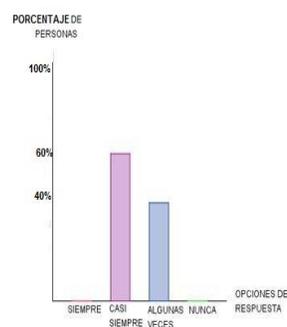
En cuanto la implementación de dinámicas en el desarrollo de la clase se puede observar que el 67% de los docentes contestaron que casi siempre, y el 33% que algunas veces. Al analizar los datos podemos inferir que los docentes implementan dinámicas para el desarrollo de la clase con las cuales los estudiantes participan en el proceso de enseñanza aprendizaje.

### Pregunta siete: ¿Los estudiantes presentan dificultades para comprender lo que leen?

Tabla 8 Frecuencia de la séptima pregunta

Gráfico 9. ¿Los estudiantes presentan dificultades para comprender lo que leen?

Opciones de respuesta	N° de personas que respondieron
Siempre	-
Casi siempre	6
Algunas veces	4
Nunca	-



Fuente: Elaboración propia. (2.016)

Fuente: Elaboración propia. (2.016)

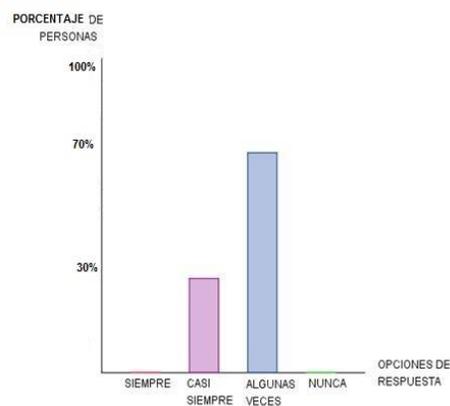
En cuanto la implementación de dinámicas en el desarrollo de la clase se puede observar que el 67% de los docentes contestaron que casi siempre, y el 33% que algunas veces. Al analizar los datos podemos inferir que los docentes implementan dinámicas para el desarrollo de la clase con las cuales los estudiantes participan en el proceso de enseñanza aprendizaje.

### Pregunta ocho: Exceso de actividades no curriculares.

Tabla 9. Frecuencia de la octava pregunta

Opciones de respuesta	N° de personas que respondieron
Siempre	-
Casi siempre	3
Algunas veces	7
Nunca	-

Gráfico 10. Exceso de actividades no curriculares



Fuente: Elaboración propia. (2.016)

Fuente: Elaboración propia. (2.016)

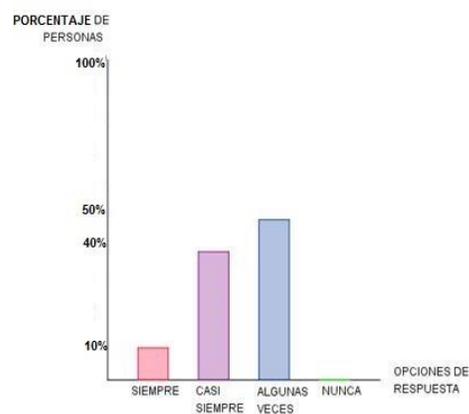
Según el resultado de la octava pregunta se puede observar que la mayoría de los docentes opinan que en los estudiantes falta un poco de comprensión lectora ya que el 60% de los docentes piensan que casi siempre los estudiantes presentan dificultades para comprender lo que leen.

### Pregunta nueve: Poca concentración para atender las clases

**Tabla 10. Frecuencia de la novena pregunta**

Opciones de respuesta	N° de personas que respondieron
Siempre	1
Casi siempre	4
Algunas veces	5
Nunca	-

**Gráfico 11. Poca concentración para atender las clases.**



Fuente: Elaboración propia. (2.016)

Fuente: Elaboración propia. (2.016)

El 70% de los docentes están de acuerdo con que el exceso de las actividades no curriculares es un factor que afecta el periodo de clase y por ende el desarrollo académico, dando como resultado un bajo rendimiento escolar en la asignatura de biología.

Pregunta Abierta

**Pregunta 10: ¿Qué incluiría al desarrollo de la clase para hacerla más interesante?**

Según las respuestas de los 10 docentes a los cuales se realizó la encuesta, se puede concluir que los docentes están de acuerdo con que utilizar más herramientas didácticas, como el material lúdico, talleres y las T.I.C.S (tecnología de la información y comunicación) en busca de hacer la clase más interesante para los estudiantes y así lograr como resultado un cambio de actitud frente al procesos de enseñanza- aprendizaje, no obstante la indisciplina constante y la falta de compromiso dificultan en gran medida la implementación de estas herramientas didácticas.

**ENCUESTA REALIZADA A LOS ESTUDIANTES DE GRADO SEXTO**

Se realizó y se aplicó esta encuesta a 11 estudiantes de grado sexto con el fin de identificar los factores que llevan al bajo rendimiento en la asignatura de biología. Cada encuesta consta de 10 preguntas, 8 preguntas de selección y 2 preguntas abiertas, como se puede observar en el siguiente formato.



Siempre	8	2	-	6	4	6	6	9
Casi siempre	3	6	-	5	6	3	5	2
Algunas veces	-	3	10	-	1	2	-	-
Nunca	-	-	1	-	-	-	-	-
Total de personas	11	11	11	11	11	11	11	11

Fuente: elaboración propia

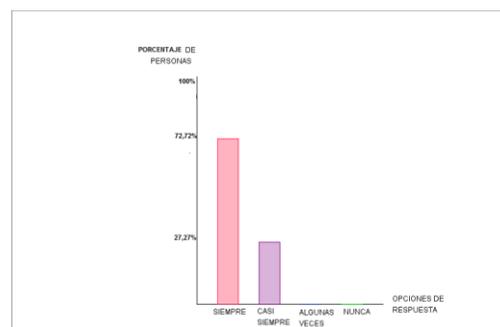
### Pregunta uno: ¿Le gusta la clase de biología?

Tabla 12. Frecuencia de la primera pregunta

Opciones de respuesta	N° de personas que respondieron
Siempre	8
Casi siempre	3
Algunas veces	-
Nunca	-

Fuente: Elaboración propia. (2.016)

Gráfico 13. ¿Le gusta la clase de biología?



Fuente: elaboración propia  
Fuente: Elaboración propia. (2.016)

Según los resultados presentados por los 11 estudiantes de grado sexto que presentaron la entrevista se puede decir que a la mayoría le gusta la clase de biología y esto demuestra el interés por parte de los estudiantes, pero si se hace un análisis comparativo entre los resultados presentados en esta pregunta y el desempeño académico, se puede observar que hay un factor que hace que los estudiantes le pierdan el interés a la clase de biología.

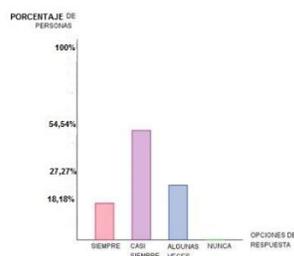
### Pregunta dos: ¿Los temas tratados en biología son de su interés y de fácil comprensión?

**Tabla 13. Frecuencia de la segunda pregunta.**

Opciones de respuesta	N° de personas que respondieron
Siempre	2
Casi siempre	6
Algunas veces	3
Nunca	-

Fuente: Elaboración propia. (2.016)

**Gráfico 14. ¿Los temas tratados en biología son de su interés y de fácil comprensión.**



Fuente: Elaboración propia. (2.016)

En la segunda pregunta de la encuesta que presentaron los estudiantes el 54.5% de los estudiantes están de acuerdo con que los temas de la asignatura de biología son de interés y que son de fácil comprensión, pero también está un 27% de los estudiantes que opinan que solo algunas veces los temas son de interés y de fácil comprensión.

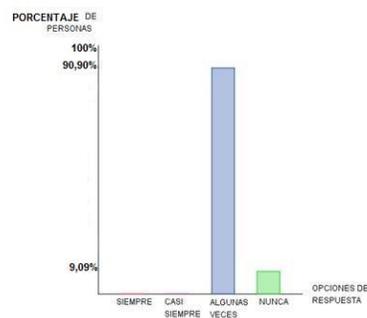
### **Pregunta tres: ¿Se presenta indisciplina durante el desarrollo de la clase?**

**Tabla 14. Frecuencia de la pregunta tercera pregunta**

Opciones de respuesta	N° de personas que respondieron
Siempre	-
Casi siempre	-

**Gráfico 15. ¿Se presenta indisciplina durante el desarrollo de la clase?**

Algunas veces	10
Nunca	1



Fuente: Elaboración propia. (2.016)

Fuente: Elaboración propia. (2.016)

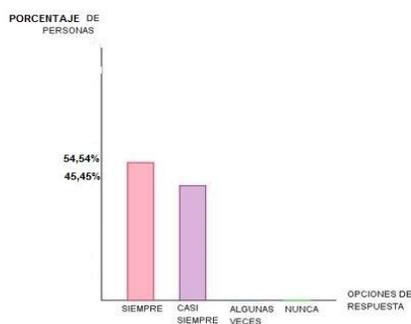
El 90,9% de los estudiantes está de acuerdo con que algunas veces se presenta indisciplina en el aula durante el desarrollo de la clase de biología, obstaculizando la convivencia, la participación de los estudiantes, dificulta la comprensión de los temas y desmotiva el deseo por el aprendizaje.

#### **Pregunta cuatro: ¿El docente utiliza diferentes estrategias para explicar los temas?**

**Tabla 15. Frecuencia de la cuarta pregunta**

Opciones de respuesta	N° de personas que respondieron
Siempre	6
Casi siempre	5
Algunas veces	-
Nunca	-

**Gráfico 16. ¿El docente utiliza diferentes estrategias para explicar los temas?**



Fuente: Elaboración propia. (2.016)

Fuente: Elaboración propia. (2.016)

Los resultados de las respuestas de los estudiantes en cuanto a esta pregunta da a entender que el 54.4% de los estudiantes está de acuerdo con que el docente procura buscar diferentes estrategias para mejorar el ambiente en clase y el rendimiento académico, no obstante, los estudiantes no ponen atención, realizan indisciplina y la participación es escasa.

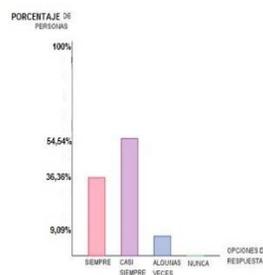
### Pregunta cinco: ¿El docente realiza dinámicas durante el desarrollo de la clase?

Tabla 16. Referencia de la quinta pregunta

Opciones de respuesta	N° de personas que respondieron
Siempre	4
Casi siempre	6
Algunas veces	1
Nunca	-

Fuente: Elaboración propia. (2.016)

Gráfico 17. ¿El docente realiza dinámicas durante el desarrollo de la clase?



Fuente: Elaboración propia. (2.016)

Según los resultados que se muestran en la gráfica se puede concluir que un 54,4% de los estudiantes respondieron que los docentes casi siempre buscan dinámicas para el desarrollo de la clase, un 36,36% de los estudiantes opinan que los docentes siempre buscan y un 9,09% piensan que algunas veces buscan dinámicas para el desarrollo de la clase de biología, sin embargo, las dinámicas son muy motivantes por lo cual no se logra el impacto deseado en los estudiantes.

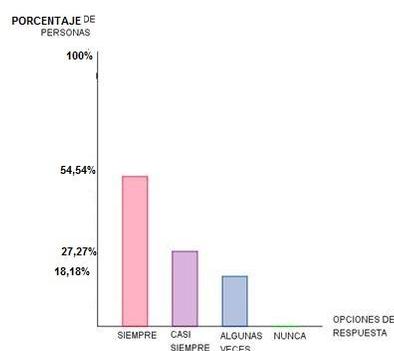
**Pregunta seis: ¿La ubicación de los pupitres es adecuada para el desarrollo de la clase?**

**Tabla 17. Frecuencia de la sexta pregunta**

Opciones de respuesta	N° de personas que respondieron
Siempre	6
Casi siempre	3
Algunas veces	2
Nunca	-

Fuente: Elaboración propia. (2.016)

**Gráfico 18 ¿La ubicación de los pupitres es adecuada para el desarrollo de la clase?**



Fuente: Elaboración propia. (2.016)

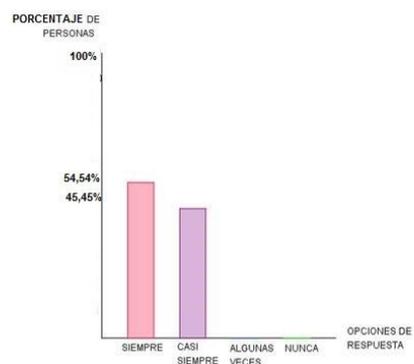
Esta pregunta cómo se puede observar en la gráfica el 60% de los estudiantes que presentaron la encuesta están de acuerdo con que la ubicación de los pupitres en el aula es buena para el desarrollo de la clase pero que les gustaría que en algunas ocasiones se cambiara la disposición de los pupitres para hacer más dinámica la clase.

**Pregunta siete: ¿El docente utiliza incentivos que le estimule a desarrollar sus deberes académicos**

**Tabla 18. Frecuencia de la séptima pregunta**

**Gráfico 19. ¿El docente utiliza incentivos que le estimule a desarrollar sus deberes académicos.**

Opciones de respuesta	N° de personas que respondieron
Siempre	6
Casi siempre	5
Algunas veces	-
Nunca	-



Fuente: Elaboración propia. (2.016)

Fuente: Elaboración propia. (2.016)

Según la encuesta los estudiantes opinan que el docente si trata de buscar incentivos que los estimulen a desarrollar sus deberes académicos que esto crea un buen ambiente en cuanto al desarrollo de clase de la asignatura de biología.

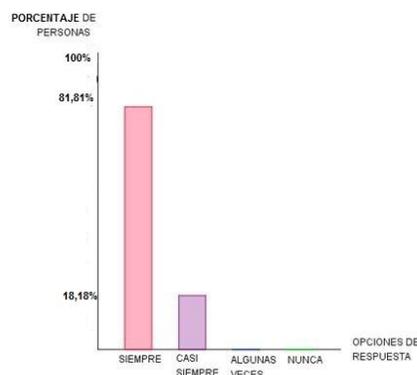
**Pregunta ocho: ¿Tiene tiempo suficiente y acompañamiento adecuado para desarrollar sus tareas y trabajos?**

**Tabla 19. Frecuencia de la octava pregunta**

Opciones de respuesta	N° de personas que respondieron
Siempre	9

**Gráfico 20. ¿Tiene tiempo suficiente y acompañamiento adecuado para desarrollar sus tareas y trabajos?**

Casi siempre	2
Algunas veces	-
Nunca	-



Fuente: Elaboración propia. (2.016)

Fuente: Elaboración propia. (2.016)

Los 11 estudiantes encuestados de grado sexto están de acuerdo con que el docente tiene la disponibilidad de ayudarles y acompañarlos en cuanto al proceso de formarse incluyendo sus tareas y trabajos respectivos, esto ayuda a crear confianza y una buena relación docente estudiantes, ya que los estudiantes ven el interés de los docentes para enseñarles y acompañarlos en diferentes procesos, falta colaboración por parte de la familia, ya que los horarios de trabajo de sus padres no permite la orientación adecuada de los trabajos escolares.

### Preguntas Abiertas

#### **Pregunta nueve: Qué le gustaría que se incluyera en el desarrollo de la clase para hacerla más interesante?**

Se llegó a una conclusión de acuerdo con las respuestas de los 11 estudiantes que presentaron la encuesta, de que a ellos les gustaría que la clase no fuera tan monótona, de que se utilizaran distintos materiales, salidas lúdicas pedagógicas, juegos, que ayudaran a que la clase no se vuelva aburrida y que no se dicte tanto.

**Pregunta diez: ¿Lo que más le disgusta de la clase de biología es?.**

Según las respuestas de los estudiantes ante esta pregunta se puede decir que ellos se sienten muy incómodos y cansados cuando la clase se limita a solo copiar texto y además de esto cuando sus demás compañeros hacen demasiado ruido o demasiado desorden y no dejan desarrollar como debe ser la clase de la asignatura de biología.

A manera de diagnóstico, en los resultados del trabajo empírico se puede concluir que el desarrollo de la clase presenta desinterés del estudiante, bajo nivel motivacional, indisciplina constante, atención dispersa factores que llevan al bajo rendimiento académico.

De otra parte, el docente algunas veces presenta cambios a la clase a través de dinámicas, algunas innovaciones y buena disposición para la clase no obstante por la indisciplina y poco compromiso de los estudiantes la clase se presenta monótona y poco motivante.

Mediante este análisis se puede concluir la necesidad de implementar actividades lúdicas que permitan dinamizar el ambiente escolar y mejorar el rendimiento académico de los estudiantes del grado sexto.

## Capítulo 4. Disfrutando el maravilloso mundo de la biología

Teniendo en cuenta que la institución educativa tiene un enfoque constructivista, basado en el modelo de aprendizaje significativo, el cual se fundamenta en varios factores entre los cuales está la motivación, por tal razón la propuesta de intervención se propone,; Mejorar el rendimiento académico, a través de estrategias lúdico-pedagógicas desarrollada en las clases de biología a través de lo siguiente:

La propuesta es planeada con el propósito de realizar un trabajo colaborativo entre docentes, estudiantes y padres, para aportar en el desarrollo del pensamiento de los estudiantes.

De esta manera, fomentar el gusto por la asignatura, conociendo de antemano que el aprendizaje llega a ser total cuando se tienen en cuenta los contextos socioculturales, las costumbres y el medio que lo rodea, pues en todo momento se está aprendiendo no solo en las clases magistrales sino también a través de didácticas innovadoras con base en procesos lúdicos.

La propuesta, consiste en el diseño y aplicación de diferentes estrategias lúdicas, mediante el desarrollo de talleres, con el propósito de que el estudiante se motive y afiance sus conocimientos sobre distintas temáticas de biología, con el fin de contribuir en la agradable adquisición de estos contenidos y así mejorar su rendimiento académico.

Es de gran importancia para el educando, porque contribuye con su desarrollo integral, su pensamiento crítico, el fortalecimiento de los valores y el manejo adecuado de sus emociones, por ende, alcanzaría satisfactoriamente los logros propuestos en biología. Así mismo, el

desarrollo de la argumentación y análisis se ve favorecido en esta propuesta, ya que las estrategias pedagógicas a utilizar se aplicarán con materiales donde el niño tendrá la oportunidad de manipular, organizar y compartir su conocimiento, dando como resultado el desarrollo de la creatividad.

También esta propuesta es un punto de partida como invitación a los demás docentes para iniciar la creación de un banco de estrategias lúdicas pedagógicas, que serán utilizadas en las diferentes áreas del conocimiento y de esta forma incrementar el gusto por la academia.

En general, se propone diseñar y aplicar estrategias lúdicas didácticas para estimular al aprendizaje y mejorar el rendimiento académico en la asignatura de biología en el grado sexto; aprendiendo a jugar con la célula vegetal y animal, descubriendo los tejidos vegetales y animales, recreándose con los factores bióticos y abióticos y construyendo ecosistemas acuáticos y terrestres que pondrán en juego la creatividad y el esfuerzo.

La propuesta incluye cinco talleres que se describirán a continuación:

los conocimientos adquiridos durante el desarrollo del tema, este será un concurso dirigido y acompañado por el docente, a este juego se denomina concéntrese “La fiesta de los tejidos”.



**PROYECTO:** cuatro estrategias lúdicas para mejorar el rendimiento académico en biología en los estudiante de grado sexto de la IE El Rosario de Paipa  
**RESPONSABLES:** Loida Senith Ríos Merchán, José Gabriel Díaz Díaz, Carmen Yolanda Parra Sanabria

#### TALLER N°1

##### “LA FIESTA DE LOS TEJIDOS”

**GRADO:** 6° **DURACION:** 3 Horas  
**OBJETIVO:** Afianzar conocimientos sobre tejidos vegetales de forma lúdica.

**ACTIVIDAD:** La actividad consiste en encontrar el mayor número de parejas relacionando los conocimientos adquiridos durante el desarrollo del tema, este será un concurso dirigido y acompañado por el docente, a este juego se denomina concéntrese “La fiesta de los tejidos”.

**1ra. Parte:** Se forman 4 grupos de 5 estudiantes, se les distribuye una hoja de respuestas.

**2da. Parte:** Se les explica que el juego consta de 32 parejas con un total de 64 números con posibles respuestas, que se sortea el derecho a empezar

**3ra. Parte:** se inicia cuando el que gana el sorteo dice un numero de 1 a 64, ejm. No. 29 “Tejidos vasculares” a partir de allí tiene 30 segundo para contestar buscando el concepto que se relaciona con el N° 29, ejemplo para la pregunta anterior la respuesta es 29-59 si acertó el elegir la pareja con el segundo número que eligió lo registra en la hoja de respuestas, si no, pues pasa el turno a otro grupo y no debe anotar. Como se puede observar la respuesta puede ser acertada o errada.

**4ª. Parte:** Gana el grupo que mayor número de parejas haya conseguido aparear mediante la memoria, asociación y concentración.

**5ª. Parte:** Se recoge las hojas de respuestas y con la coordinación del docente se analiza la solución del juego entre todo el grupo.

**RECURSOS:** 2 pliegos de cartulina, papeles de colores, marcadores, cintas, y copias de las hojas de respuestas.

**EVALUACION:** se realizará durante el desarrollo del taller se tendrá en cuenta, la siguiente tabla de valoración.

## FICHA DE VALORACION SEGÚN CRITERIOS

### “LA FIESTA DE LOS TEJIDOS”

<b>Conducta observada</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Comentarios</b>
Realiza el taller de forma colaborativa	Si		Los estudiantes participaron activamente en grupos colaborativos
Demuestra sus conocimientos al participar activamente en el juego “la fiesta de los tejidos”	Si		Los estudiantes demuestran sus conocimientos al desarrollar el taller
Diligencia correctamente la hoja de respuestas	Si		Se les facilitó el diligenciamiento.
Acata las reglas del juego.	Si		Se facilita el desarrollo del juego porque cumple las reglas

## **DIARIO DE CAMPO DEL TALLER N° 1**

### **“LA FIESTA DE LOS TEJIDOS”**

**Fecha: 17 de agosto**

**Grupo observado: sexto**

**Lugar de observación: Institución Educativa el Rosario de Paipa**

**Tiempo de observación: 3 horas**

#### **DESCRIPCION DE LA OBSERVACIÓN:**

Inicialmente se explicó la forma de desarrollar la actividad, los estudiantes comprendieron, analizaron e interpretaron la información.

Luego se formaron grupos de trabajo y ordenadamente se dio inicio al desarrollo del taller y aplicaron la metodología descrita por el profesor.

Se observó gran alegría, participación y disfrute de la actividad. Y por último en grupo se dieron conclusiones al respecto.

<b>ASPECTOS POSITIVOS</b>	<b>ASPECTOS NEGATIVOS</b>
Motivación,  Interés; orden, Creatividad y trabajo en equipo	En algunas ocasiones se presentó falta de concentración.

**Conclusiones:** Se afianzaron los conocimientos sobre los tejidos,  
Se evidencio que el trabajo lúdico despierta la motivación al aprendizaje.



**PROYECTO:** cuatro estrategias lúdicas para mejorar el rendimiento académico en biología en los estudiante de grado sexto de la IE El Rosario de Paipa

**RESPONSABLES:** Loida Senith Ríos Merchán, José Gabriel Díaz Díaz, Carmen Yolanda Parra Sanabria

## TALLER N°2

### “BIODIVERSIDAD ACUATICA COLLAGE”

**GRADO:** 6°

**DURACIÓN:** 2 Horas

**OBJETIVO:** Construir de forma colaborativa un collage para reforzar el aprendizaje sobre los ecosistemas acuáticos.

#### ACTIVIDAD:

**1ra. Parte:** Se realiza la proyección de un video sobre ecosistemas acuáticos que tiene una duración de 12 minutos

**2da. Parte:** Se procede a explicar la actividad a desarrollar utilizando los materiales solicitados, se enfatiza que debe contener los contenidos vistos en la clase y que debe ser muy creativo.

**3ra. Parte:** por medio de papeletas de colores se organizan los grupos de trabajo.

**4ª. Parte:** Se ubican por mesas de trabajo y los estudiantes proceden a Elaborar su propio collage para lo cual cuenta con 50 minutos.

**5ª. Parte:** Se realiza exposición y socialización de cada uno de los collages.

**RECURSOS:** 1/2 pliego de cartulina, papeles de colores, revistas, periódicos, escarcha, tijeras y pegante, todo por cada grupo.

**EVALUACION:** se realizará durante el desarrollo del taller se tendrá en cuenta la participación activa, el trabajo colaborativo, la creatividad y la exposición del collage.

**DIARIO DE CAMPO DEL TALLER N° 2****“BIODIVERSIDAD ACUATICA COLLAGE”****Fecha:7 de septiembre****Grupo observado: sexto****Lugar de observación: Institución Educativa el Rosario de Paipa****Tiempo de observación: 2 horas****DESCRIPCION DE LA OBSERVACIÓN:**

Con base a la presentación y observación del video los estudiantes muestran inquietudes acerca del tema y la participación se hace más fluida, el afianzamiento con la manipulación de imágenes por medio de grupos, y un buen trabajo en equipo se observa que el trabajo realizado en el taller se desarrolla con creatividad y compromiso, luego se realiza la exposición y socialización de los collages.

**ASPECTOS POSITIVOS**

Participación significativa

Buen análisis e interpretación de información

**ASPECTOS NEGATIVOS**

No hubo.

**COMENTARIOS:**

La actividad se llevó a cabo dentro del tiempo propuesto y con agrado por los estudiantes

## CONCLUSIONES:

Los estudiantes manifiestan el deseo de continuar trabajando con estrategias lúdicas



**PROYECTO:** cuatro estrategias lúdicas para mejorar el rendimiento académico en biología en los estudiante de grado sexto de la IE El Rosario de Paipa

**RESPONSABLES:** Loida Senith Ríos Merchán, José Gabriel Díaz Díaz, Carmen Yolanda Parra Sanabria

### TALLER N°3

#### “CREALOT ECOTERRESTRES”

**GRADO:** 6°

**DURACIÓN:** 4 Horas

**OBJETIVO:** Elaborar de forma creativa y colaborativa una Lotería para estimular y complementar el aprendizaje de los estudiantes sobre los ecosistemas terrestres.

#### ACTIVIDAD:

**1ra. Parte:** Se realiza una exposición acerca de los ecosistemas terrestres por medio de un friso.

**2da. Parte:** Se procede a explicar la actividad a desarrollar utilizando los materiales solicitados, se enfatiza que debe contener los contenidos vistos en la clase y que debe ser muy creativa y organizada.

**3ra. Parte:** Se realiza una dinámica llamada racimos, para organizar los grupos de trabajo.

**4ª. Parte:** Se ubican por mesas de trabajo y los estudiantes seleccionan los conceptos, palabras claves, dibujos alusivos y cualquier otra información teórica que sirva para la elaboración de la lotería.

**5ª. Parte:** Ahora se procede a construir de forma creativa y colaborativa la lotería teniendo en cuenta las características de los ecosistemas terrestres y sus respectivos dibujos para esta actividad cuentan con 1 hora 30 minutos.

**6ª. Parte:** Luego de elaboradas las loterías se intercambian miembros de los grupos y se inicia el juego de la lotería como un concurso. Ganando quien primero complete su cartón, el docente seleccionará una ficha al azar y el estudiante tendrá que dar cuenta de su aprendizaje acerca de esta.

## FICHA DE VALORACION SEGÚN CRITERIOS

### “CREALOT ECOTERRESTRES”

<b>Conducta observada</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Comentarios</b>
Realizaron el taller de forma colaborativa	Si		Les gusta trabajar en grupo
Mostraron Creatividad en la construcción de la lotería	Si		El trabajo colaborativo les permite compartir nuevas formas de realizar su taller
Demostraron sus conocimientos al presentar la lotería finalizada “crealot ecoterrestres”	si		El desarrollo del taller les dio la oportunidad de demostrar sus conocimientos sobre los ecosistemas terrestres y afianzarlos de manera lúdica
Responde acertadamente las preguntas formuladas según la ficha escogida.	Si		Los estudiantes acertaron de manera positiva en la mayoría de preguntas.
Fueron responsables con los materiales asignados.	Si		Se demostró responsabilidad con el cumplimiento de sus deberes.

**Fecha: 30 de septiembre**

**Grupo observado: Sexto**

**Lugar de observación: Institución Educativa el Rosario de Paipa**

**Tiempo de observación: 4 horas**

**Descripción de la observación:**

El taller se desarrolló primeramente mediante una exposición acerca de los ecosistemas

terrestres utilizando un friso donde los estudiantes pudieron observar los diferentes tipos de ecosistemas terrestres, escuchar y realizar preguntas acerca de estos.

Luego se procede a explicar la actividad a desarrollar utilizando los materiales solicitados, se enfatiza que debe contener los contenidos vistos en la clase y que el grupo debe trabajar de manera colaborativa demostrando su creatividad, dinamismo y organización.

Por medio de una dinámica llamada racimos, se organizan los grupos de trabajo, ubicándose por mesas de trabajo, luego los estudiantes seleccionan los conceptos, palabras claves, dibujos alusivos y cualquier otra información que sirva para la elaboración de la lotería; Ahora los estudiantes inician su obra creativa, la construcción de la lotería teniendo en cuenta las características mencionadas de los ecosistemas terrestres para lo cual contaron con tiempo suficiente.

Ya elaboradas las loterías se intercambian miembros de los grupos y se inicia el juego de la lotería como un concurso de tal forma que permita el goce de la actividad.

Para finalizar se realiza una mesa redonda con el fin de que los estudiantes den cuenta de su aprendizaje y describan como les pareció la actividad.

#### **ASPECTOS POSITIVOS**

Afianzamiento de los conocimientos,

Trabajo colaborativo,

Desarrollo de la creatividad.

#### **ASPECTOS NEGATIVOS**

No se presentaron

**COMENTARIOS:**

Los estudiantes manifestaron gusto por la actividad, y quieren que se realice al inicio de las clases.

Algunos utilizaron las loterías en sus tiempos libres como forma de juego.

**CONCLUSIONES:**

La aplicación de esta clase de estrategias didácticas permite a los estudiantes disfrutar de su aprendizaje y fortalecer las relaciones interpersonales.



**PROYECTO:** Estrategia lúdico-pedagógica para mejorar el rendimiento académico en biología en los estudiantes de grado sexto de la IE El Rosario de Paipa

**RESPONSABLES:** Loida Smith, ríos Merchán, José Gabriel Díaz Díaz, Carmen Yolanda Parra Sanabria

#### TALLER Nro. 4

#### JUGANDO CON ROMPECABEZAS

**CURSO:** sexto      **DURACIÓN:** 3 Horas

**OBJETIVO:** Desarrollar en los estudiantes el interés por el conocimiento de la célula a través del diseño y juego de rompecabezas.

#### ACTIVIDAD:

**1ra. Parte:** Individualmente cada educando analiza la información sobre la célula y sus partes, posteriormente se organiza en equipos de cuatro estudiantes para compartir la información y organizar los contenidos más relevantes sobre el tema propuesto.

**2da Parte:** Cada equipo diseña un gráfico de la célula y sus partes con colores vistosos y lo pegan en un cartón paja posteriormente se procede a trazar una cuadrícula irregular teniendo en cuenta las partes de la célula y se recortan.

**3ra. Parte:** A jugar, cada equipo juega con su rompecabezas y luego lo intercambia con los de otros equipos.

**RECURSOS.** Materiales como cartón paja, hojas, colores, lápices, adhesivo, textos, internet.

**EVALUACION:** Se realizará durante la actividad teniendo en cuenta el trabajo, su participación y análisis por medio de la siguiente tabla de valoración por criterios.

CONDUCTA OBSERVADA	SI	NO	COMENTARIOS
--------------------	----	----	-------------

CONDUCTA OBSERVADA	SI	NO	COMENTARIOS
El diseño de la célula es adecuado	Si		El diseño fue practico y adecuado a sus posibilidades
Seguimiento los pasos indicados	Si		Tuvieron en cuenta las indicaciones dadas para su ejecución

Participación individual en el equipo		no	Se presentó trabajo en equipo no individualizado
Apropiación de los contenidos temáticos.	si		Se demostró apropiación de la mayoría de contenidos referentes a la célula.

#### **DIARIO DE CAMPO DEL TALLER No. 4**

#### **“JUGANDO CON ROMPECABEZAS”**

**Fecha: 19 de octubre**

**Grupo observado: Sexto**

**Lugar de observación: Institución Educativa el Rosario de Paipa**

**Tiempo de observación: 3 horas**

#### **DESCRIPCION DE LA OBSERVACIÓN:**

Los estudiantes se organizaron en grupos para revisar la información acerca de la célula, luego se les entregó una silueta de una célula para que la coloreen y le ubiquen sus partes, ellos luego de decorar el dibujo de la célula procedieron a pegarla en un cartón paja, y la cortaron en fragmentos para formar el rompecabezas, para luego proceder a jugar con sus rompecabezas.

<b>ASPECTOS POSITIVOS</b>	<b>ASPECTOS NEGATIVOS</b>
Desarrollo de las habilidades motrices finas, Poner en acción la creatividad, Fortaleció el análisis e interpretación de las partes de la célula.	Se corrió el riesgo que se confundieran algunas fichas de los rompecabezas.

**COMENTARIOS:**

Es una forma sencilla de afianzar los contenidos vistos y al mismo tiempo de divertirse por medio de la lúdica

**CONCLUSIONES:**

Este taller permite poner en práctica el aprendizaje significativo.



**PROYECTO:** Estrategia lúdico-pedagógica para mejorar el rendimiento académico en biología en los estudiantes de grado sexto de la IE El Rosario de Paipa

**RESPONSABLES:** Loida Senith rios Merchán, José Gabriel Díaz Díez, Carmen Yolanda Parra Sanabria

#### TALLER Nro. 5

#### FACTORES BIOTICOS Y ABIOTICOS EN FANZINE

**CURSO:** sexto      **DURACIÓN:** 3 Horas

**OBJETIVO:** Desarrollar en los estudiantes el interés por el conocimiento de los factores bióticos y abióticos.

#### ACTIVIDAD:

**1ra. Parte:** Individualmente cada educando consulta sobre el tema, seguido el docente explica y aclara dudas sobre los contenidos temáticos vistos y organiza equipos de cuatro estudiantes, los cuales se distribuyen por roles y da indicaciones de la actividad; planean creativamente un fanzine sobre el tema, utilizando cartulina, tijeras y lápices de colores.

**2da Parte:** Los equipos empoderados en sus roles diseñan una plantilla sobre los contenidos temáticos y a crear se dijo.

**3ra. Parte:** Cada equipo socializa el producto (fanzine) con el grupo en el aula de clase.

**RECURSOS.** Planta física de la institución, útiles escolares, cartulina, tijeras y pegante.

**EVALUACION:** Se realizará durante la actividad teniendo en cuenta el trabajo, su participación y análisis por medio de la siguiente tabla de valoración por criterios.

DIRECCIÓN OBSERVADA	SI	NO	COMENTARIOS
Elaboración del fanzine	si		Los estudiantes presentaron el producto final
Seguimiento los pasos indicados	si		Fueron atentos a las indicaciones para la construcción del mismo
Apropiación de los contenidos temáticos.	si		Tuvieron en cuenta los contenidos sugeridos para la elaboración del fanzine.

### **“DIARIO DE CAMPO DEL TALLER No. 5**

#### **“FACTORES BIOTICOS Y ABIOTICOS EN FANZINE”**

**Fecha: 16 de noviembre**

**Grupo observado: Sexto**

**Lugar de observación: Institución Educativa el Rosario de Paipa**

**Tiempo de observación: 3 horas**

#### **DESCRIPCION DE LA OBSERVACIÓN:**

Luego de realizar una detallada exposición sobre los factores bióticos y abióticos los estudiantes realizan preguntas y el docente explica y aclara dudas sobre los contenidos temáticos vistos luego se organizó a equipos de cuatro estudiantes, lo cuales se distribuyeron por roles dando las indicaciones de la actividad

Los estudiantes planearon y fabricaron el fanzine.

Por ultimo Cada equipo socializo el producto (fanzine) con el grupo en el aula de clase.

---

<b>ASPECTOS POSITIVOS</b>	<b>ASPECTOS NEGATIVOS</b>
<p>Se observó el interés de los estudiantes por aprender una nueva forma de presentar los contenidos,</p> <p>Los estudiantes disfrutaron en la elaboración y socialización del fanzine</p>	<p>Se presentó un poco de incertidumbre al inicio de la actividad.</p>

**COMENTARIOS:**

Los estudiantes demostraron habilidades artísticas para presentar los contenidos de manera creativa.

Manifestaron gusto por los talleres realizados.

## Capítulo 5. Significaciones pedagógicas

Las estrategias lúdicas pedagógicas mejoraron notablemente el interés de los estudiantes en la participación de las actividades propuestas para el desarrollo de la clase; igualmente se notó una gran alegría y gusto por la ejecución en los procesos desarrollados en la clase, dando como resultado una mejoría en el rendimiento académico de todos los estudiantes de grado sexto en biología.

De la misma forma se fortaleció la convivencia y el trabajo en equipo y colaborativo mejorando con ello la empatía, el respeto, la comunicación efectiva, las habilidades propias y de los otros y el ambiente en el aula.

La estrategia lúdica pedagógica efectuada clase a clase con los estudiantes permitió realizar un seguimiento de su rendimiento académico, evidenciado en los resultados de las valoraciones al finalizar su año escolar, siendo un factor que contribuyó en la promoción de los estudiantes al siguiente grado; también mejoró notablemente la disciplina lo cual ratifica que estas actividades forman también en valores.

Fue de gran provecho desarrollar este tipo de actividades ya que fortalecieron nuestro quehacer pedagógico cotidiano, en cuanto a la solución de problemas, la interacción con el educando y las prácticas didácticas, permitiéndonos reconocer que la lúdica como herramienta didáctica es de gran ayuda para mejorar en nuestra vida profesional, de tal forma que fue muy grato trabajar con los estudiantes en este tipo de actividades.



## Lista de Referencias

- Universidad Autónoma de Guadalajara A.C. . ( 2008.).  
*genesis.uag.mx/escholarum/vol11/ludica.html*. Obtenido de  
<http://genesis.uag.mx/escholarum/vol11/ludica.html>
- ítem: <http://hdl.handle.net/11371/653>. (10 de 8 de 2016). Obtenido de  
<http://repository.libertadores.edu.co/handle/11371/653?mode=full>
- Blanco, V. (12 de noviembre de 2012). *A FINE WORDPRESS.COM SITE*. Obtenido de  
<https://actividadesludicas2012.wordpress.com/>
- Fals Borda, O. (1990). *El problema de cómo investigar la realidad para transformar la praxis*.  
 Bogotá: Tercer mundo editores.
- Felibert, J. (2007). *La Actividad Lúdica como Estrategia Básica para el Desarrollo de la Socialización del Niño*.
- Fernández López, A. (2016). *Propuesta lúdica pedagógica para optimizar los procesos de lecto-escritura de los niños del grado segundo de la institución educativa Jesús Villafañe Franco*.
- Francisco Díaz, R. G. (2016). *ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA EL APRENDIZAJE DEL INGLÉS EN LOS*. Monteria cordoba.
- Marroquin, J. A. (2011). *Escuela de Educación Artística Itinerante del Páramo de Sumapaz*.  
 Gente nueva.
- Marvella, V. (2006). *Didáctica integrativa y el proceso de aprendizaje* (segunda ed.). Mexico: Trillas.

Nony, V. (miercoles 24 de abril de 2013). <http://virynony.blogspot.com.co/2013/04/la-importancia-de-la-ludica-en-el.html>. Obtenido de

<http://virynony.blogspot.com.co/2013/04/la-importancia-de-la-ludica-en-el.html>

Rodriguez, f. P. (2007). Competencias comunicativas, aprendizaje y enseñanza de las Ciencias Naturales. *Revista Electrónica de Enseñanza de las Ciencias Vol. 6*, 279.

Sánchez, S. &. (2015). <http://repository.libertadores.edu.co/handle/11371/59/simple-search?filterquery=PEDAGOG%C3%8DA+DE+LA+L%C3%9ADICA+--+TESIS+Y+DISERTACIONES+ACAD%C3%89MICAS&filtername=subject&filtertype=equals>. Obtenido de <http://repository.libertadores.edu.co/handle/11371/59/simple-search?filterquery=PEDAGOG%C3%8DA+DE+LA+L%C3%9ADICA+--+TESIS+Y+DISERTACIONES+ACAD%C3%89MICAS&filtername=subject&filtertype=equals>

Vásquez, J. (2010). <https://es.scribd.com/document/91670505/motivacion><https://es.scribd.com/document/91670505/motivacion>. Obtenido de <https://es.scribd.com/document/91670505/motivacion>

## Anexos



PROYECTO: Estrategias lúdicas para mejorar el rendimiento académico en biología en los estudiante de grado sexto.  
RESPONSABLES: Loida Senith Ríos Merchán, José Gabriel Díaz Díaz. Carmen Yolanda Parra Sanabria

## ENCUESTA DIRIGIDA A DOCENTES

## Estimado(a) Docente

Estamos aplicando encuestas a estudiantes, padres de familia y profesores, para identificar factores que influyen en el bajo rendimiento escolar en la asignatura de Biología y conocer el contexto de los estudiantes.

Las encuestas no tienen respuestas correctas o incorrectas. Al contestarlas piense en los estudiantes que están a su cargo. Su ayuda es fundamental. Es importante que trabajemos en equipo.

Marque con una X según estime conveniente.

Considera que el bajo rendimiento es ocasionado por:

1. ¿Los estudiantes tienen malos hábitos de estudio?
2. Poco apoyo de sus padres con las tareas y trabajos
3. Poco interés de los estudiantes por la asignatura.
4. ¿Utiliza incentivos que motiven a los estudiantes a desarrollar los deberes académicos?
5. ¿Innova con nuevas metodologías de enseñanza?
6. Ausencia de dinámicas durante el desarrollo de la clase.
7. ¿Los estudiantes presentan dificultades para comprender lo que leen?
8. Exceso de actividades no curriculares
9. Poca concentración para atender las clases

	Siempre	Casi siempre	Algunas veces	Nunca
1. ¿Los estudiantes tienen malos hábitos de estudio?		X		
2. Poco apoyo de sus padres con las tareas y trabajos			X	
3. Poco interés de los estudiantes por la asignatura.			X	
4. ¿Utiliza incentivos que motiven a los estudiantes a desarrollar los deberes académicos?	X			
5. ¿Innova con nuevas metodologías de enseñanza?			X	
6. Ausencia de dinámicas durante el desarrollo de la clase.				X
7. ¿Los estudiantes presentan dificultades para comprender lo que leen?		X		
8. Exceso de actividades no curriculares		X		
9. Poca concentración para atender las clases		X		

10. ¿Qué incluiría al desarrollo de la clase para hacerla más interesante?

Vocabulario propio de la asignatura



PROYECTO: Estrategias lúdicas para mejorar el rendimiento académico en biología en los estudiante de grado sexto.  
RESPONSABLES: Loida Senith Ríos Merchán, José Gabriel Díaz Díaz. Carmen Yolanda Parra Sanabria

### ENCUESTA DIRIGIDA A DOCENTES

#### Estimado(a) Docente

Estamos aplicando encuestas a estudiantes, padres de familia y profesores, para identificar factores que influyen en el bajo rendimiento escolar en la asignatura de Biología y conocer el contexto de los estudiantes.

Las encuestas no tienen respuestas correctas o incorrectas. Al contestarlas piense en los estudiantes que están a su cargo. Su ayuda es fundamental. Es importante que trabajemos en equipo.

Marque con una X según estime conveniente.  
Considera que el bajo rendimiento es ocasionado por:

	Siempre	Casi siempre	Algunas veces	Nunca
1. ¿Los estudiantes tienen malos hábitos de estudio?		X		
2. Poco apoyo de sus padres con las tareas y trabajos		X		
3. Poco interés de los estudiantes por la asignatura.		X		
4. ¿Utiliza incentivos que motiven a los estudiantes a desarrollar los deberes académicos?		X		
5. ¿Innova con nuevas metodologías de enseñanza?		X		
6. Ausencia de dinámicas durante el desarrollo de la clase.			X	
7. ¿Los estudiantes presentan dificultades para comprender lo que leen?			X	
8. Exceso de actividades no curriculares			X	
9. Poca concentración para atender las clases		X		
10. ¿Qué incluiría al desarrollo de la clase para hacerla más interesante?	_____			



PROYECTO: Estrategias lúdicas para mejorar el rendimiento académico en biología en los estudiante de grado sexto.  
RESPONSABLES: Loida Senith Ríos Merchán, José Gabriel Díaz Díaz, Carmen Yolanda Parra Sanabria

### ENCUESTA DIRIGIDA A DOCENTES

#### Estimado(a) Docente

Estamos aplicando encuestas a estudiantes, padres de familia y profesores, para identificar factores que influyen en el bajo rendimiento escolar en la asignatura de Biología y conocer el contexto de los estudiantes.

Las encuestas no tienen respuestas correctas o incorrectas. Al contestarlas piense en los estudiantes que están a su cargo. Su ayuda es fundamental. Es importante que trabajemos en equipo.

Marque con una X según estime conveniente.

Considera que el bajo rendimiento es ocasionado por:

	Siempre	Casi siempre	Algunas veces	Nunca
1. ¿Los estudiantes tienen malos hábitos de estudio?		X		
2. Poco apoyo de sus padres con las tareas y trabajos			X	
3. Poco interés de los estudiantes por la asignatura.	X			
4. ¿Utiliza incentivos que motiven a los estudiantes a desarrollar los deberes académicos?			X	
5. ¿Innova con nuevas metodologías de enseñanza?			X	
6. Ausencia de dinámicas durante el desarrollo de la clase.			X	
7. ¿Los estudiantes presentan dificultades para comprender lo que leen?		X		
8. Exceso de actividades no curriculares		X		
9. Poca concentración para atender las clases	X			

10. ¿Qué incluiría al desarrollo de la clase para hacerla más interesante?

Talleres → prácticos fundamentados en la teoría y con control del docente de manera constante.  
Consultas para sintetizar y argumentar.



PROYECTO: Estrategias lúdicas para mejorar el rendimiento académico en biología en los estudiante de grado sexto.  
RESPONSABLES: Loida Senith Ríos Merchán, José Gabriel Díaz Díaz. Carmen Yolanda Parra Sanabria

### ENCUESTA DIRIGIDA A DOCENTES

#### Estimado(a) Docente

Estamos aplicando encuestas a estudiantes, padres de familia y profesores, para identificar factores que influyen en el bajo rendimiento escolar en la asignatura de Biología y conocer el contexto de los estudiantes.

Las encuestas no tienen respuestas correctas o incorrectas. Al contestarlas piense en los estudiantes que están a su cargo. Su ayuda es fundamental. Es importante que trabajemos en equipo.

Marque con una X según estime conveniente.

Considera que el bajo rendimiento es ocasionado por:

	Siempre	Casi siempre	Algunas veces	Nunca
1. ¿Los estudiantes tienen malos hábitos de estudio?			X	
2. Poco apoyo de sus padres con las tareas y trabajos			X	
3. Poco interés de los estudiantes por la asignatura.				X
4. ¿Utiliza incentivos que motiven a los estudiantes a desarrollar los deberes académicos?	X			
5. ¿Innova con nuevas metodologías de enseñanza?	X			
6. Ausencia de dinámicas durante el desarrollo de la clase.				X
7. ¿Los estudiantes presentan dificultades para comprender lo que leen?			X	
8. Exceso de actividades no curriculares			X	
9. Poca concentración para atender las clases			X	

10. ¿Qué incluiría al desarrollo de la clase para hacerla más interesante?

incluir salidas pedagógicas al entorno.



PROYECTO: Estrategias lúdicas para mejorar el rendimiento académico en biología en los estudiantes de grado sexto.  
RESPONSABLES: Loida Senith Ríos Merchán, José Gabriel Díaz Díaz, Carmen Yolanda Parra Sanabria

### ENCUESTA DIRIGIDA A DOCENTES

#### Estimado(a) Docente

Estamos aplicando encuestas a estudiantes, padres de familia y profesores, para identificar factores que influyen en el bajo rendimiento escolar en la asignatura de Biología y conocer el contexto de los estudiantes.

Las encuestas no tienen respuestas correctas o incorrectas. Al contestarlas piense en los estudiantes que están a su cargo. Su ayuda es fundamental. Es importante que trabajemos en equipo.

Marque con una X según estime conveniente.

Considera que el bajo rendimiento es ocasionado por:

1. ¿Los estudiantes tienen malos hábitos de estudio?
2. Poco apoyo de sus padres con las tareas y trabajos
3. Poco interés de los estudiantes por la asignatura.
4. ¿Utiliza incentivos que motiven a los estudiantes a desarrollar los deberes académicos?
5. ¿Innova con nuevas metodologías de enseñanza?
6. Ausencia de dinámicas durante el desarrollo de la clase.
7. ¿Los estudiantes presentan dificultades para comprender lo que leen?
8. Exceso de actividades no curriculares
9. Poca concentración para atender las clases

	Siempre	Casi siempre	Algunas veces	Nunca
1. ¿Los estudiantes tienen malos hábitos de estudio?			X	
2. Poco apoyo de sus padres con las tareas y trabajos			X	
3. Poco interés de los estudiantes por la asignatura.			X	
4. ¿Utiliza incentivos que motiven a los estudiantes a desarrollar los deberes académicos?		X		
5. ¿Innova con nuevas metodologías de enseñanza?		X		
6. Ausencia de dinámicas durante el desarrollo de la clase.			X	
7. ¿Los estudiantes presentan dificultades para comprender lo que leen?			X	
8. Exceso de actividades no curriculares			X	
9. Poca concentración para atender las clases			X	

10. ¿Qué incluiría al desarrollo de la clase para hacerla más interesante?

El uso de videos.

## ENCUESTA A LOS ESTUDIANTES




**PROYECTO:** Estrategias lúdicas para mejorar el rendimiento académico en biología en los estudiantes de grado sexto.  
**RESPONSABLES:** Loida Senith Ríos Merchán, José Gabriel Díaz Díaz, Carmen Yolanda Parra Sanabria

**ENCUESTA DIRIGIDA A LOS ESTUDIANTES DEL GRADO SEXTO**

**OBJETIVO:** Hacer un diagnóstico para identificar los factores que llevan al bajo rendimiento académico en la asignatura de biología en los estudiantes de grado sexto.

**INDICACIÓN:** Estudiantes, para mejorar su rendimiento académico es de vital importancia su participación responsable en las siguientes preguntas.

Marque con una X según estime conveniente.

	Siempre	Casi siempre	Algunas veces	Nunca
1. ¿Le gusta la clase de biología?	X			
2. ¿Los temas tratados en biología son de su interés y de fácil comprensión?		X		
3. ¿Se presentan indisciplina durante el desarrollo de la clase?			X	
4. ¿El docente utiliza diferentes estrategias pedagógicas para explicar los temas?		X		
5. ¿El docente realiza dinámicas durante el desarrollo de la clase?		X		
6. ¿La ubicación de los pupitres es adecuada para el desarrollo de la clase?		X		
7. ¿El docente utiliza incentivos que le estimule a desarrollar sus deberes académicos?		X		
8. ¿Tiene el tiempo suficiente y el acompañamiento adecuado para desarrollar sus tareas y trabajos?	X			
9. ¿Qué le gustaría que se incluyera en el desarrollo de la clase para hacerla más interesante?				

Juegos más rompedores...



PROYECTO: Estrategias lúdicas para mejorar el rendimiento académico en biología en los estudiante de grado sexto.  
RESPONSABLES: Loida Senith Ríos Merchán, José Gabriel Díaz Díaz, Carmen Yolanda Parra Sanabria

### ENCUESTA DIRIGIDA A LOS ESTUDIANTES DEL GRADO SEXTO

**OBJETIVO:** Hacer un diagnóstico para identificar los factores que llevan al bajo rendimiento académico en la asignatura de biología en los estudiantes de grado sexto.

**INDICACIÓN:** Estudiantes, para mejorar su rendimiento académico es de vital importancia su participación responsable en las siguientes preguntas.

Marque con una X según estime conveniente.

	Siempre	Casi siempre	Algunas veces	Nunca
1. ¿Le gusta la clase de biología?	X			
2. ¿Los temas tratados en biología son de su interés y de fácil comprensión?			X	
3. ¿Se presentan indisciplina durante el desarrollo de la clase?			X	
4. ¿El docente utiliza diferentes estrategias pedagógicas para explicar los temas?		X		
5. ¿El docente realiza dinámicas durante el desarrollo de la clase?			X	
6. ¿La ubicación de los pupitres es adecuada para el desarrollo de la clase?	X			
7. ¿El docente utiliza incentivos que le estimule a desarrollar sus deberes académicos?		X		
8. ¿Tiene el tiempo suficiente y el acompañamiento adecuado para desarrollar sus tareas y trabajos?	X			

9. ¿Qué le gustaría que se incluyera en el desarrollo de la clase para hacerla más interesante?

Juegos y dinámicas

10. Lo que más le disgusta de la clase de biología es:

Que nos ponen a hacer arte y creatividad en los temas.



PROYECTO: Estrategias lúdicas para mejorar el rendimiento académico en biología en los estudiantes de grado sexto.  
RESPONSABLES: Loida Senith Ríos Merchán, José Gabriel Díaz Díaz, Carmen Yolanda Parra Sanabria

### ENCUESTA DIRIGIDA A LOS ESTUDIANTES DEL GRADO SEXTO

**OBJETIVO:** Hacer un diagnóstico para identificar los factores que llevan al bajo rendimiento académico en la asignatura de biología en los estudiantes de grado sexto.

**INDICACIÓN:** Estudiantes, para mejorar su rendimiento académico es de vital importancia su participación responsable en las siguientes preguntas.

Marque con una X según estime conveniente.

	Siempre	Casi siempre	Algunas veces	Nunca
1. ¿Le gusta la clase de biología?		X		
2. ¿Los temas tratados en biología son de su interés y de fácil comprensión?			X	
3. ¿Se presentan indisciplina durante el desarrollo de la clase?			X	
4. ¿El docente utiliza diferentes estrategias pedagógicas para explicar los temas?		X		
5. ¿El docente realiza dinámicas durante el desarrollo de la clase?		X		
6. ¿La ubicación de los pupitres es adecuada para el desarrollo de la clase?	X			
7. ¿El docente utiliza incentivos que le estimule a desarrollar sus deberes académicos?		X		
8. ¿Tiene el tiempo suficiente y el acompañamiento adecuado para desarrollar sus tareas y trabajos?	X			

9. ¿Qué le gustaría que se incluyera en el desarrollo de la clase para hacerla más interesante?

mas actividadde tambien mas salidas pedagogicas talleres.

10. Lo que más le disgusta de la clase de biología es:

mucho dictar y ya.



PROYECTO: Estrategias lúdicas para mejorar el rendimiento académico en biología en los estudiantes de grado sexto.  
RESPONSABLES: Loida Senith Ríos Merchán, José Gabriel Díaz Díaz, Carmen Yolanda Parra Sanabria

### ENCUESTA DIRIGIDA A LOS ESTUDIANTES DEL GRADO SEXTO

**OBJETIVO:** Hacer un diagnóstico para identificar los factores que llevan al bajo rendimiento académico en la asignatura de biología en los estudiantes de grado sexto.

**INDICACIÓN:** Estudiantes, para mejorar su rendimiento académico es de vital importancia su participación responsable en las siguientes preguntas.

Marque con una X según estime conveniente.

	Siempre	Casi siempre	Algunas veces	Nunca
1. ¿Le gusta la clase de biología?		X		
2. ¿Los temas tratados en biología son de su interés y de fácil comprensión?		X		
3. ¿Se presentan indisciplina durante el desarrollo de la clase?				X
4. ¿El docente utiliza diferentes estrategias pedagógicas para explicar los temas?	X			
5. ¿El docente realiza dinámicas durante el desarrollo de la clase?		X		
6. ¿La ubicación de los pupitres es adecuada para el desarrollo de la clase?	X			
7. ¿El docente utiliza incentivos que le estimule a desarrollar sus deberes académicos?		X		
8. ¿Tiene el tiempo suficiente y el acompañamiento adecuado para desarrollar sus tareas y trabajos?	X			

9. ¿Qué le gustaría que se incluyera en el desarrollo de la clase para hacerla más interesante?

Un poco más de juegos educativos

10. Lo que más le disgusta de la clase de biología es:

Que copiamos mucho.



PROYECTO: Estrategias lúdicas para mejorar el rendimiento académico en biología en los estudiante de grado sexto.  
RESPONSABLES: Loida Senith Ríos Merchán, José Gabriel Díaz Díaz. Carmen Yolanda Parra Sanabria

### ENCUESTA DIRIGIDA A LOS ESTUDIANTES DEL GRADO SEXTO

**OBJETIVO:** Hacer un diagnóstico para identificar los factores que llevan al bajo rendimiento académico en la asignatura de biología en los estudiantes de grado sexto.

**INDICACIÓN:** Estudiantes, para mejorar su rendimiento académico es de vital importancia su participación responsable en las siguientes preguntas.

Marque con una X según estime conveniente.

	Siempre	Casi siempre	Algunas veces	Nunca
1. ¿Le gusta la clase de biología?	X			
2. ¿Los temas tratados en biología son de su interés y de fácil comprensión?		X		
3. ¿Se presentan indisciplina durante el desarrollo de la clase?			X	
4. ¿El docente utiliza diferentes estrategias pedagógicas para explicar los temas?	X			
5. ¿El docente realiza dinámicas durante el desarrollo de la clase?		X		
6. ¿La ubicación de los pupitres es adecuada para el desarrollo de la clase?	X			
7. ¿El docente utiliza incentivos que le estimule a desarrollar sus deberes académicos?		X		
8. ¿Tiene el tiempo suficiente y el acompañamiento adecuado para desarrollar sus tareas y trabajos?		X		

9. ¿Qué le gustaría que se incluyera en el desarrollo de la clase para hacerla más interesante?

Mas salidas Pedagógicas

10. Lo que más le disgusta de la clase de biología es:

que a veces distan mucho en toda la clase y no hacen mucha actividades

Evidencias fotográficas Talleres pedagógicos

