

Propuesta para el mejoramiento de la asistencia de los estudiantes a partir de actividades
lúdicas extracurriculares

Shirley Teresa Lesmes Rodriguez

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

Director

César Augusto Sánchez Rojas

Magister en docencia y educación universitaria

Fundación Universitaria Los Libertadores

Facultad de Ciencias Humanas y Sociales

Departamento de Educación

Especialización en pedagogía de la lúdica

Río de oro Cesar. Noviembre 2021

Resumen

El proyecto es para fortalecer el interés y la asistencia de los estudiantes hacia la institución educativa y resolver la problemática social, en la institución educativa El marqués ubicada en el corregimiento el márquez del municipio de río de oro cesar, antes de iniciar, la situación de la pandemia la deserción escolar estaba en un número alto, por el problema de difícil acceso y la mentalidad de la comunidad. Después con la situación mundial, la comunidad no quiere o no desea enviar sus hijos al colegio para evitar los contagios y en algunos casos para evitar los problemas por el transporte, aunque se tengan los protocolos de bioseguridad y todos los beneficios que envió el gobierno, no se ha resuelto la problemática. Con el fin de detener esta problemática el proyecto se realizará por medio de diferentes actividades lúdicas para los estudiantes en horarios extracurriculares, incentivar el estudio y mejorar la asistencia presencial y disminuir la deserción estudiantil que aqueja la región.

Palabras clave: actividades extracurriculares, lúdica, deserción escolar.

Abstract

The project is to strengthen the interest and the assistance of the students towards the educational institution and solve the social problems in the educational institution El Marqués located in the district of El Marqués of the municipality of Río de Oro. Before starting, stop the situation before Of the pandemic, school dropouts were in a high number, due to the problem of difficult access and the mentality of the community. Later with the world situation, the community does not want or does not want to send their children to school to avoid contagion and in some cases to avoid problems for their children with transportation, even if they have the biosecurity protocols and all the benefits that they sent the government, the problem has not been resolved. In order to stop this problem, this project will be carried out in order to plan and create different recreational activities for students during

extracurricular hours, to encourage study and improve face-to-face attendance, in addition to reducing student dropout that afflicts the region.

Tabla de contenido

1. Problema	5
1.1 Planteamiento del problema	5
1.2 Formulación del problema	5
1.3 Objetivos	6
1.3.1 Objetivo general	6
1.3.2 Objetivos específicos	6
1.4 Justificación	6
2. Marco referencial	7
2.1 Antecedentes investigativos	7
2.2 Marco teórico	8
3. Diseño de la investigación	10
3.1 Enfoque y tipo de investigación	10
3.2 Línea de investigación institucional	10
3.3 Población y muestra	10
3.4 Instrumentos de investigación	10
4. Estrategia de intervención	11
Conclusiones y recomendaciones	13
Referencias	13

1. Problema

1.1 Planteamiento del problema

El proyecto es para fortalecer el interés y la asistencia de los estudiantes hacia la institución educativa y resolver la problemática social, en la institución educativa El marquez ubicada en el corregimiento el marqués del municipio de río de oro cesar, antes de iniciar, la situación antes de la pandemia la deserción escolar estaba en un número alto, por el problema de difícil acceso y la mentalidad de la comunidad. Después con la situación mundial, la comunidad no quiere o no desea enviar sus hijos al colegio para evitar los contagios y en algunos casos para evitar los problemas por el transporte, aunque se tengan los protocolos de bioseguridad y todos los beneficios que envió el gobierno, también siendo que el colegio en la sección de secundaria es relativamente nueva pues está habilitada hace pocos tiempo al momento del inicio de la pandemia esto dificulto el reconocimiento de la planta física por parte de los nuevos alumnos, adicionalmente que durante la pandemia el servicio de la conectividad fue muy bajo, afectado notablemente el proceso de enseñanza aprendizaje pues no encuentra un apoyo para resolver sus inquietudes o dudas en el tema visto debido a la conectividad y sus fallas continuas, dificultando su avance escolar y al ser rural no tienen contacto con sus compañeros. Causando ahora los problemas que a medida que dure más afecta es al alumno pierde las relaciones sociales con sus demás compañeros amigos y personas de la comunidad, y afecta su desarrollo educativo, si el problema persiste tendremos un estudiante sin vida social pues realizaría todo en casa y solo tendría bajo contacto con la comunidad, volviendo su vida una rutina o monotonía dando como resultado problemas psicológicos y sociales.

1.2 Formulación del problema

Las actividades lúdicas pueden incentivar la asistencia de los estudiantes de forma presencial y además fomentar la continuidad en el proceso educativo.

1.3 Objetivos

1.3.1 Objetivo general

Mejorar la asistencia de los alumnos de manera presencial de forma regulada.

1.3.2 Objetivos específicos

Hacer un sondeo en los estudiantes del grado cuarto de primaria en adelante de la institución sobre el uso de su tiempo libre,

Planificar las actividades teniendo en cuenta los resultados del sondeo anterior.

Gestionar el recurso humano y horario para la realización de las distintas actividades.

Organizar a los estudiantes y obtener los permisos de sus tutores legales y requerimientos necesarios por la ley vigente.

1.4 Justificación

Es viable el desarrollo del estudio, porque no requiere infraestructura adicional, solamente dar un uso óptimo de los recursos existentes en la institución. En el corregimiento el márquez del municipio del Río de oro los jóvenes no tienen organizado un espacio para el aprovechamiento del tiempo libre.

En la posición de docente en la institución El Marquez se observa que es necesario gestionar ante los entes gubernamentales actividades que enriquezcan a los jóvenes. Las actividades lúdicas son una forma de incentivar en los jóvenes, un estudio en Manizales mostró que el desconocimiento de los jóvenes sobre las distintas entidades que promueven e incentivan, el deporte como medio de recreación (Vidarte Claros, José Armando; Vélez Álvarez, 2014).

Se presenta esta propuesta como un modelo de intervención de la institución El Marquez en los jóvenes de manera que encuentren en la institución un espacio que le permita dar continuidad a su proceso de aprendizaje.

Logrando conseguir el despertar del interés en los estudiantes, pero requiere de la disposición del espacio, y los resultados se pueden ver en la participación de los estudiantes

dentro de la institución, a corto y mediano plazo, dando como resultado viendo la mejora de la asistencia y permanencia estudiantil a las clases normales. Dando relevancia a la comunidad una mejora en su calidad en las personas a futuro. Generando personas educadas y que terminaran su educación básica primaria y bachillerato, posiblemente encontrando su orientación vocacional, logrando el objetivo de seguir educándose con el fin de llegar a la educación superior, mejorando la situación de los estudiantes a largo plazo.

2. Marco referencial

2.1 Antecedentes investigativos

Con respecto en Chile se hizo una investigación acerca de la ambientación en el 2015 un 72,5% de estudiantes de 375 de diferentes colegios, situados en grados de primaria que en la mayoría de las aulas sí existe decoración, en la cual se refirieron como bonita y que cumplía con sus requisitos, se mostro una mejoría, cuando ellos han participado con su docente en su elaboración. Por el motivo que van más adecuados a los gustos de los estudiantes y los docentes equilibraba sus gustos con la funcionalidad(Castro Pérez et al., 2014, p. 10-11-12).

Con relación a la IDEP Instituto para la Investigación Educativa y el Desarrollo Pedagógico, tomando como referencia varias investigaciones y estudios hechos enfocados en la ciudad de Bogotá. Dando como resultado que la estructura y el ambiente alrededor de los estudiantes, es una parte clave para su correcto aprendizaje y que debe planearse con el énfasis que se desarrolle su creatividad y su atención, con esto ayuda o desfavorece su correcto aprendizaje, también como punto importante es el diálogo e intenciones entre docente estudiante y las diferentes relaciones físicas y psicológicas de los estudiantes, y por último a los estudiantes las actividades lúdicas ayudan a su autoestima y a su desarrollo humano (Flórez Romero et al., 2017/2017, p. 30-31-243-245-246-247).

Con el aumento de desperdicios de todo tipo se creó un programa llamado “Islas pequeñas” para hacer pequeñas mejoras en la comunidad, dando como resultado unos valores ambientales y concientizar sobre la naturaleza y su cuidado, dado la información real sobre el daño ya realizado en el planeta, con también los hechos que se han dado para revertirlo, por medio de actividades lúdicas a la comunidad educativa, dando como finalidad una conciencia ambiental en la comunidad, adicionando un mejor cuidado y presentación ambiental en la comunidad educativa (Tejada Monsalve, 2016, p. 8-9-10-11-31-32).

2.2 Marco teórico

En principio lúdico es por la academia real de la lengua española es perteneciente o relativo al juego (*lúdico, lúdica / Diccionario de la lengua española*, s. f.), pero contempla que la lúdica contempla cualquier actividad que la persona considera placentera que libera de su propio estrés impulsado por la cultura en la actualidad hay varias opciones tanto deportivas como jugar fútbol, tenis, etc, o de aprendizaje como leer, jugar ajedrez. Como resultado se obtienen diferentes mejoras físicas como reflejos, mejora de motricidad, etc. También mejoras mentales, mejoras de concentración, nuevo conocimiento, etc. por último psicológicas como son la mejora de la autoestima, de relaciones interpersonales, etc. (*Concepto de lúdico - Definición en DeConceptos.com*, s. f.).

Un grupo de actividades lúdicas son las actividades físicas relacionada a los deportes, se demostró en un reciente estudio que la práctica en menores de 18 años, obtuvieron mejoras en su desarrollo logrando mejoras en la musculatura, densidad ósea, VO2 Max etc, algunos terminaron lograron practicar el deporte de forma profesional, el estudio estuvo recopiló datos entre el 2009 hasta el 2019 de diversas revistas científicas, en todo tipo de deportes, mostrando que su práctica mejora el desarrollo en el este rango de edad (Pereira Rodríguez et al., 2021).

Una actividad lúdica es hacer manualidades es hacer objetos o imágenes con las manos, tienen beneficios en la parte psicomotriz la mejora de comunicación entre ciertos sentidos, con actividades como recortar, colorear, dibujar y varios del mismo tipo dando mejoras en precisión. Igualmente mejoras en la concentración al hacer solo una actividad, además dependiendo de la actividad se mejoran las relaciones sociales. Es recomendable hacer este tipo de actividades porque trae mejores resultados si se hacen de forma constante en el día a día.(Guerra, M. Las ventajas de las manualidades para la salud. psicoactiva).

En el caso de los niños trae bastantes beneficios hacer manualidades mejorando su creatividad, imaginación, concentración, paciencia y perseverancia. Además, mejorando las habilidades de trabajo en grupo, planificar y resolver problemas, fortaleciendo la memoria y mejorando el trabajo de la psicomotricidad. Dando como conclusión que el estudiante tenga una mejor autoestima, confianza para futuros proyectos y capacidades de superación(Oxfam intermón, 2021).

Concretamente en el caso de ser muy excesiva la decoración en el caso de los niños, puede generar una distracción, se demostró con 24 niños de kinder(preescolar), dando como resultado que con decoración moderadamente la precisión fue del 55% y con la excesiva bajó al 42%, también se concluye que el aula con poca decoración terminaron su actividades primero, con una recomendación que los docentes deben decidir bien la decoración para su lugar de trabajo (Tejada Monsalve, 2016).

También en Ecuador mostró que se pueden afianzar actividades o aprendizajes culturales de la región con sus actividades lúdicas, ayuda a preservarlas en este caso fue bailes tradicionales del ecuador, de esta manera la cultura se puede afianzar en la siguiente generación (Tixe Quinto, P. C. (2016)).

3. Diseño de la investigación

3.1 Enfoque y tipo de investigación

El enfoque de investigación es mixto, para escoger las distintas actividades se usa de forma cuantitativa usando estadística para escoger las actividades que se realizarán posteriormente eligiendo la que los estudiantes estarían más interesados ha desarrollar, y de forma cualitativa para evaluar el desempeño de las diferentes actividades, por que distintas actividades se revisa su desempeño de diversas maneras cada una.

3.2 Línea de investigación institucional

La línea de investigación institucional es sobre el desarrollo humano Integrador en el Contexto Social Colombiano, por el motivo que en esta línea se muestra o analiza el cambio psicológico, de los estudiantes de la institución educativa El Marquez, entre el rango de edad de 9 a 18 años.

3.3 Población y muestra

La población de la muestra son estudiantes de rango de edades entre los 9 a los 18 años, que son los estudiantes de 4 de primaria hasta 11 de bachillerato son en total 156 de los cuales van de forma presencial solo son 120, que son los que se realizará la muestra de esta investigación el colegio cuenta actualmente con 215 estudiantes entre preescolar a grado 11, de los cuales de cuarto para delante son jóvenes 71 y jovencitas 85.

3.4 Instrumentos de investigación

Como instrumento se usan la encuesta, y la entrevista a los estudiantes como diagnóstico, para saber las diferentes actividades e intereses de su tiempo libre. Adicionalmente en el seguimiento se hará con diarios de campo, verificando el avance en cada una de las actividades, y al final se evalúan por la cantidad de estudiantes que continúan en las diferentes actividades para la pertenencia de estas.

4. Estrategia de intervención

1. SEMILLEROS DEPORTIVOS esta actividad dará inicio las primeras semanas del calendario escolar con el deporte del ajedrez se inicia con esta actividad extraescolar para los alumnos pues esta disciplina deportiva ayuda a mejorar su atención y capacidad de concentración, aumenta la memoria, la creatividad y la lógica. con actividades de forma recreativa para el conocimiento de las piezas y sus movimientos con los estudiantes de los grados avanzados, se realizarán actividades de dramatización, crucigramas y sopa de letras el tiempo establecido para este proceso de inducción sería el primer trimestres para y así definir los niveles de destreza en este deporte. y así realizar el seguimiento en su avance deportivo.

1.2. FÚTBOL esta actividad extracurricular de da porque segun la guia infantil esta disciplina aumenta la potencia muscular en las piernas y ayuda a los niños tener más potencia en los saltos, estimula la coordinación motora mejorando el control de su cuerpo y ganan equilibrio, fuerza y buena postura aumentando así su densidad ósea en el fémur.esta actividad se desarrollará en el segundo trimestre del año .para incentivar el rendimiento escolar.

1.3. PORRISMO esta actividad extracurricular por que puede ser una excelente forma para que desarrolle competencias que les seran utiles en su vida ya que es un actividad deportiva muy activa que permite incrementar la resistencia y la fuerza física, enseña valores importantes, valores sociales esta actividad se desarrollará en el tercer trimestre del año .para incentivar el rendimiento escolar.

2.SEMILLERO EN DANZA FOLCLÓRICA esta actividad extracurricular buscamos contribuir al desarrollo de la coordinación y el equilibrio, además ayuda a combatir el sedentarismo, fomentar la cultura y el sentido de pertenencia de las actividades ancestrales del municipio.

SEMILLERO EN MÚSICA FOLCLÓRICA se desarrolla esta modalidad debido a su costumbres y hábitos pues no es ningún secreto que la cultura costeña es muy alegre y trae instrumentos muy propios como la gaita y la acordeón y como parte del proceso de aprendizaje la música estimula la memoria y el razonamiento.

SEMILLERO EN ARTESANÍAS O MANUALIDADES se daría esta actividad pues el municipio trae el manejo ancestral en el manejo del papel maché y la talla del totumo y sería continuar con este arte manual y no dejar morir este arte propio del municipio.

su evaluación será constante a través de encuentros culturales(izadas de bandera) e intercambios institucionales. se realizará durante el año escolar

Conclusiones y recomendaciones

Se demostró que algunas actividades causan interés a algunos jóvenes y ha otros no, la diversificación de las actividades lúdicas ayuda a las distintos tipos de jóvenes a crear sus propios pasatiempos después de las clases, ayudó paulatinamente ha mejorar la asistencia de los estudiantes

En el sondeo mostró que la mayoría de los hombres menores de edad tienen en común un gusto por el fútbol, en cambio las mujeres menores de edad mostraron varias inclinaciones sobre las actividades de las que se interesaban en manualidades y otras en actividades físicas.

El coordinador organiza las actividades y los profesores que estarán dictando o monitoreando las distintas actividades, y los encargados hablaron con los estudiantes interesados en las distintas actividades para escoger los días de práctica, terminando con una reunión en general para cuadrar espacios y sus días asignados.

Con los permisos de los representantes y cumpliendo los protocolos de la ley vigente empezaron las distintas actividades en sus días correspondientes, empezará hacerse los pilotos de las diferentes actividades extracurriculares.

Permiso de tutores legales

INSTITUCIÓN EDUCATIVA ELMARQUEZ

Señor Padre de Familia y/o Acudiente

Reciba un cordial saludo:

Como es de su conocimiento, nuestra Institución no cuenta con club deportivos para la realización actividades extracurriculares. Por tal razón solicito señor padre de familia autorizar la asistencia de su hijo o acudido para asistir en horas de la tarde a la institución para realizar actividades lúdicas que permitirán mejorar el proceso de aprendizaje , esperamos de usted encarecidamente hacerle las recomendaciones pertinentes a sus hijos y/o acudidos, para que tenga los cuidados en su desplazamiento y muestre buen comportamiento durante el tiempo de estas. Igualmente se sirva autorizar al alumno _____ del grado _____ para la salida de la Institución durante el año electivo 2022.

Rectora _____ Coordinadora _____ Docente _____

Autorizo Desplazamiento y su asistencia.

Padre de familia _____

Cedula de Ciudadanía _____

Firmadelestudiante _____

T.I. _____ -

Teléfono _____

Referencias

Beneficios de las manualidades para niños y niñas | Ingredientes que Suman

In-text: (Beneficios de las manualidades para niños y niñas | Ingredientes que Suman, 2021)

Your Bibliography: Ingredientes que Suman. 2021. Beneficios de las manualidades para niños y niñas | Ingredientes que Suman. [online] Available at:

<https://blog.oxfamintermon.org/beneficios-de-las-manualidades-para-ninos-y-ninas/> [Accessed 19 November 2021].

Castro Pérez, Marianella, & Morales Ramírez, María Esther (2015). Los ambientes de aula que promueven el aprendizaje, desde la perspectiva de los niños y niñas escolares.

Revista Electrónica Educare, 19(3),1-32. [fecha de Consulta 20 de Noviembre de 2021].

ISSN: . Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=194140994008>

Flórez Romero, R., Castro Martínez, J. A., Galvis Vásquez, D. J., Acuña Beltrán, L. F. y Zea Silva, L. A. (2017). *Ambientes de aprendizaje y sus mediaciones series IDEP*.

Rocca® S. A. <http://www.idep.edu.co/sites/default/files/libros/Libro%20%20IDEP%20-%20Ambientes>

[%20de%20aprendizaje.pdf](#) (Obra original publicada en 2017)

Tejada Monsalve, A. M. (2016, abril de). *1 LA LÚDICA COMO AGENTE*

DINAMIZADOR DEL CUIDADO DEL ENTORNO ESCOLAR Y COMUNITARIO, PARA

LA CONCIENTIZACIÓN Y MEJORAMIENTO A TRAVÉS DE ACCIONES

AMBIENTALES DE MANEJO DE LOS RESIDUOS SÓLIDOS EN LA INSTITUCIÓN

EDUCATIVA CIUDADELA DE OCCIDENTE DE LA CIUDAD DE ARMENIA.

Principal.

<https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/881/GómezZapataCarlosEfrén.pdf?sequence=2&isAllowed=y>

Tejada Monsalve, A. M. (2016, abril de). 1 LA LÚDICA COMO AGENTE DINAMIZADOR DEL CUIDADO DEL ENTORNO ESCOLAR Y COMUNITARIO, PARA LA CONCIENTIZACIÓN Y MEJORAMIENTO A TRAVÉS DE ACCIONES AMBIENTALES DE MANEJO DE LOS RESIDUOS SÓLIDOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA CIUDADELA DE OCCIDENTE DE LA CIUDAD DE ARMENIA.

Principal.

<https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/881/GómezZapataCarlosEfrén.pdf?sequence=2&isAllowed=y>

lúdico, lúdica / *Diccionario de la lengua española*. (s. f.). «Diccionario de la lengua española» - Edición del Tricentenario. <https://dle.rae.es/lúdico>

[Concepto de lúdico - Definición en DeConceptos.com](https://deconceptos.com/ciencias-sociales/ludico). (s. f.). De Conceptos.com.

<https://deconceptos.com/ciencias-sociales/ludico>

Guerri, M. (2021, 1 de mayo). Las ventajas de las manualidades para la salud. psicoactiva.

<https://www.psycoactiva.com/blog/las-ventajas-de-las-manualidades-para-la-salud/>

Vidarte Claros, José Armando; Vélez Álvarez, Consuelo. «Caracterización de la realidad juvenil de Caldas (Colombia): Área de Deporte, Recreación y Tiempo libre». *Apunts. Educación física y deportes*, [en línea], 2012, Vol. 4, n.º 110, pp. 78-88,

[https://doi.org/10.5672/apunts.2014-0983.es.\(2012/4\).110.09](https://doi.org/10.5672/apunts.2014-0983.es.(2012/4).110.09) [Consulta: 27-11-2021].

Tixe Quinto, P. C. (2016). *Tesis*. Recuperado a partir de

<http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/26746>

Pereira Rodríguez, J. E., Carranza Castellanos, M. A., López Mejía, C. A., Rojas Romero, A. F., & Hernández Romero, R. J. (2021). Impacto y efectos de los deportes en niños y

adolescentes menores de 18 años. *Revista de Educación Física*, 10(3), 7–15.

<https://revistas.udea.edu.co/index.php/viref/article/view/345038/20806286>