

**La Lúdica Como Herramienta Pedagógica Para el Fortalecimiento de Valores en la  
Escuela Primaria**

Trabajo Presentado para Obtener el Título de Especialista en Pedagogía de la Lúdica

Fundación Universitaria los Libertadores

**Marisol Gil Padilla**

Director:

César Augusto Sánchez Rojas

Diciembre, 2018

## Resumen

La presente propuesta de intervención centra su interés en la carencia de valores evidenciada en estudiantes de educación básica primaria de una institución educativa en la ciudad de Paipa, Boyacá.

La falta de valores genera en los estudiantes un desinterés por el aprendizaje y por los procesos desarrollados en su etapa de desarrollo, y al mismo tiempo genera otro en los docentes por las condiciones de los mismos, por lo que se desea potenciar el aprendizaje de valores a través de estrategias lúdicas utilizadas como herramienta pedagógica para la solución de la problemática encontrada.

El proyecto, realiza un direccionamiento hacia la línea de investigación de la Fundación Universitaria los Libertadores llamada: Evaluación, Aprendizaje y Docencia; ya que el objetivo principal del proyecto tiene incidencia sobre los tres pilares que nos presenta dicha línea.

Finalmente, la propuesta de intervención diseñada se divide en cuatro elementos indispensables: observación y búsqueda de necesidades, diseño de estrategias lúdicas, aplicación de estrategias y evaluación de las estrategias aplicadas, en este orden de ideas la propuesta se basa en el desarrollo de actividades lúdicas en tres aspectos importantes de la formación integral como lo son: habilidades deportivas, artísticas y sociales.

Palabras clave: lúdica, habilidades, valores, aprendizaje, estrategia.

### **Abstract**

The present proposal of intervention centers its interest in the lack of values evidenced in students of primary basic education of an educational institution in the city of Paipa, Boyacá.

The lack of values generates in the students a lack of interest in learning and in the processes developed in their development stage, and at the same time generates another one in the teachers due to the conditions of the same, which is why we want to promote the learning of values through playful strategies used as a pedagogical tool for solving the problems encountered.

The project, makes an address to the research line of the Libertadores University Foundation called: Evaluation, Learning and Teaching; since the main objective of the project has an impact on the three pillars that this line presents.

Finally, the intervention proposal designed is divided into four essential elements: observation and search of needs, design of playful strategies, application of strategies and evaluation of the applied strategies, in this order of ideas the proposal is based on the development of recreational activities in three important aspects of integral training such as: sports, artistic and social skills.

Keywords: playful, skills, values, learning, strategy.

## **La Lúdica Como Herramienta Pedagógica Para el Fortalecimiento de Valores en la Escuela Primaria**

Mediante una observación realizada en estudiantes de básica primaria de la institución educativa el Rosario de la ciudad de Paipa Boyacá, exactamente los estudiantes del grado tercero de la sede anexa la pradera, se encontró que algunos niños presentan dificultades en cuanto a la interacción con los demás, evidenciando una carencia de valores en especial el respeto, también se evidencian problemáticas relacionadas con la poca tolerancia, generando inconvenientes tanto inter como intrapersonales, haciendo que la convivencia sea una problemática presente a diario. Estas falencias encontradas se deben a fallas en los procesos de aprendizaje denotando falta de herramientas que puedan contribuir a su solución y tratamiento, también es debido a la falta de acompañamiento por parte de los padres de familia lo cual incurre en bajar los niveles de formación integral que deben tener todos los estudiantes.

Estas problemáticas generan en los estudiantes un desinterés por el aprendizaje y por los procesos desarrollados en su etapa de desarrollo, y al mismo tiempo genera otro en los docentes por las condiciones de los mismos; es acá donde se tienen que mirar las consecuencias que traerán las problemáticas encontradas que pueden ser familiares y en el contexto escolar; en el familiar podrían ser que los niños tengan malos hábitos y estilos de vida en el hogar, lo cual puede provocar algún tipo de maltrato tanto físico como verbal por parte de los padres de familia, los cuales también son responsables por no contar con el tiempo suficiente para educar a sus hijos adecuadamente y enseñarles los valores primordiales del hogar y la sociedad. En el contexto escolar podríamos encontrar, falta de educación y valores en los niños,

comportamientos bruscos y molestos, vocabulario no adecuado, falta de motivación generada por el docente, entre otros que pueden ser significativos en este contexto.

Es por esto que mediante este proyecto de intervención se desea renovar estrategias que contribuyan al mejoramiento de valores en la escuela, especialmente el respeto y la tolerancia, utilizando lúdicas que faciliten el aprendizaje de las temáticas impartidas en las asignaturas diferentes a la educación física, generar un cambio actitudinal y conductual en el estudiantado que favorezca a la mejora de los procesos formativos contribuyendo a mejorar la formación integral de los estudiante, utilizando alternativas novedosas y prácticas para generar un interés En las temáticas brindadas y a la vez generar aprendizaje significativo en valores éticos y morales para ser puestos en práctica en el que hacer de la vida cotidiana.

Como pregunta de investigación se realizó el siguiente planteamiento: ¿Qué estrategias lúdicas potencian el aprendizaje de valores en los estudiantes de grado tercero de la Institución Educativa El Rosario sede La pradera de la ciudad de Paipa, Boyacá?

Seguidamente se establece el objetivo general del proyecto a realizarse, enfocándose muy precisamente en las acciones a trabajar de manera concreta: Potenciar el aprendizaje de valores a través de estrategias lúdicas de los estudiantes del grado tercero de la institución educativa el rosario sede la pradera de la ciudad de Paipa, Boyacá.

Se establecen tres objetivos específicos que serán el seguir y el proceder durante el tiempo de la intervención:

- Diseñar un programa de actividades lúdicas que mejore los valores en los estudiantes del grado tercero de la institución educativa el rosario sede la pradera de la ciudad de Paipa, Boyacá
- Implementar el programa lúdico en pro de los valores en la población mencionada.

- Evaluar el impacto del programa lúdico aplicado a los estudiantes del grado tercero de la institución educativa el rosario sede la pradera de la ciudad de Paipa, Boyacá.

Es muy importante desarrollar el proyecto de intervención propuesto para crear así un espacio donde los estudiantes de básica primaria, reciban incentivos por parte de un profesional del área que brinde acompañamiento en el aprendizaje de valores, que les ayudara significativamente al cumplimiento de todos sus objetivos propuestos en las diferentes áreas en las que se desempeñen. Se propondrán alternativas dinámicas, llamativas, que motiven al niño a mejorar su aprendizaje con respecto a las áreas de conocimiento y transversalmente favorecerá a la formación del ser, mejorando actitudes y comportamientos que generaran un bienestar en común haciendo que la calidad educativa mejore notablemente.

Los valores sin duda alguna son herramientas que contribuyen a mejorar las vidas de los niños y las niñas de diferentes estratos sociales y económicos y de igual manera en aspectos étnicos y familiares. Los valores tienen un gran efecto en todos los jóvenes de todo tipo de comunidades, incluidas las áreas urbanas y las áreas rurales, así como también, pueblos pequeños hasta las grandes ciudades. Los valores morales actualmente son una verdadera perspectiva del desarrollo de cualquier sociedad o nación. “Estas actitudes tienen que ser acrecentadas y desarrolladas a diario para contribuir al desarrollo de comportamientos ideales y cualidades en las que las acciones y las creencias se basan. Los valores son los principios rectores que dan forma a nuestra concepción del mundo, las actitudes y la conducta.” (María nieto- 2015)

A la misma vez se quiere demostrar que las actividades lúdicas, pueden suplir las falencias de aprendizaje de las habilidades sociales encontradas en las escuelas de básica primaria; se desea

generar un beneficio considerable en los lugares de desarrollo y crecimiento de los estudiantes, ya que puede ser un factor importante en la formación de personas deseosas y animadas por cumplir sus metas propuestas. Hoy en día la sociedad se caracteriza por un gran aumento en las relaciones interpersonales, el niño empieza a desenvolverse en un entorno cada vez más amplio, es éste un periodo de alta socialización en el que recibe influencia ya no sólo de sus padres, sino además de sus maestros y compañeros.

Es importante resaltar que ellos son estudiantes y que el desarrollo de valores como el respeto y la tolerancia es fundamental mantenerlo, acrecentarlo y desarrollarlo puesto que serán los futuros profesionales del país; son las personas encargadas de formar su futuro y al estar con poca motivación no podrán responder adecuadamente a las necesidades que se les presente en la vida. Queremos estudiantes motivados con ganas de desarrollar sus actividades y lograr buenos resultados que les garanticen una mejora significativa en su calidad de vida.

Para el desarrollo de la propuesta de intervención se realizó un análisis profundo de investigaciones ya realizadas, que se relacionen con el objetivo de la presente propuesta; la fundamentación teórica es importante a la hora del diseño y ajuste de dicho trabajo, Los documentos que fueron analizados contienen gran significancia por su parecido en los contenidos a trabajar, se hizo énfasis en el desarrollo de valores a través de actividades lúdicas y su proceso de intervención.

(García Arias, 2016) desarrolla un investigación titulada “estrategias lúdicas para hacer del tiempo libre un espacio para la formación de valores” la cual se centra en la correcta utilización del tiempo libre, empleando actividades lúdicas que contribuyan al aprendizaje y mejoramiento de valores; hace referencia al mejoramiento del ser integral en dos aspectos, el social y el personal.

Utiliza una gran variedad de actividades lúdicas en espacios en las que el estudiante tenga la posibilidad de analizar sus actuaciones desde las relaciones interpersonales, así como las afectivas y emocionales en su entorno.

También (García, 2016) hace énfasis en la utilización del juego como método para la adquisición de valores, ya que mediante este se trabaja el respeto, solidaridad, tolerancia, entre otros valores importantes para la formación del estudiante no solo en la escuela sino en todos los entornos donde se encuentre como el familiar o el social. La interacción del estudiante con otro a través de actividades significativas tiene que ser un factor importante para aclarar las normas de convivencia que garanticen un crecimiento personal adecuado al finalizar la actividad.

Esta investigación comparte la finalidad principal que es la adquisición de valores mediante actividades lúdicas, García desarrolla su actividad realizando un sondeo del cual concluye las actividades realizadas por los estudiantes en sus tiempos libres para poder así desarrollar la estrategia a aplicar, utilizo un variado número de actividades de las cuales se resaltan videos, dinámicas tanto grupales como individuales y algunos juegos recreativos, pero todas las actividades hacen referencia a la ganancia de valores y a la interacción social en los diferentes contextos de desarrollo de los estudiantes. Durante la aplicación de las actividades se realizó un seguimiento el cual arrojó datos satisfactorios de la utilización del tiempo libre en el desarrollo de las actividades propuestas, concluyendo que generar un bienestar en los estudiantes realizando actividades dinámicas y atractivas en los estudiantes que los motiven a comprometerse con su formación integral, es el deber y el que hacer de los docentes propendiendo a mejorar la calidad de vida de ellos y de la sociedad.

La segunda investigación de la cual tomamos referencia es titulada “Incidencia de la lúdica en los procesos de formación para una sana convivencia escolar...” desarrollada por (Díaz, Yanuba & Mosquera, Elba & Saldarriaga, Beatriz. 2015) la cual propone un interesante desarrollo para lograr el objetivo propuesto. Con esta investigación se comparten lineamientos como lo son la implementación de la lúdica y de actividades dirigidas a generar un cambio conductual basándose en la utilización de valores para mejorar la convivencia escolar.

Este proyecto plantea que la utilización del castigo, la represión, el grito y otras maneras tradicionales utilizadas en algunos contextos sociales para el cumplimiento de los objetivos sean olvidadas y se basan en la ejecución de procesos eficaces que contribuyan a mejorar la sana convivencia y el entorno social en el que se encuentren y así propender a mejorar la calidad de vida de los estudiantes. Se plantean varias actividades lúdicas donde los estudiantes tienen que tomar acción, empleando valores en cada una de ellas, generando en cada uno de los estudiantes una reflexión profunda en su participación en las actividades, generando así un aprendizaje significativo para ser utilizado en los contextos sociales y escolares para mejorar la convivencia escolar y contribuir al desarrollo humano.

Esta investigación concluye que el desarrollo de la dimensión lúdica es muy importante en la edad escolar ya que los estudiantes tienen mucha disposición hacia el juego, estas actividades contribuyen al mejoramiento de los procesos actitudinales y cognitivos de ellos, haciendo énfasis en la intencionalidad pedagógica que siempre debe tener el docente a la hora de realizar alguna actividad, la cual debe ser preparada y pueda ser utilizada como una herramienta pedagógica real para solucionar los inconvenientes que se presenten.

La tercera investigación de la cual se sustenta esta propuesta es una investigación realizada en el año 2012 al 2015 titulada “Una didáctica per formativa para educar desde el cuerpo” (Gallo, Luz) la cual trata de la educación bajo didácticas relacionadas con el cuerpo, utilizando sensaciones y percepciones encontradas en dinámicas para educar, haciendo referencia a que la educación didáctica tiene que tener más valor que la educación tradicional de tares y órdenes. Esta investigación fue desarrollada en el ámbito de la educación superior a nivel de pregrado y posgrado en Colombia.

Este estudio hace evidenciar que los métodos de aprendizaje relacionados con la corporeidad hacen que sean trabajados significativamente en la vida cotidiana partiendo de experiencias didácticas y de aprendizaje significativo. La infancia es un tiempo para el desarrollo de múltiples actividades lúdicas, que luego se convertirán experiencias y ganancia de percepciones de las acciones a desarrollar. Como dice (Gallo, Luz 2015) en su investigación “Lo per formativo concierne a pensar el cuerpo como potencia a través de prácticas creadoras que estimulen lo sensible, lo creativo, el deseo, la memoria.” Las acciones corporales tienen un valor agregado a la formación integral de los estudiantes generando un análisis más completo de las cosas además de un bienestar y un mejor desarrollo humano partiendo desde lo lúdico. Esta investigación concluye que se requiere una planeación pedagógica que produzca una experiencia didáctica que pueda pasar más allá de lo educativo y se convierta en experiencias para implementar en lo cotidiano partiendo de sensaciones y percepciones concebida con el desarrollo de actividades lúdicas corporales fortaleciendo la integralidad del ser en el actual y en el pensar.

La formación en valores es el reto de los centros educativos del país, formar personas no solo en lo académico sino también en lo social. Se deben implementar estrategias que promuevan

la integralidad de los estudiantes, las estrategias lúdicas Para Díaz y Hernández (2002, p. 234), “son instrumentos con cuya ayuda se potencian las actividades de aprendizaje y solución de problemas”. Los docentes son los encargados de encaminar a los estudiantes a los aprendizajes lúdicos que generen un saber significativo que sea aprovechado por el estudiante y no olvidado como en la mayoría de casos, Al respecto, Jiménez (2004, p.35), señala: “somos los padres y educadores los que sabiamente debemos evaluar el estado de maduración del niño para adaptar los juegos convencionales a las experiencias del momento del niño”.

La interacción social es una característica por la que luchan a diario los docentes de los planteles educativos, es por esto que un método llamativo para fundamentar los conocimientos desde lo práctico y lo lúdico acrecentando valores y cualidades sociales debe ser fundamental desarrollarlo como lo dice (Guerrero Neaves, 1999, p. 13). El ser humano no puede carecer de sentido, y éste sólo se alcanza a través de la vivencia de valores, entendidos como “algo importante en la existencia humana”. Al referirse a los valores, Izquierdo C (2003) reconoce que “el sujeto valora las cosas, y el objeto ofrece un fundamento para ser valorado y apreciado.

Ramos, M (2000) enfatiza que la educación como proceso social tiene que responder a las características de la sociedad en la que está inscrita. Es necesario fortalecer los valores comunitarios y cooperativos, lo cual exige que se prepare integralmente a la población. Así mismo especifica que “las soluciones no tienen que ser sólo técnicas sino que tienen una dimensión ética porque está en juego el destino del hombre”.

“Comoquiera que la didáctica de los valores ético-morales se objetiva en el accionar sistemático de los profesores, son ellos los responsables de desarrollar procesos de enseñanza-

aprendizaje de calidad a partir de la realidad del currículo. Siempre que los docentes y directivos se refieren a acciones educativas, piensan en el ejemplo personal del profesor como herramienta de trabajo, pero sin considerar quizás que el ejemplo del profesor es parte de su propio currículum vitae, de manera que junto a títulos académicos, experiencias profesionales y producción científica reconocida, haya también un modelo a seguir” (cañizales, Oscar, 2013)

La institución educativa el rosario está ubicada en el municipio de Paipa en el departamento de Boyacá. La gran 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 cuenta en la actualidad con dos jornadas (mañana y tarde) en la sede Principal, de Preescolar hasta el grado Once, con un total de 27 cursos, en la sede La Pradera con 6 cursos con modalidad escuela graduada, 5 sedes rurales con metodología escuela nueva y Telesecundaria, para un total de 1418 Estudiantes según lo indica su página web oficial de la institución educativa. Para el desarrollo de dicha investigación tomamos como grupo base para la ejecución del proyecto con el grado tercero de primaria de la sede la pradera.

Para el correcto desarrollo de esta propuesta de intervención se realizó un direccionamiento hacia la línea de investigación de la fundación universitaria los libertadores llamada “Evaluación, Aprendizaje y Docencia”; ya que el objetivo principal del proyecto tiene incidencia sobre los tres pilares que nos presenta dicha línea, y que cumple con los caracteres principales a seguir como lo son propender a la mejoría y al cambio en cuanto a los métodos

enseñanza y aprendizaje, al generar nuevas alternativas didácticas para ser aplicadas en el campo educativo como lo están requiriendo los sistemas educativos contemporáneos. Así mismo, desea generar una nueva premisa de la evolución y metodología de la educación colombiana con el pasar del tiempo, dejando a tras la enseñanza tradicional y tomando métodos alternativos que contribuyan a la mejoría de los resultados, resaltando la diferenciación de los contextos que se pueden llegar a presentar durante la intervención.

Del mismo modo se quiere fortalecer los procesos de formación académica propendiendo llegar hasta la tan anhelada integralidad del estudiantado. También se presenta el reto del docente por generar prácticas pedagógicas acertadas que cumplan y satisfagan las necesidades de la comunidad donde se interviene.

Y finalmente la creación de nuevo conocimiento que pueda ser intercambiado y acoplado a diferentes contextos educativos y sociales en general, así como discusiones debates y contribuciones para la complementación de la investigación.

El primer pilar de la línea de investigación es la “Evaluación” la cual es indispensable en todo sistema educativo; es uno de los temas con mayor protagonismo no solo en la educación sino en la sociedad en general, esta evaluación debe ser permanente debe mirar aspectos tanto generales como específicos de cada área del conocimiento, sin dejar a un lado la parte cualitativa y emocional percibida durante las sesiones de clase. Sin duda alguna se resalta la importancia de la evaluación a la hora de tomar decisiones, poder identificar las causales que podrían traer alguna respuesta, algún comportamiento, algún resultado, y esta al ser permanente contribuye a una reflexión

continúa del proceder de cada persona dependiendo de la situación presentada, contribuyendo a su formación integral y a la búsqueda de una identidad propia.

El segundo pilar que nos muestra la línea de investigación es el “Aprendizaje” el cual debe estar fundamentado con algunas teorías ya establecidas para poder generar un análisis correcto del mismo, el aprendizaje es la adquisición de conocimientos, habilidades, destrezas, entre otras gracias a estudios, prácticas, dinámicas, experiencias significativas para los estudiantes que serán guardadas y apropiadas por cada persona para luego ser aplicadas en el medio en el que cada uno se desenvuelva. La asimilación de la información es la base de este pilar presentado, esta investigación desea generar un aprendizaje en valores que pueda mejorar algunas falencias percibidas en la comunidad escolar en donde se realiza la intervención.

El tercer pilar de la línea de investigación es la “Docencia”. El papel del educador es muy significativo para los estudiantes pues es el encargado de brindarle los conocimientos y las herramientas necesarias para ser aplicadas en la vida cotidiana. También el docente es el encargado de proponer, incentivar y motivar a sus estudiantes de la mejor manera posible para tener una mejor recepción de los conocimientos brindados. El docente tiene un reto enorme el cual debe ser proponer estrategias dinámicas y agradables para el estudiantado, tiene que actualizar los modelos y estrategias pedagógicas a seguir y estar en una continua actualización. Se quiere mediante este proyecto que el docente enfrente el reto de dinamizar el escenario educativo donde se encuentre generando un aprendizaje transversal valioso para los estudiantes contribuyendo notablemente a su formación. La investigación actual direcciona su aplicabilidad hacia los tres pilares mencionados anteriormente, queriendo mediante actividades lúdicas en el entorno educativo generar un cambio conductual que tendrá que pasar por la evaluación permanente, el aprendizaje adecuado y el ingenio del docente para ejecutarlo y que tenga la validez y la congruencia necesaria

para comprobar que los métodos didácticos tienen que convertirse en tendencia para acercarse cada día más a la integralidad del estudiantado.

Esta investigación a la vez alimenta la línea de investigación de la facultad de ciencias humanas y sociales de la fundación universitaria los libertadores, más específicamente en su segundo pilar que trata o recoge temáticas relacionadas con la “Didáctica” ya que este hace énfasis en didáctica de las disciplinas, materiales educativos, metodologías didácticas y fortalecimiento de las competencias básicas entre sus caracteres más importantes. El direccionamiento de esta investigación está relacionada con los métodos didácticos y ambientes educativos generados por la implementación de metodologías didácticas que desencadenaran un beneficio en general para la comunidad educativa y pondrá en función los diferentes roles que debe asumir el docente frente al desarrollo de las temáticas establecidas en las sesiones de clase, pero principalmente esta investigación busca generar una mejoría en valores mediante actividades educativas desarrolladas con cierto direccionamiento y de la mano con las temáticas de área correspondientes; es por esto que también alimenta la línea de investigación de la facultad contribuyendo significativamente a la generación de nuevo conocimiento partiendo de los caracteres presentados por la universidad

Como instrumentos metodológicos para el desarrollo y seguimiento de la intervención, se presentan tres elementos para la recolección de la información: la observación participante, diarios de campo y el taller, que será desarrollado para finiquitar los resultados de la misma. El primero en mención, es la observación participante que será fundamental para el correcto desarrollo de la investigación, al hablar de una investigación cualitativa es importante resaltar de qué manera se van a observar los sujetos de estudio, al utilizar la observación participante como técnica de

investigación, se pueden compartir los contextos, vivencias y elementos significativos y relevantes con los investigados, se desea conocer lo habitual de un grupo desde el interior del mismo, interactuando con los participantes pudiendo analizar y distinguir todos los elementos que se puedan llegar a presentar durante la investigación.

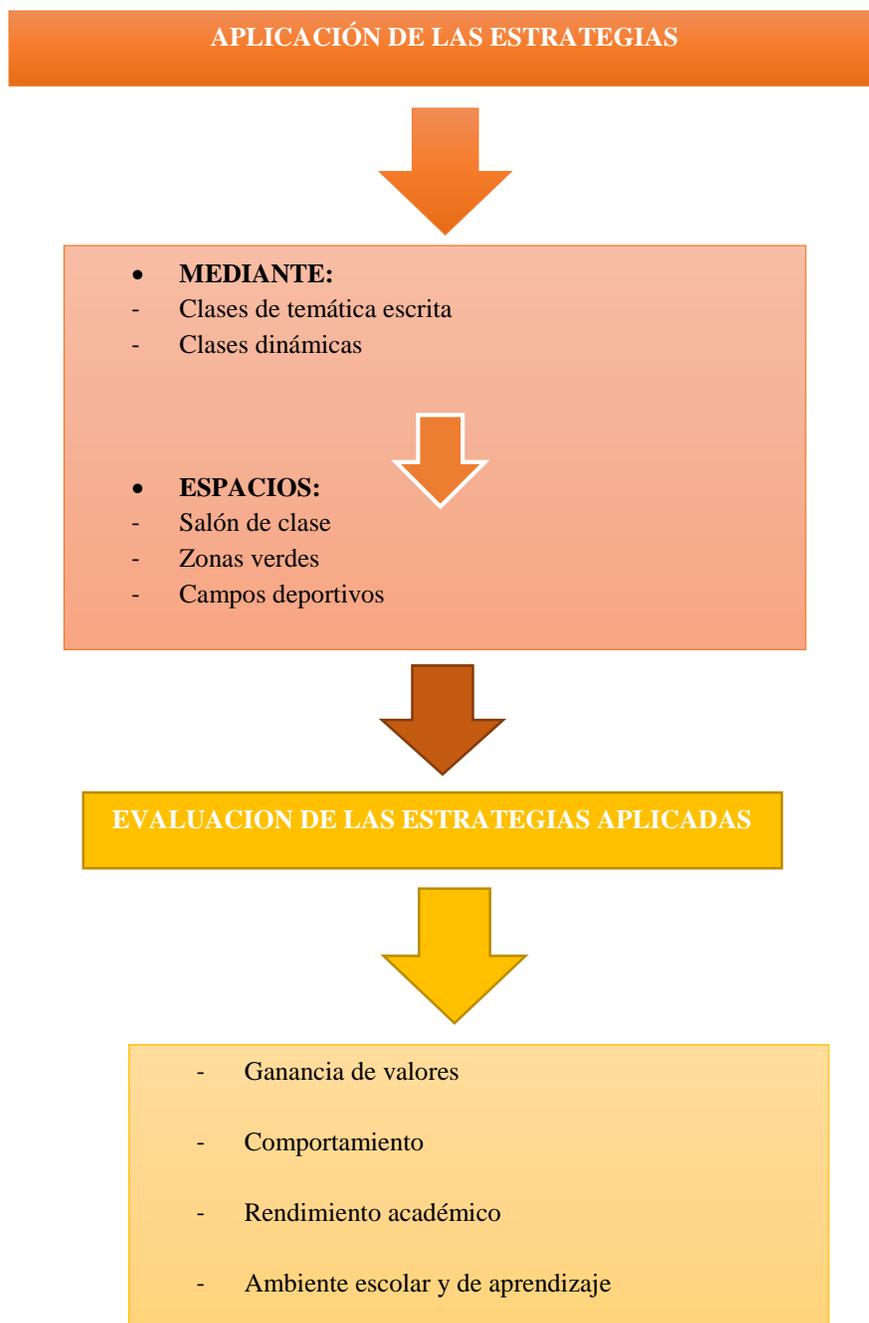
El segundo elemento es el diario de campo, el cual es utilizado por los investigadores para registrar los hechos potenciales a ser investigados, es una gran herramienta para sistematizar toda la información recogida para luego ser analizada. Este instrumento de recolección de la información sirve para guardar las reacciones del investigado durante la realización de alguna actividad previamente diseñada por el investigador; (revisar boceto en anexos del documento). El tercer mecanismo de recolección de la información es el taller, el cual sirve para vivenciar mediante actividades prácticas previamente diseñadas que cumplirán una finalidad en específico, dichas experiencias serán captadas mediante la observación participante por parte del investigador y que seguidamente será registrada en los diarios de campo a trabajar, para finalmente ser analizada toda la información recolectada y obtener los resultados y conclusiones de la intervención.

La estrategia de intervención es titulada: “jugando y recreando de valores me voy llenando”. La propuesta de intervención diseñada y mostrada a continuación, fue fundamentada tomando inicialmente como una herramienta pedagógica a la lúdica y que tiene como objetivo principal contribuir a la mejora significativa de la carencia de valores en los estudiantes en general, propendiendo a generar un beneficio notable en la institución educativa, por esta razón la propuesta se basa en el desarrollo de actividades lúdicas en tres aspectos importantes de la formación integral como lo son las habilidades deportivas, artísticas y sociales.

Con la aplicación de las actividades se quiere evidenciar el impacto que género en la carencia de valores y en aspectos comportamentales de los estudiantes, es por esto que es fundamental realizar actividades que complementen los núcleos temáticos de las asignaturas con otras que mejoren los ambientes escolares y mejoren notablemente las actitudes y comportamientos de la clase, es por esto que se organiza la propuesta de la siguiente manera para su aplicación.

Figura 1. Momentos de la intervención lúdica





Fuente: De la autora

La propuesta de intervención disciplinar mostrada anteriormente se divide en cuatro elementos indispensables para el correcto desarrollo de la misma; el primer elemento señalado es “observación y búsqueda de necesidades” el cual será desarrollado mediante un taller reflexivo sobre la importancia de los valores y los caracteres principales de comportamiento que se deben tener en diferentes escenarios como la escuela, la casa, la calle, entre otros y que son indispensables para el mejoramiento de la interacción social propendiendo a buscar un beneficio general para toda la comunidad. Seguidamente se hará una charla reflexiva donde se espera que los estudiantes participantes de la propuesta de intervención comprendan, analicen y se enfatizan en que es necesario un cambio conductual y comportamental para generar un sin número de beneficios, los cuales contribuirán al mejoramiento de la calidad educativa que reciben y el mejoramiento de los ambientes de aprendizaje donde se desenvuelven a diario. El segundo momento de la propuesta es titulado “diseño de estrategias lúdicas” el cual está subdividido en tres elementos principales; para el diseño de las estrategias lúdicas como herramienta para el mejoramiento de los valores en la escuela primaria se basa en el desarrollo de actividades indispensables para la formación integral como lo son la práctica de actividades deportivas, culturales y el desarrollo de habilidades sociales.

El primer elemento de las estrategias lúdicas titulado “soy un deportista” hace énfasis en el fortalecimiento de los valores a través de actividades deportivas desarrolladas en escenarios múltiples en la institución educativa. Las actividades programadas son voleibol y baloncesto las cuales cumplirán con la función de que los estudiantes aprendan a seguir un reglamento y a compartir en equipo así como la sana competencia; seguidamente se trabajaran dinámicas grupales de intereses en común como jornadas de aseo y limpieza, plantación de vegetación, caminatas por senderos naturales de aprendizaje transversal; y finalmente se hará intervención a

través de actividades recreativas que tengan como finalidad el afianzamiento de los valores que generen comprensión de los mismos y se comiencen a aplicar en los diferentes entornos donde se desarrollan los estudiantes. (Ver cuadro representativo a continuación.)

Figura 2. Estrategia lúdica Soy un deportista

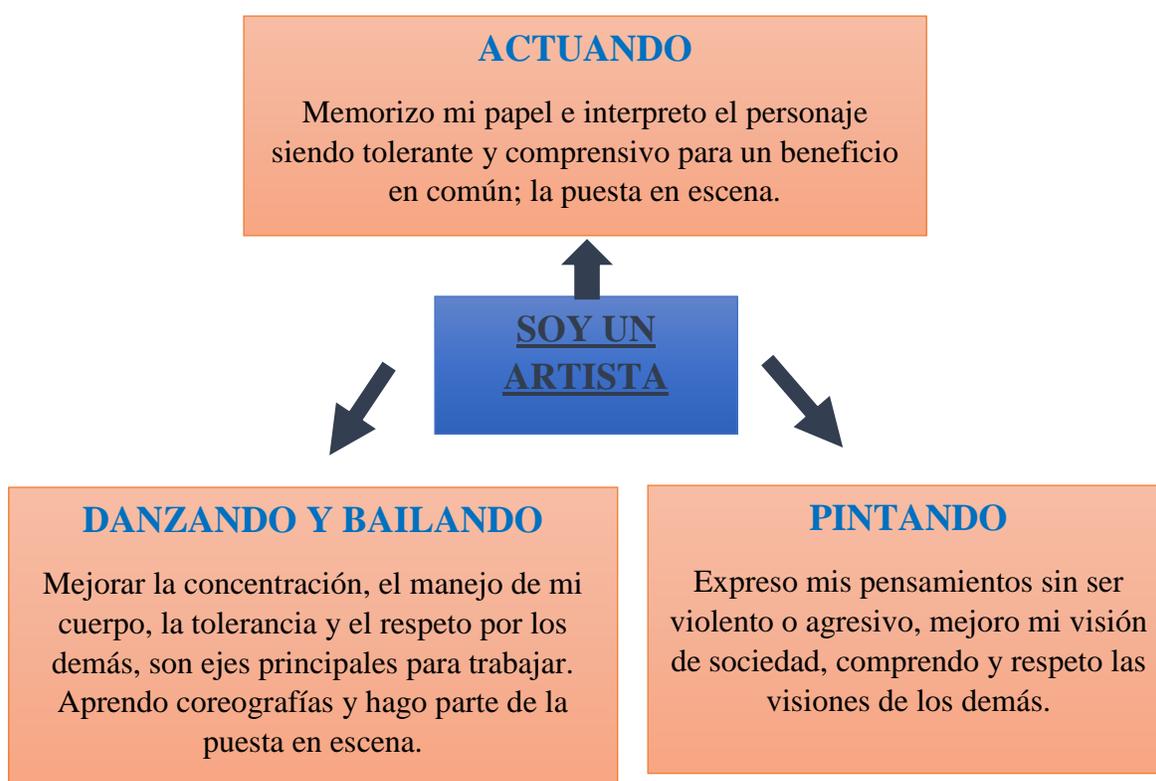


Fuente: Propia

El segundo elemento titulado “soy un artista” hace énfasis en todas las actividades de aprendizaje cultural y artístico; se desarrollaran actividades teatrales, de pintura y actividades dancísticas tanto folclóricas como modernas las cuales serán enfocadas al respeto por las expresiones y pensamientos de los demás generando empatía y comprensión por el trabajo ajeno. Con el desarrollo de las actividades propuestas los estudiantes aprenderán a manejar y mejorar la concentración, a expresar mejor sus ideas tanto mentalmente como motrizmente, al aprenderse

un personaje para ser interpretado en la obras de teatro, la memoria será fundamental para presentar de la mejor manera el acto así como el aprendizaje de las coreografías de las clases de danzas, generando un interés notorio por el aprendizaje de actividades culturales y artísticas que complementan su formación integral así como los valores y demás elementos necesarios para la ejecución y desarrollo de cada una de las actividades planteadas. (Ver cuadro representativo a continuación.)

Figura 3. Estrategia lúdica Soy un artista



Fuente: Propia

El tercer momento titulado “soy un buen ciudadano” hará referencia a las competencias ciudadanas que se deben tener y generar beneficio para la comunidad. Se desarrollara mediante dinámicas y ejercicios de roles donde cada estudiante tendrá las diferentes perspectivas frente a algún tema. Aprender a obedecer y acatar órdenes básicas será fundamental para el éxito de este

ítem; el correcto comportamiento y los valores que deben ser resaltados en áreas comunes de la institución será el objetivo principal de las actividades presentadas. Acrecentar y fortalecer el trabajo en equipo será indispensable para que se tenga un aprendizaje colaborativo y así mismo se pueda comprender la importancia de la autorreflexión por parte de los estudiantes y saber en qué nivel valórico se encuentran, mejorando la comprensión y empatía con los demás. (Ver cuadro representativo a continuación.)

Figura 4. Estrategia lúdica Soy un buen ciudadano



Fuente: de la autora

El tercer momento de la propuesta de intervención llamado “aplicación de estrategias” tratara de la importancia de los ambientes de aprendizaje donde sea desarrollada la propuesta; es importante tener espacios a menos y agradables para los estudiantes, que se sientan cómodos y

motivados para poder dar cumplimiento a sus funciones académicas. Algunas de las actividades serán desarrolladas en el salón de clases dando las herramientas necesarias para que se cumpla con el fortalecimiento de los valores con el desarrollo de las actividades lúdicas. Los espacios donde se hará intervención serán los salones de clase, zonas verdes, escenarios deportivos, restaurante escolar, entre otros, que serán importantes para motivar y dar recursos a los estudiantes y puedan obtener resultados positivos al finalizar la aplicación de las actividades lúdicas.

El cuarto y último elemento del plan de ruta de la propuesta de intervención es llamado “evaluación de las estrategias aplicadas” el cual será evidenciado mediante observaciones participantes identificando elementos cualitativos que mejoraron a través del desarrollo de las actividades lúdicas; con la aplicación de cada taller será registrado el cambio o la recepción de los contenidos desarrollados por los estudiantes, cada taller hace énfasis en el desarrollo de los valores y en el fortalecimiento de las relaciones interpersonales y comportamentales en la escuela que serán analizadas en cuatro factores que nos dirán si las actividades lúdicas tuvieron trascendencia sobre la falencia de valores y que se espera que sea positiva por el contenido de las actividades a desarrollar.

Los elementos a tener en cuenta para verificar el correcto desarrollo de las actividades lúdicas y su trascendencia son la ganancia de valores, caracteres comportamentales, ambiente escolar y de aprendizaje y por ultimo un carácter general, es el cambio comportamental y el fortalecimiento de los valores que contribuyen al mejoramiento del rendimiento académico que será evidenciado por el docente con el transcurso del año escolar.

Finalmente esta propuesta de intervención disciplinar servirá para evidenciar que mediante la aplicación de actividades lúdicas y el mejoramiento de los ambientes de aprendizaje se pueden fortalecer los valores mediante actividades que abarcan el desarrollo de habilidades deportivas, artísticas y sociales que sin duda alguna contribuirán al mejoramiento de la problemática planteada sino que servirán para mejorar la integralidad de los estudiantes y pondrá el reto al docente a mejorar cada día los procesos pedagógicos que se aplican y se trabajan en el diario vivir de la escuela primaria, el juego y la lúdica son indispensables y generan un sin número de beneficios que serán puestos en práctica en el desenvolvimiento de cada uno de los estudiantes en sus respectivas actividades que desarrollen y mejoren su calidad de vida y a la vez el de su comunidad. Los tres talleres aplicados, serán interactivos donde se describirá la finalidad de cada uno de ellos así como las actividades y ejercicios a trabajar, la metodología a seguir y otros elementos que deben ser registrados para que cada uno de ellos cumpla su función la cual es dotar de valores a los estudiantes, generando beneficios para toda la comunidad educativa.

Como conclusión podemos afirmar que el que hacer docente es un trabajo de constante actualización para poder llenar a los estudiantes con las herramientas necesarias para afrontar las dificultades y retos de la vida cotidiana. La aplicación de nuevos métodos y estrategias es de vital importancia para ir dándole el contexto necesario a los procesos educativos con el pasar del tiempo.

Esta propuesta de intervención disciplinar favorece al mejoramiento de los valores en estudiantes de básica primaria al desarrollar un cierto número de actividades lúdicas diseñadas especialmente para suplir la necesidad encontrada. Además cumple con la función de generar

mejores ambientes de aprendizaje que mejoren la calidad escolar generando un gran beneficio para toda la comunidad educativa en general.

Las actividades lúdicas son indispensables en la escuela primaria ya que son las que motivan y generan el complemento adecuado para conseguir la llamada educación integral, la cual debe fortalecer no solo procesos académicos sino otros como artísticos, culturales y deportivos.

El fortalecimiento de valores trae consigo un sin número de beneficios que se verán reflejados en el rendimiento académico. Hacerlo de una manera agradable y llamativa para los estudiantes será la labor del docente que tendrá que proponer estrategias diferentes que contribuyan al acrecentamiento de los valores.

Es importante desarrollar este tipo de propuestas de intervención ya que propenden al mejoramiento de una debilidad encontrada siendo trabajada mediante un proceso riguroso de aplicación de actividades y de evaluación y análisis de comportamientos que tendrán que ser positivos para demostrar la eficiencia de la aplicación del programa y su importancia para ser aplicado.

A manera de recomendación se sugiere tener más presente las actividades lúdicas y poder desarrollar los contenidos temáticos y curriculares con un mejor ambiente que genera motivación en los estudiantes y generara beneficios para la comunidad educativa. Las actividades lúdicas no se tienen que ver como una pérdida de tiempo sino como una herramienta que facilita el aprendizaje de los estudiantes y que deben ser acrecentadas por todos los docentes y así mejorar los ambientes de aprendizaje y por ende la calidad educativa.

## Lista de Referencia

- Díaz, y. (2015) Incidencia de la lúdica en los procesos de formación para una sana convivencia escolar en los estudiantes de 4° grado de la institución educativa fe y alegría Santo Domingo sabio. Colombia. Fundación universitaria los libertadores.
- Díaz, F. y Hernández, G. (2002). Estrategias docentes para un aprendizaje significativo: una interpretación constructivista. Mc Graw Hill. México.
- García, A. (2016) Estrategias lúdicas para hacer del tiempo libre un espacio de formación en valores. Colombia Fundación universitaria los libertadores.
- Gallo, L. (2017) Una didáctica per formativa para educar (desde) el cuerpo. Revista Brasileira de Ciências do Esporte. Volume 39, Issue 2, April–June 2017, Pages 199-205.
- Niño, Y; Cogollo, A; Sierra, A. (2015) una apuesta lúdica para disminuir la agresividad en los niños y niñas. Colombia Fundación universitaria los libertadores.
- Izquierdo, C (2003). Valores de Cada Día. Venezuela. Ediciones San Pablo
- Jiménez, M. (2004). Jugar: la forma más divertida de educar. España. Ediciones Palabra. S.A.
- Ramos, M. G. (2000). Para Educar en Valores. Teoría y Práctica. Valencia-Venezuela. Editorial El Viaje del Pez. Dirección de Medios y Publicaciones. Universidad de Carabobo.

## ANEXOS 1.

### Taller soy un buen ciudadano

<b>FUNDACION UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES</b> <b>ESPECIALIZACION EN PEDAGOGIA DE LA LUDICA</b> <b>DIARIO DE CAMPO</b>
<b>1. PROBLEMA A RESOLVER: FALTA DE VALORES</b>
<b>2. COMPETENCIAS A FORMAR EN EL SABER, SABER HACER Y SABER SER:</b> <b>3. NIVEL DE APLICACIÓN (Grado): TERCERO</b>

### PLAN DE CLASE

#### 4. Identificación:

- Asignatura: CIENCIAS SOCIALES
- Tema: CIUDADANIA
- Fecha: \_\_\_\_\_

#### 5. COMPETENCIAS A FORMAR EN EL SABER, SABER HACER Y SABER SER:

Categorías Dimensión	Criterios desempeño a evaluar	Temas esenciales de cada criterio a evaluar
SABER	Valores y civismo	Competencias ciudadanas
SABER HACER	Distinguir las cualidades de un buen ciudadano	
SABER SER	comportamiento	Respeto, compañerismo

6. PROCESO METODOLOGICO DE LA CLASE:		
FASES DE LA CLASE	TRANSVERSALIDAD	DESARROLLO DE ACTIVIDADES
INICIAL	VALORES	Charla reflexiva sobre la importancia de los valores. Video reflexivo
CENTRAL		Se desarrollara un juego de roles donde cada estudiante tendrá que ponerse en el papel de los demás. El juego se llama: MI VECINDAD, consiste en un juego de roles variados donde cada personaje actuara sin generar controversia a la comunidad, se quiere rotar los personajes para tener diferentes perspectivas.
FINAL		En el aula de clase se generara una reflexión indicando la importancia de los valores y el civismo.

### 7. OBSERVACIONES:

---



---



---



---



---

## ANEXOS 2.

### Taller soy un artista

<b>FUNDACION UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES</b> <b>ESPECIALIZACION EN PEDAGOGIA DE LA LUDICA</b> <b>DIARIO DE CAMPO</b>
<b>1. PROBLEMA A RESOLVER: FALTA DE VALORES</b>
<b>2. COMPETENCIAS A FORMAR EN EL SABER, SABER HACER Y SABER SER:</b> <b>3. NIVEL DE APLICACIÓN (Grado): TERCERO</b>

### PLAN DE CLASE

#### 4. Identificación:

- Asignatura: EDUCACION ARTISTICA
- Tema: DANZAS
- Fecha: \_\_\_\_\_

#### 5. COMPETENCIAS A FORMAR EN EL SABER, SABER HACER Y SABER SER:

Categorías Dimensión	Criterios desempeño a evaluar	Temas esenciales de cada criterio a evaluar
SABER	Valores y civismo	Competencias ciudadanas
SABER HACER	Respetar y aceptar las expresiones ajenas.	Ejecución de una coreografía

SABER SER	comportamiento	Respeto, compañerismo
<b>6. PROCESO METODOLOGICO DE LA CLASE:</b>		
FASES DE LA CLASE	TRANSVERSALIDAD	DESARROLLO DE ACTIVIDADES
INICIAL	VALORES	Se realizara la explicación de un ritmo folclórico. Identificando sus tradiciones y vestuario a utilizar.
CENTRAL		Se realizara un montaje coreográfico donde cada estudiante tenga que aportar una idea a la puesta en escena final. Serán tolerantes y se resaltara el trabajo colaborativo.
FINAL		Se expondrán las experiencias del trabajo desarrollado y se mostrara el trabajo desarrollado en la puesta en escena.

**7. OBSERVACIONES:**


---



---



---



---



---

### ANEXOS 3.

#### Taller soy deportista

<b>FUNDACION UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES</b> <b>ESPECIALIZACION EN PEDAGOGIA DE LA LUDICA</b> <b>DIARIO DE CAMPO</b>
<b>1. PROBLEMA A RESOLVER: FALTA DE VALORES</b>
<b>2. COMPETENCIAS A FORMAR EN EL SABER, SABER HACER Y SABER SER:</b> <b>3. NIVEL DE APLICACIÓN (Grado): TERCERO</b>

#### PLAN DE CLASE

##### 4. Identificación:

- Asignatura: EDUCACION FISICA
- Tema: VALORES DEPORTIVOS
- Fecha: \_\_\_\_\_

##### 5. COMPETENCIAS A FORMAR EN EL SABER, SABER HACER Y SABER SER:

Categorías Dimensión	Criterios desempeño a evaluar	Temas esenciales de cada criterio a evaluar
SABER	Valores y deporte reglamentación	compromiso
SABER HACER	Ejecución y dinamismo del deporte seleccionado	Desempeño deportivo Elementos cualitativos de la actividad

SABER SER	Comportamiento. compañerismo	Respeto, compañerismo, animo, comprensión.
<b>6. PROCESO METODOLOGICO DE LA CLASE:</b>		
FASES DE LA CLASE	TRANSVERSALIDAD	DESARROLLO DE ACTIVIDADES
INICIAL	VALORES	Explicación del deporte a desarrollar y de la finalidad del ejercicio.
CENTRAL		En equipos se intentara ejecutar el deporte seleccionado destacando el trabajo en equipo y la comprensión por las habilidades de los demás. El cumplimiento del reglamento será el éxito del ejercicio.
FINAL		Se jugara un encuentro deportivo donde se pondrá en práctica cada uno de los elementos desarrollados resaltando los valores como eje principal del evento.

**7. OBSERVACIONES:**


---



---



---



---



---