

**Estrategia lúdica pedagógica: La lúdica, mi camino al emprendimiento.**

*“Para incentivar el espíritu emprendedor de los estudiantes de grado sexto de las instituciones educativas Domingo Savio y El Carmen del municipio de Guasca”*

**Alexander Santos Gutiérrez.**

**Fredy Sneider Cifuentes Cárdenas**

**Trabajo presentado para optar al título de especialista en Pedagogía de la lúdica**

**Directora:**

**María Victoria Rodríguez Pérez a cargo del curso Seminario de proyectos pedagógicos**

**Doctora en educación**

**Facultad de Ciencias Humanas y Sociales**

**Fundación Universitaria Los Libertadores**

**Bogotá, noviembre de 2020**

## Resumen

La presente propuesta está planteada y fundamentada según la experiencia tenida durante el desarrollo de nuestras actividades académicas como docentes de las instituciones educativas donde laboramos. Desde el perfil profesional como licenciados en educación física, recreación y deporte y ahora con la realización de la especialidad en pedagogía de la lúdica; nos surge la idea de diseñar una propuesta donde se muestre la LUDICA Y EL JUEGO como herramienta fundamental en el proceso de generar y despertar hábitos de emprendimiento en estudiante desde los primeros años de la secundaria.

Este trabajo comienza con la focalización de un grupo de alumnos del grado sexto de las Instituciones Educativas Departamentales El Carmen y Domingo Savio del municipio de Guasca. Tomamos este grupo de estudiantes ya que vemos como los alumnos durante su transición escolar de primaria a bachillerato presentan cambios en su manera de actuar dejando a un lado esa espontaneidad y dinamismo presentados en los primeros años de estudio. El plan de acción se basa una serie de actividades de carácter lúdico recreativo que se incorporaran al plan de área de educación física y que se realizan periódicamente con su respectiva planificación y evaluación. Su propósito no es más que despertar el espíritu emprendedor en los educandos mediante las experiencias significativas de la lúdica y el juego. En los últimos tiempos vemos como mediante parques temáticos como divercity, granjas integrales o deportes extremos que son prácticamente un juego, las personas aprenden y se divierten en una misma situación. Por ultimo esperamos que después de poner en práctica nuestra propuesta se observe un cambio positivo en los niños y despierte en ellos un interés por emprender y proyectarse hacia el futuro.

**Palabras clave:** lúdica, emprendimiento, proyección, habilidades.

**Abstract.**

This proposal is raised up and based on the experience we had during the development of our academic activities as teachers of the public educational institutions where we work. From our professional profile as graduates at physical education, recreation, and sports and now with the completion of the specialty at the pedagogy of play; we got the idea of designing a proposal where LUDICA is shown as a fundamental tool in the process of generating and awakening entrepreneurial habits in students from the early years of high school.

**Keywords:** playful, entrepreneurship, projection, skills.

## Contenido

<b>1. PUNTO DE PARTIDA.</b> .....	5
<b>1.1. Planteamiento del problema.</b> .....	5
<b>1.2. Pregunta problematizadora.</b> .....	7
<b>1.3. Objetivos</b> .....	7
<b>1.3.1. Objetivo General.</b> .....	7
<b>1.3.2. Objetivos específicos.</b> .....	7
<b>1.4. Justificación.</b> .....	8
<b>2. MARCO TEÓRICO – REFERENCIAL.</b> .....	9
<b>2.1. Antecedentes Investigativos.</b> .....	9
<b>2.1.1. Antecedentes Internacionales.</b> .....	9
<b>2.1.2. Antecedentes Nacionales.</b> .....	10
<b>2.2. Marco Teórico</b> .....	12
<b>3. RUTA METODOLÓGICA.</b> .....	22
<b>3.1. Enfoque y tipo de investigación.</b> .....	22
<b>3.2. Línea de investigación institucional.</b> .....	23
<b>3.3. Población y muestra.</b> .....	24
<b>3.4 Instrumentos de investigación</b> .....	24
<b>4. ESTRATEGIA DE INTERVENCIÓN.</b> .....	26
<b>5. Conclusiones.</b> .....	33
Referencias .....	35
<b>ANEXOS.</b> .....	37

*“La educación Inicial es la educación que el niño recibe en sus primeros años de vida (0-6), ésta es una etapa muy importante en el desarrollo del niño, ya que se influyen el desarrollo de habilidades físicas y/o psicológicas, fomentar su creatividad, se le enseña a ser autónomo y auténtico; aspectos que servirán para abrirse en el mundo por sí solo. Para ello, a lo largo de la historia, hubo autores como Jean Piaget, Vygotsky, Freud, Froebel, Montessori que desarrollaron teorías psicológicas y pedagógicas que han permitido entender cómo piensan los niños, cómo aprenden, su razonamiento e inteligencia” y sus procesos de transformación cognitiva a través del desarrollo físico y emocional. (CEDENO RAMIREZ, STEFANY , pág. 18)*

## **1. PUNTO DE PARTIDA.**

### **1.1.Planteamiento del problema.**

El Municipio de Guasca pertenece a la región del Guavio del departamento de Cundinamarca, se encuentra ubicado a 42 kms de la ciudad de Bogotá. Por su ubicación privilegiada, se ha posicionado como un municipio estratégico para la región central del país. Guasca, se constituye por sus dinámicas ambientales, económicas, de mercado de tierras y de intercambio migratorio en un municipio atractivo para diferentes sectores económicos e institucionales. Resultado de estos procesos, en los últimos 15 años el municipio ofrece un espectro de oportunidades a nivel académico, productivo y laboral.

De modo que las Administraciones Municipales han enfocado algunos esfuerzos para fortalecer y fomentar la cultura del emprendimiento a través de proyectos productivos en la población adolescente y joven. En esta misma línea, las instituciones educativas han procurado ligar

sus proyectos educativos con la posibilidad de potenciar a sus estudiantes hacia proyectos productivos propios y situados en el municipio.

Ante la dificultad y el espectro de oportunidad que significa proponer un proyecto productivo propio para la población adolescente y joven en el municipio, se identifica que muchas de estas opciones al parecer no son aprovechadas por los propios habitantes, perdiendo el gran potencial con que cuenta el municipio para generar empresa.

Desde la perspectiva de la práctica docente en el municipio, se ha observado que los estudiantes que están por culminar y/o terminan sus estudios de media académica o técnica, tienen dificultades en la proyección de un horizonte vinculado a la generación, planteamiento o visualización de acciones encaminadas al despliegue de su capacidad creativa sobre la realidad territorial y así se ponga en práctica acciones que busquen aplicar competencias básicas, laborales, ciudadanas para vincularse al sector productivo de la región y el país.

Para abordar este problema, hemos focalizado a los estudiantes de grado sexto de dos instituciones educativas oficiales del municipio, una rural y otra urbana, con el propósito de proponer una estrategia lúdico-pedagógica que procure transversalizar lo académico y acompañe a los estudiantes en el proceso de visualizar posibilidades y estrategias para delinear y posteriormente fortalecer su proyecto de vida. De esta manera, se pretende que, desde grado sexto - tanto en el sector urbano como rural – con la propuesta lúdico-pedagógica se acompañe a los estudiantes en el proceso de despertar y fortalecer su espíritu emprendedor. Esta propuesta nos conduce a recoger algunos procesos adelantados en todo el proceso educativo-institucional en habilidades comunicativas, sociales y capacidad de liderazgo, a través de las diferentes actividades y proyectos desarrollados por los docentes. Nos resulta importante señalar que según nuestra experiencia aprendimos a identificar que si estas habilidades se mantuviesen o fortalecieran, el estudiante

contaría con mayores elementos o herramientas que le permitirán generar, proyectar e implementar acciones de emprendimiento al culminar sus estudios de bachillerato, lo cual llevaría al desarrollo de un proyecto de vida más consolidado.

## **1.2. Pregunta problematizadora.**

La pregunta que orientará la investigación es:

¿Cómo se podría estimular y potenciar un espíritu emprendedor en los estudiantes de grado sexto de las instituciones educativas oficiales de Guasca?

## **1.3. Objetivos**

### **1.3.1. Objetivo General.**

Diseñar una estrategia lúdico-pedagógica que posibilite incentivar el espíritu emprendedor de los estudiantes de grado sexto de las instituciones educativas Domingo Savio y El Carmen del municipio de Guasca

### **1.3.2. Objetivos específicos.**

- Identificar experiencias significativas que se puedan incorporar a la estrategia lúdico-pedagógica a partir de la práctica docente situada en el municipio.
- Proponer un plan de trabajo que considere acciones encaminadas a incentivar y fortalecer el proyecto de vida en los estudiantes de grado sexto.
- Implementar un plan de trabajo que facilite un acompañamiento adecuado a los estudiantes de grado sexto en el proceso de proyección de un espíritu creativo y emprendedor.

#### **1.4. Justificación.**

Es notable como los estudiantes de último año de bachillerato carecen de ideas o iniciativa o no evidencian un espíritu emprendedor que muchas veces, los lleve a fortalecer sus proyectos y calidad de vida, además de complementar y explorar otras dimensiones que hacen parte de su desarrollo humano.

Teniendo en cuenta lo anterior se observa como dentro del desarrollo de nuestras actividades pedagógicas, el alumno en muy pocas ocasiones encuentra un motivo para crear un verdadero y ambicioso proyecto de vida que mejore sus condiciones, tanto a nivel económico como social e intelectual. Si bien es cierto ellos saben y conocen de muchos ejemplos de jóvenes emprendedores que lograron salir adelante y son destacados actualmente, pero aun así, continúan pensando de la misma manera.

Se consideraría una gran fortaleza si la juventud del municipio afianza los lazos de identidad y sentido de pertenencia con este, para tenerlo como referente y una gran oportunidad de crecimiento personal y laboral, gracias a todo lo que ofrece por sus características geográficas, climáticas y sobre todo ambientales. En muchas ocasiones personas ajenas al territorio si aprovechan todas estas ventajas y con grandes ideas generan empresa en Guasca.

Es muy importante que los estudiantes desde grado sexto reconozcan, comprendan y den relevancia a las ventajas que tiene ser una persona que genere empresa y sus beneficios como: ser su propio jefe, trabajar en lo que se quiere, generación de mayores ingresos, conocer y relacionarse con nuevas personas, obtener mayor satisfacción personal y convertirse en una persona exitosa; con el propósito de ser tenidas en cuenta a medida que van ejecutando sus proyectos de vida.

También se debe tener en cuenta que hay posturas en la que el emprendimiento puede ser un proceso innovador, una actividad que no se limita a la realización de productos, sino que se coloca

en un proceso mucho más cognitivo de concepción, diseño y creación de valor ((Avenier & Schmitt, 2010).

La importancia de este proyecto radica, entonces, en el impacto social que se puede generar en un futuro para el municipio ya que la estrategia podrá canalizar procedimientos, talento humano, recurso económico, sistema de información y proyecciones.

## **2. MARCO TEÓRICO – REFERENCIAL.**

### **2.1. Antecedentes Investigativos.**

Con el ánimo de tener mayores referentes e información que puedan tenerse en cuenta en el planteamiento, construcción y desarrollo de este PID relacionado con la lúdica y el emprendimiento enfocado a estudiantes de grado sexto de las instituciones educativas del municipio de Guasca (Cundinamarca), a continuación, se citan investigaciones realizadas en los contextos nacional (2) e internacional (1) afines a la propuesta planteada es este trabajo.

#### **2.1.1. Antecedentes Internacionales.**

(Olivares Cardoza, S. J., 2017)El juego social como instrumento para el desarrollo de habilidades sociales en niños de tercer grado de primaria de la institución educativa San Juan Bautista de Catacaos-Piura (Perú). El anterior proyecto tiene como propósito desarrollar el aspecto social del niño para favorecer su interacción dentro y fuera del aula. Esta investigación plantea la aplicación de un programa de juegos sociales que mejoran el desarrollo de las habilidades sociales y la interacción entre los estudiantes brindando un espacio de creación adecuada y en caminata a una correcta convivencia escolar. Dicho trabajo de investigación fue aplicado a niños y niñas de una institución educativa en la localidad de Catacaos, Provincia de Piura, Republica del Perú. Por lo

anterior se planteó un objetivo general que buscaba generar el desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas de tercer grado de primaria de la institución educativa San Juan Bautista, utilizando el juego social como estrategia educativa. Por otra parte, se plantea ¿Cómo a través del juego social se facilita la adquisición de habilidades sociales básicas en los niños de la mencionada institución?

De acuerdo a lo anterior se llega a la conclusión que todas las estrategias utilizadas en dicho proyecto como son: escuchar y seguir instrucciones, expresar sentimientos y saludar, son herramientas muy efectivas en la solución de la problemática planteada. Es importante resaltar que la interacción entre los compañeros en el aula a través de la práctica de estas habilidades se mejoró notablemente.

### **2.1.2. Antecedentes Nacionales.**

(Castañeda Navarro, J. V., (2019))Propuesta pedagógica para la construcción de proyecto de vida para estudiantes de 9°, 10° y 11° del colegio Atanasio Girardot IED. Esta investigación tiene como finalidad realizar un estudio que enfoque a los estudiantes de los grado mencionados en la construcción de un proyecto de vida acorde con las necesidades de profesiones y emprendimiento necesarias para el futuro que vayan de la mano con los diferentes intereses, capacidades y habilidades de los jóvenes de esta institución educativa. Para el desarrollo del mismo se aplicaron una serie de instrumentos que arrojaron información acerca de los intereses profesionales de los estudiantes, así como de las competencias que les permitan construir un proyecto de vida y de igual manera permitiera determinar la pertinencia del programa de formación profesional implementado por el colegio ubicado en la ciudad de Bogotá localidad Antonio Nariño. Teniendo en cuenta lo anterior se formuló el objetivo general de plantear una propuesta pedagógica para la construcción de

un proyecto de vida para estudiantes de 9°, 10° y 11° del Colegio Atanasio Girardot I.E.D., que responda a las necesidades de profesiones y emprendimiento requeridas para el futuro.

Con base en lo anterior y sintetizando las conclusiones de la investigación se puede mencionar: interés de los estudiantes por tomar rutas fáciles y cortas para alcanzar la independencia personal y económica, que no les implique someterse al tiempo y adquisición de préstamos, sino por el contrario puedan desarrollar su propio negocio o dar continuidad al construido por sus padres, necesidad de un cambio de actitud para que asuman con responsabilidad sus propias vidas y decisiones, también permitió reconocer cómo la labor del docente es fundamental donde se aprovechen las habilidades, características y particularidades propias de cada estudiante y por último dejó elementos para determinar que el programa de formación profesional recibido por parte del colegio, no fue pertinente para sus vidas, pues tuvieron que salir a enfrentarse con realidades no imaginadas desde el entorno educativo.

(Díaz Chasoy, A. V., & Gómez Masmela, S. M., (2017).)Una propuesta basada en las artes para el desarrollo y el fortalecimiento de habilidades de emprendimiento y el aprovechamiento del tiempo libre. ((Hernández, Fernández y Baptista, 2014) Este trabajo tiene como base las artes para el desarrollo y el fortalecimiento de habilidades de emprendimiento y el aprovechamiento del tiempo libre, para jóvenes de población vulnerable de los barrios las Acacias, la Hojarasca y Cantabria del municipio de Jamundí (Valle), mediante la realización de talleres con actividades que les permita visionar y desarrollar propuesta innovadoras desde su contexto social. Se formuló la siguiente pregunta problematizadora ¿La implementación de una propuesta pedagógica basada en el arte aporta al desarrollo de habilidades y fortalecimiento de emprendimiento y aprovechamiento del tiempo libre en los jóvenes de los barrios las Acacias, Cantabria y la Hojarasca? y el objetivo general planteado fue el de establecer la pertinencia de la implementación de una propuesta

pedagógica basada en el arte como aporte al desarrollo de habilidades y fortalecimiento de emprendimiento y el aprovechamiento del tiempo libre en los jóvenes de los barrios las Acacias, Cantabria y la Hojarasca.

Como conclusión de la propuesta se obtuvo información para realizar talleres con diversas actividades que fortalezcan en cada uno de los jóvenes sus habilidades, competencias y destrezas en el tiempo libre a través de iniciativas de emprendimiento con enfoque artístico que no solamente aporten a nivel individual sino también en el aspecto comunitario, si se tiene en cuenta que además de generarse un impacto social también se deja abierta la posibilidad de que participen las personas que quieran aportar a la juventud en su proceso de formación artística para forjar una visión empresarial.

## **2.2. Marco Teórico**

### **EL CONSTRUCTIVISMO.**

Cuando hablamos de constructivismo en todas sus dimensiones siempre tendremos como referencia lo mencionado por su principal exponente el filósofo ruso Lev Semionovich Vygotsky (1896-1943) (Santivañez Limas, Vicente, págs. 144-146) quien resalta algo muy importante sobre el Constructivismo Social como un aporte grande al proceso formativo del individuo desde su propio conocimiento hasta todo lo adquirido de acuerdo al entorno social en que se encuentre. El aporte que hace este reconocido filósofo toma como punto de partida el conocimiento del individuo como el resultado del proceso histórico y social, donde el lenguaje desempeña un papel esencial, ya que si no existiera este mecanismo de comunicación sería algo casi que imposible. Algo que se resalta muy bien es que el conocimiento es un proceso de interacción entre el sujeto y el mundo que lo rodea tanto en lo social como en lo cultural. Del mismo modo hace referencia a una negación

absoluta que el aprendizaje es una acumulación de información para luego repetirla o responderla de una manera mecánica de acuerdo a la circunstancia. Por lo anterior podemos afirmar que el constructivismo y más exactamente el Constructivismo Social es una forma de interactuar con el mundo que nos rodea buscando construir conocimiento de acuerdo al momento y las diferentes necesidades. Lev Vygotsky no niega la importancia del aprendizaje asociativo, pero lo considera claramente insuficiente, ya que el individuo se ubica en el contexto y toma lo que más le interese en el momento de recibir la información.

Por otra parte, aparecen los postulados propuestos por Jean Piaget (1896-1980) desde la psicología o constructivismo psicológico si se puede llamar así.

El constructivismo es una posición compartida por diferentes tendencias de la investigación psicológica y educativa. Entre ellas se encuentran las teorías de Jean Piaget (1952) el constructivismo desde lo cognitivo para Piaget es un proceso de modificaciones desde estructuras simples hasta las más complejas. Dentro de esto el individuo va realizando cambios y se acomoda de acuerdo a los diferentes esquemas.

Dentro de este contexto el constructivismo es un mecanismo de aprendizaje completamente activo ya que una persona aprende algo nuevo lo incorpora a sus propias experiencias y del mismo modo a sus propias estructuras mentales.

Complementando de acuerdo al interés y objetivo de esta propuesta de intervención disciplinar se toma como referencia a (Limas, V. S., 2000, págs. 138-146) en el libro La didáctica, el constructivismo y su aplicación en el aula; menciona los fundamentos que deben tomarse en cuenta para aplicar el constructivismo en el aula desarrollando metodologías cognitivas:

1. El educando es el centro del proceso.

El educando es el protagonista del proceso enseñanza-aprendizaje, alrededor de él gira toda la acción educativa.

2. El educador constructivista – mediador.

Según esta afirmación, el educador es el mediador entre el potencial de aprendizaje del educando y el aprendizaje.

3. Todo aprendizaje nace de la necesidad.

Los aprendizajes más significativos deben ser propiciados por los docentes mediante la creación de situaciones de aprendizaje donde el educando se sienta interesado y curioso por descubrir con espontaneidad y placer; estará ligado a la solución de problemas de la vida del educando.

4. La actividad es aliada al aprendizaje.

Si la actividad, la práctica o la indagación provocan placer, qué mejor que los aprendizajes se hagan en forma de acción, de actividades, de experiencias novedosas, curiosas, atractivas, interesantes y sencillas.

5. El educando construye sus propios saberes.

Para ello, se requiere que el docente haga uso de metodologías que lleven al educando a inferir, deducir, formular hipótesis, razonar, reflexionar y observar; se trata que el docente se preocupe por estimular a los educandos para que expresen sus ideas, experiencias, y sentimientos, trabajen en grupos, investiguen, experimenten, hagan preguntas, razonen, analicen, practiquen buenos hábitos...es decir, que aprendan a aprender.

6. El error es constructivo.

Dejemos que nuestros educandos se equivoquen y que sean ellos mismos los que se autocorrijan, ello se logra evitando darles respuestas a sus preguntas, que ellos mismos encuentren sus respuestas o la verdad por sus propios medios.

## 7. La elevación de la autoestima.

La autoestima es la actitud valorativa hacia uno mismo, la cual se va formando gracias a la interrelación con las personas que le rodean y que le van a permitir adaptarse a su medio social teniendo en cuenta cuatro ejes que son:

Aceptación de sí mismo

Autonomía

Expresión afectiva

Consideración por el otro

## 8. El aula es la comunidad.

El aula no es sólo las cuatro paredes de la escuela o la universidad, sino toda la comunidad, en donde los educandos realmente pueden vivir las experiencias significativas que requieran para lograr competencias.

## 9. El rescate del rol primigenio del docente.

En un paradigma cognitivo el rol del docente ha de ser el de facilitador, mediador, el que escucha a sus educandos y se interesa por conocerlos a fin de atender sus necesidades de aprendizaje.

Otro personaje que realiza un gran aporte dentro de la psicología constructivista es David Ausubel (1918 – 2008), quien a través del aprendizaje significativo muestra una amplia guía cómo el alumno elabora su propia enseñanza a partir de su conocimiento propio. Por lo anterior en la teoría de Ausubel, lo fundamental en el proceso educativo se basa en indagar ¿Qué sabe el estudiante? Y así tener una amplia lógica de su manera de pensar y por ende su manera de actuar. Según Ausubel el verdadero conocimiento surge cuando los nuevos contenidos poseen un verdadero y significativo aporte a lo que ya se tiene o se conoce; pero es importante aclarar que

siempre deben estar enlazados o conectados los nuevos conocimientos con los anteriores. Por ningún motivo el conocimiento nuevo debe verse repetitivo memorizado o mecanizado ya que de esta forma podría tornarse monótono y el estudiante poco a poco perdería el interés por la temática.

### **LA LÚDICA.**

Si bien es cierto el concepto que se tiene como lúdica es muy amplio en este caso tomamos lo propuesto por (Miriam Sepúlveda, 2014) *“la lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer la convivencia escolar”*. *Lúdica pedagógica, (21), 163 – 174.*

En este momento presenta la lúdica como una actividad complementaria en el desarrollo del ser humano la cual da sentido a la vida y lo enriquece diariamente, allí se muestra como el individuo a través de su evolución busca mediante la lúdica una forma de satisfacer sus necesidades colocándole un toque de alegría y motivación a todo lo que hace en búsqueda de su bienestar o estabilidad emocional, social y física.

La lúdica adorna la vida, la complementa como una función biológica para vivir en comunidad y tiene un significado y valor expresivo al igual que conexiones espirituales y sociales. Todo esto se resume en una función cultural. ((Huizinga, 2005, pág. 26).

(Motta, 2004, pág. 23) Plantea “la lúdica es el procedimiento pedagógico en sí mismo. La metodología lúdica existe antes de saber que el profesor la va a proporcionar, la metodología lúdica genera espacios y tiempos lúdicos, provoca interacción y situaciones lúdicas” la lúdica se caracteriza por ser un medio que resalta la satisfacción personal.

Para (Torres, 2004) la lúdica 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. Para este caso es importante que sin importar las diferentes condiciones el docente

desarrolle mediante la actividad lúdica una estrategia pedagógica respondiendo a las diferentes necesidades.

Mediante la lúdica que nos lleva a dar un sentido de juego a la vida vemos como se busca una armonía y valor de felicidad en las diferentes etapas de nuestro proceso escolar.

La lúdica es igualmente “la capacidad de disfrutar plenamente todos los momentos de la guerra o más concretamente del encuentro con el otro”. ((Velandia),, 2006, pág. 2)

Con todo lo anterior se muestra como la lúdica entra hacer parte de nuestra vida cotidiana en busca de ese propósito en el cual el ser humano debe estar en armonía o felicidad y por qué no decirlo, la lúdica como un sinónimo de emociones positivas.

### **La lúdica como componente pedagógico.**

Cuando mencionamos el concepto de lúdica tenemos en cuenta el aporte y relación con el ser humano, con esto se toma los postulados que tienen los diferentes autores en sus correspondientes investigaciones.

Del mismo modo los puntos de vista encontrados en sus escritos, columnas y paginas virtuales sobre el tema en común. ( Echeverri, Jaime Hernán, 2009)

Si tomamos la lúdica como un instrumento para la enseñanza, vemos una marcada diferencia entre la escuela de hoy y la que se debería tener; se pregunta qué tanto la escuela de hoy refuerza a los niños y niñas de forma integral; el autor se pregunta qué tanto les permitirá alejarse del mundo cuadriculado que les ofrece una sociedad llena de normas que los adoctrina.

George Bernard Shaw (1856- 1950) plantea que los entornos lúdicos potencian el aprendizaje, al considerar que: aprendemos el 20% de lo que escuchamos, el 50% de lo que vemos y el 80% de lo hacemos. A través de entornos lúdicos en base a la metodología de experiencia

podemos potenciar el 80% de toda la capacidad de aprendizaje del ser humano. (Actividades lúdicas. George Bernard).

### **INTELIGENCIA EMOCIONAL Y HABILIDADES SOCIALES.**

Las habilidades sociales son conductas observables, aprendidas y utilizadas en los intercambios sociales para obtener fines concretos. Una habilidad es “una rutina cognitiva o conductual concreta que forma parte de una estrategia más amplia” ((Trianes, de la Morena y Muñoz., 1999, pág. 18) Para el desempeño social competente es necesario poner en juego patrones de respuesta específicos tales como: la habilidad para defender los propios derechos, la habilidad para hacer peticiones, la habilidad para decir no y cortar interacciones, entre otras. Se trata de expresiones observables de la inteligencia social.

(Goleman, D., 1998)plantea que una de las dimensiones que hacen parte de la inteligencia emocional es el dominio de las habilidades sociales, miradas desde los siguientes tópicos.

**Influencia:** Las personas que poseen esta competencia saben ganarse a la gente; saben cómo hacer presentaciones que atraigan a los escuchas, crean consenso y obtienen apoyo. Las investigaciones han demostrado que las emociones son contagiosas, es decir que nos contagiamos de las emociones de quienes nos rodean.

**Comunicación:** Las personas que poseen esta destreza saben lidiar directamente con asuntos difíciles; saben escuchar; y aceptan las malas noticias al igual que las buenas. Crear una atmósfera de apertura no es una tarea fácil. Según la revista Newsweek, la queja más frecuente de los trabajadores norteamericanos es la mala comunicación con la gerencia. 2/3 de los empleados insisten que esto los frena en su desempeño. Los ejecutivos exitosos siempre ofrecen formas a sus subordinados de acceder a ellos con buenas ideas. Por ejemplo, a través del correo electrónico, buzón de sugerencias, etc.

**Manejo de conflictos:** Las personas que cuentan con estas destrezas saben manejar las dificultades entre personas o situaciones tensas con diplomacia y tacto (hallan formas de eliminar los desacuerdos, desescalándolos y trabajan hacia soluciones ganar-ganar).

**Liderazgo:** El liderazgo requiere de la destreza anterior. Las personas que lo poseen suscitan entusiasmo por una visión y misión compartida; apartan sus intereses particulares en aras del objetivo común: guían el desempeño de los demás, al tiempo que se hacen responsables si algo sucede.

**Catalizador de cambios:** Las personas con esta destreza reconocen la necesidad para el cambio; retan el status quo; premian el cambio; y animan a los demás a emprenderlo.

**Creación de lazos:** Esta competencia es expresada cuando las personas cultivan redes extensas informales; buscan crear relaciones mutuamente beneficiosas; crean “rapport”, mantienen a los demás al tanto en la práctica de lo que ocurre, y mantienen relaciones amistosas entre sus asociados y compañeros de trabajo.

**Colaboración y cooperación:** Esta competencia está ligada a la anterior. Implica balancear el enfoque en las tareas al tiempo que se presta atención a las relaciones; compartir planes, información y recursos; promover un clima amigable y cooperador; y buscar oportunidades para la colaboración.

**Capacidades de equipo:** Esta cualidad hace que todos los miembros de un equipo participen de forma activa y entusiasta en las actividades: construye identidad y compromiso en el equipo; y comparte los créditos cuando llega el éxito. Las habilidades para trabajar en equipo son importantes porque las tareas están creciendo y son tan complejas que ninguna persona posee todas las habilidades necesarias para llevarlas a cabo por sí solo.

## **EMPRENDIMIENTO**

Según (Löbler, 2006) educar en emprendimiento implica recurrir a procesos de aprendizaje diferentes ya que el estudiante es productor activo de su propio conocimiento y el profesor se limita a orientar a los estudiantes y a fomentar la discusión entre ellos. Por su parte, Goleman plantea una serie de competencias que pueden ser aprendidas por medio de la experiencia y que son indispensables de encontrar dentro de las características de un líder; cosas como la inspiración, la transparencia y la empatía son solo algunas competencias sobre las que habla el autor. Pero, ¿a qué se refiere Goleman cuando habla de aprender por medio de la experiencia?

Tradicionalmente la forma de educar se ha llevado a cabo dentro de un salón de clase. Un profesor y un estudiante se encuentran y por medio de lecturas, talleres, cátedras, videos, etc., se le brinda al estudiante información que será relevante para su vida laboral. No obstante, desde hace algunos años, se ha debatido entre muchos autores famosos como Löbler (2006) y (Joaquim Prats (citado en Mira Avendaño,, 2013) si la forma como se educa en la mayoría de aulas de clase es la mejor forma de enseñar o si ya debería ser hora de empezar a darle un giro a este proceso.

Lo primero que debemos aclarar es, ¿qué es emprendimiento o ser un emprendedor? Según (Toca ) existen ambigüedades con este concepto, pero para efectos de esta propuesta se tomará como principal definición la propuesta por la Real Academia Española (RAE) y el de la Universidad del Rosario. Según la RAE, emprender significa “acometer y comenzar una obra, un negocio, un empeño, especialmente si encierran dificultad o peligro”, de igual manera, ser un emprendedor hace referencia a “una persona que emprende con resolución acciones dificultosas o azarosas.” Equivalentemente, el Centro de Emprendimiento expresa: El emprendimiento es una actitud y aptitud de la persona la cual le permite enfrentar nuevos retos, nuevos proyectos;

es lo que le brinda la oportunidad de avanzar un paso más adelante, ir más allá de donde se ha llegado.

Según Löbler (2006), educar en emprendimiento implicaba recurrir a procesos de aprendizaje diferentes ya que el estudiante es productor activo de su propio conocimiento y el profesor se limita a orientar a los estudiantes y a fomentar la discusión entre ellos. (Löbler, Maier y Markgraf, 2005) condujeron una investigación en donde buscaban desarrollar una nueva manera de formar emprendedores, pero su intención no era transformar a los estudiantes en emprendedores sino darles las herramientas para que ellos desarrollaran individualmente sus capacidades. Muchas veces dentro de las aulas de clase lo que se ve es que un profesor enseña del mismo modo a todos los alumnos, se evalúa con un mismo método a todos y se espera la misma respuesta de todos los estudiantes, esto es una manera errónea de enseñar ya que cada persona desarrolla sus capacidades de formas desemejantes. Esto no quiere decir que los educadores deban enseñar a cada alumno con un método diferente, pero si deberían tratar de desarrollar nuevas sistemas de educación que dejaran que cada estudiante aprendiera del modo que para ellos es más provechoso.

Asimismo, otro principio habla de desarrollar actividades que requieran interacción y demanden a los alumnos a retar su mente. Según Löbler (2006), la educación empresarial debería construirse de tal manera que esté orientada al aprendizaje en lugar de estar enfocada en enseñar, ya que así promovería más la creación de emprendedores. Cuanto más los estudiantes asuman un papel autónomo en el aula, más cambia el papel del profesor, este debe convertirse en el "asistente" o entrenador del estudiante en el proceso de aprendizaje, mientras que el estudiante debe ser el productor activo de conocimiento.

### **3. RUTA METODOLÓGICA.**

#### **3.1. Enfoque y tipo de investigación.**

Para este proyecto se ha considerado pertinente tener en cuenta el enfoque cualitativo. El cual permite realizar una aproximación real con los participantes. La investigación cualitativa se enfoca en comprender los fenómenos, explorándolos desde la perspectiva de los participantes en un ambiente natural y en relación con su contexto ((Hernández, Fernández y Baptista, 2014). El enfoque cualitativo se selecciona cuando el propósito es examinar la forma en que los individuos perciben y experimentan los fenómenos que los rodean, profundizando en sus puntos de vista, interpretaciones y significados ((Hernández, Fernández y Baptista, 2014, pág. 358) Este enfoque también se conoce como investigación naturalista, interpretativa, etnográfica o fenomenológica, y es una especie de “paraguas” en el cual se incluye una variedad de concepciones, visiones, técnicas y estudios no cuantitativos ((Hernández, Fernández y Baptista, 2014, pág. 2) En este contexto el enfoque en mención busca despertar el espíritu emprendedor en los estudiantes de grado sexto de las instituciones educativas oficiales del municipio de Guasca teniendo como estrategia la lúdica. De acuerdo a lo anterior, la problemática abordada en este PID es una situación que hace parte de la cotidianidad y estilo de vida de la población que se toma como referencia, generando unas consecuencias personales y sociales. La intención de la propuesta no es cambiar por completo la forma de pensar de los estudiantes, sino modificarla encaminándola para el beneficio y aporte al desarrollo personal, profesional, familiar y comunitario.

El problema de investigación planteado exige una metodología que permita acercarse a los sentidos y las maneras de comprender la noción del emprendimiento en los estudiantes.

El proceso de la investigación acción está estructurado por ciclos y se caracteriza por su flexibilidad, puesto que es válido e incluso necesario realizar ajustes conforme se avanza en el

estudio, hasta que se alcanza el cambio o la solución al problema. De acuerdo con ((Hernández, Fernández y Baptista, 2014)), enseguida se enlistan los ciclos del proceso:

1. Detección y diagnóstico del problema de investigación. En este momento se identificarán actividades estratégicas para incorporar al plan de acción.
2. Elaboración del plan para solucionar el problema o introducir el cambio.
3. Implementación del plan de la estrategia lúdico – pedagógica y evaluación de resultados.
4. Realimentación, la cual conduce a un nuevo diagnóstico y a una nueva espiral de reflexión y acción.

En coherencia con la propuesta mencionada, se delinea una metodología organizada en momentos de diálogo, en los que acciones y reflexividad se articulan en torno a dispositivos metodológicos que, soportados en técnicas lúdico-pedagógicas. De acuerdo a este diseño se busca que los estudiantes de grado sexto encuentren opciones de fortalecimiento en sus diferentes tipos de habilidades que permitan afianzar elementos del emprendimiento dentro de su cotidianidad.

### **3.2. Línea de investigación institucional.**

Es importante tener en cuenta que por tratarse de una propuesta de carácter institucional con impacto en la comunidad, es conveniente tomar las acciones que comprenden la línea de investigación institucional de “Evaluación, aprendizaje y docencia”, por el hecho de que la propuesta se puede transversalizar desde diferentes áreas del conocimiento. Para el seguimiento del proceso se puede tener como base elementos de la evaluación formativa, que permite que tanto el docente como el estudiante tengan claramente definido el punto de partida, las

herramientas académicas y de habilidades con que cuentan, que sean conscientes y tengan claridad de sus avances y tener bien definido a dónde quiere llegar.

### **3.3. Población y muestra.**

En esta propuesta se ha considerado vincular a los estudiantes de las Instituciones Educativas Departamentales Domingo Savio (sector urbano) y El Carmen (sector rural) en una de sus sedes de bachillerato llamada sede El Carmen. La muestra serán niñas y niños de grado sexto, constituidos por 100 estudiantes en el colegio Domingo Savio, distribuidos en 4 cursos. En el colegio El Carmen sede El Carmen la muestra serán 60 estudiantes que se encuentran divididos en 2 cursos.

El rango de edades se encuentra entre los 11 y 14 años. Algunas características generales de la población focalizada son: pertenecen al sector urbano y rural del municipio, en su mayoría su estrato socio económico está en niveles 1 y 2, las familias obtienen su sustento de las actividades agropecuarias y de las empresas floricultoras en un alto porcentaje.

### **3.4 Instrumentos de investigación**

Dentro de la propuesta se contemplan los siguientes instrumentos de investigación para las diferentes etapas, teniendo en cuenta que se manejan dentro del enfoque cualitativo. La observación y las notas de campo tienen una gran conexión, porque partiendo de la primera se puede llegar a hacer un registro mediante un lenguaje cotidiano que permite también hacer un seguimiento de las diferentes actividades y fenómenos observados. Se puede decir de otra manera, que las notas de campo se convierten en un sistema para registrar los datos que son frutos de la observación.

En relación a las notas de campo se tiene como referencia que “es un instrumento de recolección de datos es, en principio cualquier recurso que pueda valerse el investigador para acercarse a los fenómenos y extraer de ellos información”. ((Sabino,, 1997)

1. Nombre del instrumento: Observación.

Objetivo: realizar un análisis superficial de comportamientos y actitudes de los estudiantes.

Población objetivo: estudiantes de grado sexto de las I.E.D. El Carmen (sede El Carmen) y Domingo Savio, del municipio de Guasca.

Estructura del instrumento: mediante la observación se desarrollará una relación entre las historias de vida y aspectos concernientes a sus comportamientos y actitudes como:

Integración

Expresión (verbal, emocional)

Liderazgo

Manejo de emociones

Mecanismo de aplicación: La observación participante es un método interactivo de recogida de información que requiere la implicación de observador en los acontecimientos observados, ya que permite obtener percepciones de la realidad estudiada, que difícilmente podríamos lograr sin implicarnos de una manera afectiva”.

((Rodríguez, Gil y García, 1996)

2. Nombre del instrumento: Notas de campo.

Objetivo: Organizar información relacionada con las actividades aplicadas.

Población objetivo: estudiantes de grado sexto de las I.E.D. El Carmen (sede El Carmen) y Domingo Savio, del municipio de Guasca.

Estructura del instrumento: Ver anexo 1.

#### 4. ESTRATEGIA DE INTERVENCIÓN.

**Título de la estrategia:** La lúdica, mi camino al emprendimiento.

**Esquema de ruta de intervención:**

**Diagnóstico:** identificación de la situación problema que se quiere abordar en la propuesta. Se encuentra que los estudiantes cuando ingresan a bachillerato tienen cambios actitudinales y comportamentales que se reflejan en las diferentes actividades que encierran el proceso escolar. Dentro de ellas las más relevantes y que tienen directa relación con el tema del emprendimiento, están:

- Dificultad para socializar con nuevos compañeros.
- Temor de expresión en público (pánico escénico).
- Miedo a expresar sus puntos de vista y opiniones.
- Dependencia de sus comportamientos por la influencia del grupo de compañeros.
- Miedo funcional y disfuncional. Como dice Levy, el miedo disfuncional nos angustia, inhibe, desorganiza y bloquea la posibilidad de experiencia y aprendizaje. Convertimos al miedo en funcional cuando utilizamos su angustia como una señal de la desproporción existente entre la amenaza y los recursos.

**Planeación:** a partir del diagnóstico se diseña la propuesta de intervención disciplinar. Se toma como elemento dentro de la planeación un árbol de caracterización:

**Hojas:** ¿Cuáles son los resultados esperados?

**Ramas:** ¿Quiénes hacen parte de la propuesta?

**Tallo:** ¿Cómo se da respuesta a las necesidades?

**Raíces:** Necesidades identificadas.



**Imagen 1. Fuente propia**

Raíces: Necesidades identificadas en el aula y a nivel comunitario.

- Falta de espíritu emprendedor.
- Poca capacidad de liderazgo e iniciativa.
- Miedo al cambio.
- No hay una visión de proyecto de vida desde edades tempranas.
- Falta de motivación para que el estudiante vea en el emprendimiento una opción de vida.

Tallo: ¿Cómo se da respuesta a las necesidades identificadas?

- Abordando el tema desde el aula y a nivel familiar con el grupo focal.
- Utilizar la lúdica como estrategia de intervención.
- Desarrollar diferentes actividades para despertar y fomentar elementos del emprendimiento en los estudiantes de grado sexto.
- Brindar confianza en los estudiantes y sus familias en sus propias capacidades y fortalezas.
- Fortalecer habilidades sociales y comunicativas.

Ramas: ¿Quiénes harían parte de la propuesta situada?

- Estudiantes de grado sexto de las instituciones educativas oficiales del municipio de Guasca Domingo Savio y El Carmen sede El Carmen.
- Familias de cada uno de los estudiantes.
- Docentes que elaboran la propuesta Alexander Santos y Fredy Cifuentes.

Hojas: ¿Cuáles son los resultados esperados?

- Mediante las diferentes actividades de la propuesta generar hábitos y actitudes que sirvan de base para ir construyendo su espíritu emprendedor.

- La lúdica puede convertirse en el puente o generador de experiencias significativas, agradables, placenteras y divertidas que motiven al emprendimiento.

**Ejecución (intervención):** a partir de lo planeado se lleva a cabo la propuesta de intervención. Teniendo en cuenta que esta propuesta se basa en la lúdica como estrategia principal para alcanzar los objetivos propuestos, se diseñaron una serie de actividades con el propósito de ser aplicadas dentro de la clase de proyectos productivos con una periodicidad mensual que deben ser desarrolladas y puestas en práctica, no solamente en el aula, sino en otros contextos como: familia, salidas de campo, entre otros. Las actividades tendrán como centro la clase de educación física, donde se aplicarán algunas de ellas, de igual manera se darán orientaciones para otras que se realicen fuera de la institución. Para el diseño y ejecución de las mismas se tuvo en cuenta la formación y capacitación recibida en los diferentes cursos de la especialización, así mismo, se utilizarán herramientas virtuales (genially), actividades recreativas, artísticas y medios audiovisuales (cine foro).

**Seguimiento y evaluación:** a medida que se van aplicando las actividades, mediante un formato (ver anexo 1), se realiza un monitoreo de los alcances, metas propuestas, debilidades y dificultades. Otro mecanismo que se va a tener en cuenta es la retroalimentación con el grupo donde expresen sus comentarios, experiencias y sensaciones acerca de las actividades.

**Plan de acción de la estrategia lúdico pedagógica.**

<b>Nombre de la propuesta:</b> La lúdica, mi camino al emprendimiento.				
<b>Docentes encargados:</b> Fredy Sneider Cifuentes Cárdenas y Alexander Santos Gutiérrez.				
<b>Beneficiarios:</b> Estudiantes grado 6°.				
<b>ACTIVIDAD</b>	<b>OBJETIVO</b>	<b>METODOLOGÍA</b>	<b>RECURSOS</b>	<b>EVALUACIÓN</b>
JUEGO GENIALLY <a href="https://view.genial.ly/5f91df9e94f5810d1720f9dd/game-breakout-genially-sin-titulo">https://view.genial.ly/5f91df9e94f5810d1720f9dd/game-breakout-genially-sin-titulo</a>	Generar un espacio virtual para que los estudiantes jueguen y se interesen por el tema del emprendimiento.	Diseño y socialización de la actividad.  Pautas del juego.  Retroalimentación de la actividad según la temática.	Computadores y tabletas de la institución.	Socialización de experiencias de la actividad con los estudiantes de acuerdo a la temática del juego.
CINE FORO (EL NIÑO QUE DOMÓ EL VIENTO)	Identificar las fortalezas de la persona frente a situaciones adversas.	Preparar el lugar y material cinematográfico.  Reunir a los estudiantes de cada uno de los grados sexto para observar la película.  Realizar una lluvia de ideas acerca de la película.  Identificar aspectos de la persona que favorecen la iniciativa y toma de decisiones.	Aula de clase  Computador  Sonido	Número de intervenciones de los participantes.  Interés demostrado por la película y su temática.
YINCANA	Establecer un mecanismo de	Diseño y socialización de la actividad.	Campos deportivos,	Nivel de participación en la actividad.

	competencia lúdico con la temática del emprendimiento.	Reglas y pautas de la Yincana. Retroalimentación de la actividad según la temática.	balones, aros, conos, entre otros.	Auto exigencia en el desarrollo de las pruebas. Aporte de ideas y estrategias para su desarrollo.
EXPERIENCIA CULINARIA EN CASA.	Integrar a la familia en torno a la preparación de una receta.	Planteamiento y socialización de la actividad. Presentar opciones de recetas. Desarrollo de la actividad en casa. Muestra de evidencias del trabajo realizado al grupo de compañeros y docente. Retroalimentación.	Implementos de cocina del hogar.	Participa y se integra en familia con la preparación de la receta. Nivel de preparación y presentación del producto elaborado. Reflexiones sobre la práctica.
ACTIVIDADES MANUALES	Fortalecer las habilidades manuales y creatividad en el estudiante.	En casa con apoyo de la familia y de manera creativa elaborar una manualidad entre las siguientes opciones: manillas, collares o una cerámica. Definir el costo del elemento seleccionado teniendo en cuenta el valor de los materiales y mano de obra. Realizar una publicidad (afiche) para la manualidad estableciendo su valor comercial.	Materiales seleccionados para la manualidad. Materiales seleccionados para realizar la publicidad de manera creativa.	Recursos utilizados para elaborar el producto. Diseño de la publicidad (afiche). Reflexiones sobre la práctica.

SALIDAS DE CAMPO.	Integrar el grupo de estudiantes en torno a una salida a un destino turístico de Guasca.	<p>Seleccionar el lugar a visitar.</p> <p>Gestionar transporte y entradas.</p> <p>Diseño y socialización de la guía a desarrollar.</p> <p>Retroalimentación.</p>	Buses del municipio y gestionar las entradas.	<p>Integración y participación en las actividades propuestas.</p> <p>Diligenciamiento de la nota de campo por cada estudiante.</p> <p>Reflexiones sobre la práctica.</p>
FOLCLOR Y COSTUMBRES TRADICIONALES DE GUASCA.	Mejorar la fluidez verbal y expresión mediante la presentación de exposiciones relacionadas con el tema.	<p>Realización de grupos de trabajo.</p> <p>Asignación de las actividades a presentar.</p> <p>Presentación de exposiciones.</p> <p>Retroalimentación.</p>	<p>Material de consulta.</p> <p>Aulas de clase.</p> <p>Ayudas audiovisuales.</p>	<p>Grado de consulta del tema seleccionado o asignado.</p> <p>Seguridad, confianza y dominio del tema con buena.</p> <p>Manejo del tono de voz.</p> <p>Expresión verbal.</p>
FESTIVAL DE TALENTOS	Demostrar las capacidades y fortalezas artísticas de los estudiantes.	<p>Los estudiantes eligen una manifestación artística (baile, canto, danza, teatro, poesía, magia, entre otras) para ser preparada y presentada. Puede ser a nivel individual o grupal.</p> <p>Elaborar un cronograma para las diferentes presentaciones.</p>	<p>Vestuario</p> <p>Maquillaje</p> <p>Sonido</p> <p>Accesorios de vestuario</p> <p>Aula para las presentaciones</p>	<p>Nivel de participación de los estudiantes.</p> <p>Nivel de compromiso con la manifestación artística.</p> <p>Reflexiones sobre la práctica.</p>
FESTIVAL DE JUEGOS AUTÓCTONOS.	Rescatar las costumbres ancestrales mediante la	Diseño y socialización de la actividad.	Campos deportivos, canicas,	Integración y participación activa en todos los juegos.

	práctica de juegos tradicionales.	Reglas y pautas del festival.  Retroalimentación de la actividad según la temática.	trompos, aros, tejos, etc.	Cantidad de elementos que se aportan para participar de los diferentes juegos.  Aportes para aplicar variantes a cada uno de los juegos para despertar mayor interés.  Reflexiones sobre la práctica.
--	-----------------------------------	---	----------------------------	---

## 5. Conclusiones.

Esta propuesta fue planteada en el mes de febrero de 2020 como uno de los elementos constitutivos del PID, con el propósito de ser aplicada en el transcurso del año en las instituciones educativas Domingo Savio y El Carmen del municipio de Guasca de acuerdo a la población focalizada. Teniendo en cuenta la modalidad de trabajo en casa debido a las medidas tomadas por el Ministerio de Educación Nacional por la pandemia (covid 19), las actividades establecidas en el plan de acción no se pudieron llevar a cabo por diversos factores como: problemas de conectividad, manejo de población diversa y con desigualdad de condiciones, ubicación geográfica de los domicilios de los estudiantes.

A partir de los objetivos que fueron planteados en la propuesta establecen las siguientes conclusiones:

- Desde la experiencia en nuestro quehacer pedagógico se cuenta con elementos para afirmar que la lúdica es una estrategia y herramienta pedagógica muy importante en el proceso de formación de nuestros estudiantes. Según los diferentes conceptos esta lleva a la persona a tener experiencias significativas con estímulos de placer que serán recordados a los largo de su vida. Con base en lo anterior si se trabaja el emprendimiento con el desarrollo de actividades lúdicas, dejará una huella agradable, que se fortalecerá a través de los años.
- Se encuentra una relación muy importante y fuerte entre los beneficios que la lúdica proporciona a los estudiantes y los elementos que hacen parte del emprendimiento que se quieren desarrollar y fomentar. Aspectos como la motivación constante, el aprendizaje activo, fortalecimiento de la creatividad y la imaginación, son muy pertinentes y

necesarios cuando se piensa en iniciar un proyecto de vida, de ahí que la base de toda la estrategia de intervención se fundamenta en la lúdica.

- La experiencia significativa brindada por la lúdica permite que se generen y fortalezcan hábitos de disciplina, constancia y responsabilidad; los cuales son pilares de la formación y manera de actuar de nuestros educandos, que marcarán su posible desenvolvimiento y desempeño en las diferentes dimensiones que encierra al ser humano.
- El juego está inmerso y hace parte de la lúdica convirtiéndose en una herramienta muy importante y fundamental dentro del proceso educativo y las prácticas pedagógicas específicamente, aplicándolo de manera adecuada con una planeación previa y teniendo objetivos y propósitos claros. Aunque es una actividad que busca entretener, no solamente debe verse con esta intención, este tiene mayor importancia y trascendencia en el desarrollo y fortalecimiento de habilidades y competencias intelectuales, emocionales y sociales, por esta razón debe tener mayor protagonismo dentro del aula.

## Referencias

- Avenier & Schmitt. (2010)
- Echeverri, Jaime Hernán. (2009). Obtenido de <https://blog.utp.edu.co/areaderecreacionpcdyr/files/2012/07/LO-LUDICO-COMO-COMPONENTE-DE-LO-PEDAGOGICO.pdf>
- Hernández, Fernández y Baptista. (2014). *Metodología de la investigación: Roberto Hernández Sampieri, Carlos Fernández Collado y Pilar Baptista Lucio (6a. ed. --).* México D.F.: McGraw-Hill. Pags 2 , 358.
- Huizinga. (2005). <https://blog.utp.edu.co/areaderecreacionpcdyr/files/2012/07/LO-LUDICO-COMO-COMPONENTE-DE-LO-PEDAGOGICO.pdf>.
- Rodríguez, Gil y García. (1996). <https://es.slideshare.net/CristinaMolinaA/la-observacin-y-experimentacin>.
- Sabino,. (1997). <https://sites.google.com/site/tallerdeinvestigacioniemgm/home/unidad-1/tema-1-5>.
- Trianes, de la Morena y Muñoz,. (1999). *La inteligencia emocional en la práctica*. Barcelona: Editorial Kairós. SA.
- Velandia,. (2006). <https://blog.utp.edu.co/areaderecreacionpcdyr/files/2012/07/LO-LUDICO-COMO-COMPONENTE-DE-LO-PEDAGOGICO.pdf>.
- (2006).
- Castañeda Navarro, J. V. ((2019)). *Propuesta pedagógica para la construcción de proyecto de vida para estudiantes de 9°, 10° y 11° del colegio Atanasio Girardot I.E.D.*
- CEDEÑO RAMIREZ, STEFANY . (s.f.). *LA LÚDICA UNA ESTRATEGIA PEDAGOGICA EN LA CONSTRUCCION DE.*
- Díaz Chasoy, A. V., & Gómez Masmela, S. M. ((2017).). *Acciones lúdicas para el fortalecimiento de la habilidad social de resolución de conflictos.*
- Goleman, D. (1998). *La inteligencia emocional en la práctica*. Barcelona: Editorial Kairós. SA.
- <https://view.genial.ly/5f91df9e94f5810d1720f9dd/game-breakout-genially-sin-titulo>. (s.f.).
- Joaquim Prats (citado en Mira Avendaño,. (2013). *Liderazgo, Emprendimiento e Inteligencia Emocional: Como las Fuentes Orales y la Experiencia aplicadas en el aula de clase pueden ayudar a formas nuevas competencias (Doctoral dissertation, Universidad del Rosario).*
- Limas, V. S. (2000). [http://www.revistacultura.com.pe/revistas/RCU\\_18\\_1\\_la-didactica-el-constructivismo-y-su-aplicacion-en-el-aula.pdf](http://www.revistacultura.com.pe/revistas/RCU_18_1_la-didactica-el-constructivismo-y-su-aplicacion-en-el-aula.pdf).
- Löbler. (2006). *Liderazgo, Emprendimiento e Inteligencia Emocional: Como las Fuentes Orales y la Experiencia aplicadas en el aula de clase pueden ayudar a formas nuevas competencias (Doctoral dissertation, Universidad del Rosario).*

- Löbler, Maier y Markgraf. (2005). *Liderazgo, Emprendimiento e Inteligencia Emocional: Como las Fuentes Orales y la Experiencia aplicadas en el aula de clase pueden ayudar a formas nuevas competencias (Doctoral dissertation, Universidad del Rosario)*.
- Miriam Sepúlveda. (2014). <https://blog.utp.edu.co/areaderecreacionpcdyr/files/2012/07/LO-LUDICO-COMO-COMPONENTE-DE-LO-PEDAGOGICO.pdf>.
- Motta. (2004). <https://blog.utp.edu.co/areaderecreacionpcdyr/files/2012/07/LO-LUDICO-COMO-COMPONENTE-DE-LO-PEDAGOGICO.pdf>.
- Olivares Cardoza, S. J. (2017). *El juego social como instrumento para el desarrollo de habilidades sociales en niños de 3er grado de primaria de la I.E. San Juan Bautista de Catacaos –PIURA. (PERÚ)*.
- Santivañez Limas, Vicente. (s.f.). <http://www.revistacultura.com.pe/>. Obtenido de /revistas/RCU\_18\_1\_la-didactica-el-constructivismo-y-su-aplicacion-en-el-aula.pdf
- Toca . (s.f.). 2010.
- Torres. (2004). <https://blog.utp.edu.co/areaderecreacionpcdyr/files/2012/07/LO-LUDICO-COMO-COMPONENTE-DE-LO-PEDAGOGICO.pdf>.

**ANEXOS.**

## ANEXO 1. Formato notas de campo.

Institución educativa:		
Curso:		
Número de estudiantes:		
Clase:		
Docente:		
Fecha:		
<b>HORA</b>	<b>REGISTRO</b>	<b>COMENTARIO</b>