

FORTALECIMIENTO DE LOS PROCESOS FORMATIVOS A TRAVÉS DE LA
LÚDICA

NORA ELENA CÓRDOBA DE GÓMEZ
MARGARITA ELENA MARÍN MARÍN
OLGA LUCÍA PÉREZ SUÁREZ

FUNDACIÓN UNIVERSITARIA “LOS LIBERTADORES”
VICERRECTORÍA DE EDUCACIÓN VIRTUAL Y A DISTANCIA
ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGÍA DE LA LÚDICA

MEDELLÍN

2015

FORTALECIMIENTO DE LOS PROCESOS FORMATIVOS A TRAVÉS DE LA
LÚDICA

NORA ELENA CÓRDOBA DE GÓMEZ
MARGARITA ELENA MARÍN MARÍN
OLGA LUCÍA PÉREZ SUÁREZ

Investigación para optar el título de:
Especialistas en Pedagogía de la Lúdica.

Asesor
FERNANDO ESTUPIÑAN T.
Magister en Educación

FUNDACIÓN UNIVERSITARIA “LOS LIBERTADORES”
VICERRECTORÍA DE EDUCACIÓN VIRTUAL Y A DISTANCIA
ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGÍA DE LA LÚDICA
MEDELLÍN
2015

Nota de aceptación

Presidente del Jurado

Jurado

Jurado

Medellín, 2015

AGRADECIMIENTOS

Los autores expresa sus agradecimientos a:

Dios, por habernos acompañado y guiado a lo largo de ésta especialización, por ser la fortaleza en las situaciones difíciles y por brindarnos la oportunidad de estudiar y adquirir nuevos aprendizajes y experiencias.

A nuestras familias por la gran paciencia y apoyo incondicional, sin las cuales hubiese sido más difícil llegar hasta el final

A la comunidad educativa de la I. E. Tomás Cadavid, por su gran apoyo y disponibilidad, para lograr desarrollar las diversas actividades

Al asesor Fernando Estupiñán, por su apoyo, asesorías y recomendaciones puntuales, que permitieron culminar este proyecto.

CONTENIDO

	Pág.
INTRODUCCIÓN.....	14
1. DEFINICIÓN DEL PROBLEMA	15
1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	15
1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.....	17
1.3. ANTECEDENTES	17
1.3.1. Antecedentes Bibliográficos	17
1.3.2. Antecedentes Empíricos.....	20
2. JUSTIFICACIÓN	23
3. OBJETIVOS	24
3.1. OBJETIVO GENERAL.....	24
3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	24
4. MARCO REFERENCIAL	25
4.1. MARCO CONTEXTUAL	25
4.2. MARCO TEÓRICO.....	28
4.3. MARCO LEGAL.....	37
5. DISEÑO METODOLÓGICO	44
5.1. TIPO DE INVESTIGACIÓN	44
5.2. POBLACIÓN Y MUESTRA.....	47
5.3. INSTRUMENTOS.....	48
5.4. ANÁLISIS DE RESULTADOS	49
5.4.1. Encuesta aplicada a estudiantes.....	49
5.4.2. Encuesta aplicada a docentes.....	54
5.5. DIAGNÓSTICO	56
6. PROPUESTA	57
6.1. TÍTULO DE LA PROPUESTA.....	57
6.2. DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA.....	57
6.3. JUSTIFICACIÓN	57
6.4. OBJETIVO.....	58
6.5. ESTRATEGIAS Y ACTIVIDADES.....	58

6.5.1. Actividad 1.	58
Mi cuerpo tiene partes, movimiento y debo cuidarlo.....	58
6.5.2. Actividad 2.	63
La creación de Dios, la creación del hombre.....	63
6.5.3. Actividad 3.	65
Juguemos y divirtámonos trabajando y aprendiendo con los ángulos.	65
6.5.4. Actividad 4.	69
Aprendamos de los residuos sólidos.....	69
6.6. CONTENIDOS.....	74
6.7. PERSONAS RESPONSABLES.....	75
6.8. BENEFICIARIOS DE LA PROPUESTA.....	76
6.9. RECURSOS.....	76
6.10. EVALUACIÓN Y SEGUIMIENTO.....	76
7. CONCLUSIONES.....	80
8. RECOMENDACIONES.....	82
BIBLIOGRAFÍA.....	83
ANEXOS.....	87

LISTA DE TABLAS

Tabla 1 Materias que más gustan.....	49
Tabla 2 Lo que más gusta de las clases	50
Tabla 3 Gusto por las actividades que involucran el juego	51
Tabla 4 Mejor aprendizaje con actividades lúdicas	52
Tabla 5 Gusta de la colaboración de los padres en las tareas mediante los juegos	53
Tabla 6 Inclusión de actividades lúdicas en la planeación	54
Tabla 7 Mejoramiento del rendimiento académico con clases lúdicas.....	54
Tabla 8 Efecto de la lúdica en el interés por las materias	55
Tabla 9 Aceptación de los padres de la utilización del juego en el aprendizaje.....	55
Tabla 10 El juego la mejor herramienta pedagógica	55

LISTA DE GRÁFICAS

Gráfica 1 Áreas de mayor y menor gusto	49
Gráfica 2 Lo que más gusta de las clases recibidas	50
Gráfica 3 Gusto por actividades que involucran el juego	51
Gráfica 4 Mejor aprendizaje cuando se realiza con actividades lúdicas	52
Gráfica 5 Gusta de la colaboración de los padres en las tareas mediante los juegos	53

LISTA DE ILUSTRACIONES

Ilustración 1 Partes del cuerpo humano	61
Ilustración 2 expresión de emociones.....	62
Ilustración 3 Clases de comunidades	64
Ilustración 4 Partes de los ángulos.....	66
Ilustración 5 Clases de ángulos	67
Ilustración 6 Indio formando ángulo	68
Ilustración 7 Diferentes tipos de ángulos.....	68
Ilustración 8 Sopa de ángulos	69
Ilustración 9 Crucigrama de residuos sólidos	71

LISTA DE ANEXOS

Anexo A. Instrumentos.....	86
Anexo B. Archivo fotográfico.....	88

GLOSARIO

APRENDIZAJE: Cambio relativamente permanente que se produce en los conocimientos, las habilidades, destrezas, valores o/y comportamiento de una persona como consecuencia de una experiencia de cualquier tipo.

CONTEXTO: Descripción del lugar y los ambientes seleccionados en los cuales se llevará a cabo una investigación educativa. Se incluyen en esta descripción la duración y el modo de recogida de los datos.

DIAGNÓSTICO: Hipótesis acerca de la naturaleza de la enfermedad y de sus principales factores etiológicos.

DIDÁCTICA: “Es el artificio fundamental para enseñar todo a todos. Enseñar realmente del modo cierto, de tal manera que no se pueda no obtener un buen resultado. Enseñar rápidamente, sin incómodos o aburrimiento, ni para el que enseña ni para el que aprende, antes por el contrario, con gran entusiasmo y agrado de ambos. Es enseñar con solidez, no superficialmente ni con meras palabras, sino encaminando al discípulo a las verdades, a las suaves costumbres y a la devoción profunda”. Esta definición, tan válida actualmente, fue realizada por Comenio, el padre de la Didáctica, en su tratado *Didáctica Magna* en 1657.

DISCIPLINA: Agrupamiento de conocimientos estructurados de acuerdo a un conjunto también de fenómenos relacionados. Se equipara en algunos textos con el término *asignatura*.

ESTRATEGIA: aplicación racional de actividades para la obtención de un objetivo.

EVALUACIÓN: Conjunto de procesos que tratan de valorar los resultados de aprendizajes obtenidos por el estudiante y expresarlos en términos de

conocimientos adquiridos, capacidades, destrezas o habilidades desarrolladas y actitudes manifestadas. Es un término que excede los exámenes escritos y que incluye todo el rango de actividades que pueden utilizarse para que los alumnos demuestren sus habilidades.

FORMACIÓN: En su acepción más habitual se alude a un proceso de preparación, en unos casos genéricos y en otras especializadas, tendentes a capacitar a los individuos para llevar a cabo ciertas labores.

JUEGO: Actividad necesaria para los seres humanos teniendo suma importancia en la esfera social, puesto que permite ensayar ciertas conductas sociales; siendo, a su vez, una herramienta útil para adquirir y desarrollar capacidades intelectuales, motoras o afectivas. Todo ello se debe realizar de forma gustosa y placentera, sin sentir obligación de ningún tipo y con el tiempo y el espacio necesarios.

JUEGO LIMPIO: El de Juego Limpio es un concepto ampliamente empleado en el mundo deportivo para referir el tipo de comportamiento leal y sincero en el deporte.

LÚDICA: relacionado con el juego. Conjunto de actividades que proporcionan goce y que por ende tiene un contenido educativo.

RECREACIÓN: del latín recreare, que significa volver a crear. Entretenimiento.

RESPECTO: es la consideración que alguien o incluso algo tiene un valor por sí mismo y se establece como reciprocidad: respeto mutuo, reconocimiento mutuo.

RESUMEN

La presente investigación hace referencia a la lúdica como estrategia de fortalecimiento en el aprendizaje de las diversas áreas de formación, en los estudiantes de preescolar a quinto grado de básica primaria de la I. E. Tomás Cadavid, del municipio de Bello (Antioquia); la cual viene experimentando cómo en forma creciente se presentan dificultades en la adquisición de competencias básicas, evidenciadas en la desmotivación de una gran mayoría de estudiantes y en los bajos desempeños académicos, creando la necesidad de una verdadera recreación de los aprendizajes.

Conscientes de que una institución educativa, no debe conformarse con los bajos rendimientos académicos, y que mucho menos debe reducirse a ser solamente un espacio para compartir y adquirir saberes, sino que debe ser escuela de vida, se buscará sensibilizar a los estudiantes acerca de la problemática, mediante una serie de estrategias lúdicas, que les permitirán mientras juegan y comparten, cualificar sus procesos formativos.

Mejorar los niveles del rendimiento académico, logrando que los niños y las niñas se sientan motivados por la adquisición de aprendizaje, no es una utopía; por el contrario, los estudiantes mediante el juego, las dinámicas reflexivas y la recreación van mostrando un mayor interés y gusto por las diversas áreas del saber. Así mismo, tienen la oportunidad de introyectar y vivenciar valores, como el respeto, la camaradería, la tolerancia, entre otros, a partir del juego limpio como tal.

PALABRAS CLAVES: lúdica, estrategias lúdicas, recreación, formación, juego.

INTRODUCCIÓN

El juego desempeña un papel decisivo en la constitución de la subjetividad, permite operaciones simbólicas, es dador de subjetividad. Estas características no solo se presentan en el niño si no también en las actividades de los adultos: teatro, cine, entretenimiento, etc. Y por todos es sabido que las operaciones simbólicas determinan en alto grado un mayor grado en los procesos de aprendizaje.

El juego impregna y constituye la inteligencia y las producciones humanas, la presencia de éste en el hombre es lo que hace la diferencia entre adaptación creativa y activa a la sociedad y un mero sostenimiento pasivo a los mandatos sociales. He aquí la importancia de lo lúdico, del juego: tener conciencia que puede permear los procesos superiores del pensamiento

Lo anterior, señala la real importancia de la presente investigación; ya que con ella se pretende diseñar una serie de estrategias lúdicas y recreativas que contribuyan al fortalecimiento de los procesos formativos en los primeros años escolares, para hacer de estos una experiencia altamente motivante y por tanto muy significativa.

En la investigación se hará uso de la IAP (Investigación – Acción – Participación), por ser un enfoque investigativo y una metodología de investigación, aplicada a estudios sobre realidades humanas.

En última instancia, se pretende no solamente utilizar nuevas estrategias metodológicas, sino también, reformular los contenidos curriculares y por ende el P.E.I.

1. DEFINICIÓN DEL PROBLEMA

1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Para nadie es un secreto que los primeros años de formación son vitales para los procesos de educación básica secundaria, media y superior; es por ello que las diversas experiencias que se brinde a los estudiantes, deben ser lo suficientemente motivantes, ya que estarán marcando el futuro.

En el ámbito escolar se encuentran a menudo diversos problemas relacionados con el aprendizaje de los niños y de las niñas y esto en su gran mayoría se da por la falta de prácticas pedagógicas activas, lúdicas y por lo tanto significativas para los menores, sobre todo en los primeros grados de escolaridad.

El problema de investigación se centra en los estudiantes de tercer grado de básica primaria; incluidos estudiantes con NEE, de la Institución Educativa Tomás Cadavid, de Bello Antioquia.

Se toma como referente las diferentes áreas del currículo y la observación directa de los grupos en cuestión, en los cuales se detectaron situaciones concretas, a saber:

- La poca aplicación del juego y la lúdica en los espacios de la Institución Educativa, y de las clases de la básica primaria.
- La carencia de espacios lúdicos para desarrollar el recreo, porque los patios del colegio son relativamente pequeños para la población estudiantil que alberga.
- La falta de docentes ludentes interesados por compartir juegos y risas con los estudiantes.
- La inexistencia de juegos estacionarios de pisos y las paredes.

- ☑ La poca utilización de juegos didácticos en las clases y en las pausas pedagógicas.
- ☑ El poco espacio que se encuentra en la Institución es ocupado por los docentes de Educación Física, lo cual no facilita que los estudiantes de básica primaria tengan la oportunidad de desarrollar actividades de tipo lúdico-recreativas, para su proceso de aprendizaje.
- ☑ El espacio ilimitado de la zona dedicada al parque infantil.

Dichas situaciones dan pie a las prácticas pedagógicas tradicionales, las cuales aunque debe reconocérseles su importancia, resultan desmotivantes para los estudiantes, máxime cuando se trata procesos de enseñanza aprendizaje en los que se le da prelación a los contenidos.

Y es que sin desconocer la realidad, aún se observa un acentuado manejo del método tradicional, que obstaculiza, en muchos casos, el logro y desarrollo de habilidades por lo que se plantea una solución a lo anterior a través de la clase lúdica como estrategia didáctica dinámica y creativa. Así el docente guía a sus estudiantes a la participación autónoma, creativa y al sentido crítico, conduciéndolos a ser parte de los cambios que demanda la educación y la sociedad actual.

Es por ello que se debe tener presente que el trabajo pedagógico alejado de las metodologías lúdicas, estaría privando a los niños de un ambiente de armonía entre ellos, en el proceso de aprendizaje; ya que estas metodologías buscan que los estudiantes se apropien de las diversas temáticas utilizando el juego.

Con base en lo anterior, debe tenerse muy en cuenta que las metodologías lúdicas no implican exclusivamente jugar por recreación, sino por el contrario, lograr el desarrollo de actividades significativas que faciliten la aprehensión por parte de los estudiantes, pero inmersas en el juego. Ahora bien, en la edad escolar, se deben

promover inicialmente juegos que refuercen lo sensorial y que estimulen la imaginación y creatividad.

Se enfatiza que la clase lúdica, no es un simple espacio de juego que resuelve las necesidades recreativas de los estudiantes, sino un elemento importante en el contexto escolar, en función de una pedagogía creativa, más acorde con la formación integral del ser humano. La convivencia, la comunicación, el trabajo cooperativo, la socialización, el análisis, la reflexión, el uso positivo del tiempo y la creatividad son los factores primordiales en una clase lúdica.

1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿Cómo fortalecer los procesos formativos de las diversas áreas del currículo escolar en los estudiantes de básica primaria a partir de estrategias lúdico pedagógicas?

1.3. ANTECEDENTES

1.3.1. Antecedentes Bibliográficos

Título: El desarrollo de los procesos psicológicos superiores

Autor: Lev S. Vygotski

Fecha: 1996

Editorial: Crítica. Grijalbo Mondadori

Resumen: este autor plantea que el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales.

Para este teórico, existen dos líneas de cambio evolutivo que confluyen en el ser humano: una más dependiente de la biología (preservación y reproducción de la especie), y otra más de tipo sociocultural (ir integrando la forma de organización propia de una cultura y de un grupo social).

Vygotski establece que el juego es una actividad social, en la cual gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio. También este autor se ocupa principalmente del juego simbólico y señala como el niño transforma algunos objetos y lo convierte en su imaginación en otros que tienen para él un distinto significado, por ejemplo, cuando corre con la escoba como si ésta fuese un caballo, y con este manejo de las cosas se contribuye a la capacidad simbólica del niño.

Título: El juego espontáneo, vehículo de aprendizaje y comunicación

Autor: PUGMIRE-STOY, M.

Fecha: 1996

Editorial: Nancea

Resumen: el autor afirma que el juego contribuye al desarrollo integral del niño, incluyendo habilidades comunicativas, competencial social, verbal e intelectual, así como motivación para aprender. Pero también deja claro que el juego no contribuye automáticamente al desarrollo y al aprendizaje del niño.

Para que el juego sea considerado una actividad educativa, la función del docente es básica: debe crear contextos estimulantes para apoyar dicho desarrollo y proveer una variedad de materiales y recurso. Así mismo puede invitar al niño a jugar y puede participar si fuera necesario. Pero su participación no implica que domine el juego o inhiba la espontaneidad de los niños.

En sus planteamientos, el autor introduce la categoría de juego contextual. El concepto de contexto está definido como la conciencia de los participantes del mismo y su planificación conjunta.

El juego contextual es aquel que los niños y los docentes planifican juntos. El establecer un contexto es un marco psicológico en el cual los niños deciden comunicar lo que pretenden y la interpretación de los signos. Se traduce en acción creando un medio ambiente apropiado para las actividades y facilitando la elaboración de los elementos necesarios.

Título: La formación del símbolo en el niño

Autor: Jean Piaget

Fecha: 1990

Editorial: Fondo de cultura económica

Resumen: C. G. Jung critica a Freud el reducir parte del inconsciente al pasado, a experiencias vividas y reprimidas, y Piaget critica constructivamente a Jung por "tener un cierto desprecio a la actividad racional". Y dar exceso de importancia a la herencia de los símbolos en sus inicios teóricos, dice Piaget: "El mismo Jung ha atenuado bastante la tesis de la herencia de los símbolos cuando, respondiendo a unos críticos, ha declarado: "No pretendo de ninguna manera que estas representaciones sean heredadas, pero pienso que se hereda la posibilidad de ellas, lo que no es lo mismo". En efecto - dice Piaget- cuando hay convergencia entre pensamiento infantil y representaciones históricas, es más fácil y racional explicar las representaciones históricas por las leyes generales del pensamiento infantil, que invocar a una misteriosa herencia.

En la primera parte del libro, el autor se propone como objetivo conocer la génesis de la imitación. En la segunda parte y más extensa, está dedicada al juego, especialmente al juego con símbolos, juego simbólico. Y la tercera parte, está centrada en la representación cognitiva, función simbólica, como consecuencia del desarrollo infantil: imitación-juego sensoriomotriz-pensamiento simbólico.

El libro presenta dos tesis y la demostración o explicación de estas dos tesis: la primera de ellas plantea que la imitación diferida (el modelo ausente) es el origen del símbolo, de la función simbólica; y la segunda, que existe interacción y

elementos comunes entre las distintas formas de representación simbólica: juego-sueño-imaginación-preconceptos-esquemas verbales.

1.3.2. Antecedentes Empíricos

Título: Juegos para el aprendizaje

Autor: Secretaria de Educación del Municipio de Bello

Fecha: 2014

Editorial: Disponible en <http://www.sembello.gov.co/>

Resumen: Realizando un recorrido ágil de algunas experiencias prácticas en el campo del aprendizaje a través de la lúdica, se parte del ámbito local, iniciando por la Secretaria de Educación del Municipio de Bello, la cual en su página web (<http://www.sembello.gov.co/>) en el link estudiantes, incluye una ventana de “Juegos para el aprendizaje”. En esta, tiene dos enlaces: “Casting Robot Ale” y “PATI” o “Plan de Acción Tutorial Interactivo”. El primero consiste en una ayuda a la lectoescritura, en el cual se desarrollan actividades en cinco aspectos fundamentales: ortografía, leer, escribir, vocabulario y varios. El segundo, es un plan lector, orientado a los dos primeros grados de secundaria.

Título: Plan Municipal de Recreación

Autor: Weimar Osbaldo Montoya

Fecha: 2002

Editorial: FUNLIBRE

Resumen: Este plan orientado por el departamento de recreación, contiene los lineamientos y planteamientos fundamentales para el que hacer recreativo en el Municipio de Bello.

Este, se diseñó con el ánimo de definir procesos y formas claras que sean acogidas por la comunidad en general y por las entidades públicas y particulares, que realizan trabajo social, cuando se emprendan acciones continuadas y puntuales de recreación, generando así, una sola política pública de acción

recreativa. La construcción del mismo fue realizada por los administradores de la recreación en el municipio donde se tuvo en cuenta los planteamientos elaborados en los acercamientos realizados con los actores de la comunidad, líderes barriales, juveniles, juntas de acción comunal, representantes de diferentes sectores y otros Allegados al que hacer recreativo. Aunque el Plan todavía se encuentra en construcción, pilotaje y estudio, para ser aprobado por el concejo municipal, el departamento de recreación, continúa orientando su ejecución en aras de encontrar a mediano plazo, su aprobación y puesta en marcha de manera articulada.

En dicho Plan se encuentran programas específicos que benefician la población infantil y juvenil de la municipalidad. Cabe destacar:

- ☑ Vacaciones creativas. Programa diseñado para la población infantil y juvenil en la temporada vacacional. Espacio caracterizado por el arte, la cultura, la lúdica, la recreación y el deporte. Se benefician 1.600 jóvenes y 18.000 niños.
- ☑ Encuentro de lúdica infantil. En este, participan los diferentes centros educativos, cada uno prepara y presenta un montaje lúdico y artístico utilizando parafernalia, acompañamiento musical, vocal y maquillaje facial, un encuentro de lúdica y tradición oral.

Título: La lúdica en la escuela

Autor: Sin autor

Fecha: En Blogger desde agosto de 2009

Editorial: Disponible en <http://laludicaenlaescuela.blogspot.com/>

Resumen: En este blog se plantea inicialmente que la lúdica es una dimensión del desarrollo humano, además se precisa que la lúdica se refiere a la necesidad que tiene toda persona de sentir emociones placenteras. La lúdica fomenta el desarrollo psicoemocional, la adquisición de saberes, la conformación de la

personalidad, es decir, encierra una gama de actividades donde se cruza el placer, el goce, la actividad lúdica y el conocimiento.

Así mismo determina como objetivo general promover los procesos de aprendizaje y convivencia en los estudiantes de la Institución Educativa Técnica "Santa Lucía" Sede "El Tigre" del municipio de Purificación.

Para desarrollar el logro del objetivo, se proponen una serie de talleres dirigidos a fomentar la convivencia social y el aprendizaje a través de la lúdica.

2. JUSTIFICACIÓN

La actividad lúdica, es considerada como el espacio para desarrollar técnicas y juegos didácticos que generan motivaciones, aprendizajes significados e incorporación de valores, constituye en esta propuesta una herramienta básica para fortalecer motivaciones, lazos afectivos entre compañeros, estudiantes y profesores; además se busca crear un comportamiento de confianza frente al aprendizaje de las diversas áreas en los educandos.

Los estudiantes de preescolar y básica primaria de la Institución Educativa Tomás Cadavid, muestran un comportamiento tímido y desmotivado entre si, en los procesos de aprendizaje, especialmente en las matemáticas y el castellano. De ahí la necesidad de implementar una propuesta con el fin de vivenciar y aplicar estrategias lúdico pedagógicas innovadoras que promuevan la motivación, para que los estudiantes reconozcan sus fortalezas y debilidades acerca de sus actividades y comunicación frente a los diferentes procesos de aprendizaje.

Además, permitirá un cambio en su comportamiento y la forma como enfrenta sus situaciones escolares que se presentan en la cotidianidad, generando un cambio significativo dentro de su formación.

Es responsabilidad del docente fomentar, a través de su quehacer pedagógico, la motivación en el estudiante y los valores que conlleven a la práctica de normas de convivencia que permitan mejorar la calidad de vida. Y que más que la lúdica para propiciar dicho espacio motivacional.

3. OBJETIVOS

3.1. OBJETIVO GENERAL

Diseñar estrategias lúdicas y recreativas que contribuyan al fortalecimiento de los procesos formativos de los estudiantes de preescolar y básica primaria de la Institución Educativa Tomás Cadavid Restrepo, para el mejoramiento de su desempeño académico.

3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Determinar las prácticas de aula que desarrollan los maestros en la I. E. Tomás Cadavid Restrepo

Establecer las apreciaciones que tienen los estudiantes de la I.E. Tomás Cadavid Restrepo frente a las metodologías de trabajo en el aula.

Evaluar la importancia de la realización de actividades lúdico-recreativas, en el ámbito escolar.

4. MARCO REFERENCIAL

4.1. MARCO CONTEXTUAL

La Institución Educativa Tomás Cadavid Restrepo es una institución que imparte educación pública en los niveles de Preescolar, básica primaria, secundaria y media.

La educación se enmarca dentro de los parámetros establecidos legal y filosóficamente por los lineamientos de la Constitución Política de Colombia de 1991, la Ley General de la educación y la Ley de Infancia y adolescencia.

El espíritu del establecimiento, es implementar la educación entendida como un proceso de transformación de la persona y no como un aparato de conservación de estructuras Ideológicas; su intencionalidad, es formar un hombre nuevo que replantee, analice, critique y construya el pensamiento, el conocimiento, la ciencia, la sociedad y su propia espiritualidad.

La mencionada educación será entendida como un proceso de formación permanente personal, cultural y social que concibe al ser humano en forma integral, con sus deberes y derechos, su dignidad como persona y un deseo constante de cambio sobre el cual se Cimentará el ideal de “por una educación con calidad pedagógica y sentido de pertenencia”.

En los procesos educativos que se desarrollan, siempre está presente la exaltación de la Libertad y de la creatividad en la enseñanza, el aprendizaje y la investigación de acuerdo con las necesidades e intereses personales, familiares, sociales y los avances tecnológicos, se entiende entonces que la libertad es condición indispensable para la formación de la personalidad sin más limitaciones que las que imponen los derechos de los demás y el orden jurídico y que la creatividad estimule el desarrollo físico, psíquico, intelectual, cívico, moral, ético y

estético, ayudando a configurar una persona más armónica y equilibrada que pueda enfrentar con mayor propiedad los retos del mundo entero.

La población estudiantil objeto de investigación está conformada por los grupos del tercer grado, de la Institución Educativa Tomás Cadavid, ubicada en el barrio San José Obrero, perteneciente a la comuna número dos (2) del municipio de Bello Antioquia.

Esta comunidad educativa proviene de estratos uno (1) y dos (2) en donde las familias que la conforman tienen un bajo nivel de escolaridad, porque solo el 45% aproximadamente han cursado y aprobado el quinto de la básica primaria, el 25% estudios secundarios y un 5% estudios universitarios, según registro encontrado en el Proyecto Educativo Institucional PEI, respecto al diagnóstico.

La situación descrita coloca en un estado marginal a los padres y acudientes que por su escaso nivel académico tienen pocas oportunidades de empleo, ocupándose de actividades que les genera inestabilidad laboral y económica, sometiéndolos a la economía del rebusque, el tráfico de drogas, el consumo de alcohol y otros vicios que desintegran la unidad familiar, razón por la que muchas mujeres se convierten en madres cabeza de familia, compartiendo el mismo espacio con abuelos, tíos, primos, hijos y hermanos con marcada ausencia de la figura paterna.

El propósito institucional se dirige hacia el logro de cuatro factores claves del éxito contenidos en su misión y visión:

Factor clave de éxito No 1. Resolución Pacífica de conflictos: Capacidad de enfrentar los conflictos, es decir, las dificultades que rompen la armonía, respondiendo de manera acertada y no-violenta.

Factor clave de éxito No 2. Cultura y prácticas inclusivas: Trato cotidiano con equidad y respeto de las necesidades y diferencias comunes y específicas de todos los miembros de la comunidad educativa.

Factor clave de éxito No 3. Formación de estudiantes como líderes investigadores: Que el estudiante se convierta en una persona capaz de formularse preguntas y construir posibles soluciones.

Factor clave de éxito No 4. Participación activa de los padres de familia: Padres involucrados en los procesos formativos de sus hijos, participando de las actividades institucionales.

La misión de la Institución Educativa Tomás Cadavid Restrepo, es la formación integral de sus estudiantes en competencias básicas, laborales y ciudadanas; ofreciendo un ambiente armónico, preventivo, diverso e inclusivo, cimentado en los valores del respeto, la solidaridad, la responsabilidad y el liderazgo, en los niveles de preescolar, básica, media, y educación de adultos en modalidad semipresencial CLEI niveles 1, 2 y 3.

La visión institucional señala que para el año 2017, la Institución Educativa Tomás Cadavid Restrepo será reconocida por su clima de sana convivencia, a través de la resolución pacífica de conflictos, su cultura inclusiva de respeto a la diversidad, la formación de sus estudiantes como líderes investigadores y la participación activa de los padres de familia en el proceso educativo de sus hijos, por medio del fortalecimiento de los valores del respeto, la solidaridad, la responsabilidad y el liderazgo, lo cual permitirá la formación de personas comprometidas con el entorno, capaces de afrontar retos y generar alternativas de vida digna en su grupo social.

4.2. MARCO TEÓRICO

La práctica docente requiere necesariamente de un análisis constante, de los factores que influyen en el aula para detectar las necesidades que tiene cada grupo y lograr un aprendizaje significativo en los estudiantes.

El estudiante necesita aprender a resolver problemas, a analizar críticamente la realidad y transformarla, a identificar conceptos, aprender a aprender, aprender a hacer, aprender a ser y descubrir el conocimiento de una manera amena, interesante y motivadora.

Por ello es preciso que desde las aulas se desarrolle la independencia cognoscitiva, la avidez por el saber, el protagonismo estudiantil, de manera que no haya temor en resolver problemas.

El compromiso de toda institución educativa debe ser formar seres dignos, creativos, motivados, fuertes y constructivos, capaces de desarrollar su potencial bajo la dirección de los docentes.

Así pues, los objetivos y tareas de la educación no se pueden lograr ni resolver sólo con la utilización de los métodos explicativos e ilustrativos porque solos no garantizan la formación de las capacidades necesarias a los futuros jóvenes y adultos, en lo que respecta al enfoque independiente y a la solución de los problemas que se presentan a diario.

Es por ello que se requiere introducir métodos que respondan a los nuevos objetivos y tareas, lo que pone de manifiesto la importancia de la activación de la enseñanza, la cual constituye la vía idónea para elevar la calidad en la educación.

En cuanto a los aspectos teóricos y metodológicos relacionados con lo lúdico, existen estrategias a través de las cuales se combinan lo cognitivo, lo afectivo y lo emocional del estudiante. Estas deben ser dirigidas y monitoreadas por el

docente para elevar el nivel de aprovechamiento del estudiante, mejorar su sociabilidad y creatividad y propiciar su formación científica, tecnológica y social.

Con la lúdica se enriquece el aprendizaje por el espacio dinámico y virtual que implica, como espejo simbólico que transforma lo grande en pequeño, lo chico en grande, lo feo en bonito, lo imaginario en real y a los estudiantes en profesionales. El elemento principal, del aprendizaje lúdico, es el juego, recurso educativo que se debe aprovechar muy bien en todos los niveles de la educación y que enriquece el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Puede emplearse con una variedad de propósitos, dentro del contexto de aprendizaje, pues construye autoconfianza e incrementa la motivación en el estudiante. Es un método eficaz que propicia lo significativo de aquello que se aprende.

La actividad lúdica es un ejercicio que proporciona alegría, placer, gozo, satisfacción. Es una dimensión del desarrollo humano que tiene una nueva concepción porque no debe de incluirse solo en el tiempo libre, ni ser interpretada como juego únicamente.

Lo lúdico es instructivo. El estudiante, mediante lúdica, comienza a pensar y actuar en medio de una situación determinada que fue construida con semejanza en la realidad, con un propósito pedagógico.

El valor para la enseñanza que tiene la lúdica es el hecho de que se combina la participación, la colectividad, el entretenimiento, la creatividad, la competición y la obtención de resultados en situaciones problemáticas reales.

Si se hace referencia a la lúdica, como estrategia didáctica, es importante señalar los principios didácticos en la enseñanza de Stocker, K.¹ . Estos principios son la

¹ STOCKER, K. Principios de Didáctica Moderna. Kapeluzz, Buenos Aires. 1.964

base para seleccionar los medios de enseñanza, asignar tareas y evaluar aprendizajes y los lineamientos rectores de toda planeación de cualquier unidad de aprendizaje.

- ☑ **Carácter científico.** Toda enseñanza debe tener un carácter científico, apoyado en la realidad.
- ☑ **Sistematización.** Se deriva de las leyes de la ciencia que enseñan que la realidad es una, y forma un sistema y se divide de acuerdo con el objeto de estudio, pero sin perder su carácter sistémico. En el proceso educativo, la sistematización de la enseñanza, quiere decir formación sistemática en el estudiante, a partir de los contenidos curriculares. Se deben aportar conocimientos previamente planeados y estructurados de manera que el estudiante, los integre como parte de un todo.
- ☑ **Relación entre la teoría y la práctica.** Lo teórico son los contenidos curriculares que se deben transmitir a los estudiantes, pero para que se logre la asimilación el docente estructura actividades prácticas.
- ☑ **Relación entre lo concreto y lo abstracto.** Para este principio los estudiantes pueden llegar a hacer abstracciones mediante la observación directa o indirecta de la realidad, a partir de la explicación magistral del docente, por medio de procedimientos que incluyan las explicaciones del docente, la observación del alumno y preguntas en la interacción o la retroalimentación.
- ☑ **Independencia cognitiva.** El aprender a aprender, es el carácter consciente y la actividad independiente de los estudiantes.
- ☑ **Comprensión o asequibilidad.** La enseñanza debe ser comprensible y posible de acuerdo con las características individuales del estudiante.
- ☑ **De lo individual y lo grupal.** El proceso educativo debe conjuntar los intereses del grupo y los de cada uno de sus miembros, con la finalidad de lograr los objetivos propuestos y las tareas de enseñanza.
- ☑ **De solidez de los conocimientos.** Consiste en el trabajo sistemático y consciente durante el proceso de enseñanza, en contra del olvido.

Es importante señalar que el docente debe tener preparación pedagógica para hacer una buena selección de los métodos y medios de enseñanza adecuados, que permitan la correcta dirección de la actividad cognitiva del alumno hasta la asimilación y consolidación de los conocimientos.

Ahora bien para evitar que las actividades sean aburridoras y monótonas es necesaria la implementación de estrategias lúdicas. La lúdica puede contribuir para desarrollar el potencial de los estudiantes, adecuando la pedagogía e información existente, para contribuir al mejoramiento del proceso educativo.

La lúdica como manifestación de energía por parte del estudiante, a través de diversas actividades sirve para desarrollar procesos de aprendizaje y se puede utilizar en todos los niveles de la educación básica. Esta metodología no debe confundirse con presentación de juegos o como intervalo entre una actividad y otra; ya que la lúdica es una estrategia de trabajo compleja, centrada en el estudiante, a través de la cual el docente prepara y organiza previamente las actividades, propicia y crea un ambiente estimulante y positivo para el desarrollo, monitorea y detecta las dificultades y los progresos, evalúa y hace los ajustes convenientes.

Metodológicamente, se utiliza al juego como instrumento de generación de conocimientos, no como simple motivador, con base en la idea de que, el juego, por si mismo, implica aprendizaje. Se interiorizan y transfieren los conocimientos para volverlos significativos, porque el juego permite experimentar, probar, investigar, ser protagonista, crear y recrear. Se manifiestan los estados de ánimo y las ideas propias, lo que conlleva el desarrollo de la inteligencia emocional. El docente deja de ser el centro en el proceso de aprendizaje. Se reconstruye el conocimiento a partir de los acontecimientos del entorno.

Se define la clase lúdica como un espacio destinado para el aprendizaje. Las actividades lúdicas son acciones que ayudan al desarrollo de habilidades y

capacidades que el estudiante necesita para apropiarse del conocimiento. El aula de clase es un espacio donde se realiza una oferta lúdica, cualitativamente distinta, con actividades didácticas, animación y pedagogía activa.

Es fácil la comprensión de un contenido cuando el estudiante está en contacto con el mundo que lo rodea de una manera atractiva y divertida.

En el juego se representa lo esencial del crecimiento y desarrollo de las personas. Los ambientes lúdicos fueron concebidos originalmente como sitios con elementos físicos-sensoriales, como la luz, el color, el sonido, el espacio, el mobiliario, que caracterizan el lugar o aula, diseñados de modo que el aprendizaje se desarrolle con un mínimo de tensión y un máximo de eficacia.

La clase lúdica debe proponerse como ambiente de aprendizaje y cambio, se profundiza la teoría y se relaciona con la práctica, para llegar a una reflexión profunda, pues está cargada de significados.

Se relaciona con la necesidad que tiene el estudiante de sorpresa, de contemplación, de incertidumbre, de distracción, etc., y se caracteriza por la creatividad, la espontaneidad, el optimismo y el buen sentido del humor, los que afloran de manera espontánea en una clase lúdica. Se logra, que el estudiante tenga diversas perspectivas del mundo y se integre a los espacios sociales que se le presentan.

La clase lúdica, no es un simple espacio de juego que resuelve las necesidades recreativas de los alumnos, sino un elemento importante en el contexto escolar, en función de una pedagogía creativa, más acorde con la formación integral del ser humano. Como se había mencionado en otro apartado; ya que la convivencia, la comunicación, el trabajo cooperativo, la socialización, el análisis, la reflexión, el uso positivo del tiempo y la creatividad son los factores primordiales en una clase lúdica.

La lúdica es inherente al ser humano en todas las etapas de su vida y ayuda a la adquisición de conocimientos, que se redefinen como la elaboración permanente del pensamiento individual en continuo cambio, por la interacción con el pensamiento colectivo.

El proceso educativo se individualiza, en el sentido de permitir a cada estudiante trabajar con independencia y a su propio ritmo, promoviendo la colaboración y el trabajo en equipo, estableciendo mejores relaciones con sus compañeros, aprendiendo más y con motivación, lo que aumenta su autoestima y contribuye en el logro de habilidades cognitivas y sociales más efectivas.

La clase lúdica se concibe como una actividad voluntaria, con determinados límites de tiempo y espacio, que sigue reglas libremente aceptadas, pero obligatorias, que tiene un fin y que va acompañado de un sentimiento de tensión y alegría, así como de una conciencia de diferencia, con la vida cotidiana.

Lo lúdico es una experiencia educativa, tanto para el docente como para el estudiante, pensando en las diferentes necesidades de este último y los diferentes momentos del proceso de enseñanza aprendizaje.

Debe entonces recalcar, cuando se habla de estrategia pedagógica, que la formación permanente de los docentes es un proceso que demanda el dominio de los contenidos y procedimientos para enseñar, es por ello que hay que valerse de estrategias que permitan alcanzar el interés del niño y la niña en los contenidos a desarrollar. Para ello cabe preguntarse, ¿qué son las estrategias? “Son aquellas que permiten conectar una etapa con la otra en un proceso; es la unión entre el concepto y el objeto, donde el concepto representa el conocimiento y conjunto de

ideas que el sujeto tiene del objeto y el objeto es la configuración física de la materia viva o animada, donde la materia viva está representada por el hombre”².

Así mismo, se encuentra la siguiente definición: “conjunto de procesos y secuencias que sirven para apoyar el desarrollo de tareas intelectuales y manuales se derivan de los contenidos, para lograr un propósito”.³

Visto así, para estos autores las estrategias deben dirigirse a los estudiantes tomando en cuenta los contenidos que sean necesarios para su interés y a su vez contar con una motivación entre el profesor y los estudiantes. Cooper refiere que “las estrategias son planes para dirigir el ambiente del aprendizaje de tal manera que se proporcionen las oportunidades para lograrlo, así como los objetivos”⁴. Su éxito depende de los métodos empleados, del uso de la motivación, así como de las secuencia, pauta y formación de equipo que se sigan. Para el autor es importante la metodología que se emplean dentro de sus estrategias afirma, al igual que Chacón y Huerta, la necesidad que tiene la motivación dentro del desarrollo de las estrategias.

Las estrategias pedagógicas deben estar dirigidas, específicamente a la organización mental y a los esquemas intelectuales de los estudiantes. Por tal razón, Carretero enfatiza que: (a) el estudiante debe ser animado a conducir su propio aprendizaje (b) la experiencia adquirida por este debe facilitar el aprendizaje; (c) las prácticas del aprendizaje deben ocuparse más de los procedimientos y competencia que de los conocimientos estrictos⁵.

Es decir las estrategias deben planificarse tomando en cuenta los esquemas intelectuales de los estudiantes apuntando a la motivación del estudiante por

² Huerta J, Jesús. “Desarrollo curricular por competencias profesionales integrales”. Revista Educar, Universidad de Guadalajara, Guadalajara. 1996

³ CHACÓN, M. Las pasantías de la carrera de Educación Básica Integral: Un espacio para la reflexión en la Práctica. Acción Pedagógica, 11, (2), 58-64.

⁴ Cooper, R. K. & Sawaf, A. Estrategia emocional, Barcelona: Martínez Roca. Elías, M., Tobías.

⁵ Carretero, M. Constructivismo y Educación. España. Ed. Luís Vives. 1995

aprender y que este debe ser participativo en su proceso, que los conocimientos previos sirvan de enlace para ayudar a que el aprendizaje sea tranquilo. Y por consiguientes las actividades deber estar dirigidas a alcanzar las competencias. Al respecto se señala que “un procedimiento adquiere y emplea de forma intelectual intencional para aprender significativamente a solucionar problemas y atender demandas académica”⁶.

En cuanto al método, algunos autores lo definen como “El camino, manera o modo más adecuado para alcanzar una meta”⁷. La metodología, según estos autores posee un valor etimológico, en cuanto al tratado de método y al sistema propio de una ciencia particular. Para Zaragoza citado por Muñoz y Noriega, “las actitudes metodológicas se clasifican por el grado de interacción del profesor sobre el alumno”⁸. El método a su vez puede ser didáctico, dialéctico y heurístico. Por el grado de influencia del profesor sobre el estudiante el método es impositivo, propositivo y expositivo, y por el grado de valoración del profesor sobre la enseñanza misma el método se caracteriza como dogmático, es séptico y crítico.

La caracterización metodológica depende de la aptitud del profesor, manifiesta con respecto a la condición del estudiante en el logro de las metas, esta aptitud pocas veces es considerada fundamental a la hora de enfocar los procesos de enseñanza y aprendizaje.

A hora bien las estrategias y actividades se derivan del análisis, de los métodos y por el tipo de contenido sobre el cual se ejerzan. Cada uno de los métodos genera, por lo común, uno o más procedimientos coherentes con el método de referencia.

Por último, se puede puntualizar que asumir el juego desde el punto de vista didáctico, implica que este sea utilizado en muchos casos para manipular y

⁶ Castenela. *Estrategias de aprendizaje*. Disponible: www.rugfi.org.cl 1999

⁷ Muñoz. J.; Noriega, A. *Organización del contenido*. Madrid: Escuela Española. 1996

⁸ *Ibíd.*

controlar a los niños, dentro de ambientes escolares en los cuales se aprende jugando; violando de esta forma la esencia y las características del juego como experiencia cultural y como experiencia ligada a la vida. Bajo este punto de vista el juego en el espacio libre-cotidiano es muy diferente al juego dentro de un espacio normado e institucionalizado como es la escuela.

La lúdica es una dimensión del desarrollo humano que fomenta el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, es decir encierra una gama de actividades donde se cruza el placer, el goce, la actividad creativa y el conocimiento.

La lúdica es más bien una condición, una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad. Es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se produce disfrute, goce, acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias con el juego. La chanza, el sentido del humor, el arte y otra serie de actividades (sexo, baile, amor, afecto), que se produce cuando interactuamos con otros, sin más recompensa que la gratitud que producen dichos eventos.⁹

La lúdica es una manera de vivir la cotidianidad, es decir sentir placer y valorar lo que acontece percibiéndolo como acto de satisfacción física, espiritual o mental. La actividad lúdica propicia el desarrollo de las aptitudes, las relaciones y el sentido del humor en las personas.

Así mismo, la lúdica puede considerarse como “un procedimiento pedagógico en sí mismo. La metodología lúdica existe antes de saber que el profesor la va a propiciar. La metodología lúdica genera espacios y tiempos lúdicos, provoca interacciones y situaciones lúdicas. La lúdica se caracteriza por ser un medio que resulta en la satisfacción personal a través del compartir con la otredad”¹⁰.

⁹ JIMÉNEZ, B. Proyecto Docente e Investigador. Catedrático de Universidad. 2002

¹⁰ Motta, C. *Fundamentos de la educación*. Colombia: Cerlibre. 2004

Es por ello que como opina Waichman:” es imprescindible la modernización del sistema educativo para considerar al estudiante como un ser integral, participativo, de manera tal que lo lúdico deje de ser exclusivo del tiempo de ocio y se incorpore al tiempo efectivo de y para el trabajo escolar”¹¹.

Es fundamental tener presente que “lo lúdico no se limita a la edad, tanto en su sentido recreativo como pedagógico. Lo importante es adaptarlo a las necesidades, intereses y propósitos del nivel educativo”¹². En ese sentido el docente debe desarrollar la actividad lúdica como estrategias pedagógicas respondiendo satisfactoriamente a la formación integral del niño y la niña.

4.3. MARCO LEGAL

Para continuar con la estructuración del marco referencial de la presente investigación, se retoman algunas normas vigentes relacionadas con la temática en cuestión, para fundamentar desde la parte legal, lo que se pretende lograr.

En primer lugar, se retoman de la Constitución Política¹³, los artículos que se referencian a continuación:

Artículo 44. Son derechos fundamentales de los niños: la vida, la integridad física, la salud y la seguridad social, la alimentación equilibrada, su nombre y nacionalidad, tener una familia y no ser separados de ella, el cuidado y amor, la educación y la cultura, la recreación y la libre expresión de su opinión. Serán protegidos contra toda forma de abandono, violencia física o moral, secuestro, venta, abuso sexual, explotación laboral o económica y trabajos riesgosos.

¹¹ Waichman, A. (2000) *Herramientas de pensamiento*. España: Siglo XXI

¹² Torres, L. (2004) *Tres enfoques teórico-práctico*. México: Trillas

¹³ Constitución Política de Colombia. En: <http://web.presidencia.gov.co/constitucion/index.pdf>

Gozarán también de los demás derechos consagrados en la Constitución, en las leyes y en los tratados internacionales ratificados por Colombia.

La familia, la sociedad y el Estado tienen la obligación de asistir y proteger al niño para garantizar su desarrollo armónico e integral y el ejercicio pleno de sus derechos. Cualquier persona puede exigir de la autoridad competente su cumplimiento y la sanción de los infractores.

Los derechos de los niños prevalecen sobre los derechos de los demás.

Artículo 52. Modificado por el artículo 1 del A.L. 2 de 2000. El ejercicio del deporte, sus manifestaciones recreativas, competitivas y autóctonas tienen como función la formación integral de las personas, preservar y desarrollar una mejor salud en el ser humano.

El deporte y la recreación, forman parte de la educación y constituyen gasto público social.

Se reconoce el derecho de todas las personas a la recreación, a la práctica del deporte y al aprovechamiento del tiempo libre.

El Estado fomentará estas actividades e inspeccionará, vigilará y controlará las organizaciones deportivas y recreativas cuya estructura y propiedad deberán ser democráticas.

Artículo 67. La educación es un derecho de la persona y un servicio público que tiene una función social con ella se busca el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica, y a los demás bienes y valores de la cultura.

La educación formará al colombiano en el respeto a los derechos humanos, a la paz y a la democracia y en la práctica del trabajo y la recreación, para el mejoramiento cultural, científico, tecnológico y para la protección del ambiente.

El Estado, la sociedad y la familia son responsables de la educación, que será obligatoria entre los cinco y los quince años de edad y que comprenderá como mínimo, un año de preescolar y nueve de educación básica.

La educación será gratuita en las instituciones del Estado, sin perjuicio del cobro de derechos académicos a quienes puedan sufragarlos.

Corresponde al Estado regular y ejercer la suprema inspección y vigilancia de la educación con el fin de velar por su calidad, por el cumplimiento de sus fines y por la mejor formación moral, intelectual y física de los educandos garantizar el adecuado cubrimiento del servicio y asegurar a los menores las condiciones necesarias para su acceso y permanencia en el sistema educativo.

La Nación y las entidades territoriales participarán en la dirección, financiación y administración de los servicios educativos estatales, en los términos que señalen la Constitución y la ley.

Artículo 68. Los particulares podrán fundar establecimientos educativos. La ley establecerá las condiciones para su creación y gestión.

La comunidad educativa participará en la dirección de las instituciones de educación.

La enseñanza estará a cargo de personas de reconocida idoneidad ética y pedagógica. La Ley garantiza la profesionalización y dignificación de la actividad docente.

Los padres de familia tendrán derecho de escoger el tipo de educación para sus hijos menores. En los establecimientos del Estado ninguna persona podrá ser obligada a recibir educación religiosa.

Las integrantes de los grupos étnicos tendrán derecho a una formación que respete y desarrolle su identidad cultural.

La erradicación del analfabetismo y la educación de personas con limitaciones físicas o mentales, o con capacidades excepcionales, son obligaciones especiales del Estado.

Artículo 79. Todas las personas tienen derecho a gozar de un ambiente sano. La ley garantizará la participación de la comunidad en las decisiones que puedan afectarlo.

Es deber del Estado proteger la diversidad e integridad del ambiente, conservar las áreas de especial importancia ecológica y fomentar la educación para el logro de estos fines. Igualmente, se tienen presente algunos artículos de la Ley General de la Educación¹⁴ a saber:

Artículo 2. Servicio educativo. El servicio educativo comprende el conjunto de normas jurídicas, los programas curriculares, la educación por niveles y grados, la educación no formal, la educación informal, los establecimientos educativos, las instituciones sociales (estatales o privadas) con funciones educativas, culturales y recreativas, los recursos humanos, tecnológicos, metodológicos, materiales, administrativos y financieros, articulados en procesos y estructuras para alcanzar los objetivos de la educación.

Artículo 5. Fines de la educación. Se hace hincapié en el fin 12. La formación para la promoción y preservación de la salud y la higiene, la prevención integral de problemas socialmente relevantes, la educación física, la recreación, el deporte y la utilización adecuada del tiempo libre.

Artículo 14. Enseñanza obligatoria. Se retoman los literales: b) El aprovechamiento del tiempo libre, el fomento de las diversas culturas, la práctica de la educación

¹⁴ Ley 115 de febrero 8 de 1994. En: http://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-85906_archivo_pdf.pdf

física, la recreación y el deporte formativo, para lo cual el Gobierno promoverá y estimulará su difusión y desarrollo; y d) La educación para la justicia, la paz, la democracia, la solidaridad, la confraternidad, el cooperativismo y, en general, la formación en los valores humanos.

Artículo 21. Objetivos específicos de la educación básica en el ciclo de primaria. Se tiene en cuenta los literales: i) El conocimiento y ejercitación del propio cuerpo, mediante la práctica de la educación física, la recreación y los deportes adecuados a su edad y conducentes a un desarrollo físico y armónico; y el literal j) La formación para la participación y organización infantil y la utilización adecuada del tiempo libre.

Así mismo, es de gran importancia resaltar la Ley 1098 de 2006 o Ley de Infancia y Adolescencia¹⁵ de la cual se transcriben los siguientes artículos:

Artículo 28. Derecho a la educación. Los niños, las niñas y los adolescentes tienen derecho a una educación de calidad. Esta será obligatoria por parte del Estado en un año de preescolar y nueve de educación básica. La educación será gratuita en las instituciones estatales de acuerdo con los términos establecidos en la Constitución Política. Incurrirá en multa hasta de 20 salarios mínimos quienes se abstengan de recibir a un niño en los establecimientos públicos de educación.

Artículo 29. Derecho al desarrollo integral en la primera infancia. La primera infancia es la etapa del ciclo vital en la que se establecen las bases para el desarrollo cognitivo, emocional y social del ser humano. Comprende la franja poblacional que va de los cero (0) a los seis (6) años de edad. Desde la primera infancia, los niños y las niñas son sujetos titulares de los derechos reconocidos en los tratados internacionales, en la Constitución Política y en este Código. Son derechos impostergables de la primera infancia, la atención en salud y nutrición, el

¹⁵ Ley 1098 de 2006.

En: http://www.secretariassenado.gov.co/senado/basedoc/ley/2006/ley_1098_2006.html

esquema completo de vacunación, la protección contra los peligros físicos y la educación inicial. En el primer mes de vida deberá garantizarse el registro civil de todos los niños y las niñas.

Artículo 31. Derecho a la participación de los niños, las niñas y los adolescentes. Para el ejercicio de los derechos y las libertades consagradas en este código los niños, las niñas y los adolescentes tienen derecho a participar en las actividades que se realicen en la familia, las instituciones educativas, las asociaciones, los programas estatales, departamentales, distritales y municipales que sean de su interés.

Artículo 43. Obligación ética fundamental de los establecimientos educativos. Las instituciones de educación primaria y secundaria, públicas y privadas, tendrán la obligación fundamental de garantizar a los niños, niñas y adolescentes el pleno respeto a su dignidad, vida, integridad física y moral dentro de la convivencia escolar. Para tal efecto, deberán:

1. Formar a los niños, niñas y adolescentes en el respeto por los valores fundamentales de la dignidad humana, los Derechos Humanos, la aceptación, la tolerancia hacia las diferencias entre personas. Para ello deberán inculcar un trato respetuoso y considerado hacia los demás, especialmente hacia quienes presentan discapacidades, especial vulnerabilidad o capacidades sobresalientes.
2. Proteger eficazmente a los niños, niñas y adolescentes contra toda forma de maltrato, agresión física o psicológica, humillación, discriminación o burla de parte de los demás compañeros y de los profesores.

Por último, se considera de suma importancia, retomar algunos artículos de la Ley 181 de 1995 o Ley General del Deporte, la Recreación, el Aprovechamiento del Tiempo Libre y la Educación Física¹⁶ a saber:

Artículo 3. Objetivos generales y rectores de la ley. Se retoman los siguientes:

- Integrar la educación y las actividades físicas, deportivas y recreativas en el sistema educativo general en todos sus niveles.
- Fomentar la creación de espacios que faciliten la actividad física, el deporte y la recreación como hábito de salud y mejoramiento de la calidad de vida y el bienestar social, especialmente en los sectores sociales más necesitados.
- Contribuir al desarrollo de la educación familiar, escolar y extraescolar de la niñez y de la juventud para que utilicen el tiempo libre, el deporte, y la recreación como elementos fundamentales en su proceso de formación integral tanto en lo personal como en lo comunitario.

Artículo 4. Derecho social. El deporte, la recreación y el aprovechamiento del tiempo libre, son elementos fundamentales de la educación y factor básico en la formación integral de la persona. Su fomento, desarrollo y práctica son parte integrante del servicio público educativo (...)

¹⁶ Ley 181 de 1995. En: <http://www.redcreacion.org/documentos/ley181.htm>

5. DISEÑO METODOLÓGICO

5.1. TIPO DE INVESTIGACIÓN

Para darle trámite al presente trabajo investigativo, se hará uso de la IAP (Investigación – Acción – Participación), que es un enfoque investigativo y una metodología de investigación, aplicada a estudios sobre realidades humanas.

Como enfoque se refiere a una orientación teórica (filosofía, marco teórico) en torno a cómo investigar.

Como metodología hace referencia a procedimientos específicos para llevar adelante una investigación - estudio científico diferente a la investigación tradicional; es una manera concreta de llevar adelante los pasos de la investigación científica de acuerdo con su enfoque.

La novedad puede ubicarse en el sentido e implicación de las dos palabras que acompañan la primera (investigación): Acción - Participación.

No es solo investigación, ni solo investigación participativa, ni solo investigación - Acción; implica la presencia real, concreta y en interrelación de la Investigación, de la Acción, y de la Participación.

La IAP nace en los años 70, con base en la orientación sociológica de la teoría de la dependencia - Liberación, orientación que fue siendo asumida por las ciencias humanas, las ciencias de la educación, la pastoral y la misma teología. Uno de sus aspectos claves es el dar el valor que se merece, la acción - la praxis (acciones que conducen al cambio estructural) y el valor que tiene la comunidad toda, aun aquella a la que no se le ha permitido la capacitación en los colegios u universidades (la clase pobre).

Es investigación: Orienta un proceso de estudio de la realidad o de aspectos determinados de ella, con rigor científico.

Es acción (asistencialista, o solidaria, o transformadora): En esta investigación hay acción la cual es entendida no solo como el simple actuar, o cualquier tipo de acción, sino como acción que conduce al cambio social estructural ; esta acción es llamada por algunos de sus impulsores, praxis (proceso síntesis entre teoría y práctica) , la cual es el resultado de una reflexión - investigación continua sobre la realidad abordada no solo para conocerla, sino para transformarla; en la medida que haya mayor reflexión sobre la realidad, mayor calidad y eficacia transformadora se tendrá en ella. La investigación y la acción se funden creadoramente en la praxis. El requerimiento de cualquier investigación, que quiera ser práctica y transformadora, es la acción; No se investiga por el mero placer de conocer; además, la validez de una investigación la otorga la acción. Como lo plantea Germán Mariño: "la IP es para la acción, de la acción realizada, y en la acción". Es importante tener en cuenta que no hay que esperar el final de la investigación para llegar a la acción, pues todo lo que se va realizando en el proceso es acción y a la vez va incidiendo en la realidad.

Es participativa: Es una investigación - acción realizada participativamente. Acá la investigación no es solo realizada por los expertos, sino con la participación de la comunidad involucrada en ella; quiere superar la investigación al servicio de unos pocos (una clase privilegiada), y la investigación para las universidades - bibliotecas solamente. La investigación y la ciencia deben estar al servicio de la colectividad; busca ayudarle a resolver sus problemas y necesidades y ayudar a planificar su vida. La IAP se realiza con una óptica desde dentro y desde abajo: desde dentro de la comunidad estudiada; desde abajo pues lleva a la participación incluso a quienes no han podido a estudiar (los más pobres).

Acá los problemas a investigar son definidos, analizados y resueltos por los propios afectados. La participación, no es una posibilidad que se da a la

comunidad en general, sino hacer realidad el derecho de todos a ser sujetos de historia, o sea sujetos de los procesos específicos que cada grupo va llevando adelante. La meta es que la comunidad vaya siendo la autogestora del proceso, apropiándose de él, y teniendo un control operativo (saber hacer), lógico (entender) y crítico (juzgar) de él.

Este enfoque implica un replanteamiento epistemológico, político, y por tanto metodológico; no es hacer lo mismo de antes, pero ahora con la participación de la comunidad, sino investigar desde una nueva óptica - perspectiva en - con - para la comunidad.

Epistemológicamente: supone romper con el binomio clásico de sujeto y objeto de la investigación. Esto supone un cambio grande en las concepciones de trabajo científico, de la metodología y de la teoría misma. Acá todos son sujetos y objetos de investigación, lo cual implica que la verdad - ciencia - teoría se va logrando en la acción participativa comunitaria. La teoría va a ser resultado del aporte popular, leído, justificado, convalidado, orientado por los métodos científicos ; desde ese punto de vista, todos aportan: el pueblo - miembros de una comunidad, los técnicos, los expertos.

Políticamente: supone el que toda investigación parta de la realidad con su situación estructural concreta, la reflexión, para ayudar a transformarla creativamente, con la participación de la comunidad implicada. El objeto final es la transformación de la realidad social en beneficio de las personas involucradas; esto implica operar también al interno de sistema vigente.

Metodológicamente: supone un proceso modesto y sencillo al alcance de todos ("la ciencia no deja de ser ciencia por ser modesta" Fals Borda¹⁷), pero a la vez que lleve : a la participación procesual, a asumir crítica y estructuralmente la

¹⁷ Cita tomada de Investigación-acción-participativa de José Raúl Rojas. En: <https://www.comminit.com/en/node/150219/348>

realidad, a la reflexión seria y profunda de sus causas y tendencias , a conclusiones científicas, a estrategias concretas y realizables, a una planeación, a una praxis - acción renovada y transformadora en la que vaya interviniendo toda la comunidad, a una continua reflexión sobre la praxis para hacerla cada vez más liberadora y transformadora de la realidad.

Es así como en el presente trabajo investigativo y en consecuencia en la elaboración y aplicación de la propuesta, las diversas acciones desarrolladas con los estudiantes del grado tercero de la I. E. Tomás Cadavid, permitieron dar los primeros pasos, para generar los cambios de actitud requeridos frente a los procesos de enseñanza aprendizaje. La comunidad educativa se involucró directamente generándose una verdadera participación.

5.2. POBLACIÓN Y MUESTRA

La población objeto de esta investigación, está compuesta por los estudiantes del grado 3°, de la Institución Educativa Tomás Cadavid Restrepo, ubicada en el Barrio San José Obrero del municipio de Bello.

La comunidad educativa de la que hacen parte dichos estudiantes, procede de los estrato 1 (uno) y 2 (dos) donde las familias poseen un bajo nivel educativo, porque sólo el 45% aproximadamente han cursado y aprobado el quinto grado de la educación básica primaria, el 25% ha superado los estudios secundarios y un 5% ha alcanzado los estudios superiores.

En cuanto a su composición familiar, las mujeres cumplen su condición de madre cabeza de familia debido a la ausencia de la figura del padre y por supuesto ante la necesidad de conseguir el ingreso familiar entregan la atención de sus hijos para que hagan las veces de padres sustitutos a personas como tías, tías, abuelas, abuelos y otros familiares.

Con relación a la composición de los hogares, éstos se caracterizan por la ausencia de los padres como una figura de autoridad que es reemplazada por las personas antes citadas.

Con respecto a las edades de los niños y niñas de los grupos que conforman el grado 3°, estas oscilan entre los 8 y los 10 años.

5.3. INSTRUMENTOS

En primera instancia se realizaron una serie de observaciones de los estudiantes, en momentos diferentes, fundamentalmente, en el desarrollo de diversas clases en la jornada escolar; pudiéndose notar al interior de las aulas cierta apatía y desmotivación en el desarrollo de las actividades curriculares. Por ejemplo, mientras la profesora explica un tema en particular, algunos estudiantes juegan despreocupadamente, otros se muestran adormecidos y muy pocos se les nota interés y concentración.

Caso contrario se observó en el desarrollo de las clases de artística y de educación física, donde la gran mayoría de estudiantes se mostraron motivados en el desarrollo de las actividades propias de las áreas mencionadas.

Otro instrumento empleado, fue una breve encuesta para estudiantes y otra para docentes.

5.4. ANÁLISIS DE RESULTADOS

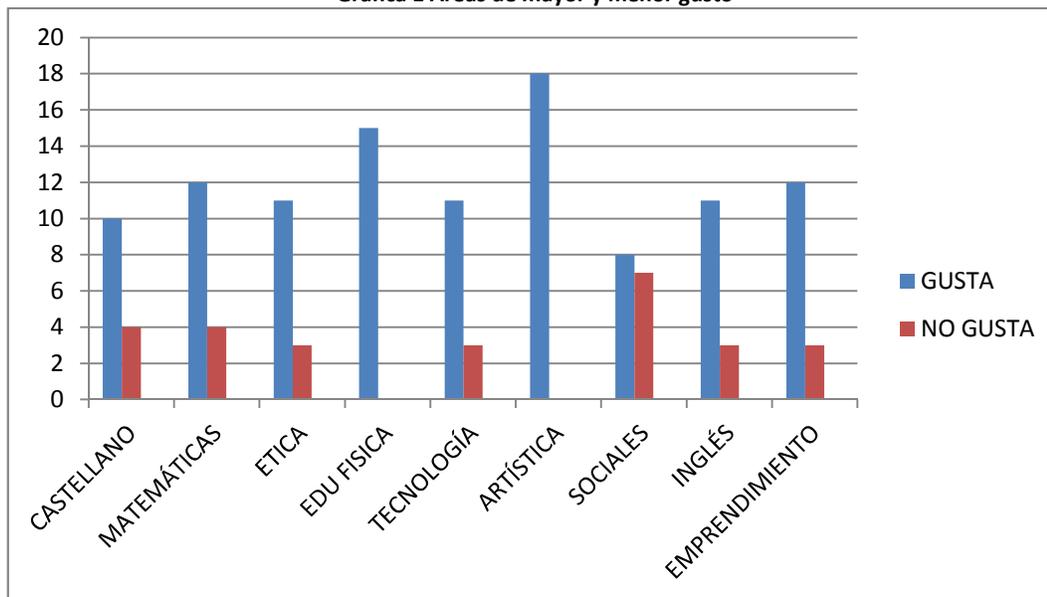
5.4.1. Encuesta aplicada a estudiantes

Pregunta 1. ¿Cuáles materias son las que más te gustan y por qué?

Tabla 1 Materias que más gustan

MATERIAS ENSEÑADAS	SI	%	NO	%
CASTELLANO	10	52	4	21
MATEMÁTICAS	12	63	4	21
ÉTICA Y VALORES	11	57	3	15
EDUCACIÓN FÍSICA	15	78	0	0
TECNOLOGÍA	11	57	3	15
ARTÍSTICA	18	94	0	0
SOCIALES	8	42	7	36
INGLÉS	11	57	3	15
EMPREDIMIENTO	12	63	3	15

Gráfica 1 Áreas de mayor y menor gusto



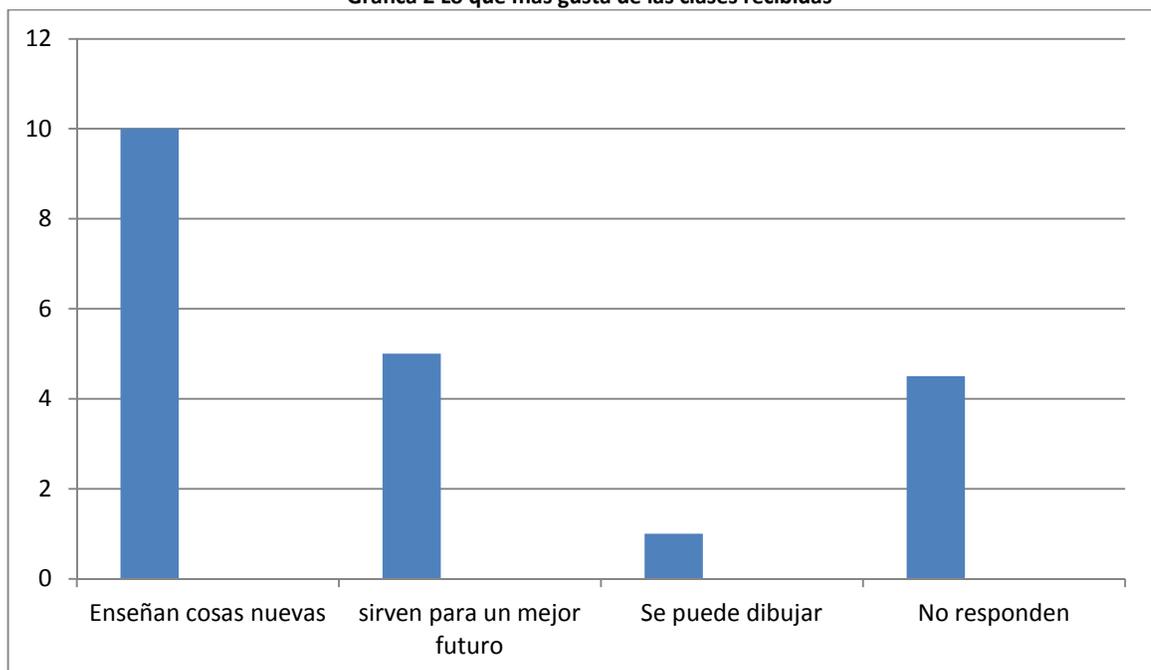
Análisis: Se observa claramente que las dos áreas que los estudiantes manifiestan son las que más les gustan son en su orden artística y educación física; áreas que de por sí, contienen altos componentes lúdicos. Contrasta con la de menor gusto, que son las ciencias sociales, área que tiene un alto contenido teórico.

Pregunta 2. ¿Qué te gusta de las clases que recibes en el colegio?

Tabla 2 Lo que más gusta de las clases

CRITERIOS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Enseñan cosas nuevas	10	52,63 %
Sirven para un mejor futuro	5	26,31 %
Se puede dibujar	1	5,26 %
No responden	3	15,78%

Gráfica 2 Lo que más gusta de las clases recibidas



Análisis: la gran mayoría de los estudiantes manifiestan que lo que más les gusta de las clases que reciben en la institución, es que enseñan cosas nuevas, y en un porcentaje, también significativo, hilando con lo anterior, especifican que lo que

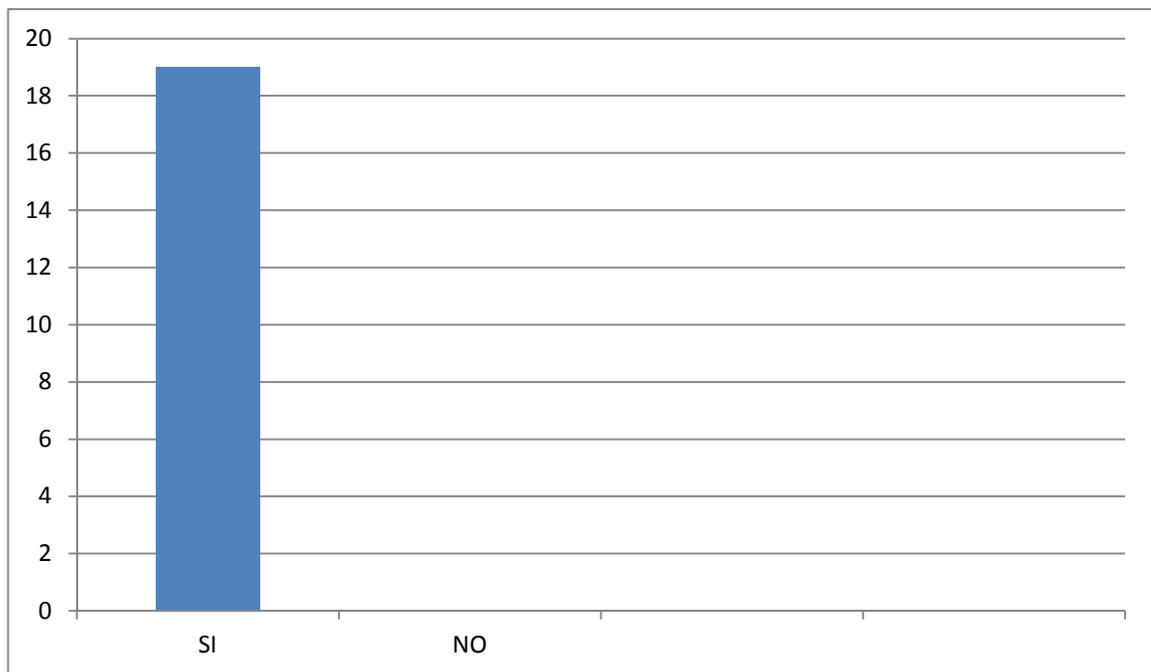
más les gusta es que las clases recibidas les sirven para un futuro mejor. En esta pregunta es interesante notar como un solo estudiante resalta un elemento que puede considerarse lúdico, como lo es el dibujar.

Pregunta 3. ¿Te gustan las actividades que involucran el juego?

Tabla 3 Gusto por las actividades que involucran el juego

CRITERIO	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	19	100%
NO	0	0%
TOTAL	19	100%

Gráfica 3 Gusto por actividades que involucran el juego



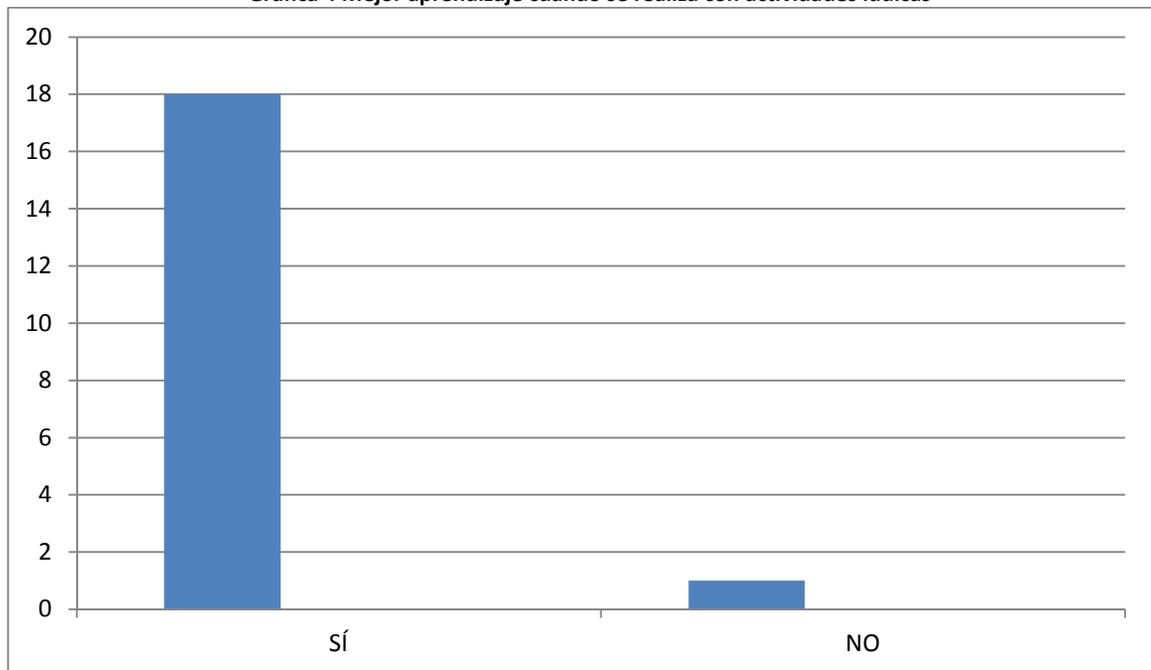
Análisis: Existe un consenso total en los estudiantes encuestados en manifestar su gusto por aquellas actividades que involucran el juego; lo cual sin lugar a dudas es una muestra fehaciente de ese deseo sentido por unas clases “más dinámicas” como generalmente lo reclaman.

Pregunta 4. ¿Crees que aprendes mejor cuando lo realizan con actividades lúdicas (juegos)?

Tabla 4 Mejor aprendizaje con actividades lúdicas

CRITERIO	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	18	94,73%
NO	1	5,27%
TOTAL	19	100%

Gráfica 4 Mejor aprendizaje cuando se realiza con actividades lúdicas



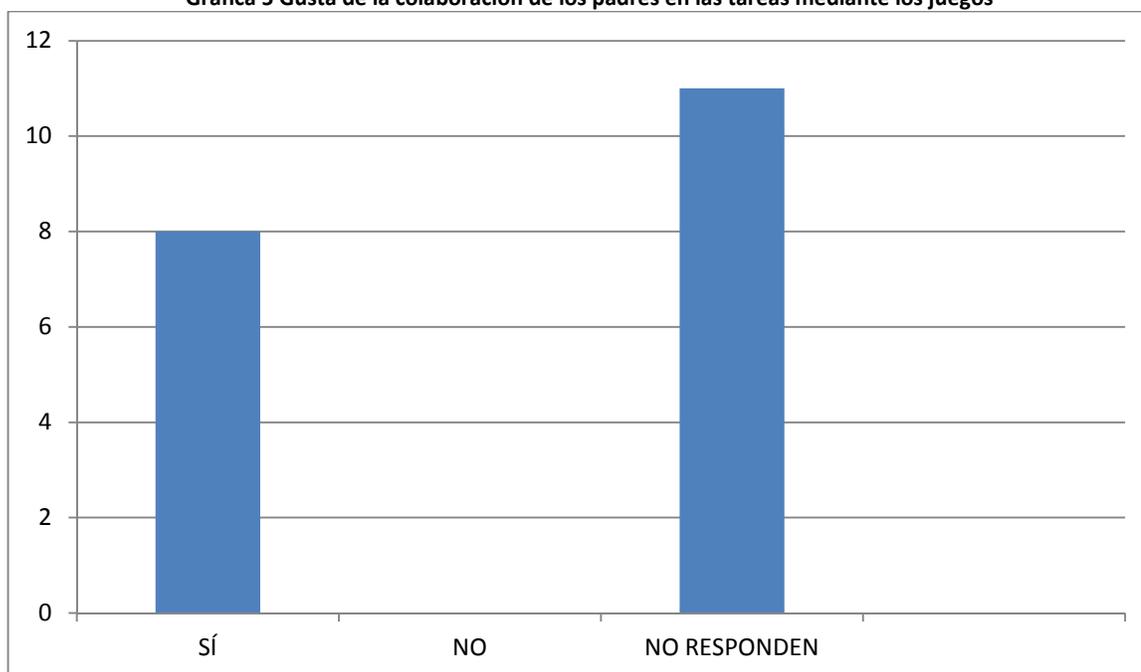
Análisis: En concordancia con la pregunta anterior, puede determinarse que prácticamente la gran mayoría de estudiantes reconocen la importancia del juego en el proceso de aprendizaje, ya que como ellos mismo lo expresan, se hace más divertido y fácil de aprobar las evaluaciones.

Pregunta 5. ¿Te gusta que tus padres te colaboren con las tareas aplicando juegos?

Tabla 5 Gusta de la colaboración de los padres en las tareas mediante los juegos

CRITERIO	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	8	42,10%
NO	0	0%
NO RESPONDEN	11	57,90%
TOTAL	19	100%

Gráfica 5 Gusta de la colaboración de los padres en las tareas mediante los juegos



Análisis: Sin lugar a dudas las respuestas obtenidas se prestan para varias interpretaciones. Inicialmente podría establecerse al comparar el sí y el no, que hay estudiantes que les gusta ser autónomos en el desarrollo de sus actividades, y que en buen porcentaje (42,10%) les gusta la colaboración de los padres en la realización de actividades que contemplan el juego. También podría especularse que los estudiantes en un alto porcentaje (57,90%) no comprendieron la pregunta.

5.4.2. Encuesta aplicada a docentes

Pregunta 1. Cuando planeas tus clases, ¿involucras actividades lúdicas?

Tabla 6 Inclusión de actividades lúdicas en la planeación

CRITERIO	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	7	100%
NO	0	0%
TOTAL	7	100%

Análisis: todos los docentes coinciden que al planear las clases, tienen en cuenta la inclusión de actividades lúdicas, hecho que podría evidenciarse en los diarios de campo o en los planeadores; pero como suele suceder, muchas veces lo escrito puede quedarse en letra muerta.

Ahora bien la mayoría de docentes, consideran que incluir actividades lúdicas al planear las clases es lo más adecuado ya que los niños aprenden más.

Pregunta 2. ¿Crees que con las actividades lúdicas los estudiantes pueden mejorar su rendimiento académico?

Tabla 7 Mejoramiento del rendimiento académico con clases lúdicas

CRITERIO	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	7	100%
NO	0	0%
TOTAL	7	100%

Análisis: al igual que la respuesta anterior, se evidencia una conciencia lúdica en los docentes, ya que valoran y relacionan el juego con un mejor rendimiento o desempeño académico de los estudiantes. Por lo anterior, se crea el interrogante ¿por qué entonces el desempeño no es el mejor, acaso falta la implementación de esa conciencia?

Pregunta 3. ¿Has observado que realizando la clase de manera lúdica, despiertas en los estudiantes interés por la materia?

Tabla 8 Efecto de la lúdica en el interés por las materias

CRITERIO	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	7	100%
NO	0	0%
TOTAL	7	100%

Análisis: Unanimidad en la respuesta, que permite retomar lo expresado en el apartado anterior: Sí todos los docentes han observado que la lúdica despierta el interés de los estudiantes, ¿por qué no se practica de manera cotidiana?

Pregunta 4. ¿Hay aceptación de los padres de familia de tus alumnos, al utilizar el juego mientras aprenden?

Tabla 9 Aceptación de los padres de la utilización del juego en el aprendizaje

CRITERIO	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	7	100%
NO	0	0%
TOTAL	7	100%

Análisis: los docentes encuestados en su totalidad manifiestan que los padres de familia ven con buenos ojos la implementación del juego en los procesos de enseñanza aprendizaje; lo cual es de suma importancia, porque se estaría cambiando el viejo paradigma de los adultos, que a la escuela se va a aprender y no a jugar; reconociendo así la importancia del juego como tal.

Pregunta 5. ¿El juego puede convertirse en tu mejor herramienta pedagógica para desarrollar en los niños habilidades cognitivas y motrices?

Tabla 10 El juego la mejor herramienta pedagógica

CRITERIO	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	7	100%
NO	0	0%
TOTAL	7	100%

Análisis: es contundente la respuesta. Además reafirma lo expresado por los docentes en las anteriores respuestas: se está posicionando la lúdica como una de las mejores estrategias metodológicas, por todo lo que significa el juego en el desarrollo cognitivo y sensoriomotriz de los niños. Lo fundamental es que efectivamente se lleve a la práctica.

5.5. DIAGNÓSTICO

En términos generales, los estudiantes del grado tercero de primaria de la I. E. Tomás Cadavid Restrepo, presentan un mayor agrado por aquellas áreas que tradicionalmente, como la artística y la educación física, son en la práctica áreas que les motivan por la metodología lúdica; y sucede lo contrario con aquellas, que por los altos contenidos teóricos se vuelven tediosas, si el docente no les imprime una dosis de lúdica.

En las actitudes del diario discurrir de las jornadas escolares, se observa como los estudiantes reclaman metodologías activas, que se alejen de los métodos tradicionales, ya de por si acartonados y poco interesantes.

Los padres de familia de los estudiantes dejan ver su agrado y disposición por la implementación del juego en los procesos enseñanza aprendizaje, lo cual puede significar un fuerte punto de apoyo al momento de transformar la escuela en un espacio de experiencias más significativas a través de la lúdica.

Los docentes tienen la conciencia necesaria sobre la importancia de la lúdica y lo determinante que puede ser en todos los procesos con los estudiantes. Este es un primer gran paso; pero como se ha tratado de establecer, no basta con la conciencia o con las buenas intenciones. Es necesario elaborar y desarrollar una propuesta coherente que dinamice todos los procesos y permita hacer de la lúdica la herramienta pedagógica por excelencia.

6. PROPUESTA

6.1. TÍTULO DE LA PROPUESTA

“Jugando y compartiendo mejoró mi aprendizaje”

6.2. DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA

La propuesta “Jugando y compartiendo mejoró mi aprendizaje” tiene como eje central la elaboración de unas fichas de trabajo con las cuales se busca incentivar el interés y la motivación por las diversas áreas del aprendizaje de los estudiantes del grado tercero del nivel de educación básica primaria de la Institución Educativa Tomás Cadavid en el municipio de Bello.

Las diversas actividades se articulan a partir de procesos lúdicos; ya que en la medida que los mismos se llevan a la práctica, los diversos saberes se ven altamente favorecidos.

En las citadas fichas se incluyen una serie de juegos y actividades, a saber: mi cuerpo tiene partes, movimiento y debo cuidarlo, la creación de Dios, la creación del hombre, juguemos y divirtámonos trabajando y aprendiendo con los ángulos, aprendamos de los residuos sólidos, y promoción y animación de la lectura.

6.3. JUSTIFICACIÓN

En vista de que los estudiantes de la básica primaria de la Institución Educativa Tomás Cadavid, han mostrado en su corto historial académico, una actitud tímida y desmotivada para enfrentar los procesos de aprendizaje, especialmente en las matemáticas y el castellano; se hace necesario implementar una propuesta con el fin de vivenciar y aplicar estrategias lúdico pedagógicas innovadoras que promuevan la motivación, para que reconozcan sus fortalezas y debilidades

acerca de sus actividades y comunicación frente a los diferentes procesos de aprendizaje que desarrollan en la institución y fuera de ella.

Indiscutiblemente, corresponde al docente fomentar, a través de su día a día en el quehacer pedagógico, la motivación en el estudiante y las actitudes que conlleven a un mejoramiento sustancial del desempeño académico. Por tanto, se cuenta con la lúdica para favorecer dicho espacio motivacional.

6.4. OBJETIVO

Aplicar estrategias lúdicas y recreativas para contribuir a la motivación por el aprendizaje de los estudiantes de la Institución Educativa Tomás Cadavid, y con ello mejorar su desempeño académico.

6.5. ESTRATEGIAS Y ACTIVIDADES

6.5.1. Actividad 1.

Mi cuerpo tiene partes, movimiento y debo cuidarlo

Objetivo: Reconocer las partes y el movimiento de nuestro cuerpo, su importancia y cuidado mediante actividades lúdicas que fortalezcan valores de respeto, amor, protección personal y de los que me rodean.

Descripción: Es en estas edades cuando niños y niñas empiezan a tomar conciencia de su esquema corporal, mostrando gran interés y curiosidad tanto por su cuerpo como por el del otro sexo. Es importante dar respuesta a estos intereses y curiosidades de forma natural, cuidando que esta información no se adquiera aisladamente sino dentro de una visión integral y positiva del propio

cuerpo y de sus funciones, todo ello a través de un proceso lo más vivencial posible.

La importancia que se viene dando a la niñez posibilita que los niños y las niñas sean considerados el presente de la sociedad, pues, ellos y ellas tienen en sus manos el reto de construir un mundo mejor con esperanzas de paz y superación de las desigualdades. Desde esta óptica se plantea para la Institución y los maestros la necesidad de conocer y proponer alternativas pedagógicas, que contribuyan al desarrollo de su potencial en todas las dimensiones de su ser; donde la familia deberá ser el núcleo social donde el niño y la niña elaborará y desarrollará las primeras percepciones de sí mismo (a) y del mundo que los rodea.

Se inicia la actividad cantando la canción del “Bugui, Bugui” que nombra las partes del cuerpo y a continuación se hace el diálogo clase sobre el contenido de la canción, para preguntar las partes del cuerpo que ellos conocen, señalándolas en sí mismo(a) y también en su compañero(a) y luego escribimos los nombres de las partes mencionadas en un esquema del cuerpo que hay en el tablero. Aquí hablaremos de semejanzas y diferencias entre el cuerpo de mujeres y hombres.

Para ser más conscientes de cuales partes de nuestro cuerpo se mueven se pide al grupo cantar otra canción que se relacione con el cuerpo, poniéndole expresión corporal, brincar, bailar, mover los brazos, la cabeza, la cintura y más.

Después se le pide al grupo representar lo que haríamos si nos faltaran las distintas partes del cuerpo: caminando sin los pies, si no tuviéramos las manos, si nos faltaran los ojos, etc. ¿Qué pasa cuando nos caemos, cuándo jugamos brusco? Para llegar a reconocer importancia del cuidado y protección nuestro cuerpo y el de los compañeros.

Se ha pedido con anticipación llevar marcador y un pliego de papel bond o periódico para trabajar por parejas calcando una silueta de su cuerpo, señalar en

ella las partes, escribir una frase donde dicen porque son importantes tres de esas partes del cuerpo.

Antes de salir al patio conversamos sobre la necesidad de recrearnos teniendo respeto y cuidado por nuestro cuerpo y el de compañeras(os) jugamos con aros, lazos, pelotas.

De regreso al salón los niños(as) hacen una tarjeta dando Gracias a Dios por darnos un maravilloso cuerpo que queremos cuidar.

Evaluación: Se le da una ficha a cada estudiante para evaluar los logros alcanzados.

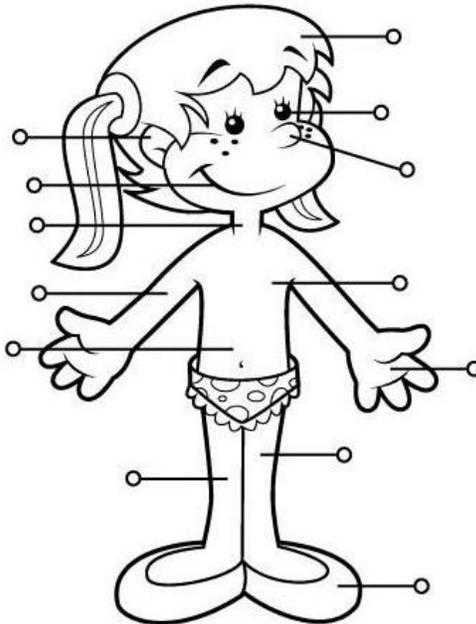
	INSTITUCIÓN EDUCATIVA TOMAS CADAVID RESTREPO		
	BELLO ANTIOQUIA NIT 811038220-0 No. DANE		
	105088002829		

Nombre y Apellidos: _____ Grado: 3°

Evaluación

1. Colorea la figura y escribe en el lugar indicado, las partes del cuerpo que reconoces.

Ilustración 1 Partes del cuerpo humano



Tomada de <http://www.wikepes.com/dibujos-de-las-partes-del-cuerpo-humano.html>

2. Nombra cinco partes de tu cuerpo que puedes mover:

3. ¿Cómo cuidas tu cuerpo y el de tus compañeros durante el juego?

4. ¿Cuál de las actividades te gusto más? ¿Por qué?

5. Tacha las palabras incorrectas en las siguientes oraciones:

Los cuerpos de las mujeres y de los hombres son **iguales / diferentes**.

Nuestro cuerpo **cambia / no cambia** con el paso del tiempo.

Cada persona es única **y diferente / e igual** a las demás.

6. Colorea la figura que indica cómo te sientes.

Ilustración 2 expresión de emociones



Tomada de <http://www.educima.com/dibujo-para-colorear-i25906.html>

6.5.2. Actividad 2.

La creación de Dios, la creación del hombre

Objetivo: establecer diferencias entre la comunidad rural y la comunidad urbana, valorando los beneficios que nos brinda cada uno como creación de Dios o creación del hombre.

Descripción: Se inicia la clase de sociales con una explicación de las regiones rurales y regiones urbanas. Demarcando las características propias de cada comunidad.

Luego se realiza una lectura de las comunidades urbanas que están formadas por todo lo que el hombre ha creado: (edificios, puentes, carros, fabricas, universidades, colegios etc.); y las comunidades rurales están formada por extensos terrenos cubiertos de (pastos, plantas, cultivos, montañas, ríos, etc.).

Las comunidades rurales y urbanas se necesitan mutuamente, por lo tanto se relacionan todo el tiempo y así obtienen grandes beneficios.

Con revistas y tijeras buscaremos láminas para hacer un collage sobre ambas comunidades.

Realización de una sopa de letras donde encontraremos elementos de la comunidad rural y urbana.

Los estudiantes, realizarán una observación a su maestra mientras, ella le explica la actividad a realizar en grupo. Luego realizarán fichas para que plasmen los conocimientos adquiridos.

Evaluación: Se le entrega a los estudiantes una ficha evaluativa.

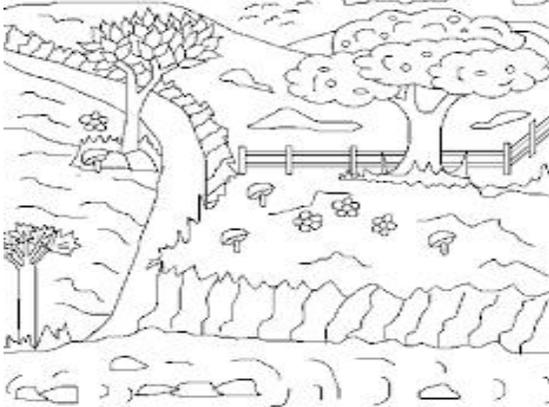
	INSTITUCIÓN EDUCATIVA TOMAS CADAVID RESTREPO		
	BELLO ANTIOQUIA NIT 811038220-0 No. DANE		
	105088002829		

Nombre y Apellidos: _____ Grado: 3°

Evaluación

1. Colorea e identifica cada comunidad.

Ilustración 3 Clases de comunidades



Tomado de <https://www.google.com/search?q=imagenes+de+comunidad+urbana+y+rural+para+colorear>

2. Realiza una lista de lo que observas en cada comunidad.

Rural natural

Urbana artificial

3. Responde (F) para falso y responde (V) para verdadero a las siguientes expresiones.

a) Los seres vivos como plantas y animales son creados por el hombre ()

- b) Las casas, edificios, puentes, colegios, parques, pertenecen a la comunidad rural ()
- c) Ambas comunidades se necesitan mutuamente para vivir en una sociedad feliz ()

4. Completa las siguientes frases.

- a) La Institución Educativa Tomas Cadavid está ubicada en la comunidad _____
- b) El creador de la naturaleza es _____
- c) Los cambios que crea el hombre en la naturaleza se llaman _____

5. Como puedes contribuir al cuidado de tu comunidad.

6.5.3. Actividad 3.

Juguemos y divirtámonos trabajando y aprendiendo con los ángulos.

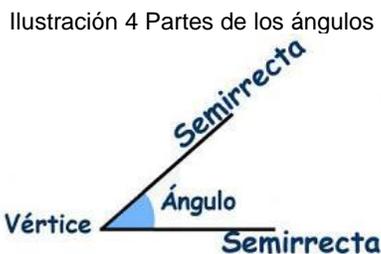
Objetivo: Promover el trabajo en red y colaborativo, la discusión y el intercambio entre pares, la realización en conjunto de la propuesta, la autonomía de los estudiantes y el rol del docente como orientador y facilitador del trabajo.

Descripción: esta secuencia didáctica se centrará en el área de matemáticas. Siendo el centro de interés los ángulos. Las matemáticas son fundamentales para el futuro de los niños, porque son necesarias para la vida. Por eso, se debe concienciar a los niños de la gran importancia que tienen para el día a día.

Esta actividad hace referencia a todos aquellos aspectos instruccionales que los docentes pueden utilizar para impartir la enseñanza. Se debe actuar como guía u orientador y establecer la relación entre lo que el estudiante sabe y los nuevos contenidos que debe incorporar, es decir, que aprenda a aprender.

La organización de las clases, es otro aspecto a tener en cuenta, dependerá en gran medida de las actividades a desarrollar, así pues mediante los agrupamientos de los alumnos se debe favorecer, según proceda en cada caso, a una estructura tanto individual, por parejas, por grupos, o como en gran grupo, promocionando la interacción y cooperación entre ellos.

Se inicia la clase con una frase en el tablero: al unir dos semirrectas con un origen común forman un ángulo.



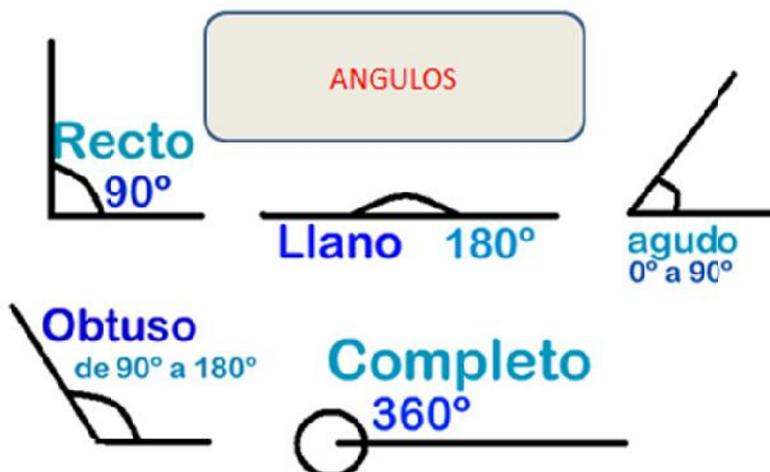
Tomado de <https://www.google.com/search?q=partes+de+los+angulos>

Evaluación: Para el seguimiento de la evaluación continua se recopilará un registro de la realización de actividades, participación e interés de los niños. Los estudiantes, una vez terminado el temario, realizarán una prueba de evaluación correspondiente a la unidad.

Responde: cuando estamos en posición con nuestro cuerpo derecho que ángulo estamos formando.

Practiquemos: con nuestro brazo y antebrazo como base vamos a trabajar los siguientes ángulos.

Ilustración 5 Clases de ángulos



Tomado de: <https://www.google.com/search?q=partes+de+los+angulos&biw=1366&bih=667&tbn>

Con dos palitos de paleta como semirrectas y un clip como origen vamos a formar los diferentes ángulos.

Ángulo recto.

Ángulo agudo.

Ángulo obtuso.

Ángulo llano.

Ángulo completo.

Cuando estamos de pie con nuestro cuerpo que ángulo se forma.

Cuando estamos sentados en el piso con los pies estirados y el tronco y cabeza erguidos que ángulo formamos y si levantamos un poco los pies que ángulo también formamos.

Se le entrega a los estudiantes una ficha evaluativa.

Que ángulo está formando el indio con la cuerda de su arco.

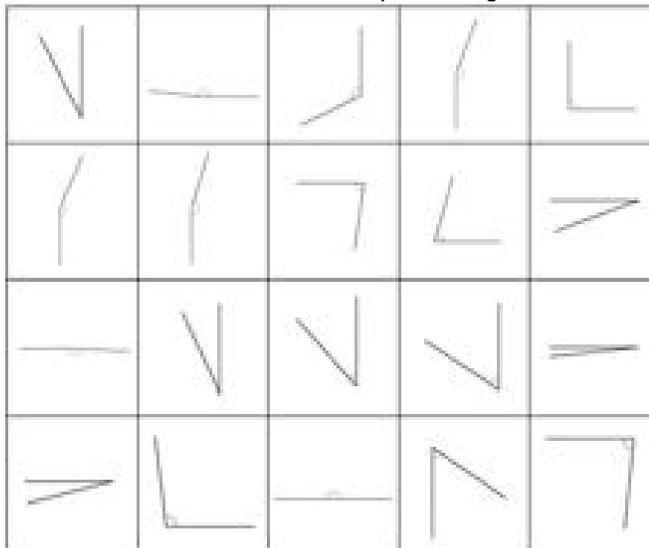
Ilustración 6 Indio formando ángulo



Tomado de: <https://www.google.com/search?q=partes+de+los+angulos&biw=1366&bih=667&tbn=isch&tbo=>

Colorea los diferentes ángulos como se indica: ángulos rectos de color rojo, los ángulos agudos de color amarillo, los ángulos obtusos de color azul, ángulos llanos de color verde.

Ilustración 7 Diferentes tipos de ángulos



Tomado de:

<https://www.google.com/search?q=partes+de+los+angulos&biw=1366&bih=667&tbn=isch&tbo=u&source>

Busca en la sopa de letras el nombre de estos ocho ángulos y escribe el nombre a todos en el recuadro que hay debajo de cada uno.

Ilustración 8 Sopa de ángulos

V	D	Q	U	Q	O	E	A	Q	S	G	S	I	J	Z
J	N	H	T	W	Z	Q	A	J	W	O	Q	A	Q	N
R	A	K	I	E	X	K	H	O	V	F	K	A	O	B
Q	H	D	Z	A	F	H	V	I	G	N	Q	N	J	N
U	U	M	Y	R	H	P	T	W	D	X	B	O	T	D
M	J	S	R	A	G	U	D	O	X	L	W	H	X	Z
Z	D	I	F	W	C	V	T	D	E	A	L	G	M	D
D	P	J	D	E	J	E	C	X	L	J	D	C	F	R
I	R	J	S	L	L	A	N	O	C	R	G	S	U	R
I	B	N	O	P	U	E	S	T	O	S	U	T	B	O
R	O	P	M	Z	A	D	L	A	E	K	U	O	Y	G
C	T	Q	U	A	E	S	Z	V	T	S	K	S	O	X
F	C	C	A	C	A	L	L	O	U	K	A	Q	C	V
U	E	E	C	L	P	I	L	E	G	A	V	E	H	F
M	R	R	P	V	D	O	N	L	E	U	B	T	A	F

Tomado de: <https://www.google.com/search?q=partes+de+los+angulos&biw=1366&bih=667&tbm=>

6.5.4. Actividad 4.

Aprendamos de los residuos sólidos

Objetivo: Fomentar en los niños (as), la conciencia ambiental para el mejoramiento de las prácticas inadecuadas, a partir de una propuesta lúdica, creativa, ecológica y pedagógica.

Descripción: Desde nuestra Institución Educativa, se da gran importancia a un medio ambiente sano, por ello se está trabajando para que el colegio, se vea más

bonito y sano. Para mejorar el medio ambiente también existe el compromiso de producir menos basuras y separar los residuos adecuadamente.

El reciclaje es un factor de suma importancia para el cuidado del medio ambiente. Se trata de un proceso en el cual partes o elementos de un artículo que llegaron al final de su vida útil pueden ser usados nuevamente.

En la Institución Tomás Cadavid, se trabaja la buena utilización de los residuos sólidos, para lograr que los padres de familia y los estudiantes (as) de todos los grados participen responsablemente en el programa ambiental escolar sobre manejo adecuado de los desechos sólidos

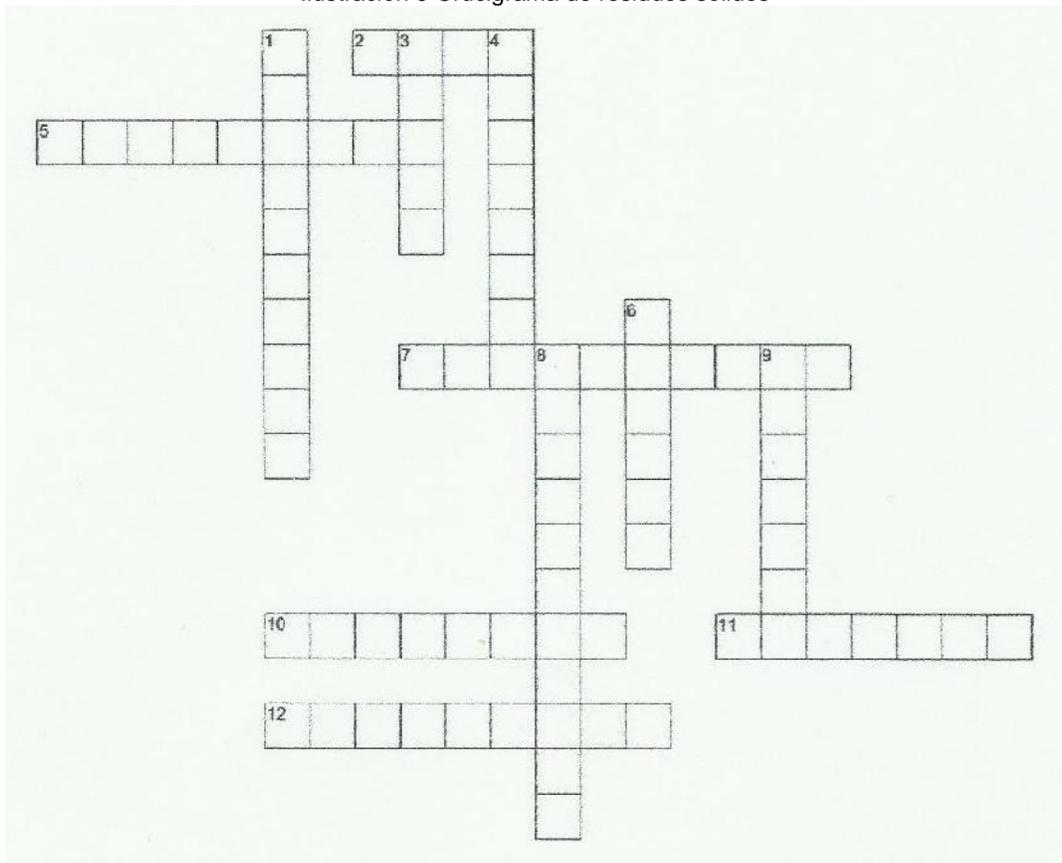
Los residuos sólidos urbanos son todos aquellos desechos que se generan en la actividad doméstica, comercial, en oficinas, así como todos aquellos que por su naturaleza o composición pueden asimilarse a los desechos domésticos. Estos residuos, por su cantidad y composición, deben ser tratados de manera controlada, evitando cualquier daño al medio ambiente y teniendo en cuenta que la mayoría de ellos ofrecen grandes posibilidades de reciclajes.

Evaluación: Recorridos de observación del entorno del colegio después del descanso, registro de lo observado con diálogo entre compañeros sobre cómo mejorar las prácticas inadecuadas. La propuesta surge después de reflexionar sobre la necesidad del cuidado del ambiente para mantener la salud.

En clase se conceptualizan términos como: reciclar, reutilizar, reducir, repensar, ecología, sólidos y separar. Reciclar, Reutilizar, Reducir, Repensar,(Textos de consulta)

Resolver el crucigrama los residuos sólidos

Ilustración 9 Crucigrama de residuos sólidos



Tomado de: <https://www.google.com/search?q=partes+de+los+angulos&biw=1366&bih=667&tbm=>

HORIZONTAL

- 2 Limpieza, esmero, cuidado
- 5 Del ambiente o relacionado con él
- 7 Sin vida ORGÁNICA
- 10 Estudio de los seres y su ambiente
- 11 Densos
- 12 Acción para aprovechar residuos

VERTICAL

- 1 Conocimiento detallado de algo
- 3 Buen estado y funcionamiento
- 4 Organismo vivo
- 6 Suciedad, residuos
- 8 Utilizar de nuevo algo
- 9 Especial atención

Recolección y clasificación de empaques que pueden ser reciclados, reutilizados en la industria y separar los residuos sólidos de acuerdo con las indicaciones dadas.

Utilización de material reciclable para la creación de trabajos artísticos.

Con canciones y carteles elaborados por los niños (as), hacer campañas para promover el buen manejo de los residuos sólidos, el agua y la energía eléctrica con proyección a su entorno familiar.

Entrevista al jardinero del colegio para tomar conciencia sobre el cuidado del ambiente, de las plantas que ayudan a mantener el aire puro y conservar la fauna.

Implementar actividades de riego, embellecimiento y mantenimiento de las plantas ornamentales que forman parte de la institución

Sembrar una semilla, cuidarla y observar su desarrollo, llevando el registro.

6.5.5. Actividad 5.

Promoción y animación de la lectura

Objetivo: Promocionar y animar la lecto-escritura en el grado tercero con el fin de afianzar en los niños y niñas esta práctica, a través de la participación en actividades lúdicas, recreativas y culturales realizadas dentro del salón y en otros espacios de la Institución.

Descripción: Animar y Promover, son la consolidación de una tarea ardua y al mismo tiempo fascinante que se manifiesta dentro del proceso de la educación, ruta maravillosa a través de la cual el hombre y la mujer se alimentan y crecen. Lectura y escritura, consolidación mágica, a través de la cual los sujetos se instauran como seres inherentemente sociales, en capacidad de transformar el mundo.

Promoción y animación de la lectura y escritura, una relación ideal que convoca permanentemente a quien participe de ella a la verdadera vía de la educación: al conocimiento significativo, duradero. La promoción de lectura y escritura es un

vínculo directo que todo ser humano tiene para poder acceder al conocimiento y, de la misma forma, poder interactuar con el mundo que le rodea, es decir, hacer válida su condición de ser social y en consecuencia, ser de lenguaje. Este proceso, amplio y complejo se alberga, por decirlo de alguna forma, dentro de infinitos espacios, clasificaciones, gustos, modalidades, entre otros. Ejemplo de ello, son las bibliotecas, entidades sumergidas dentro de este amplio proceso, promotoras de saber, conocimiento y aprendizaje, recintos de incomparable valía y sobre todo, espacios donde construirnos es cuestión de elección.

Evaluación: mediante actividades lúdicas, pedagógicas y recreativas, realizadas en el antes, el durante y el después, se incentiva en niñas y niños el amor por los libros y en ellos la lectura y la escritura.

Eventualmente se preparan juegos de adivinanzas, dramatización de cuentos, completar palabras y frases que les faltan letras o palabras, narrar cuentos leídos, ponerle título a los cuentos que desean escribir, etc., con lo cual nos dimos a la tarea de pensar de dónde sacamos las ideas, por qué sabemos y tenemos conocimiento... Al responder que la lectura nos ayudaba, nos preguntamos: ¿Qué es leer? ¿Para qué leer? ¿Cuándo leer? ¿Por qué es importante leer? Después de indagar e inferir sobre las respuestas a las preguntas anteriores quisimos ir a los libros y consultar de manera más completa las respuestas requeridas.

Luego de construir las respuestas las plasman en carteles, en mensajes escritos sobre la importancia de la lectura y de los libros.

Otra de las actividades fue la participación de los niños en la feria del libro, realizada en la Institución. En ella se desarrollaron actividades lúdicas, culturales y recreativas.

Los niños(as) tuvieron la oportunidad de comprar libros de diferentes autores de acuerdo al interés, agrado, edad y placer de los niños. Fue un día feliz para todos ellos en torno a promocionar la Lecto escritura.

Después Los niños de tercero llevaron al Colegio el libro envuelto como un regalo y con una dedicatoria que escribieron sus padres para motivarlos y animarlos a leer.

Días después de haber leído su propio libro, los niños promocionaron la lectura de su libro de manera creativa, contando a sus compañeros de una manera sutil de que trata el libro, para llevarlos al intercambio de una variedad de cuentos fantásticos.

De esta manera se ha incentivado a los niños para disfrutar de la lectura con alegría, entusiasmo y animación personal.

6.6. CONTENIDOS

No	ACTIVIDADES	CONTENIDOS
1	Mi cuerpo tiene partes, movimiento y debo cuidarlo	Esquema y movimiento corporal. Cuidado del cuerpo.
2	La creación de Dios, la creación del hombre.	Regiones rurales y urbanas. Creación divina y humana.
3	Juguemos y divirtámonos trabajando y aprendiendo con los ángulos.	Los ángulos: sus partes, sus medidas y sus diversos nombres
4	Aprendamos de los residuos sólidos	Conceptos propios del tema.
5	Promoción y animación de la lectura	Lectura y escritura. Expresión dramática. Creatividad.

6.7. PERSONAS RESPONSABLES

Nora Elena Córdoba de Gómez:

Bachiller de la Normal Nacional María Auxiliadora de Copacabana. Maestra de práctica Docente Básica Primaria. I. E. E. Normal Superior María Auxiliadora. Copacabana.

Licenciada en Ética y Desarrollo Humano de la Universidad El Bosque de Bogotá. Actualmente se desempeña en la I. E. E. Normal Superior María Auxiliadora de Copacabana, orientando todas las áreas del tercer grado de primaria.

Margarita Elena Marín Marín:

Bachiller académico Liceo Mixto Manuel Mosquera Moreno.

Tecnóloga en educación especial y Licenciada en básica primaria del Tecnológico de Antioquia.

Actualmente orienta todas las áreas en el grado segundo de primaria, en la Institución Educativa Tomás Cadavid Restrepo de Bello, Antioquía

Olga Lucía Pérez Suárez:

Bachiller del colegio Jesús María Urrea de Anorí Antioquia.

Licenciada en educación infantil con énfasis en psicopedagogía de la Universidad Cooperativa de Colombia.

Actualmente orienta el área de matemáticas en el grado quinto de básica primaria en la I. E. Tomás Cadavid del municipio de Bello, Antioquía.

6.8. BENEFICIARIOS DE LA PROPUESTA

La población estudiantil que inicialmente resulta beneficiada con la propuesta, está compuesta por los estudiantes del grado 3°, de la Institución Educativa Tomás Cadavid Restrepo, ubicada en el Barrio San José Obrero del municipio de Bello.

Teniendo presente que en la medida que se alcancen los logros proyectados, se extenderá a toda la comunidad educativa, no solamente del Tomás Cadavid, sino también de otras instituciones educativas del municipio de Bello.

6.9. RECURSOS

Humanos: docentes titulares del grado tercero de la I.E. Tomás Cadavid. Estudiantes de los grupos del grado tercero. Padres de familia, demás educadores y directivos docentes. Docentes responsables del proyecto.

Técnicos: Papel, cartulina, témperas, colores, cuadernos, cámaras fotográficas, papel periódico, vinilos, pinceles, tablero, marcadores borrables, lápiz, borradores.

Logísticos: Instalaciones de la institución y sus respectivas dependencias, equipo de sonido, cámara digital y micrófono. Aula de sistemas, computador, proyector, diapositivas y mobiliario. Patio, parque infantil.

Didácticos: Metodologías cooperativas y colaborativas.

6.10. EVALUACIÓN Y SEGUIMIENTO

Cada estrategia implementada permite abrir un espacio el para valorar en mesa redonda con los estudiantes, los aprendizajes obtenidos y los diversos sentimientos movilizadas en el desarrollo de las mismas.

Se busca que los estudiantes orientados por los responsables de la propuesta puedan verbalizar diversos aspectos experimentados en cada una de las

actividades lúdicas efectuadas. Que manifiesten no solamente con la actitud, sino también verbalizándolo, si se sienten más atraídos y motivados en el desarrollo de las clases.

Debe tenerse presente que la reflexión crítica es fundamental en éste proceso de evaluación y seguimiento, ya que se va observando mayor profundidad en los comentarios aportados por los niños.

Estrategia 1. Mi cuerpo tiene partes, movimiento y debo cuidarlo.

En su gran mayoría los niños y niñas se mostraron muy dispuestos para las diversas actividades, cantaron con gran entusiasmo, y en el momento de plasmar en los carteles las partes del cuerpo humano, lo realizaron con gran acierto

La conversación que se sostuvo con los niños (as) antes de salir al patio, sobre la necesidad de recrearse teniendo respeto y cuidado por su cuerpo y el de compañeras(os), fue muy interesante e influyó positivamente en los juegos realizados con aros, lazos, pelotas. La elaboración de la tarjeta y el desarrollo de la ficha evaluativa fueron un éxito, ya que concretaron mensajes claros y significativos.

Estrategia 2. La creación de Dios, la creación del hombre.

En un comienzo algunos niños mostraron cierto grado de apatía por el tema a desarrollar, ya que se inició el mismo con explicación de conceptos; pero en la medida en que comenzaron a participar, aportando las diferencias que ellos observan entre las comunidades rurales y urbanas, el momento pedagógico adquirió una mejor dimensión.

En el momento creativo de la elaboración del collage sobre ambas comunidades, los niños mostraron una actitud alegre, en la medida que realizaban un trabajo colaborativo; todos participaron muy animadamente.

El desarrollo de la ficha individual, evidenció la apropiación acertada de los conceptos movilizados en la estrategia.

Estrategia 3. Juguemos y divirtámonos trabajando y aprendiendo con los ángulos.

Los estudiantes estuvieron muy atentos a las explicaciones con las que se buscaba determinar los conceptos básicos del tema.

Les gustó mucho representar con las extremidades diversos tipos de ángulos, así como las construcciones que realizaron con palitos de paleta.

En el desarrollo de la ficha mostraron gran concentración y dedicación, logrando la mayoría de los estudiantes concretar los aprendizajes alcanzados.

Estrategia 4. Aprendamos de los residuos sólidos.

Los estudiantes se mostraron alegres en los recorridos de observación del entorno del colegio después del descanso, y realizaron muy buenos registros de lo observado, luego de dialogar entre compañeros sobre cómo mejorar las prácticas inadecuadas.

Evidenciaron una buena apropiación de los conceptos relacionados con el tema, desarrollando acertadamente el crucigrama.

Mostraron mucho agrado en la campaña que se inició para promover el buen manejo de los residuos sólidos, el agua y la energía eléctrica con proyección a su entorno familiar; mediante las canciones y los carteles elaborados por ellos mismos.

Poco a poco los niños van respondiendo a la necesidad del cuidado del medio ambiente con mejor manejo de los residuos sólidos y cuidado del agua. Van entendiendo como separar los residuos que les quedan después de compartir la media mañana. Los espacios están más limpios, las canecas están más

vacías porque le apuestan a la alimentación saludable y llevan sus alimentos en vasijas evitando el uso de los empaques de mecato.

Estrategia 5. Promoción y animación de la lectura.

La implementación de esta estrategia fue muy significativa para los estudiantes, y respondieron en forma positiva a las diversas actividades programadas, participando muy animadamente de los juegos de adivinanzas, de las dramatizaciones de cuentos, de completar de palabras y frases que les faltan letras o palabras, de la narración de cuentos leídos, entre otras.

Hoy los niños están muy motivados, sienten deseo y curiosidad por leer y compartir el cuento de sus compañeros, puesto que es diferente al propio, y alcanzar a leer el máximo de libros para referenciar su contenido en el cuaderno de la hora del cuento. Se seguirán planeando actividades lúdicas para recrear el aprendizaje. Esta propuesta sigue abierta a lo largo del año.

7. CONCLUSIONES

- ☑ El proyecto permitió reconocer de manera práctica los aportes que puede otorgar el diseño de actividades lúdicas para mejorar las metodologías de trabajo en el aula, que redundaron no solo en mejores aprendizajes, sino también en más adecuados comportamientos.

- ☑ La implementación de las estrategias, permitió a los docentes corroborar que es posible la enseñanza jugando, ya que con las actividades lúdicas el niño tiene el contacto con objetos de aprendizaje. y con la dirección del docente.

- ☑ La motivación con este tipo de metodologías lúdicas aumentó sustancialmente al partir de intereses, gustos y vivencias de los niños. Los trabajos cotidianos de formación en lectoescritura sufrieron una transformación que fue estimulante no solo para los estudiantes, sino además para padres y docentes.

- ☑ Es un juego simbólico o práctico que dan la experiencia para una formación que va tomando forma porque el niño capta información, muestra interés, coge del entorno, interactúa con otros, va evolucionando y mostrando los cambios esperados por el docente, para este tener el criterio de aseguramiento para notificar que el niño avanza y está preparado para escalar a otra etapa.

- ☑ Las prácticas pedagógicas de los docentes se vieron sacudidas y orientadas a la transformación, pues aunque la preparación de actividades desde una perspectiva lúdica implica más trabajo, los resultados son mucho mejores y más satisfactorios, con lo cual mejora el trabajo en el aula.

- ☑ Una gran mayoría de los docentes encuestados cree que las actividades lúdicas solo algunas veces son importantes para el desarrollo físico. Por otra parte el porcentaje más elevado de las respuestas refleja que algunas veces los

docentes utilizan actividades lúdicas para que los niños y niñas ejerciten el desarrollo físico.

- Los procesos de Lecto escritura pudieron afianzarse desde la implementación de la propuesta y dejaron entrever avances que no se habían logrado desde perspectivas de trabajo tradicionales.

- Las actividades lúdicas realizadas con los estudiantes sirvieron para fomentar la comunicación entre los niños y niñas y que se puede ofrecer un ambiente adecuado y una buena selección de materiales para realizar las actividades propuestas.

8. RECOMENDACIONES

- ☑ Se recomienda utilizar las actividades lúdicas con el fin de lograr el desarrollo físico en el niño y niña en edad escolar. Así mismo las actividades lúdicas son de vital importancia pues contribuyen a facilitar la comunicación entre los niños, niñas y adultos.
- ☑ Se deben ofrecer oportunidades para comunicarse a través de actividades lúdicas como herramienta útil para la adquisición de competencias ya que actúa como una experiencia importante de aprendizaje y no como un juego no significativo.
- ☑ Es aconsejable que todos los docentes de la institución tengan capacitación en metodologías lúdicas para fomentar la implementación de las mismas a nivel general y mejorar los rendimientos académicos y el comportamiento de los estudiantes.
- ☑ Así mismo, es necesario incentivar a los niños y niñas a crear cosas nuevas a través de actividades lúdicas y que le den al niño o a la niña, la oportunidad de obtener conocimientos y desarrollar el poder de observación.
- ☑ Es necesario continuar pensando en maneras de vincular de forma dialógica y atractiva a la familia a las actividades que se desarrollan en la institución. Este binomio debe restablecerse.
- ☑ Se le recomienda los directivos de la Institución Educativa Tomás Cadavid del municipio de Bello, Antioquia, que los estudiantes de la Institución, puedan tener espacios adecuados para realizar una mejor integración y convivencia a través de las diferentes áreas enseñadas, los espacios y proyectos institucionales creados para tal fin.

BIBLIOGRAFÍA

ACURIO, G. I. B. E. División y Diagnóstico de la situación del manejo de residuos sólidos municipales en América Latina y el Caribe. División de Medio Ambiente, Departamento de Programa Sociales y Desarrollo Sostenible, Banco Interamericano de Desarrollo. Editorial De Vecchi S. A. 159p. 1.990.

ÁLVAREZ G. Isaías. "Planificación y Desarrollo de Proyectos Sociales y Educativos. México D.F. Ed. Limosa. Extraído el día 7 de agosto de 2007 desde <http://www.uv.mx/iiesca/revista2000/calidad.htm>

ALBERT, M. "Juegos y ejercicios de gimnasia al aire libre que la autora hace practicar con preferencia a las niñas de su escuela y fundamento pedagógico de esta preferencia. Bolbaite" en Archivo de la Diputación Provincial de Valencia (en adelante A.D.P.V.), E.9.3.15/Caja 3. 1909

ALVIAR, Q. "Juegos y ejercicios de gimnasia al aire libre que la autora hace practicar con preferencia a las niñas de su escuela y fundamento pedagógico de esta preferencia. Requena", A.D.P.V., E.9.3.15/Caja 5. 1908

AMOROS, J. "Juegos y ejercicios de gimnasia al aire libre que la autora hace practicar con preferencia a los párvulos de su escuela y fundamento pedagógico de esta preferencia", Algemesí, A.D.P.V., E.9.3.15/Caja 1. 1908

CAUSÍ, T. Bosquejo de una teoría biológica del juego infantil, Madrid: Calpe, pp. 26-27. 1924

COLOMER, E. "Indicación de los juegos infantiles más comunes y consideraciones sobre su valor educativo", Pinet, en A.D.P.V., E.9.3.15/Caja 1. 1908

CLOUGH, Michael. Aprender y enseñar en el laboratorio de ciencias en la escuela: un análisis de la investigación, la teoría y la práctica. En: S.K. Abell y N.G. Lederman (Eds.), Manual de investigación sobre la enseñanza de las ciencias Trad. Mirna Álvarez (Univalle). New Jersey: Lawrence Erlbaum, 2007. 442p.

ESCRIBA, M^a I. "Enumeración de los juegos más comunes de niñas y explicación de los que se consideren de mayor eficacia educativa. Vallunca" en A.D.P.V., E.9.3.15/Caja 2. 1908

HUERTA J, JESÚS, Desarrollo curricular por competencias profesionales integrales". Revista Educar, Universidad de Guadalajara, 1996.

IZQUIERDO, Mercé; SANMARTI, Neus y SPINET, Mariona. Fundamentación y diseño de las prácticas escolares en ciencias experimentales. 150 p, 1999.

JIMÉNEZ, B. Proyecto Docente e Investigador. Catedrático de Universidad. Área de conocimiento: Métodos de investigación y diagnóstico en educación. Perfil: a investigación evaluativa y las propias del área de conocimiento. [CD].Universidad Rovira I Virgilia. 2002.

JIMENEZ V. Carlos Alberto, Lúdica Colombia, En: Estrategias lúdicas para la enseñanza del movimiento en física de educación media vocacional, Universidad La Gran Colombia Estado: Tesis concluida, Especialización en Pedagogía y Docencia Universitaria. 2.004

LOPEZ, M. Alonso y otros; ley 2811 de 1974, Código Nacional de Recursos Naturales Renovables y de Protección al Medio Ambiente. Bogotá 1980, p 59.

MARTINEZ, H. "Indicación de los juegos infantiles más comunes y consideraciones sobre su valor educativo. Ademuz" en A.D.P.V., E.9.3.15/Caja 2. 1908

SEDUCA *La escuela como cátedra viva de convivencia y paz. Orientaciones curriculares y sugerencias didácticas*. Medellín: Gobernación de Antioquia. Secretaría de Educación y Cultura de Antioquia. 2000.

MUÑOZ, J. QUINTERO, J. y MUNÉVAR, R. Experiencias en investigación-acción-reflexión con educadores en proceso de formación en Colombia. Revista electrónica de Investigación Educativa Redice [Revista en línea], 1 Vol. 4. Recuperado el 1 de mayo de 2002, de <http://redie.uabc.mx/>.

PAREDES, J. Sobre la etimología de la palabra juego. Córdoba, Asociación de maestros de E.F. 3: 13-17. Editorial: WANCEULEN. España. 2003

PUGMIRE-STOY, M. El Juego Espontáneo, Vehículo de Aprendizaje y comunicación. Nancea. Madrid, España. 1996.

REAL DECRETO 1630/2006, de 29 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas del segundo ciclo de Educación Infantil. Recuperado de <http://www.boe.es/boe/dias/2007/01/04/pdfs/A00474-00482.pdf> Consulta: 9 de marzo de 2012.

RUIZ L. Jairo de Jesús. Aprendizaje desde la gestión educativa; la integración del pensar, el hacer y el sentir; el juego y los escenarios educativos frente a los procesos de formación del Liceo Luis Andrade Valderrama, De Giraldo, Antioquia. Centro Internacional de Educación y Desarrollo Humano. CINDE, Medellín. 1995

RUIZ, P. "Indicación de los juegos infantiles más comunes y consideraciones sobre su valor educativo. Puebla de San Miguel" en A.D.P.V., E.9.3.15/Caja 2. 1908

TANN, C, S Diseño y desarrollo de unidades didácticas en la escuela primaria. MEC, Morata – Madrid 1990.

TORRANCE E.P. Educación y capacidad creativa. Editorial Wanceulen. Sevilla. 1977

TORRANCE E.P. La enseñanza de la creatividad. Editorial Santillana. Madrid. 1986.

VALOR, L. “Juegos y ejercicios de gimnasia al aire libre que la autora hace practicar con preferencia a los párvulos de su escuela y fundamento pedagógico de esta preferencia”, Chiva, A.D.P.V., E.9.3.15/Caja 2. 1908

VINCENT, P. El Cuerpo Humano. Editorial Reverté. Barcelona. ISBN 84-291-5599-6.

ANEXOS

ANEXO A. INSTRUMENTOS

Encuesta para estudiantes:

Objetivo:

Detectar alternativas metodológicas, que permita favorecer la enseñanza y el aprendizaje en el grado tercero de primaria a través de la lúdica.

1. ¿Cuáles materias son las que más te gustan y por qué? (Se presenta un listado de todas las asignaturas)
2. ¿Qué te gusta de las clases que recibes en el colegio?
3. ¿Te gustan las actividades que involucran el juego? ¿Por qué?
4. ¿Crees que aprendes mejor cuando lo realizan con actividades lúdicas (juego)?
5. ¿Te gusta que tus padres te colaboren con las tareas aplicando juegos? ¿Por qué?

Encuesta para docentes:

Objetivo:

Reflexionar sobre la importancia de la implementación de estrategias pedagógicas a través de la lúdica, la recreación y el juego para el fortalecimiento de los procesos de aprendizaje

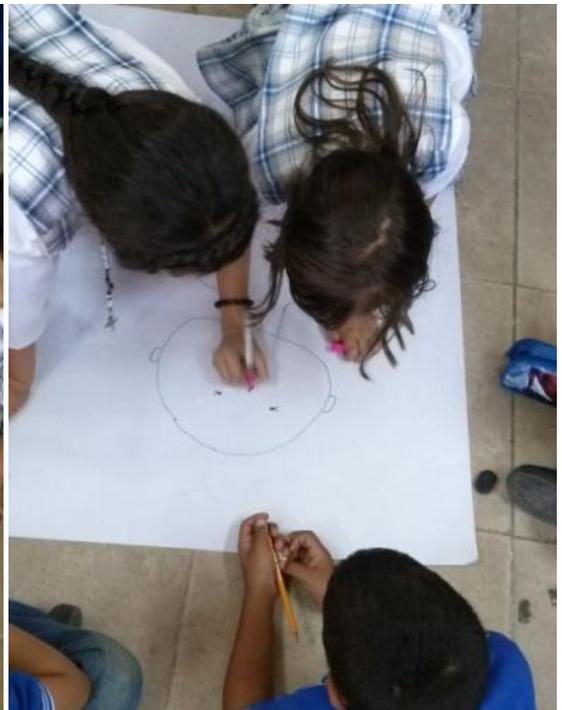
1. Cuando planeas tus clases ¿involucras actividades lúdicas? ¿Por qué?
2. ¿Crees que con las actividades lúdicas los estudiantes pueden mejorar su rendimiento académico? ¿Por qué?
3. ¿Has observado que realizando la clase de manera lúdica, despiertas en los estudiantes interés por la materia? ¿Por qué?

4. ¿Hay aceptación de los padres de familia de tus estudiantes, al utilizar el juego mientras aprenden? ¿Por qué?
5. ¿El juego puede convertirse en tu mejor herramienta pedagógica para desarrollar en los niños habilidades cognitivas y motrices? ¿Por qué?

ANEXO B. ARCHIVO FOTOGRÁFICO



Utilización de material reciclable para la creación de trabajos artísticos.



Mi cuerpo tiene partes y movimiento



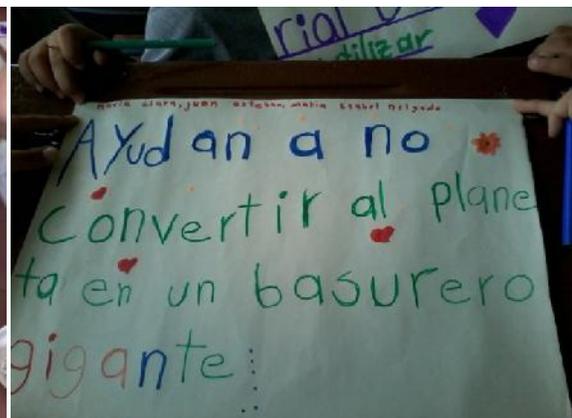
Juegos divertidos



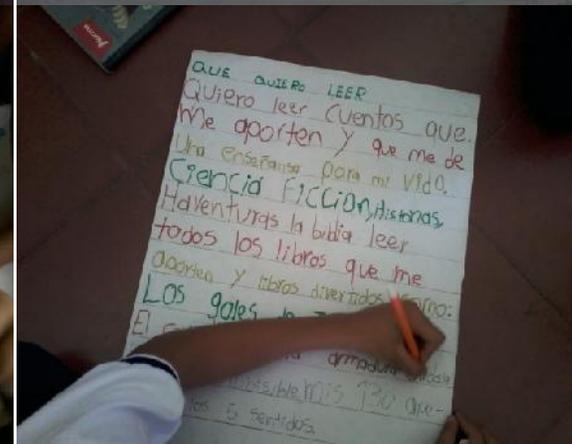
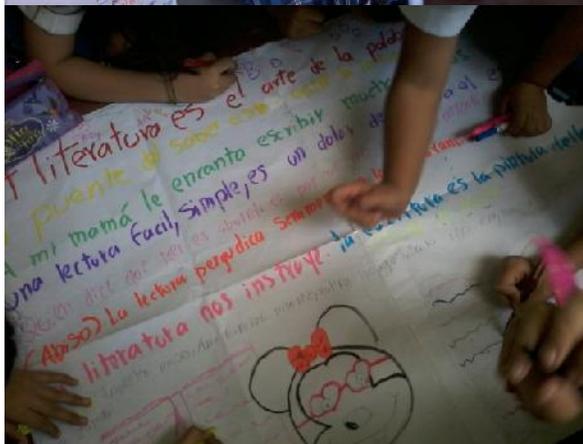
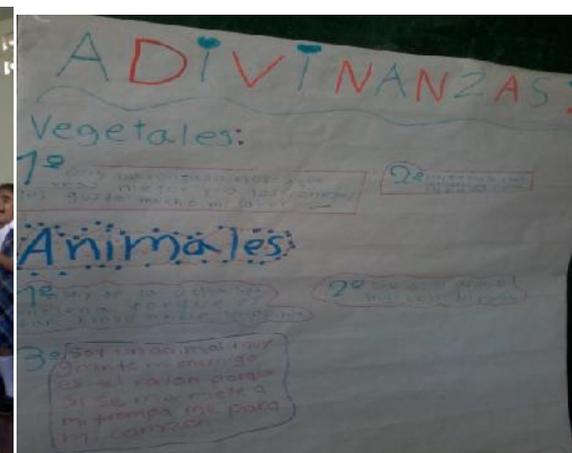
La creación de Dios, la creación del hombre.



Juguemos y divirtámonos trabajando y aprendiendo con los ángulos.



Aprendamos de los residuos sólidos



Promoción y animación de la lectura.