

LA LÚDICA COMO INSTRUMENTO PARA MEJORAR LA MOTIVACIÓN ESCOLAR EN
NIÑOS DE PREESCOLAR

Kelly Paola Moreno Briceño

Mónica Lisseth Cárdenas Rodríguez

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

Director

Jhon Alejandro Diosa García

Magister en educación

Fundación Universitaria Los Libertadores

Facultad de Ciencias Humanas y Sociales

Bogotá D.C., Septiembre de 2021

Resumen

Hoy en día es común encontrar la falta de herramientas pedagógicas llamativas para los niños, desde el inicio escolar se imparten clases monótonas y catedráticas que generan en los niños una alta desmotivación para adquirir su aprendizaje, lo que dificulta lograr los objetivos planteados en el proceso de enseñanza, a su vez fomenta que este solo sea momentáneo pero no significativo y que puedan practicar en su vida cotidiana, por lo que desde muy pequeños les puede generar frustración y puede llegar a suceder que cogen apatía al estudio, fomentando comportamientos inadecuados y más adelante una posible deserción escolar, de aquí surge la importancia de la presente propuesta de intervención, que consiste en generar diferentes estrategias Lúdico pedagógicas que faciliten la adquisición de aprendizajes y aumente la motivación escolar desde el inicio de la vida escolar.

La presente propuesta se desarrolló en Colegio Santa librada I.E.D con los estudiantes del grado transición 01 jornada tarde, se planteó desde la metodología mixta ya que de esta manera permite determinar un diagnóstico de la población a estudiar frente a su estado motivacional, realizándose por medio de una encuesta; identificados los factores, se pretende proponer estrategias lúdico - pedagógicas con el fin de plantear una posible solución a la situación mencionada anteriormente y permitir que el aprendizaje sea más significativo.

La propuesta de intervención en mención tendrá como nombre Juego, imagino, me divierto y aprendo en mi Colegio, esta a su vez constará de cinco talleres integrales donde se realizarán diferentes actividades lúdicas, que van a posibilitar que los niños exploren, participen y empleen su imaginación para adquirir un aprendizaje más significativo.

Palabras claves: Motivación, aprendizaje significativo, lúdica, enseñanza – aprendizaje.

Abstract

Nowadays is so common to find the absence of striking pedagogical tools for children, from the beginning of school , monotonous and lectures are taught and generate in children a high demotivation to acquire their learning process, which makes so difficult to achieve the objectives that are set in the process of teaching, instead, it promotes this will be fleetig but not significant and that they can practice it in their daily lives, so from a very young age it can generate frustration and would happen that they become apathetic to study, promoting inappropriate behaviors and later a possible school dropout, starting from there, emerge the importance of the present intervention proposal, which consists of generating different pedagogical playful strategies that facilitate the acquisition of learning and increase school motivation from the beginning of school life.

This pedagogical proposal was developed in Colegio Santa Librada IED with the students of the transition degree course (01) in the afternoon day, it was proposed from the mixed methodology since in this way it allows to determine a diagnosis of the study population against their motivational state, being carried out through a survey; Once the factors have been identified, it is intended to propose playful-pedagogical strategies in order to propose a possible solution to the aforementioned situation and allow learning to be more meaningful.

The intervention proposal in question is called “I play, imagine, have fun and learn in my School”, and it will consist of five comprehensive workshops where different recreational activities will be carried out, which will enable children to explore, participate and use their imagination to acquire more meaningful learning.

Keywords: Motivation, meaningful learning, playful, teaching - learning,

Tabla de contenido

	Pág.
1. Punto de partida.....	7
1.1 Planteamiento del problema.....	7
1.2 Formulación del problema.....	8
1.3 Objetivos.....	8
1.3.1 Objetivo general.....	8
1.3.2 Objetivos específicos.....	9
1.4 Justificación.....	9
2. Marco referencial.....	11
2.1 Antecedentes investigativos.....	11
2.1.1 Universidad.....	11
2.1.2 Internacional.....	13
2.2 Marco teórico.....	14
2.2.1 Motivación.....	14
2.2.2 Aprendizaje significativo.....	21
2.2.3 Enseñanza-aprendizaje.....	30
2.2.4 Lúdica.....	33
3. Ruta metodológica.....	35

3.1 Enfoque y tipo de investigación.....	35
3.2 Línea de investigación institucional.....	36
3.3 Población y muestra	36
3.4 Instrumentos de investigación.....	36
3.4.1 Encuesta.....	36
3.4.2 Observación participante.....	37
4. Estrategia de intervención.....	39
4.1 Título de la propuesta.....	39
4.2 Ruta de intervención.....	39
4.3 Plan de acción.....	41
5. Conclusiones y recomendaciones.....	46
Referencias bibliográficas.....	48
Anexos.....	51

Lista de anexos

Anexo 1 Encuesta motivación inicial

Anexo 2 Ficha de observación

Anexo 3 Encuesta motivación Final

Anexo 4 Encuestas motivación inicial aplicada

1. Punto de partida

1.1 Planteamiento del problema

En la actualidad el desarrollo de los niños se ha visto afectado por diversos factores sociales, familiares, culturales y económicos, los cuales se ven inmersos en el ámbito educativo viéndose reflejado en ocasiones de manera negativa en el aula y a su vez generando algunas dificultades como lo son la falta de motivación. La motivación se entiende como aquellos factores intrínsecos y extrínsecos que les permiten a las personas realizar ciertas actividades y cumplir de principio a fin con los objetivos propuestos.

En relación con lo anterior, cuando se habla del ámbito escolar es indispensable la motivación que tiene el estudiante ya que por medio de esta se genera un vínculo afectivo entre docente y estudiante, así mismo esta permite e interviene directamente en los procesos cognitivos y actitudinales del estudiante posibilitando así un exitoso aprendizaje.

Considerando lo anterior y sumado a la inclusión de nuevas tecnologías las cuales logran mayor agrado en los niños pero no generan aporte formativo; adicionalmente la personalidad, manera y capacidad de los niños de adquirir el aprendizaje es diferente a la de tiempos anteriores, por lo que se hace fundamental crear estrategias lúdicas que permitan motivar a los estudiantes en su proceso de enseñanza – aprendizaje, volviéndolos protagonistas del mismo para que a su vez logren adquirirlo con mayor agrado. Así mismo es pertinente señalar el papel principal que cumple la educación, ya que a través de esta se adquieren habilidades primordiales para la vida diaria, por lo que surge la necesidad de cambiar las metodologías tradicionales por otras que vayan acorde a las necesidades que requiera la población con el fin de que el estudiante interiorice su entorno y logre adecuadas capacidades.

Ahora bien, partiendo de la observación docente en la población objeto de estudio del Colegio Santa Librada I.E.D, el grado transición se encuentra compuesto por 24 estudiantes, 14 niños y 10 niñas respectivamente, cuyas edades oscilan entre los 5 y 6 años, provenientes de estratos 1 y 2, la mayor parte del tiempo los niños están bajo el cuidado de papá, mamá o tíos. A partir de dicha observación realizada al interior del aula se evidencio algunos comportamientos que no contribuyen con el adecuado desarrollo de las clases como son indisciplina, falta de atención y motivación, falta de interés, el no acatamiento de normas, generando dificultad para la realización de las actividades; así mismo, en el aula algunos factores que generan distracción de manera continua como lo son el aula ya que su estructura es en vidrio o que permite que los estudiantes observen todo lo que ocurre externamente.

Por lo anterior y teniendo en cuenta la situación antes mencionada surge como pregunta orientadora de esta propuesta de intervención interdisciplinar el siguiente interrogante:

1.2 Formulación del problema

¿De qué manera a través de estrategias lúdico-pedagógicas se logra fortalecer los procesos de motivación escolar en los estudiantes de transición del Colegio Santa Librada I.E.D?

1.3 Objetivos

1.3.1 Objetivo general

Diseñar una propuesta de intervención que contribuya de manera positiva en los procesos de motivación y aprendizaje en los estudiantes de transición del Colegio Santa Librada I.E.D.

1.3.2 Objetivos específicos

1. Identificar a manera de diagnóstico el estado actual en el que se encuentra la población escolar frente a su proceso de motivación en el colegio.
2. Plantear actividades lúdico-pedagógicas que contribuyan de manera apropiada en los procesos de motivación en la población objeto de estudio.
3. Socializar el planteamiento de la propuesta de intervención con los docentes se transición y directivos del Colegio Santa Librada I.E.E.

1.4 Justificación

Al hablar del proceso de enseñanza-aprendizaje hablamos de una serie de factores que influyen de manera directa en el ámbito escolar, inevitablemente uno de ellos es la motivación, ya que es a través de este se promueve las acciones para conseguir los objetivos, logrando despertar en el estudiante su curiosidad y el interés de explorar el medio que le rodea, cuando un estudiante está motivado adquirirá más fácil su aprendizaje y este le será más significativo.

La motivación juega un papel indispensable en la educación, ya que por medio de esta se ayuda a potenciar las capacidades y habilidades de los estudiantes, permitiéndole superar aquellas limitaciones ya sean físicas, cognitivas o afectivas que puedan presentar que de cierta manera influyen negativamente y no le permiten avanzar con fluidez para poder atender sus particularidades o intereses.

Por lo anterior, es importante evaluar los diferentes factores internos y externos que intervienen en la desmotivación en el ámbito escolar, partiendo que es fundamental dar un inicio educativo adecuado ya que este factor será determinante en una edad avanzada llegando a evitar la deserción escolar futura, que en la actualidad es una gran problemática social.

Así mismo, es importante diseñar de una propuesta que permita desarrollar un ambiente confortable y afectivo en los estudiantes, que logre ser un aporte veraz y oportuno, desde la lúdica como instrumento motivacional generando un aporte que haga frente a las diferentes metodologías y prácticas docentes que se utilizan actualmente como enseñanza en los niños.

En este orden de ideas, es oportuno señalar la importancia que tiene para la institución en la cual se genera la presente propuesta de intervención que se enfoca principalmente en mejorar los procesos de motivación de los niños de transición, ya que desde esta edad se deben marcar pautas y plantear propuestas que permitan fortalecer dicho proceso y a su vez favorecer el desarrollo social, afectivo y cognitivo permitiéndole explorarse como un ser social.

De igual manera la propuesta de intervención realizada toma amplia importancia, su principal objetivo es aumentar la motivación para esta comunidad educativa donde su aporte sería muy favorable debido a que permitiría generar un ambiente propicio, permitiendo un aprendizaje significativo y propiciando un desarrollo adecuado acorde a su edad cronológica, generando a su vez competencias desde el ser, saber y hacer. Igualmente se espera que esta propuesta tenga los resultados esperados desde la importancia social, educativa y ambiental que corresponda en la medida que favorezca y fortalezca los procesos de motivación en la población abordada y mejorando a su vez las condiciones académicas y generando agrado por estas.

2. Marco referencial

2.1 Antecedentes investigativos

2.1.1 Universidad

La motivación y la lúdica son el eje central que se aborda en esta propuesta, esta a su vez ha sido estudiada en diferentes trabajos de investigación por ser un tema de bastante importancia para quienes trabajan o se encuentran vinculadas en el ámbito educativo, entre estas investigaciones encontramos el proyecto de Bedoya, Pérez y Duque (2016) titulado El juego dirigido como medio para propiciar la motivación en los estudiantes del grado tercero, esta propuesta se lleva a cabo en la Institución Educativa La Aurora en el cual describen el papel fundamental que tienen los docentes para propiciar la motivación en los estudiantes, por ende se ve la necesidad de generar diferentes estrategias pedagógicas con el fin de facilitar el aprendizaje de nuevos conocimientos y a su vez que estos sean significativos, sin embargo al momento de estudiar la motivación se hace necesario tener presente diferentes factores externos, como son falta de acompañamiento familiar, violencia intrafamiliar, bajos recursos económicos entre otros que van afectar el rendimiento académico del estudiante.

El tipo de investigación se basó en un enfoque cualitativo, con ella buscaron determinar qué manera afecta la carencia de una adecuada motivación en el proceso de aprendizaje y a su vez como potencializar las habilidades y destrezas en los estudiantes a través del juego dirigido; adicional a esto la línea de investigación en la que se fundamento fue de tipo cualitativa – descriptiva y tiene como finalidad interpretar, describir y comprender la realidad de los sujetos en su contexto partiendo de sus propios conocimientos, sentimientos, creencias o significados. Para finalizar este trabajo brinda unas recomendaciones para implementar acciones pedagógicas basadas en la lúdica además del fortalecimiento de los valores a partir del juego dirigido y de la

misma manera dirigir acciones donde se involucre a los estudiantes de manera más dinámica y participativa.

En segunda instancia y como aporte significativo encontramos el proyecto de Garzón (2019) titulado La motivación, el juego y el trabajo colaborativo como propuesta a optimizar el proceso de enseñanza-aprendizaje en el Preescolar del Grado Jardín en el Colegio Agustiniانو Norte de Bogotá, esta propuesta busca crear un espacio educativo significativo que busca promover y fortalecer el desarrollo de competencias sociales y cognitivas donde los docentes son quienes acompañan el proceso e involucre a los padres de familia como principal guía.

La investigación pedagógica orientada a la práctica está basada en los ejercicios de la observación y el registro sistemático de lo observado, lo cual lleva a contextualizar, comprender y posibilitar el crear saberes transformadores. Los aprendizajes favorecen los procesos de investigación a través del trabajo colaborativo (aprender a aprender), resolución de problemas (participativo – pensamiento crítico) y la practica (hechos reales dentro de un contexto).

Esta línea de investigación se toma como base fundamental para la realización de la intervención en el Colegio Agustiniانو Norte un estudio a partir de la investigación cualitativa, la cual permitirá obtener información y datos relevantes para obtener estrategias frente al problema a resolver dentro del grado Jardín B.

La primera etapa del proceso de investigación cualitativa se llevado a cabo, donde el principal elemento usado para tal fin es la observación teniendo como insumo para este el uso de diversos elementos que ayudan al desarrollo como: registros anecdóticos, diario de campo, lista de chequeo, matriz de análisis que finaliza con la caracterización de prácticas y discursos, se

logra con la observación directa de los niños del nivel preescolar de la institución y el acompañamiento metodológico de la docente a cargo.

Y finaliza dejando algunas conclusiones y/o recomendaciones, es pertinente resaltar:

- Se puede concluir que el conocimiento es interestructurante porque el sujeto se apropia de él en la interacción sujeto – objeto de conocimiento, es decir el sujeto reconstruye lo que está a su alcance.
- Se cultiva el gusto por aprender porque los temas son escogidos por ellos, esto hacen que tenga sentido, significado y relación con su vida.
- La dinámica de juego permite que haya un aprendizaje significativo y dinámico, permitiendo mayor participación de los alumnos dentro del proceso enseñanza-aprendizaje.
- Potenciar el trabajo colaborativo dentro y fuera del aula como herramienta fundamental para identificar y expresar emociones de forma asertiva, donde el trabajo dentro y fuera del aula permite el desarrollo de habilidades sociales por medio de la conversación, aceptación y respeto al otro. El infante es capaz de expresar sentimientos, deseos, opiniones de forma congruente, segura, clara y respetuosa logrando establecer relaciones sanas y duraderas.

2.1.2 Internacional

También encontramos este estudio ‘Influencia de la motivación en el aprendizaje motor de estudiantes del cuarto grado de instituciones educativas Ex variante Técnica Cono Sur Juliaca 2015’ autor Zeballos (2016). donde refieren la forma en que la motivación influye en las dimensiones: cognitiva, asociativa y autonomía del aprendizaje, por medio de esta los estudiantes

logran condicionar su conducta con el objetivo de lograr los aprendizajes que se esperan en cada nivel educativo, es así que la motivación directamente influye en el aprendizaje en diferentes grados ya que hay estudiantes que se muestran con una alta motivación en el ámbito escolar mientras que otros presentan baja motivación y esto depende de diferentes estilos y expectativas que se tengan, resaltando las motivaciones intrínsecas y extrínsecas que cada ser humano tenemos para las diferentes actividades que realizamos. Es significativo tener en cuenta que los estudiantes tienen desconocimiento sobre la importancia que genera la motivación en ellos teniendo en cuenta que este afecta directamente su desarrollo mental, físico y social, y esta logra contribuir para combatir los problemas sociales como son la drogadicción o el alcoholismo.

2.2 Marco teórico

2.2.1 Motivación

En este proyecto el eje central es la motivación por lo cual se hace necesario abordar este tema y poder conocer como esta interfiere en el ámbito escolar, la motivación es algo interno en el sujeto que le permite realizar ciertas conductas con el objetivo de lograr sus metas y esta se da en todos los ámbitos de la persona, es así que si un niño lo logramos motivar en el ámbito escolar esto va a permitir al docente lograr los objetivos académicos ya que el niño se va a esforzar por aprender y aplicar estos conocimientos en su vida.

Durante muchos años la motivación ha sido un tema de interés y es así que ha sido estudiado por diversos autores entre ellos encontramos a McClelland (1989) quien realizó un estudio de la motivación humana quien hablo de esta como motivos que permiten energizar y esto hace que la persona se oriente su conducta para lograr cualquier aprendizaje, toda conducta que ejerza un sujeto está encaminado a unos propósitos consientes las cuales van a determinar las acciones,

dentro de su investigación la teoría más resaltante fue donde menciono que hay tres tipos de motivaciones las cuales se presentan en cualquier tipo de sujeto sin importar su edad, género o cultura, estas motivaciones son necesidad de afiliación , necesidad de poder y necesidad de logro.

La necesidad de afiliación hace referencia a la importancia y el poder que ejerce la parte social en los individuos y de todas aquellas conductas que se realizan para poder encajar en el medio social, es así que buscan como ser aceptado por los demás y buscan grupos donde logren encajar, sin dejar a un lado las relaciones interpersonales. Las necesidades de poder hacen referencia a los sujetos que les gusta competir con otros ejerciendo poder sobre ellos y así influenciar sobre la conducta de los demás obteniendo su propio beneficio, la necesidad de logro se da en personas que les gusta trazarse metas y les gusta trabajar solo por un alto sentido de independencia,

Así estas tres diferentes motivaciones van de la mano de la personalidad del sujeto ya que esto va a determinar qué tipo de motivación tiene la persona y sobre la cual va a trabajar y lograr sus objetivos, es aquí que es de vital importancia entender en las aulas de clases que cada sujeto es diferente y por lo tanto sus motivaciones también lo son, lo fundamental es conseguir que el estudiante se motive y así conseguir los metas que se desean.

McClelland (1989) estudio si el rendimiento escolar está determinado por la motivación y encontró que los docentes se trazan sus propios objetivos y enseñan a su manera, pero no promueven que los estudiantes tengan sus propias iniciativas y ellos mismo conseguir su éxito, a partir de estudios encontró que si el estudiante era sometido a un ambiente escolar diferente el niño va a aprender hablar, a pensar y actuar encaminado a los logros, este estudio permitió

entender a los docentes que la manera como se enseña va a generar motivación y esto se va ver generado en el rendimiento escolar logrando éxito en los objetivos que como docente se propuso.

Por otra lado encontramos a los autores García y Doménech (2014) quienes hablan de la motivación en el aprendizaje y en el rendimiento escolar, definen la motivación como todo aquello que impulsa al sujeto realizar una determinada conducta, desde esto se puede generar diferentes cambios en la parte educativa y a nivel general, pero se hace necesario abarcar la motivación desde de diferentes enfoques de los cuales hay diversos estudios y diferentes teorías que han intentado entender la motivación humana.

Es así, que al mencionar la motivación escolar se hace necesario tener en cuenta diferentes factores que se encuentran presentes en el estudiante, encontramos los internos que son percepciones, actitudes, expectativas, metas y las representaciones que tiene sobre la clase y su docente, y los externos que son el ambiente donde se desenvuelve el estudiante, el contexto y sus redes sociales. Teniendo en cuenta que el aprendizaje no solo se debe estudiar desde la parte cognitiva sino afectivo-emocional, ya que para lograr entender cómo funciona el rendimiento escolar se hace necesario determinar las capacidades, los conocimientos y habilidades que serían los aspectos cognitivos, en referencia a los componentes motivacionales encontramos el querer hacerlo, metas y el deseo de realizar determinada tarea, estos aspectos se deben integrar los cual va hacer determinante para que el estudiante obtenga los resultados apropiados en el área académica.

García y Doménech (2014) en su estudio menciona las variables personales y las variables contextuales los cuales intervienen en el rendimiento escolar, las variables personales son ámbito cognitivo (poder), ámbito afectivo-emocional (querer), conocimientos, destrezas, habilidades, percepciones y creencias de sí mismo (auto concepto), de la tarea (metas) y

emociones, en estas se destacan los constructos de auto concepto, los patrones de atribución casual y las metas de aprendizaje.

Encontramos en las variables personales los componentes de expectativa, valor y afectivo, el de expectativa hace referencia al auto concepto, a las expectativas y a las creencias derivadas de las propias experiencias, de compañeros y de profesores, hace intervención la autoestima en cuanto al concepto que cada uno tenga de sí mismo lo cuál va a intervenir en la realización de tareas escolares, el componente de valor son las metas de aprendizaje que sigue el estudiante, centradas en el yo y en el rendimiento dependiendo la forma de pensar sobre sí mismo y sobre la tarea lo que va a determinar cómo se ejecuta esta.

El componente afectivo se refiere a la inteligencia emocional la cual es la capacidad para entender y regular las emociones mejorando la motivación, interviene en el aprendizaje y en el rendimiento escolar ya que por medio de esta el estudiante va tener una mejor actitud para adquirir los nuevos aprendizajes, aunque en este tema no se han realizado muchos estudios en la parte educativa refieren que hay dos tipos de emociones las cuales son la ansiedad y el estado de ánimo que actúan como mediadores.

Existen dos tipos de motivaciones las intrínsecas y las extrínsecas, las primeras están dirigidas por el sujeto donde tiene la capacidad de manejarlas, cuando hay una motivación positiva se logra el disfrute de está llegando a la satisfacción de la tarea, y si por el contrario la motivación es negativa lleva al aburrimiento y a la no ejecución de la tarea presentado emociones de ira y o ansiedad. La motivación extrínseca es externa al sujeto, se encuentra en el ambiente de aprendizaje y lo que este le brinde, experiencias agradables que generan resultados positivos o al contrario para que se llegue al final de una tarea.

Teniendo en cuenta lo anterior las emociones positivas y negativas están directamente relacionadas con el aprendizaje y el rendimiento escolar permitiendo que se logren los objetivos en los estudiantes, las emociones positivas en la tarea, es el disfrute que tienen en las actividades antes y después de estas, por medio de las estrategias que sean utilizadas que repercuten en el aprendizaje, por otro lado, las emociones negativas implican en el aburrimiento ya que no va realizar las actividades de manera adecuada y de fácil distracción alejándose de los objetivos, generando ansiedad al fracaso.

Los autores mencionados hablan también de las variables contextuales que son el profesor, los iguales y el contenido, cuando se habla de lo escolar solo se enfocan de hablar de las emociones personales, pero es importante resaltar las variables contextuales que también juegan un papel importante en la adquisición de aprendizajes, por que hace referencia al contexto donde el niño se desarrolla, la influencia en las variables contextuales en el contexto hace referencia de las interacciones que tiene el sujeto con el profesor, padres y pares, en la formación y reafirmación de su auto concepto, lo que genera la motivación y aprendizaje de estrategias sociales en la aplicación de su vida cotidiana.

La influencia de las variables contextuales en las metas de aprendizaje adoptadas tiene presente los aspectos personales y los situacionales, intervienen factores como son las tareas, la actitud del docente, la forma de enseñanza y las metas de cada estudiante con el fin de tener un adecuado rendimiento, la influencia de las variables contextuales en las emociones de los estudiantes es como se presenta la tarea para lograr un efecto positivo en el estudiante, teniendo en cuenta las características y las estrategias de la actividad que va permitir general una adecuada emoción y motivación, que le encuentre sentido, atracción utilidad y formación de auto concepto,

buscando dualidad entre lo que el niño sabe y va aprender, logrando un aprendizaje significativo y placentero.

Para hacer aplicado esta propuesta se hace necesario observar el antes, durante y después de la situación educativa para intervenir y mejorar el aula escolar, el momento de antes corresponde al diseño y la instrucción del docente para la implementación, el durante determina el clima de la clase y la implementación del diseño anterior y el después es la evaluación final sobre como fue el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Esta propuesta permite determinar los factores intrínsecos y extrínsecos en el estudiante que son necesarios evaluar y tener en cuenta en la adquisición de aprendizaje y el rendimiento escolar, para lograr que el estudiante logre sus objetivos escolares, la educación actual tiene que tener reformas donde reconozca al estudiante como individuo que se hace necesario motivar para que su aprendizaje sea más significativo, y abordar todos aquellos factores que forman al ser humana y que van a repercutir en el ámbito escolar, teniendo presente sus emociones que en gran medida intervienen en la ejecución de sus metas, generando que estas sean positivas y así mismo los resultados serán óptimos.

En otros estudios de la motivación encontramos a Carrillo, Padilla, Rosero, y Villagomez, (2009) quienes comenta que es fundamental tener presente la motivación de los estudiantes la cual será una herramienta que puede utilizar los docentes para una adecuada adquisición de aprendizaje, parten del concepto que la motivación humana funciona como un motor que lo impulsa para realizar determinadas conductas y puede ser fisiológico o psicológico, de esto se deriva el interés que va a generar una necesidad la cual rompe el equilibrio produciendo insatisfacción lo cual lleva al sujeto a realizar conductas para retomar el equilibrio, aquí entra la motivación que es la energía que empleara el individuo para lograr la conducta.

Estos autores refieren la teoría de Maslow quien habla de una pirámide de necesidades humanas y las clasifica en fisiológicas, seguridad, afiliación, reconocimiento y autorrealización, a medida que las personas logran satisfacer las necesidades inferiores va a parecer la realización de las necesidades superiores, para Maslow están se dan en orden, pero para Carrillo, Padilla, Rosero, y Villagomez, (2009) dependen del sujeto y de la situación en que este se encuentre, es así que la motivación tiene dimensiones internas y externas (la interna es lo que el sujeto desea hacer, la externa es lo que los demás quieren que se realice), y positivas y negativas (positiva es la motivación hacia un objetivo y negativa motivación para evitar algo).

De lo anterior se puede determinar que los sujetos actúan encaminados por deseos y metas para lo cual se hace necesario la motivación que depende de la voluntad, que con el tiempo y los cambios sociales se ha visto afectada ya que el sujeto no actúa por lo que él quiere sino por los requerimientos del otro. Es importante resaltar que hay cuatro tipos de fuente de la motivación los cuales son: nosotros mismos, los pares (familia, amigos y compañeros), un mentor emocional, y el entorno.

La motivación es fundamental en el aprendizaje porque es esa actitud positiva e interna que lo encamina a aprender, ya que no solo requiere de adecuados procesos cognitivos, sino de un impulso de un deseo por adquirir nuevos aprendizajes en base a la que ya conoce y para esto se requiere de los estímulos que se presentan en el entorno, aquí juega un papel fundamental el rol del docente quien debe ser el motivador del estudiante disminuyendo los procesos de ansiedad que se puedan presentar y además generar una ambiente adecuado para que el niño se pueda desenvolver y lograr aprendizajes.

Desde este punto de vista las escuelas deben tener un cambio radical en su pedagogía, donde vean el sujeto como alguien que piensa y siente, y que a partir de esto tiene diferentes

necesidades las cuales se deben cubrir para motivarlo, generando ambientes didácticos que le permitan al estudiante aprendizajes significativos, no es solo aprender cantidad de conceptos, sino que pueden reflexionar de ellos y mejorar así la calidad humana.

Dentro de este orden de ideas las motivaciones que generan interés están determinadas por el tema del trabajo el cual debe despertar satisfacción en el estudiante, cooperativo donde se deben cumplir objetivos comunes para alcanzar determinadas metas, sentimiento de competencia el cual favorece el aprendizaje, proyecto personal sensación de hacer lo que se quiere, sentir ayuda del profesor teniendo una adecuada relación y apoyo mutuo, sentir ayuda de los compañeros quienes lo apoyaran y reafirmaran sus conceptos.

En este sentido la motivación juega un papel muy importante en el aprendizaje del estudiante ya que por medio de esta él se va a sentir más realizado y con mayor capacidad para alcanzar sus objetivos y metas, es fundamental brindar un adecuado ambiente donde el estudiante se sienta cómodo y disfrute aprender, teniendo en cuenta las motivaciones internas y externas que intervienen en el sujeto y van a lograr el cumplimiento de los objetivos.

2.2.2 Aprendizaje significativo

Otro concepto que se abarcará en este proyecto es el de aprendizaje significativo el cual permite mayor facilidad en los sujetos para adquirir nuevos conocimientos partiendo de conceptos previos, generando reestructuración en el área cognitiva para que se adhiera las nuevas informaciones, así mismo este sujeto pueda aplicar estos aprendizajes en su vida cotidiana, ya que la idea principal del aprendizaje significativo es que se dé a largo plazo y que no se logre olvidar.

Para hablar más a fondo del aprendizaje significativo se hace necesario mencionar a Ausubel (1983) psicólogo y pedagogo quien desarrollo esta teoría, anteriormente a él hablaban del aprendizaje como un cambio que se daba solamente en la conducta, el menciono entonces que el aprendizaje va más allá que solo un cambio conductual sino que este repercute directamente en la experiencia ya que este debe tener en cuenta los factores del pensamiento y la afectividad que se involucran en el proceso de aprendizaje.

En el contexto psicoeducativo abarca los factores psicológicos que influyen en el proceso y la naturaleza del aprendizaje en el salón de clases, con el objetivo que los docentes busquen estrategias eficaces para lograr sus objetivos, y para esto se hace necesario tener presente tres elementos: los profesores y como enseñan, la estructura de los conocimientos del currículo y el entorno social, que va a permitir ampliar los conocimientos de los estudiantes.

La teoría de Ausubel (1983) es una herramienta fundamental para el desarrollo de la labor educativa, ya que se enfoca en cómo se aprende, cuales son los límites del aprendizaje y porque se olvida lo aprendido; determinando los diversos factores que influyen en este, es así que este autor refiere que el aprendizaje depende de la estructura cognitiva las cuales son las ideas, conceptos y conocimientos previos, el estudiante no tiene una mente blanca sino que ya trae conceptos los cuales son beneficiosos para adquirir otros, estableciendo que la mayor influencia que el estudiante puede tener es lo que es ya sabe previamente.

Para que se dé un aprendizaje significativo los contenidos tienen que ser relacionados de modo no arbitrario y sustancial, es decir que las ideas estén relacionadas con algo que en el sujeto ya existe sea un símbolo o una imagen estableciendo una estrecha relación con lo que debe aprender, aquí surge el aprendizaje significativo donde la nueva información se conecta con los conceptos que existen en la estructura cognitiva la cual funciona como anclaje para que los

conceptos evolucionen y se obtenga un mejor aprendizaje para que este sea retenido y luego transmitido.

Se hablan de dos tipos de aprendizajes por descubrimiento y por recepción, el de descubrimiento hace alusión a lo que se aprende no se da en una forma final, sino que tiene que ser reconstruida la información para poderla incorporar a la estructura cognitiva y así integrar el aprendizaje, mientras que el aprendizaje por recepción se presenta en el estudiante en una forma final, cualquiera de estos dos aprendizajes se pueden volver significativos depende de cómo la información es almacenada en la estructura cognitiva, como son las actividades y el proceso mental en el que se encuentra el sujeto.

Los requisitos para que se dé el aprendizaje significativo son que el material sea potencialmente significativo ser relacionada de una forma no arbitraria y sustancial con ideas que se encuentran en la estructura cognitiva, cuando hay un aprendizaje significativo se puede decir que hay un significado psicológico, es decir las representaciones que el estudiante tenga de sus ideales y disposición para el aprendizaje significativo no lo realiza de una forma mecánica, sino que tiene el deseo de reestructurar su área cognitiva.

Teniendo presente lo dicho por Ausubel (1983) el determina tres tipos de aprendizaje el primero es de representaciones es el principal y de él dependen los otros aprendizajes, ocurre cuando el símbolo se da de una forma arbitrario con su referente, es como si el estudiante asociara el símbolo con el objeto, este se da en las etapas iniciales de la infancia, el segundo aprendizaje es de conceptos los cuales se designan mediante símbolos o signos, los conceptos se adquieren por formación (experiencia) y asimilación (se produce a medida que el niño adquiere mayor vocabulario), el tercer aprendizaje es de proposiciones va más allá de lo que significa una palabra sino que expresa una idea implica la combinación de varias palabras.

En este concepto de aprendizaje significativo se abarca también desde la perspectiva de Moreira (2005) quien habla que el mundo se encuentra en constante transformación y por esta razón la manera que en se aprende también tiene cambios, algunas escuelas están cometiendo el error de continuar con las mismas ideas de enseñanza y no se preocupan por apropiarse de estas evoluciones, no fomentan el aprender a aprender que actúa como facilitador para que el individuo acepte los constantes cambios sociales, la educación debería estimular al estudiante para que sea innovador, creativo, flexible, tolerante y liberal, construyendo sus propios significados.

Partiendo de la idea que el aprendizaje significativo se da a partir de la interacción de un conocimiento previo y uno nuevo, se debe tener presente que ese conocimiento previo se volverá más enriquecedor, más elaborado con relación a los significados y va ser estable, es decir que perdurara en el tiempo, el conocimiento previo se presenta de una forma aislada ya que solo el aprendizaje se da en la medida que exista en la estructura cognitiva, el individuo es el encargado de producir su propio conocimiento siendo un receptor activo utilizando los significados que ya interiorizo para absorber nuevos significados.

El aprendizaje significativo se da en una forma progresiva donde interactúa el lenguaje y las interacciones sociales, volviéndose el conocimiento cada vez más enriquecedor, y para que este se de una forma óptima el estudiante debe tener la intencionalidad de querer aprender, una predisposición que le permita incorporar este conocimiento a su estructura cognitiva aumentando así la facilidad para adquirir un adecuado proceso de enseñanza que se encuentra presente en los currículos.

Moreira (2005) habla del concepto de aprendizaje significativo crítico la cual le permite al sujeto hacer parte de un contexto cultural de una forma crítica de tal manera que cuando él se

sienta cohibido o no tiene los mismos ideales en el grupo tenga la capacidad de poder alejarse de este, aunque él conoce ritos, costumbres mitos e ideologías del medio donde se encuentra inmerso, no se deja dominar por esa capacidad que el individuo tiene para afrontar los diferentes cambios.

Para este autor existen unos principios que facilitan el aprendizaje significativo crítico teniendo en cuenta las propuestas hechas por Postman y Weingartner, dese una perspectiva menos radical, más viable y con el fin de implementar en las clases:

1. Principio de la interacción social y del cuestionamiento. Enseñar/aprender preguntas en lugar de respuestas: para que exista un proceso de enseñanza se hace necesaria la interacción entre estudiante y profesor, donde debe haber una negociación de significados y constantes preguntas ya que el nuevo conocimiento se da en la medida que surjan nuevas preguntas de preguntas ya existentes, cuando estas preguntas se hacen sistemáticamente es la evidencia que hay un aprendizaje significativo crítico.
2. Principio de la no centralización en el libro de texto, del uso de documentos, artículos y otros materiales educativos. de la diversidad de materiales educativos: es necesario utilizar materiales diversos y seleccionados, y no solo libros de texto ya que no facilitara el aprendizaje pues no permite que el estudiante interactúe con diferentes conocimientos, sino que solo se centra en uno.
3. Principio del aprendiz como perceptor/representador: el estudiante absorbe como una esponja, todo lo que recibe lo percibió teniendo en cuenta percepciones anteriormente adquiridas, desde el punto de vista que el ser humano no capta el mundo directamente, sino que se da como representaciones internas, el profesor debe tener presente que cada

estudiante tiene diferentes percepciones del mundo y por lo tanto cada aprendizaje será diferente.

4. Principio del conocimiento como lenguaje: el lenguaje es la expresión de la percepción y como entendemos la realidad, es el fruto del conocimiento y se da cuando hay una negociación de significados.
5. Principio de la conciencia semántica: los significados no se encuentran en las palabras sino en los sujetos, los significados se generan de afuera hacia adentro, es un proceso interno, es necesario que el profesor y el estudiante compartan significados connotativos, en la medida que se desarrolle conciencia semántica el aprendizaje será crítico y significativo.
6. Principio del aprendizaje por el error: el error permite que el sujeto se construya y se supere, generando así conocimiento, las escuelas tienden a presentar los conocimientos como hechos ya ocurridos y reales, pero no le permiten al estudiante refutar estos, entonces el error es tener la capacidad de un pensamiento crítico el cual es un fenómeno natural y permite superar a la persona.
7. Principio del desaprendizaje: desaprender es no usar los conocimientos previos que impida que el sujeto capte conocimientos nuevos, y se debe dar de una forma selectiva, funciona como método de supervivencia en un mundo que se encuentra en continuas transformaciones, el sujeto debe estar en la capacidad de escoger lo que le sirve y lo que no.
8. Principio de incertidumbre del conocimiento: el conocimiento se debe expresar a través de definiciones, y esta se encuentra mediado con la incertidumbre que nos alerta en la

visión que tenemos del mundo, el cual se construye de definiciones que nosotros mismos creamos.

9. Principio de la no utilización de la pizarra, de la participación activa del alumno, de la diversidad de estrategias de enseñanza: la pizarra funciona como herramienta para copiar y pegar conocimiento, que no permite ir más allá, el profesor debe tener la capacidad de utilizar estrategias donde incentive a que el estudiante participe aportando a adquirir conocimientos nuevos.

En conclusión, para Moreira (2005) el aprendizaje significativo tiene que ir de la mano de lo crítico, porque no es suficiente con tener un conocimiento previo para adquirir uno nuevo, sino que el ser humano debe emplear esa capacidad analítica y reflexiva, y tomar decisiones sobre lo que quiere y no quiere aprender, sin dejarse llevar de su cultura, de los cambios sociales o de la tecnología.

Para que este proceso se logre es necesario, aprender y enseñar por medio de preguntas y no de respuestas, implementar diferentes herramientas educativas, el estudiante es perceptor y representador del mundo, se debe aprender por medio de errores y del lenguaje. El aprendizaje y la enseñanza no se deben aislar del contexto, del currículo y de la evaluación, ya que se necesita de todos estos factores para lograr que el aprendizaje sea verdaderamente significativo.

En la teoría de aprendizaje significativo encontramos también a Díaz y Rojas (2010) quienes hablan de este en situaciones escolares y se basan en la teoría de Ausubel, ellos refieren que el aprendizaje no se da una forma pasiva ya que el sujeto transforma los conocimientos y los interioriza, existiendo una interacción de los conocimientos previos y las características personales.

En las aulas de clases el docente debe jerarquizar sus contenidos temáticos, y relacionarlos entre sí, lo cual va a facilitar que el estudiante entienda estos conceptos, de lo contrario será un aprendizaje repetitivo que solo se hará para pasar evaluaciones, pero este no perdura en el tiempo ni se podrá aplicar en la resolución de problemas en la vida cotidiana.

Para que se logre el aprendizaje significativo implica un procesamiento activo lo que se va aprender, si la información se encuentra en un libro académico se necesita que se realice un juicio de pertinencia donde se debe tener en cuenta las ideas previas que van a permitir que se relacione con las nuevas ideas, se determinan las discrepancias, contradicciones y similitudes entre las ideas previas y las nuevas, la idea nueva debe reformularse para que sea incorporada en la estructura cognitiva y por último el aprendizaje es analizado y sintetizado para que el conocimiento sea inclusivo y amplio.

El estudiante debe poseer ideas y antecedentes previos, ya que no solo es necesario que el material sea bastante elaborado porque su estructura cognitiva no va a permitir que este ingrese y logre aprender, se necesita un material potencialmente significativo y que el estudiante tenga disposición, sino es así el aprendizaje será solo una repetición, en este sentido hay que tener dos aspectos, el primero es la necesidad del docentes por entender la parte motivacional y afectiva y debe hacer uso de estrategias eficaces, el segundo aspecto tiene que ver con la importancia de los conocimientos en cada una de las etapas que atraviesa el ser humano y los cuales van a ser diferentes.

El docente juega un papel importante para que el estudiante logre este aprendizaje, en este sentido el profesor debe estar altamente capacitado con conocimientos previos no solo en contenidos sino en la forma como trasmite las

enseñanzas, debe estar motivado y tener disposición. Teniendo en cuenta lo anterior para que se dé el aprendizaje significativo se debe tener presentes diversos factores y variables, que son importantes al momento de elaborar un currículo desde aprendizajes sociales y académicos, el aprendizaje significativo va más allá de los procesos cognitivos es buscar un sentido de este.

Díaz y Rojas (2010) en su artículo mencionan a Shuell quien refiere que el aprendizaje significativo ocurre como un proceso continuo, y distingue tres etapas:

1. Fase inicial de aprendizaje: El sujeto percibe la información en forma fragmentada y aislada, se tiende a memorizar estas partes para tener un conocimiento esquemático, la información aprendida es concreta vinculado al contexto, el sujeto poco a poco va construir conocimiento el cual se basa en sus propias experiencias.
2. Fase intermedia de aprendizaje: El estudiante comienza a encontrar similitudes entre las partes, creando esquemas, se da gradualmente, va siendo más reflexivo y abstracto, lo cual será utilizada en la solución de problemas.
3. Fase terminal del aprendizaje: Los conocimientos se elaboran en esquemas cognitivos, es autónoma, hay un amplio dominio para la realización de tareas y ya hay acumulación de conceptos preexistentes volviéndose cada vez más complejos.

Teniendo en cuenta las anteriores fases el aprendizaje debe ser continuo y las fases se dan en una forma gradual, este va a permitir que los conocimientos sean ms estables y que no se puede olvidar con facilidad, con el tiempo el sujeto puede tener control de este y hacerlos parte de su conducta.

Los contenidos escolares no solo se pueden basar en base de datos, se debe fomentar el aprendizaje significativo considerando los contenidos curriculares los cuales pueden ser

declarativo hace referencia al saber que, comprende hechos, conceptos y principios, también los contenidos son procedimentales es el saber hacer, habla de procedimientos, estrategias, técnicas, destrezas y métodos, y por ultimo contenido actitudinal valorar es el saber ser, son las actitudes, valores, ética personal y profesional.

Para concluir el tema de aprendizaje significativo es de gran utilidad en las aulas ya que es una herramienta para que la enseñanza sea un proceso más activo y fructífero, va a permitir que los conocimientos permanezcan en el estudiante y que los utilice en sus situaciones cotidianas, permitiendo que las habilidades y capacidades de cada estudiante se incrementen y estos sean autónomos en su adquisición de aprendizajes y esto aporta a la calidad del sistema educativo.

2.2.3 Enseñanza – aprendizaje

Enseñar se refiere al acto de comunicar algún conocimiento, esto es una habilidad, un arte y un don que no cualquiera tiene y para lograr su objetivo que es el efectivo aprendizaje se deben emplear una serie de mecanismos, métodos, técnicas y diferentes procedimientos que se consideren los apropiados.

Los docentes deben promover y a su vez desarrollar el potencial de sus estudiantes de acuerdo con las necesidades que el medio requiera, por lo tanto, debe implementar alternativas que busquen de alguna forma sostener el conocimiento como una construcción mediada del ser humano, siendo así, una estrategia de enseñanza no es la toma de un dictado con espera de que los estudiantes se memoricen algunas cosas y a su vez, siendo el profesor la única fuente de conocimiento y haciendo a un lado la opinión o interacción con sus estudiantes. Por lo tanto, Anijovich y Mora (2009) afirman que:

“Definimos las estrategias de enseñanza como el conjunto de decisiones que toma el docente para orientar la enseñanza con el fin de promover el aprendizaje de sus alumnos. Se trata de orientaciones generales acerca de cómo enseñar un contenido disciplinar considerando que queremos que nuestros alumnos comprendan, por qué y para qué”. (pág. 23)

Al respecto conviene decir que la o el docente debe brindar las herramientas que considere necesarias para lograr hacer efectivo lo anterior, y que se logre por medio de un ambiente activo, donde sea el estudiante el principal protagonista de su aprendizaje y quien mejor que el docente para lograr este objetivo.

Estos objetivos de una u otra forma pueden favorecer entre si ya que enseñan a los estudiantes a regular, en otras palabras, les enseña a analizar, y supervisar conscientemente sus actividades de aprendizaje.

Anijovich y Mora (2009) resaltan que este proceso tiene 2 dimensiones:

1. Dimensión reflexiva: es cuando el docente diseña su planificación, esto involucra el pensamiento docente, ya que pone en consideración diferentes situaciones en las que tiene que enseñarlo y el diseño de alternativas de acción hasta la toma de decisiones acerca de la propuesta.
2. Dimensión acción: involucra la puesta en marcha de las decisiones tomadas.

Y a su vez estas dos dimensiones se expresan en tres momentos:

1. Momento de planificación, el cual anticipa a la acción.
2. Momento de acción o momento interactivo.

3. Momento de evaluar, en este punto se reflexiona sobre los efectos y resultados obtenidos, a su vez se piensan y sugieren otros modos posibles de enseñar.

Es pertinente añadir que a la hora de planificar la estrategia hay que partir de que no todos los grupos son iguales, y que los ritmos de aprendizaje a su vez también son diferentes, por lo tanto es considerable que el éxito de la enseñanza está en la planificación, donde el docente sepa conducir a los estudiantes al camino del conocimiento, del aprendizaje y que de esta manera logre formar personas más competitivas.

García (2004) Menciona que “la integralidad del proceso de enseñanza – aprendizaje en la respuesta a las exigencias del aprendizaje de conocimientos, del desarrollo intelectual y físico del estudiante y a la formación de sentimientos, cualidades y valores, todo lo cual da cumplimiento, en sentido general y en particular a los objetivos propuestos en cada nivel y tipo de institución docente” (Pág. 159), Cabe señalar, que el verdadero y efectivo aprendizaje es aquel que permanece en la mente del individuo, y lo transforma en conocimiento, y de esta manera adquiere un sentido significativo.

Habría que decir que para que se logre un efectivo aprendizaje significativo, es cuando estimula la integración de los conocimientos previos con los nuevos y esto permite confirmar o sustituir lo que ya se sabe, a su vez permitiendo que en determinada situación el estudiante ponga a prueba estos conocimientos y evidencie cuales de estos le fueron útiles y cuáles no.

Es pertinente tener esto en cuenta, ya que como se dijo anteriormente en las estrategias de enseñanza es considerable y recomendable partir de tener sujetos activos, y que a su vez todos los seres humanos tienen diferentes ritmos de aprendizaje y esto implica a su vez diferentes estrategias.

2.2.4 Lúdica

Sin lugar a dudas, la lúdica es fundamental en la vida del ser humano ya que contribuye de manera significativa generando una mejor disposición y motiva a un mejor aprendizaje, abriendo un amplio campo de actividades donde se disfruta, se goza y se da pie a la creatividad y al conocimiento.

Jiménez (2007) menciona “la lúdica como experiencia cultural es una dimensión transversal que atraviesa toda la vida, no son prácticas, no son actividades, no es una ciencia, ni una disciplina, ni mucho menos una nueva moda, sino que es algo inherente al desarrollo humano en toda su dimensionalidad psíquica, social, cultural y biológica. Desde esta perspectiva la lúdica está ligada a la cotidianidad, en especial, a la búsqueda del sentido de la vida”. En concordancia con lo anterior el autor refiere que la lúdica se encuentra inmersa en la vida del ser humano siendo un proceso inherente y está ligado a cada momento de su existencia.

Ahora bien, si enmarcamos lo anterior en la vida infantil su desarrollo evolutivo está determinado por la misma que tiene inicio con su familia y poco a poco se va viendo inmerso en la sociedad llegando al campo educativo, de esta manera los niños se ven sometidos a una serie de estímulos lúdicos que le permitirán fortalecer, reforzar y motivar su aprendizaje ya que esta es una herramienta bastante útil para la adquisición de competencias que actúa como una experiencia significativa.

Motta (2004) dice que “la lúdica es un procedimiento 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” (p.23); así pues, se puede decir que se convierte en un instrumento realmente indispensable en la educación ya que motiva a un

aprendizaje mucho más divertido y espontáneo. Es pertinente resaltar, que es labor del maestro brindar actividades agradables y divertidas que sean de interés al educando pero que siempre tenga una intención y una finalidad con la que se lleva a cabo.

En este orden de ideas, es relevante que al ser humano y sobre todo a los niños se les permita de alguna manera participar en actividades lúdicas que susciten el desarrollo de habilidades que a su vez den paso y permitan mostrar sus capacidades, teniendo así la lúdica un espacio bastante importante en todos los ambientes de aprendizaje y contextos sociales del sujeto, por lo tanto, es pertinente mencionar a Díaz, H (2006) quien afirma "... La lúdica no se reduce al juego, como tampoco este a la infancia. Se expresa en él como una de sus manifestaciones más significativas y, de ningún modo, en todo juego se expresa la característica esencial de lo lúdico..." Teniendo en cuenta esto y reafirmando lo anterior, la lúdica siempre está inmersa en nuestra vida, no es única y explícitamente en la infancia pues se da también en las actividades que realizamos diariamente que nos generan cierto goce y disfrute.

Para concluir es pertinente resaltar que la lúdica como instrumento para la enseñanza juega un papel preponderante ya que contribuye de manera arduamente significativa, realizando grandes aportes en la construcción de un aprendizaje significativo y ayudando a dejar de lado una pedagogía tradicional y construyendo una pedagogía más moderna y atractiva al educando.

3. Ruta metodológica

3.1 Enfoque y tipo de investigación

La acción de investigar es un proceso riguroso, el cual atraviesa muchas exigencias y nace a partir de la curiosidad humana cuya finalidad es solucionar algún problema o inquietud, por ende y partiendo de la pregunta formulada al inicio de esta propuesta de intervención, que de alguna manera busca utilizarse como una orientación, guía y a su vez ayudar a la población objeto de estudio frente a su motivación, se hace pertinente y a la vez necesario hacer uso de la investigación mixta, ya que como lo menciona Tashakkori y Teddlie (2003) citado en Barrantes (2014) Pág. 100 el enfoque mixto puede ser comprendido como “Un proceso que recolecta, analiza y vierte datos cuantitativos y cualitativos, en un mismo estudio”

Teniendo en cuenta lo anterior, se asume el enfoque Mixto para esta propuesta de intervención ya que busca conocer y brindar una información más detallada de la población objeto de estudio, los fenómenos que se van a estudiar son la motivación en niños de preescolar, a su vez será realizado desde la observación participativa en la cual se pretende que los estudiantes vivan su aprendizaje y este sea más significativo. Con tal certeza se puede decir que es un diseño metodológico apropiado, organizado y permite abordar un fenómeno de estudio de manera lógica y organizada con el propósito de generar transformaciones.

El tipo de estudio que se utiliza es el descriptivo debido a que allí se van a relacionar algunas situaciones o eventos en un lugar específico, en esta propuesta de intervención es una institución educativa específicamente con la población de transición 01, de alguna manera se busca determinar los factores motivacionales que se ven implicados en el proceso de enseñanza – aprendizaje de esta población, es así que al observar sus comportamientos, acciones y su entorno va a permitir llevar una idea más estructurada con el fin de en algún momento lograr dar

respuesta a dicha situación, pretendemos que este proyecto sea aplicado por docentes de transición cuando se normalice la situación escolar que se ha visto afectada por la pandemia del COVID 19.

3.2 Línea de investigación institucional

Como línea de investigación tomada de la Fundación Universitaria Los libertadores es la de Evaluación, aprendizaje y Docencia, ya que a partir de ella se tiene la necesidad de una evaluación integral y esta debe ser de manera permanente y a su vez como parte complementaria a la educación.

3.3 Población y muestra

La población seleccionada pertenece a la IED Colegio Santa Librada, ubicada en la ciudad de Bogotá en la localidad 5 (Usme) del grado transición 01, Jornada tarde, este a su vez se encuentra compuesto por 24 estudiantes, 14 niños y 10 niñas respectivamente, cuyas edades oscilan entre los 5 y 6 años, provenientes de estratos socioeconómico 1 y 2, en la mayoría se encargan de su cuidado sus abuelos y otros cuidadores ya que en la mayoría de sus casos sus padres trabajan fuera de casa.

3.4 Instrumentos de investigación

Por tratarse de un enfoque mixto, la presente propuesta requiere del uso de instrumentos tales como: la encuesta y la observación participante.

3.4.1 Encuesta

La encuesta es un instrumento bastante utilizado que nos permite obtener información clara y precisa, donde hay una interacción entre el investigador y los entrevistados, permite tener una conversación orientada hacia el tema que se quiere estudiar, al aplicar una encuesta se hace

necesario tener presente factores de la población como son los afectivos, sociales y familiares los cuales intervienen y que deben ser tenidos en cuenta, al igual que los gestos y las expresiones de estos.

Para esta investigación será utilizada la encuesta abierta y se va realizar en un grupo focal ya que nos permite conocer más a fondo a nuestra población, con preguntas bases que a su vez nos da independencia para hacer otras cuestiones, teniendo en cuenta el problema a investigar la encuesta va a estar enfocada a sondear y a determinar factores que intervienen en la motivación escolar, esta debe ser clara y hay que utilizar un lenguaje sencillo para que los niños comprendan de una mejor manera y pueden expresar sus emociones con el fin de lograr el objetivo.

Así mismo se explica a los niños como va hacer la encuesta, para que y por qué se realiza, aplicándola su docente de aula para que de alguna manera no se sientan intimidados y logren expresarse con facilidad, al finalizar la aplicación de la propuesta se aplicará la misma encuesta para determinar la percepción de los niños sobre los talleres que se aplicaron. (Anexo 1 y 2)

3.4.2 Observación participante

El colegio ha sido considerado como un espacio multicultural e interdisciplinar, por ende, la observación participante ha sido abordada en diversos campos como un instrumento cualitativo que busca recolectar información acerca de las personas.

En concordancia con lo anterior, la presente propuesta de intervención adopta como instrumento de investigación la observación participante que se realizara en la aplicación de los talleres integrales considerándolo como parte fundamental porque esta nos permite entender la realidad del problema planteado inicialmente, a partir de allí permite una relación más directa con la población objeto de estudio, a su vez se podrá recolectar una serie de datos en el ambiente

natural de la población y así mismo tener contacto directo con estos para lograr entender más sus conductas y comportamientos debido a la constante interacción que se va tener el cual va a permitir que el investigador se involucre en su ambiente natural pero este no debe cambiar este ambiente.

Se aplicara a los niños de transición jornada tarde, donde se les realizar talleres integrales y se observara cual es el comportamiento de cada niño y determinar los factores que intervienen en el grado de motivación en su proceso de aprendizaje escolar. (Anexo 3)

4. Estrategia de intervención

4.1 Título de la propuesta

La presente estrategia tiene como nombre Juego, imagino, me divierto y aprendo en mi Colegio

4.2 Ruta de intervención

La siguiente propuesta titulada Juego, imagino, me divierto y aprendo en mi Colegio, tiene como propósito aumentar la motivación en el nivel escolar para lograr aprendizajes significativos en los niños de grado transición 01 del IED Colegio Santa Librada, por medio de talleres integrales usando diversas estrategias lúdico-pedagógicas, debido a la falta de motivación que se observa en los niños surgió el objeto de estudio del presente documento y de esta necesidad nace esta propuesta de intervención disciplinar.

Esta estrategia pretende hacer una integración de todas las dimensiones que ve el niño en su aula (cognitiva, comunicativa, socio – emocional, artística y corporal), dándole entender la importancia y la utilización practica de estas en su vida cotidiana, los talleres propuestos se abordaran durante la clase y serán aplicados uno semanalmente, siendo dirigidos por su docente a cargo, quien les explicará en que consiste cada uno y a partir de allí se observara la actitud y comportamiento de los niños y niñas en cuanto a su motivación, exploración y apropiación de los conocimientos que se adquirieron en clase, los talleres se van a realizar en el trascurso de las 5 últimas semanas del periodo, se ejecutaran los días viernes con una duración mínima de 40 minutos.

La estrategia se divide en cuatro fases, la primera contempla la implementación de una encuesta abierta que nos permite realizar el diagnostico de como los niños perciben sus clases y como es la motivación frente a esta. La segunda, hace referencia a la aplicación de los cinco

talleres integrales contemplados de actividades lúdico- pedagógicas, donde los niños van a poder expresarse libremente y aplicar los conocimientos previos, potencializando sus habilidades. La tercera es aplicar nuevamente la encuesta inicial, lo que permitirá hacer una comparación de como encontramos los niños en un principio (diagnóstico) y como se encuentra al finalizar la propuesta, y por último la cuarta fase se hará una socialización con los docentes y los directivos de la institución educativa sobre el desarrollo del proyecto y de los hallazgos obtenidos durante cada uno de estos.

Para la implementación de la propuesta se hará uso del recurso humano como son el docente encargado para la ejecución y de los niños del grado de transición 01 jornada tarde, también para la ejecución de las propuestas de los talleres se requiere de recursos físicos como son el televisor, la planta física del colegio Santa Librada y elementos que serán pedidos con anterioridad a los padres de familia como son vasos y detergente, y sus útiles escolares de papelería.

La evaluación se debe realizar de manera permanente y constante; es decir, el estudiante todo el tiempo está siendo evaluado ya que no se tiene en cuenta solamente el resultado si no que se tiene presente todo lo que conlleva este proceso, a su vez esta es de carácter formativo debido a que permite tener en cuenta las habilidades y destrezas del estudiante, por lo que todos son evaluados de acuerdo a sus capacidades, no se establece una evaluación que pretenda valorar a todos de la misma manera ya que se respeta a cada niño y niña como un ser único.

En concordancia con lo anterior, el Sistema Institucional de Evaluación de Estudiantes (SIEE) propone que “la evaluación se hace formativa cuando el estudiante puede comprender su proceso y mejorara partir de este. También cuando el docente puede reflexionar y adecuar lo que sucede en el aula estableciendo estrategias pedagógicas y didácticas para todos los estudiantes”

por lo tanto este tipo de evaluación hace un aporte fundamental para esta propuesta de intervención ya que se ajusta a lo planteado inicialmente donde se resalta la importancia que el estudiante sea participe y fortalezca de manera significativa su aprendizaje.

4.3 Plan de acción

Con el fin de realizar el diagnóstico, se realizó una encuesta abierta en un grupo focal de ocho niños de manera virtual (debido a la pandemia), la docente encargada de dicha implementación explicó el objetivo de la actividad y se reunió con cada niño para ejecutar la respectiva encuesta, luego de realizar la encuesta se procedió a reunir los datos que se obtuvieron, arrojando la siguiente información:

- Los niños se aburren en sus clases porque la profesora se limita a trabajar en cuadernos y libros.
- Las clases se realizan exclusivamente en el salón de clases.
- Algunos de los temas que maneja la profesora son difíciles de entender.
- Hay que realizar muchas tareas durante la clase.
- No se permite jugar ni hablar en clase.

Al obtener esta información de la población de estudio se observa que los estudiantes consideran que las clases son muy monótonas y tienden a aburrirse, por lo tanto se considera que solo se trabaja en sus libros y cuadernos, y en ocasiones es difícil comprender algunos conceptos que se enseñan, y durante la gran mayoría de tiempo que permanecen en su colegio les toca permanecer sentados escuchando las explicaciones de sus profesora, y algunos días no quisieran ir a estudiar, mostrando desmotivación de sus clases y en su proceso de enseñanza – aprendizaje; por lo tanto, para lograr impartir nuevos conocimientos se pretende implementar talleres

integrales Lúdicos - pedagógicos que permitan que los niños aprendan jugando y aumente su motivación en el área escolar. (Anexo 4)

Es de aclarar que por cuestiones de la pandemia del COVID 19, no se pudo implementar los talleres integrales, dado que en un inicio se estaban realizando las clases de forma virtual pero el acceso a internet de la población a trabajar no permitía que los niños se conectaran a las respectivas clases, posteriormente se inició el programa de alternancia, pero también el aforo fue poco y no se contaba siempre con los mismos niños, lo que impedía aplicar el proyecto.

Para el desarrollo de esta propuesta Juego, imagino, me divierto y aprendo en mi Colegio se estima un tiempo de ejecución de cinco semanas, en un principio se aplicó la encuesta inicial con el objetivo de realizar un diagnóstico de la población, posteriormente se pretende realizar los cinco talleres integrales con la intención de observar y analizar la interacción de cada uno de los niños que participan de este, al finalizar se aplicará la encuesta nuevamente y se hará la respectiva socialización a los docentes y directivos del colegio. A continuación, se hará una descripción de los talleres que se realizaran:

Actividad 1

Nombre de la actividad	Juguemos a la tiendita
Objetivo	Fomentar la resolución de problemas matemáticos haciendo uso de monedas y billetes didácticos con el fin desarrollar habilidades matemáticas como conteo, correspondencia uno a uno, expresión verbal y corporal por medio de actividades lúdicas que simulen situaciones de la vida cotidiana
Materiales	<ul style="list-style-type: none"> • Monedas y billetes didácticos • Juguetes • Bolsas de paquetes (limpias) • Monederos • Humanos (niños y maestra de 01) • Hojas de colores y marcadores

Desarrollo de la actividad:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Se realiza una conversación con los estudiantes de cómo son las tiendas, que saben de estas, que venden, si los niños van a la tienda a comprar etc. 2. Se organiza el grupo para formar la tienda haciendo uso de los materiales previamente mencionados (pueden hacer equipos) 3. Se organizan por equipos quienes compran y quienes venden (turnos) 4. Se pone el precio a los productos de manera visible. 5. Se juega a la tienda simulando la realidad, permitiendo el esparcimiento por los diversos espacios del aula (la docente participa de la actividad con el fin de una mejor apropiación) y se rotan los equipos (compradores y vendedores)
Tiempo de la actividad	40 minutos.

Actividad 2

Nombre de la actividad	El rincón de las letras
Objetivo	Desarrollar de manera lúdica el lenguaje y la expresión escrita, contribuyendo al desarrollo de su imaginación, creatividad, habilidad de escucha, concentración, relajación y entendimiento.
Materiales	<ul style="list-style-type: none"> • Letras del abecedario (de colores diferentes) • Humanos (estudiantes y docentes) • Televisor • Marcadores • Tablero
Desarrollo de la actividad	<ol style="list-style-type: none"> 1. Inicialmente se proyectará un video donde se explica cada una de las letras del abecedario y sus sonidos, ellos deberán imitar para apropiarse mejor del conocimiento 2. Se entregará las letras solicitadas a cada niño (a) 3. Inicialmente se les solicita a los niños que escriban lo que ellos quieran (no importa que las letras no tengan sentido para nosotros) – Intención escrita 4. Seguido a ellos imitamos palabras, la docente escribirá una palabra y los niños deberán imitarla con las letras que se les entrego. (en todo momento la docente estará llamando las letras por su nombre y repitiendo su sonido)

	<ol style="list-style-type: none"> 5. Se mostrará una imagen, el estudiante con ayuda de la maestra deberá formar la palabra completando la letra que falta (para una mejor apropiación de las letras) 6. Se realizará juego interactivo https://mobbyt.com/videojuego/educativo/?Id=241568
Tiempo de la actividad	45 minutos

Actividad 3

Nombre de la actividad	Seamos científicos
Objetivo	Sensibilizar a los niños por el cuidado de la naturaleza y un interés especial en crear y transformar lo que le rodea, desarrollando al mismo tiempo habilidades básicas de comprensión, observación y clasificación, aplicando nociones temporales simples y permitiéndole formular y resolver preguntas.
Materiales	<ul style="list-style-type: none"> • Delantal • Aula de clase • Detergente líquido • Vasos • Pitillos • Agua • Frasco grande de cristal • Arena • Tierra • Grava
Desarrollo de la actividad	<p>Antes de iniciar los experimentos se organizará el salón en mesa redonda para tener una mejor visión del grupo, seguido a ello los niños alistarán los materiales y la docente procede a dar las indicaciones.</p> <p>Experimento 1</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Coloca un poquito de agua y jabón en el vaso 2. Con el pitillo revolver hasta que se disuelva el jabón 3. Soplar hasta formar la burbuja <p>Experimento 2</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. En el fondo del tarro poner un poquito de grava 2. Mezclar la arena con la tierra (1 de arena por 4 de tierra) 3. Poner plantas de nacimiento fácil 4. Decorar con piedritas 5. Observar al transcurrir de los días que sucede con el experimento.
Tiempo de la actividad	40 minutos

Actividad 4

Nombre de la actividad	Conozcamos y exploremos nuestras emociones
Objetivo	Reconocer e identificar cada una de las emociones por las que pasamos en las diferentes situaciones de la vida cotidiana.
Materiales	<ul style="list-style-type: none"> • Película • Globos • Caritas de emociones
Desarrollo de la actividad	<ol style="list-style-type: none"> 1. En primer lugar, se proyectará la película intensamente. 2. Seguido se realizará una actividad con globos con los colores de los personajes y se les plantearan diferentes situaciones y que ellos busquen la bomba de color que correspondan a la emoción que esta situación les hace sentir. 3. Se les dará una hoja para que dibujen las emociones que conocen y las pinte, y que vayan expresando que les hace sentir cada emoción. 4. Retroalimentación del tema trabajado
Tiempo de la actividad	120 minutos, se divide en dos secciones.

Actividad 5

Nombre de la actividad	Bienvenidos al Circo
Objetivo	Reconocer cada parte del cuerpo y sus funciones explorándolo con diferentes movimientos motrices y espaciales.
Materiales	<ul style="list-style-type: none"> • Disfraces de personajes de circo • Pelotas • Aros
Desarrollo de la actividad	<ol style="list-style-type: none"> 1. Como primera medida la docente realizará una actividad exploratoria dialogando sobre las partes del cuerpo y para qué sirve cada una. 2. Seguido a ello se les hablara del circo, sus personajes y sus actividades, para que cada niño escoja su personaje favorito y lo personifique. 3. Se realizará una mini obra de teatro donde cada niño interprete su personaje favorito del circo utilizando los diferentes materiales. 4. Finalmente se realizará el estiramiento
Tiempo de la actividad	45 minutos.

5. Conclusiones y recomendaciones

Con la propuesta que se planteó en este proyecto se logró identificar a manera de diagnóstico las posibles causas por la que los niños del grado de transición 01 se encontraban desmotivados en la adquisición de aprendizaje y a partir de esto planteó estrategias lúdico-pedagógicas lo que se considera permitirá que el aprendizaje sea de una manera más divertida y dinámica haciendo que este sea más significativo en los niños y así generar herramientas que faciliten la aplicación de dichas enseñanzas en su vida cotidiana, se pretende con este proyecto generar un grado de reflexión en la población para que determinen la importancia de estudiar evitando la deserción escolar en grados superiores y en los docentes lograr reconocer la lúdica como una herramienta que va a potencializar la enseñanza y va lograr conocer lo que realmente quiere y necesita el estudiante.

La propuesta de intervención considera pertinente demostrar que se pueden generar diferentes estrategias en el salón de clases por medio de talleres integrales Lúdico - pedagógicas utilizando diferentes estrategias y materiales que permitan la exploración de los niños y de una manera vivencial donde el niño se divierta aprendiendo, al implementar estas estrategias se pretende que el niño logre ser más activo, participativo, creativo de una forma integral ya que el mismo va explorar su entorno y adquirir los conocimientos lo que va permitir ampliar sus habilidades motrices y cognitivas.

Las estrategias se hacen necesarias aplicarlas en edades tempranas y en sus inicios escolares, lo que permite que el niño se sienta constantemente motivado en su aula de clases y que él quiere buscar su propio aprendizaje viendo la necesidad de este y como lo puede aplicar en su cotidianidad, en esta edad muestran mayor facilidad para aprender y su curiosidad va a facilitar adquisición de nuevos aprendizajes, aunque es importante resaltar que las estrategias se

deberían aplicar en todas las edades ya que la lúdica es una excelente alternativa para estimular la adaptación e incrementar la motivación en clase.

Se recomienda a todos los docentes, seguir implementando estrategias lúdico-pedagógicas en el aula para facilitar el aprendizaje en los niños de los temas que se ven en el currículo escolar, generando así que estas actividades los niños las disfruten y muestren motivación en las clases, por medio de estas estrategias lúdicas se logra incrementar la imaginación, la exploración, la creatividad y lo más importante la motivación lo que va a facilitar que el niño aprenda y goce este proceso fundamental en su desarrollo integral.

En los últimos años se ha generado una gran necesidad que los procesos escolares cambien y que permitan que el estudiante participe activamente en la adquisición de sus aprendizajes, así surge la necesidad de implementar nuevas estrategias apoyadas de la lúdica haciendo de estas una herramienta para motivar a los estudiantes para continuar su preparación escolar y logren que el proceso de enseñanza de una forma divertida y dinámica.

Referencias bibliográficas

- Anijovic y Mora (2009). Estrategias de enseñanza. Otra mirada al quehacer en el aula. Obtenido de <http://terras.edu.ar/biblioteca/3/3Como-enseamos-Las-estrategias-entre-la-teoria-y-la-practica.pdf>
- Ausubel, D. (1983). Teoría de Aprendizaje Significativo. Obtenido de https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/36648472/Aprendizaje_significativo.pdf?1424043980=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DTEORIA_DEL_APRENDIZAJE_SIGNIFICATIVO_TEOR.pdf&Expires=1618372838&Signature=Te1Lob96HqsUGDHg0a0EA1hC-I-kC2iPGVCuT3ZRmIW3eXli7PO4muE-RzzyJwp4yC2tD~s2Y-L5dzWGGBGYahSE19Zq3TG8GgoPM~M3l02ci5jfkfEAHdS6LLey6~eirQSmmvSf794jO-cjbtHT~t9fn8yvrbGo9E43HBNGttlg~jNpBMzP0yYpb~Mg0a9WqugOtdjiuFL--2XIka7o4ZJ4iwill1mkyj6neFhhwoeHesjXmkD~1eLYIVyuuDF1YpZ0m~kNoHEKp~UySd4e6O3Mb2c0Fi3Lm4piAxEw~YPL~wKgfPRubr6D5RhdKL-ckE0uIUyNugphBUYgb9TqKhg__&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA
- Barrantes, R. (2014). *Investigación, Un camino al conocimiento, Un Enfoque Cualitativo, Cuantitativo y Mixto*. San José, Costa Rica, Editorial EUNED.
- Bedoya Loaiza Sandra María, Pérez Buitrago Gloria Elena y Duque Muñoz Victoria Eugenia, Junio (2016). El juego dirigido como medio para propiciar la motivación en los estudiantes del grado tercero. Fundación universitaria los libertadores, Colombia. Obtenido de <https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/906/BedoyaLoaizaSandraMar%C3%ADa.pdf?sequence=2>
- Carrillo, M, Padilla, J. Rosero, T, Villagomez, M. (2009). La Motivación y el aprendizaje. Obtenido de file:///E:/Perfil/Downloads/paper_195445.pdf
- Díaz Barriga y Rojas Hernández (2010). Estrategia docente para un aprendizaje significativo. Obtenido de https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/33899565/aprendizaje_significativo.pdf?1402239773=&response-content-

disposition=inline%3B+filename%3DAprendizaje_significativo.pdf&Expires=1618373199&Signature=eTORPHZWtHnCGer3VShIavMXJCLoBLvvd2fGs2aI5ZKvg9Mn2B88j4TgfUtUB5bpkLaJrCGf35DFhiUblKoncmKpg6JhHt~ppT2ZTCA N1wRzgdBgFKbDOLm28bLm~W5iVjN1HQcD2WI5NDLPu1Pa3X-xeeejLWSi4K5nJV1Wg9S3WHNiDqXY5MIPQG1ZQT5yeGDt3tE80jAo6Uo5hvGVgNQSniiZYNS6TOKiMH-aaT~~O7u-w3Bmdq8S3MCBvO0ix6fvDwDw~Wz7ZsQGyMwIr0PqCjskOXcAijm22E2D0HWFkBthroc5~Ml-6bQs6MwvnjUH5RBnwvaBU5~eBpJKQ__&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA

Díaz, H. (2006). La función lúdica del sujeto. Obtenido de

<https://www.magisterio.com.co/libro/la-funcion-ludica-del-sujeto>

Fernández, Hernández y Baptista (2014). Metodología de la Investigación.

García, F. y Doménech, F. (2014). Motivación, aprendizaje y rendimiento escolar.

Obtenido de

http://repositori.uji.es/xmlui/bitstream/handle/10234/158952/Garcia%20Bacete_Dom%20E9nech_1997_Motivacion_aprendizaje%20y%20rendimiento%20escolar_reme.pdf?sequence=1

García, G (2004). Temas de introducción a la formación pedagógica. obtenido de

https://books.google.es/books?hl=es&lr=lang_es&id=j9UREAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA157&dq=el+proceso+de+ense%C3%B1anza+aprendizaje&ots=F85PXMVdKg&sig=IiInnME6rbur9IH_peYkKTWiwVI#v=onepage&q=el%20proceso%20de%20ense%C3%B1anza%20aprendizaje&f=false

Garzón Bacca Ángela María Diciembre (2019). La motivación, el juego y el trabajo colaborativo como propuesta para optimizar el proceso enseñanza-aprendizaje en el preescolar del grado jardín el colegio Agustiniانو Norte de Bogotá. Fundación universitaria los libertadores, Colombia. Obtenido

https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/2588/Garzon_Angela_2019.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Jiménez, C (2007). La lúdica y el desarrollo del ser desde el vientre materno. Obtenido de

<http://ludicacarlosjimenez.blogspot.com/2007/07/la-ludica-y-el-desarrollo-del-ser-desde.html>

McClelland, D. (1989). Estudio de la Motivación Humana. Obtenido de

<https://www.redalyc.org/pdf/805/80530309.pdf>

Moreira, M. (2005). Aprendizaje significativo crítico. Obtenido de

<https://www.redalyc.org/pdf/771/77100606.pdf>

Motta, C. (2004). Fundamentos de la educación. Colombia: Cerlibre.

Zeballos Apaza Juan, (2016). Influencia de la motivación en el aprendizaje motor de

estudiantes del cuarto grado de instituciones educativas Ex variante Técnica

Cono Sur Juliaca 2015. Universidad Andina, Perú Obtenido de

http://repositorio.uancv.edu.pe/bitstream/handle/UANCV/766/TESIS%20T036_02146584_M.pdf?sequence=3&isAllowed=y

Sistema de Evaluación de Estudiantes. La evaluación formativa y sus componentes para

la construcción de una cultura de mejoramiento. Obtenido de

<https://aprende.colombiaaprende.edu.co/sites/default/files/naspublic/La%20evaluaci%C3%B3n%20formativa%20y%20sus%20componentes%20para%20la%20construcci%C3%B3n%20de%20una%20cultura%20de%20mejoramiento.pdf>

Anexos

Anexo 1

Encuesta de motivación inicial

Nombre y Apellido: _____

Edad: _____ **Curso:** _____

La presente encuesta se realizará a los niños de transición con la finalidad de conocer la motivación de ellos, como perciben sus clases en el aula y la importancia de los aprendizajes que se obtiene en el año escolar:

A continuación, lea de una forma clara al niño las siguientes preguntas y puntee:

ASPECTOS DE VALORACION	SI	NO	OBSERVACIONES
1. Te gusta lo que te enseña la profesora en el salón de clases			
2. Lo que te enseña tu profesora lo entiendes			
3. Te gusta hacer tareas en clase			
4. Participas en clase			
5. Las clases te aburren			

¿Cómo te gustaría que fueran las clases dentro del aula escolar?

Anexo 2**Ficha de observación**

Estudiante _____

Curso _____ Fecha _____

ASPECTO A EVALUAR	SI	NO	OBSERVACIONES
Demuestra entusiasmo en las actividades realizadas			
Interactúa activamente con sus compañeros			
Participa activamente en la actividad propuesta			
Muestra alegría en la actividad			

Observaciones finales:

Anexo 3**Encuesta de motivación final**

Nombre y Apellido: _____

Edad _____ **Curso** _____

La presente encuesta se realizará a los niños de transición con la finalidad de conocer la motivación de ellos, como perciben sus clases en el aula y la importancia de los aprendizajes que se obtiene en el año escolar:

A continuación, lea de una forma clara al niño las siguientes preguntas y puntée:

ASPECTOS DE VALORACION	SI	NO	OBSERVACIONES
1. Te gusta los juegos que realizo la profesora en el salón de clases			
2. Lo que te enseña tu profesora lo entiendes			
3. Te gusta participar en los talleres			
4. Participas en clase			
5. Los talleres te aburren			

Te gusto los talleres integrales que se realizaron los días viernes

Anexo 4**Encuesta de motivación inicial aplicada****Encuesta de motivación inicial**

Nombre y Apellido: Ángel Camilo Alarcón

Edad: 6 años **Curso:** 01

La presente encuesta se realizará a los niños de transición con la finalidad de conocer la motivación de ellos, como perciben sus clases en el aula y la importancia de los aprendizajes que se obtiene en el año escolar:

A continuación, lea de una forma clara al niño las siguientes preguntas y puntée:

ASPECTOS DE VALORACION	SI	NO	OBSERVACIONES
6. Te gusta lo que te enseña la profesora en el salón de clases	x		Aunque algunas veces son aburridas
7. Lo que te enseña tu profesora lo entiendes	x		
8. Te gusta hacer tareas en clase		x	Pierdo tiempo
9. Participas en clase		x	
10. Las clases te aburren	x		Son muy largas

¿Cómo te gustaría que fueran las clases dentro del aula escolar?

Que fueran más cortas porque es poco el tiempo que nos permiten jugar con mis amiguitos y poder hablar más en clase

Encuesta de motivación inicial

Nombre y Apellido: Heidy Gabriela Muñoz

Edad: 6 años **Curso:** 01

La presente encuesta se realizará a los niños de transición con la finalidad de conocer la motivación de ellos, como perciben sus clases en el aula y la importancia de los aprendizajes que se obtiene en el año escolar:

A continuación, lea de una forma clara al niño las siguientes preguntas y puntée:

ASPECTOS DE VALORACION	SI	NO	OBSERVACIONES
1. Te gusta lo que te enseña la profesora en el salón de clases		x	No porque no me enseña cosas divertidas
2. Lo que te enseña tu profesora lo entiendes	x		
3. Te gusta hacer tareas en clase		x	Pierdo tiempo para jugar
4. Participas en clase	x		
5. Las clases te aburren	x		Siempre toca estar haciendo trabajos

¿Cómo te gustaría que fueran las clases dentro del aula escolar?

Que pudieramos utilizar juguetes dentro de clase y asi poder jugar con mis amiguitos

Encuesta de motivación inicial

Nombre y Apellido: Janel Felipe Vega García

Edad: 6 años **Curso:** 01

La presente encuesta se realizará a los niños de transición con la finalidad de conocer la motivación de ellos, como perciben sus clases en el aula y la importancia de los aprendizajes que se obtiene en el año escolar:

A continuación, lea de una forma clara al niño las siguientes preguntas y puntée:

ASPECTOS DE VALORACION	SI	NO	OBSERVACIONES
1. Te gusta lo que te enseña la profesora en el salón de clases	x		Pero toca utilizar mucho los cuadernos
2. Lo que te enseña tu profesora lo entiendes		x	Se me hace difícil lo que me enseña
3. Te gusta hacer tareas en clase		x	Me canso mucho la mano
4. Participas en clase	x		Me gusta
5. Las clases te aburren	x		Son muchas las tareas que hay que hacer

¿Cómo te gustaría que fueran las clases dentro del aula escolar?

Que pudiéramos hacer algo diferente pues siempre se hace lo mismo mientras estoy en el colegio

Encuesta de motivación inicial

Nombre y Apellido: Dominick Ospina Martínez

Edad: 6 años **Curso** 01

La presente encuesta se realizará a los niños de transición con la finalidad de conocer la motivación de ellos, como perciben sus clases en el aula y la importancia de los aprendizajes que se obtiene en el año escolar:

A continuación, lea de una forma clara al niño las siguientes preguntas y puntée:

ASPECTOS DE VALORACION	SI	NO	OBSERVACIONES
1. Te gusta lo que te enseña la profesora en el salón de clases	x		Pero la profe está en el tablero y no nos ayuda
2. Lo que te enseña tu profesora lo entiendes	x		
3. Te gusta hacer tareas en clase		x	Son muchas
4. Participas en clase		x	
5. Las clases te aburren	x		Porque siempre hacemos tareas y siempre estamos en el salón

¿Cómo te gustaría que fueran las clases dentro del aula escolar?

Que pudiéramos hacer más juegos fuera del salón y pudiéramos, bailar, saltar y cantar _____

Encuesta de motivación inicial

Nombre y Apellido: Alisson Samantha Ardila

Edad: 5 años **Curso** 01

La presente encuesta se realizará a los niños de transición con la finalidad de conocer la motivación de ellos, como perciben sus clases en el aula y la importancia de los aprendizajes que se obtiene en el año escolar:

A continuación, lea de una forma clara al niño las siguientes preguntas y puntée:

ASPECTOS DE VALORACION	SI	NO	OBSERVACIONES
1. Te gusta lo que te enseña la profesora en el salón de clases	x		Si pero siempre son cosas que lo profe dice
2. Lo que te enseña tu profesora lo entiendes	x		Es fácil
3. Te gusta hacer tareas en clase		x	En el día hago muchas y me duele la mano
4. Participas en clase	x		
5. Las clases te aburren	x		Todo el tiempo estamos haciendo cosas en el cuaderno o libro

¿Cómo te gustaría que fueran las clases dentro del aula escolar?

Que nos pudiéramos disfrazar, jugar con pelotas, y con mis amiguitos

Encuesta de motivación inicial

Nombre y Apellido: Danna Sofía Sánchez

Edad: 5 años **Curso:** 01

La presente encuesta se realizará a los niños de transición con la finalidad de conocer la motivación de ellos, como perciben sus clases en el aula y la importancia de los aprendizajes que se obtiene en el año escolar:

A continuación, lea de una forma clara al niño las siguientes preguntas y puntée:

ASPECTOS DE VALORACION	SI	NO	OBSERVACIONES
1. Te gusta lo que te enseña la profesora en el salón de clases		x	No enseña cosas divertidas
2. Lo que te enseña tu profesora lo entiendes	x		
3. Te gusta hacer tareas en clase		x	Siempre son las mismas cosas
4. Participas en clase	x		Me gusta hablar
5. Las clases te aburren	x		Si porque no hacemos nada emocionante en todo el día

¿Cómo te gustaría que fueran las clases dentro del aula escolar?

Que fueran más divertidas, que no tuviéramos que estar tanto tiempo sentado y no utilizar tantos libros

Encuesta de motivación inicial

Nombre y Apellido: Adrián Jacobo Moreno

Edad: 5 años **Curso:** 01

La presente encuesta se realizará a los niños de transición con la finalidad de conocer la motivación de ellos, como perciben sus clases en el aula y la importancia de los aprendizajes que se obtiene en el año escolar:

A continuación, lea de una forma clara al niño las siguientes preguntas y puntée:

ASPECTOS DE VALORACION	SI	NO	OBSERVACIONES
1. Te gusta lo que te enseña la profesora en el salón de clases		x	No son temas interesantes
2. Lo que te enseña tu profesora lo entiendes	x		
3. Te gusta hacer tareas en clase		x	Me aburre y me canso
4. Participas en clase		x	No sé qué decir
5. Las clases te aburren	x		No me interesa los temas que nos enseña la profe

¿Cómo te gustaría que fueran las clases dentro del aula escolar?

Que se trataran temas que me gustan como son muñecos animados, dinosaurios, carros o cosas más interesantes como bailar y cantar

Encuesta de motivación inicial

Nombre y Apellido: Miguel Ángel Cárdenas

Edad: 6 años **Curso:** 01

La presente encuesta se realizará a los niños de transición con la finalidad de conocer la motivación de ellos, como perciben sus clases en el aula y la importancia de los aprendizajes que se obtiene en el año escolar:

A continuación, lea de una forma clara al niño las siguientes preguntas y puntée:

ASPECTOS DE VALORACION	SI	NO	OBSERVACIONES
1. Te gusta lo que te enseña la profesora en el salón de clases	x		Pero la explicación son muy largas y a veces me pierdo
2. Lo que te enseña tu profesora lo entiendes	x		Cuando no habla mucho
3. Te gusta hacer tareas en clase		x	Son muy largas y siempre es lo mismo
4. Participas en clase	x		
5. Las clases te aburren	x		Si me siento encerrado en el salón y me toca estarme quieto

¿Cómo te gustaría que fueran las clases dentro del aula escolar?

Que pudiera mas jugar y ue no tenga que hacer tantas tareas en el dia ya me canso de la mano
