

**LA LÚDICA COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA MEJORAR LOS
PROCESOS DE ENSEÑANZA – APRENDIZAJE EN LOS ESTUDIANTES DE PRIMER
GRADO, DE LA SEDE EDUCATIVA LA TROCHA GANADERA**

NAIN PEREZ ANGARITA

LAUDITH QUINTERO GARCÍA

**PROYECTO PRESENTADO COMO REQUISITO PARA OBTENER EL TÍTULO DE
NORMALISTA SUPERIOR**

ASESORA ESP. LILIANA ISABEL TORRES LÓPEZ

INSTITUCIÓN EDUCATIVA ESCUELA NORMAL SUPERIOR DE OCAÑA

PROGRAMA DE FORMACIÓN COMPLEMENTARIA

IV SEMESTRE

EXTENSIÓN TIBÚ

2017

NOTA DE ACEPTACIÓN

JURADO 1

JURADO 2

JURADO 3

Ocaña, octubre de 2017

Dedicatoria

Dedicamos este trabajo de investigación a nuestro Padre Celestial quien nos dio la oportunidad de iniciar y finalizar este proceso formativo, para nuestro crecimiento profesional y personal.

También dedicamos este trabajo a nuestras familias quienes se han constituido en un motor que nos impulsa día a día a ser mejores y a buscar las posibilidades de salir adelante para el bienestar mutuo.

Nain Pérez Angarita

Laudith Quintero García

Agradecimientos

Primero agradecer a Dios por ser el dueño de la vida y de las oportunidades, de manera que es

El quien nos da la gracia para cumplir con nuestros sueños y metas.

Presentamos un agradecimiento muy especial a la comunidad Educativa La Trocha Ganadera,

por su disposición y colaboración en el desarrollo de este proyecto de investigación.

De igual manera a los docentes de la Escuela Normal Superior de Ocaña, por preocuparse por

la educación de nuestra región, trayendo conocimiento y posibilidades de mejorar la calidad

educativa y profesional y por ende nuestra calidad de vida

Y finalmente agradecemos a nuestras familias por el apoyo incondicional, comprendiendo

nuestras faltas de tiempo y las ausencias reiteradas, para poder cumplir con los compromisos

académicos adquiridos en este proceso de formación como Normalistas Superiores

Índice

Capítulo 1. La Lúdica como Estrategia Pedagógica para mejorar los Procesos de Enseñanza – Aprendizaje en los Estudiantes de Primer Grado de la Sede Educativa la Trocha Ganadera	1
1.1 Planteamiento del problema	1
1.2 Formulación del problema	2
1.3 Objetivos	2
1.3.1 Objetivo general	2
1.3.2 Objetivos específicos	3
1.4 Justificación.....	3
1.5 Delimitación	6
1.5.1 Delimitación Espacial	6
1.5.2 Delimitación Temporal	6
1.5.3 Delimitación Conceptual	6
 Capítulo 2. Marco Referencial.....	 7
2.1 Antecedentes	7
2.1.1 Antecedentes Departamentales.....	7
2.1.2 Antecedentes Nacionales	8
2.1.3 Antecedentes Internacionales	9
2.2 Marco Teórico.....	10
2.3 Marco Conceptual	18
2.3.1. Lúdica	18
2.3.2. La lúdica como estrategia pedagógica.....	18
2.3.3. El juego.....	18
2.3.4. Proceso de enseñanza-aprendizaje:	19
2.3.5. Escuela Nueva	19
2.4 Marco Legal	20
2.5 Marco Contextual.....	22

Capítulo 3. Metodología	24
3.1 Enfoque de la Investigación	24
3.2 Tipo de Investigación	24
3.3 Población.....	25
3.5 Técnica e Instrumentos de Recolección de Información	26
3.4.1 Encuesta.....	26
3.4.1.1 <i>Formato encuesta</i>	27
3.4.1.2 <i>Entrevista</i>	30
3.4.1.2.1 <i>Formato entrevista</i>	31
3.5. Análisis e interpretación de datos.....	33
3.5.1 Encuesta.....	33
3.4.1.2 <i>Entrevista</i>	40
3.5 Propuesta Pedagógica.....	44
Capítulo 4. Resultados	51
Capítulo 5. Conclusiones	52
Recomendaciones	53
Referencias.....	54
Apéndice	56

Listado de Figuras

Gráfico 1 Te gustan la forma en que recibes las clases en la escuela? ¿Por qué?	33
Gráfico 2 ¿Cuáles son las actividades que desarrolla el maestro(a) que menos me gustan realizar	34
Gráfico 3 Las actividades que más me gusta realizar en la escuela.....	35
Gráfico 4 ¿Te gustan las guías de trabajo o actividades utilizadas por tu maestro(a) para desarrollar la clase?.....	36
Gráfico 5 Los materiales que más utiliza mi maestro(a) para dictarme las clases y que más me gustan son.....	37
Gráfico 6 ¿De las siguientes actividades cuáles te gusta realizar en clase?.....	38
Gráfico 7 ¿Con qué frecuencia semanal el maestro(a) hace alguna de las anteriores actividades	38
Gráfico 8 ¿Te gustaría que el maestro(a) realizara más juegos y actividades recreativas durante las clases?.....	39

Resumen

El proyecto de Investigación titulado “ESTRATEGIA PEDAGÒGICA PARA MEJORAR LOS PROCESOS DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN LOS ESTUDIANTES DE PRIMER GRADO, DE LA SEDE EDUCATIVA LA TROCHA GANADERA” cuya finalidad es resaltar la importancia de la lúdica como estrategia de aprendizaje. Este trabajo dio como resultado de las encuestas aplicadas a 15 estudiantes del grado primero perteneciente a la zona rural de la Gabarra y a la entrevista aplicada al docente que labora en la sede educativa, la necesidad de fortalecer los procesos de enseñanza aprendizaje, al evidenciarse en los niños y niñas del grado primero desinterés, apatía frente al trabajo planteado por el maestro, el análisis arrojó una metodología monótona y rutinaria con escasa presencia de actividades recreativas y llamativas para el estudiante.

Ante la preocupante situación, se planteó una propuesta pedagógica apoyados a partir de la consulta de diversas fuentes teóricas y considerando la temática curricular dada desde el Ministerio de Educación Nacional para la educación rural.

Abstract

The research project entitled "strategy teaching to improve the teaching process learning in first grade, the educational venue LA TROCHA GANADERA students" whose purpose is to highlight the importance of the fun as a strategy of learning. This work resulted from surveys applied to 15 students of the first degree belonging to the countryside of the barge and the interview applied to teachers working at education headquarters, the need for strengthening the processes of teaching and learning, the show is in the boys and girls from grade first indifference, apathy towards work raised by the master, the analysis threw a monotonous and routine methodology with little presence of striking and recreational activities for the student.

The worrying situation arose a supported pedagogical proposal from different theoretical sources consulting and considering the curriculum theme given from the Ministry of national education to rural education.

Introducción

"No dejamos de jugar porque envejecemos; envejecemos porque dejamos de jugar"

George Bernard Shaw

Actualmente en las instituciones educativas se hace evidente las diferentes problemáticas relacionadas con el bajo rendimiento académico de los estudiantes, que al igual se asocian a la falta de atención del estudiantado, su bajo interés y motivación por el aprendizaje, los frecuentes llamados de atención por los brotes de indisciplina, ligados a su vez con las dificultades socioculturales, económicas y familiares, que rodean la cotidianidad de la niñez en Colombia y en especial de la población rural en sectores que han sido afectados por la violencia.

Tomando en consideración los anteriores aspectos se debe tener en cuenta la niñez de edad escolar desde todos sus ámbitos: El físico, psicológico, afectivo y social es decir abordarlo de manera integral.

La escuela es el lugar que posibilita a la persona adquirir su desarrollo intelectual, individual y social porque allí obtiene un número significativo de conocimientos, de ahí la importancia de que en este proceso se formen asertivamente conductas morales, sociales, psicológicas; permitiendo al individuo mejorar y perfeccionar su desempeño particular y por ende el colectivo, donde la motivación juega un papel fundamental, por tanto, la Educación no debe estar aislada de este factor.

John Dewey concibe la Educación como un proceso vinculado al desarrollo individual y social de todo ser humano y lo expone en su escrito “My Pedagogic creed” al afirmar que *“La educación verdadera es aquella que estimula las capacidades de los niños por medio de las demandas de las situaciones en que se encuentren”*.

Tomando en cuenta estos postulados surge la necesidad de aplicar una estrategia pedagógica basada en la lúdica donde el juego se convierta en una herramienta que permita desarrollar de forma potencial la integralidad en el niño y a su vez optimizar un ambiente agradable en la realización de actividades que generen un aprendizaje significativo y fortalezcan sus habilidades socio-afectivas.

Capítulo 1. La Lúdica como Estrategia Pedagógica para mejorar los Procesos de Enseñanza – Aprendizaje en los Estudiantes de Primer Grado de la Sede Educativa la Trocha Ganadera

1.1 Planteamiento del problema

En el sector rural se han llevado a cabo prácticas educativas con la metodología de escuela nueva y aunque está es una buena propuesta que facilita muchos de los procesos y permite atender varios grados a la vez por la necesidad del contexto; muchos docentes han caído en el error de realizarla de forma rutinaria, sin una reflexión permanente donde se limita a entregar al estudiante una guía de trabajo, convirtiéndolo en un simple transcriptor de textos; igualmente no se realizan las debidas adaptaciones curriculares que se requieren según las diferentes características del entorno y la población atendida, evidenciando escasa o nulas didácticas innovadoras que a su vez traen como consecuencia la desmotivación, apatía, falta de concentración y distracción de los estudiantes, esto sumado a la carencia de recursos didácticos pertinentes frente a los requerimientos del desarrollo integral del niño y la niña que no favorecen los ambientes, ni el interés por el aprendizaje, así mismo se suma la escasa participación de los padres en el proceso educativo de sus hijos puesto que en su mayoría son familias con bajo nivel económico y académico que laboran constantemente lo que impide que los padres pasen suficiente tiempo con sus hijos y puedan dedicarles espacios para el acompañamiento y refuerzo en casa.

En la “Sede Educativa La Trocha Ganadera” la mayoría de los estudiantes en todos los niveles en especial en los primeros grados, es evidente el desinterés de los niños por aprender y desarrollar las actividades estipuladas en las guías de trabajo, actitudes que dificultan la adquisición del aprendizaje, al igual se considera no se crea un ambiente apropiado por la falta de recursos y actividades didácticas pertinentes, que despierten el gusto de los discentes por desarrollar lo planteado por la maestra; este desinterés se manifiesta en actitudes como distracción, poca participación en las actividades planteadas por la maestra, brotes de indisciplina y desorden, desconcentración, realización de trabajos incompletos y mal elaborados, dificultad en la comprensión y asimilación de contenidos, aislamiento y baja socialización e integración con los compañeros(as), etc.

1.2 Formulación del problema

¿Cómo mejorar los procesos de enseñanza – aprendizaje a través de la lúdica como estrategia pedagógica en estudiantes del grado primero de la Sede Educativa La Trocha Ganadera?

1.3 Objetivos

1.3.1 Objetivo general

Proponer algunas actividades lúdicas que mejoren los procesos de enseñanza – aprendizaje en los estudiantes del grado primero de la Sede Educativa La Trocha Ganadera.

1.3.2 Objetivos específicos

- Identificar las razones por la que los estudiantes de primero se muestran apáticos y desinteresados ante el aprendizaje.
- Diseñar estrategias pedagógicas lúdicas que favorezcan el desarrollo del proceso de enseñanza- aprendizaje de los estudiantes de primer grado de la Sede Educativa La Trocha Ganadera.
- Presentar una propuesta pedagógica lúdica con estrategias que beneficien el mejoramiento académico de los estudiantes de primer grado de la Sede Educativa La Trocha Ganadera.

1.4 Justificación

Desde el proyecto de investigación *“La lúdica como estrategia pedagógica para mejorar los procesos de enseñanza – aprendizaje en los estudiantes de primer grado de la Sede Educativa La Trocha Ganadera”* se quiere buscar nuevas alternativas que contribuyan la posibilidad de ofrecer al niño actividades placenteras que sean de su interés y agrado, lo cual permita captar mejor su atención y así fortalecer los diferentes procesos cognitivos, emocionales y sociales.

Con la metodología de escuela nueva es importante contar con una planeación articulada al currículo que tengan en cuenta las necesidades del contexto y los intereses del estudiante, considerando que en la escuela multigrado se trabaja simultáneamente con varios grados, se puede caer en la monotonía de un trabajo rutinario y poco atractivo para los educandos; por tanto es indispensable que el docente cuente con herramientas que brinden apoyo a su quehacer educativo y el juego puede convertirse en un gran recurso de ayuda para tal fin, ya que una persona motivada está predispuesta para adquirir conocimientos más fácilmente.

El promover actividades lúdicas dentro del aula motiva a los niños a tener ideas creativas innovadoras y a su vez aprendan de forma divertida.

A través de la realización de actividades lúdicas se fomenta la integración, la participación y la expresión; Vygotsky (1978) plantea que: “el juego surge como una necesidad de reproducir el contacto con los demás es un fenómeno de tipo social” por esta razón una estrategia pedagógica en la que se involucre la comunidad educativa fortalece lazos de cooperación y vínculos de afecto.

Montessori citada por Newson (2004) afirma que el Juego se define como una “*actividad lúdica organizada para alcanzar fines específicos*”(p.26) particularmente el trabajo de investigación busca fortalecer en los niños de la sede procesos motivacionales que le permitan adquirir el conocimiento de una manera amena y agradable.

Tomando en consideración la relevancia que tiene la lúdica como mecanismo para favorecer los procesos de motivación y adquisición de aprendizajes en los niños, cuyo interés tiene este proyecto de investigación, se hace necesario desarrollarlo en miras de mejorar la calidad Educativa.

Es importante realizar este tipo de investigaciones puesto que contribuye a que los maestros conozcan y apliquen diferentes formas de desarrollar los procesos de enseñanza aprendizaje y facilite la apropiación de los conocimientos de manera amena y efectiva.

Al detectar los factores que influyen en la motivación escolar de los niños en edad escolar, se logrará identificar las diferentes problemática presentes en las aulas escolares y poder diseñar diversas estrategias para dar solución a las mismas.

El no realizar una intervención ante las diferentes problemáticas descritas en este proyecto, repercutiría en la incidencia de los bajos resultados académicos en los estudiantes y como consecuencia una calidad educativa deplorable que llevaría aún a la deserción de la población estudiantil. Se podría decir que la falta de motivación e interés obstaculiza el aprendizaje hasta el punto de traer el fracaso escolar.

1.5 Delimitación

1.5.1 Delimitación Espacial

El proyecto de Investigación se realizó en la Sede Educativa La Trocha Ganadera la cual pertenece al Centro Educativo Rural Puerto Barco ubicado en la Zona Rural del Corregimiento La Gabarra

1.5.2 Delimitación Temporal

El desarrollo del presente proyecto de Investigación fue llevado a cabo durante los meses comprendidos entre Mayo y Octubre del año 2017.

1.5.3 Delimitación Conceptual

El presente proyecto se encuentra enmarcado dentro del área Educativa comprende las siguientes temáticas:

- La Lúdica Como Estrategia Pedagógica

-El juego

-Proceso de Enseñanza Aprendizaje

-Metodología Escuela Nueva

-

Capítulo 2. Marco Referencial

Como referentes importantes al trabajo de investigación, se presentan a continuación algunos proyectos e investigaciones que fomentan la realización de estrategias lúdicas para el mejoramiento del aprendizaje.

2.1 Antecedentes

A nivel Institucional y Local no se encontraron proyectos de investigación relacionadas con el tema de interés de esta investigación.

2.1.1 Antecedentes Departamentales

El proyecto realizado por *Xiomara Ramírez Colmenares* titulado “*La lúdica en el aprendizaje de las matemáticas*” en la *Universidad de Santander, Sede Cúcuta (1994)* La propuesta tenía como finalidad utilizar la lúdica en la educación matemática, como estrategia de ayuda para superar las dificultades encontradas en esta área. La aplicación de la lúdica por parte de los estudiantes de la Udes, en la Institución educativa *Claudia María Prada*, ubicada en una zona deprimida de la ciudad es una contribución al desarrollo del pensamiento lógico de los jóvenes involucrados en el proceso ya que deben considerar transformaciones mentales para el razonamiento, la obtención de la información y toma de decisiones, así como la utilización del lenguaje matemático que les permita comunicarse perteneciendo a diferentes culturas y clases

sociales. Al emplear la estrategia, se crearon vínculos con los profesores del área de Matemáticas del colegio, lo que permitió multiplicar experiencias con docentes de otras Instituciones con respecto a los aspectos curriculares y se propuso el rediseño del Plan de área de matemáticas para dar respuesta a las necesidades y transformaciones que desde el sector productivo y el mercado laboral, la sociedad necesita, con el fin de mejorar la calidad de vida de los ciudadanos.

2.1.2 Antecedentes Nacionales

En el trabajo *“La lúdica como estrategias didáctica para fortalecer el aprendizaje de los números racionales”* elaborado por *Liliana Moreno Manrique* y *Claudia Milena Agudelo* de la *Universidad Católica De Manizales (2014)* se propone el uso de la lúdica como una estrategia metodológica. Esta experiencia fue aplicada en la Institución Educativa *Winnipeg* de Pitalito Huila con estudiantes de grado séptimo. La propuesta contempla que el aprendizaje no es sólo un proceso cognitivo, también es un proceso afectivo que se puede apoyar en la lúdica como generadora de “motivación intelectual”. Entendiendo la lúdica no solo como un juego, si no como una estrategia que permite la motivación e interés de los estudiantes para la adquisición de un aprendizaje significativo.

En el proyecto de investigación denominado *“La lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer los procesos motivacionales, en los niños y niñas de preescolar de la institución educativa José Antonio Ricaurte”* presentado por *Sneyder Liliana Ascencio Amorocho, Cindy Carolina Campos Yepes* y *Jessica Melissa Romero lozano*, Ibagué (2015) exponen que el desarrollo de las actividades lúdico pedagógicas para estimular el proceso motivacional de los niños de grado preescolar fortalece cada una de sus dimensiones del desarrollo y logra la

armonía y el gusto durante el proceso de adquisición de saberes. El proceso que se llevó a cabo para dicha investigación, permitió realizar un modelo pedagógico activo, a partir de los aportes obtenidos por teóricos que fundamentan el papel motivacional en los niños ante la apropiación de conocimiento, teniendo en cuenta sus necesidades e intereses inmediatos. En esta investigación se creó un Proyecto Pedagógico de Aula denominado “el cohete lúdico” con la finalidad de facilitar el proceso de motivación y adquisición de aprendizajes de los niños de preescolar, reconociendo su contexto y mediante la participación de la comunidad educativa.

2.1.3 Antecedentes Internacionales

El Proyecto de investigación realizado en *la Universidad Politécnica de Valencia - España (1992)*, En el cual determinan que las actividades lúdicas son motivadoras y atractivas para capturar la atención de los estudiantes a partir de sus intereses y a su vez permite innovar las clases usándolas en las diferentes áreas de manera didáctica. De acuerdo a los hallazgos de dicha investigación pudieron concluir que la lúdica como estrategia convierte los diferentes escenarios en contextos de aprendizaje, promueve la calidad de las relaciones interpersonales, fortalece los valores y estimula el conocimiento y el pensamiento reflexivo.

El trabajo investigativo realizado por *Romero, Escorihuela & Ramos (1990) en Venezuela*. Reconoce la importancia de la actividad lúdica como estrategia pedagógica en la educación inicial; fue dirigido a docentes del nivel preescolar, permitió identificar la necesidad de realizar en el aula estrategias lúdicas novedosas de utilidad para los niños. Mediante este proyecto se logra conseguir resultados, en el que las actividades lúdicas de la educación inicial fomentan en los niños valores a través de la espontaneidad, socialización e integración. Según

este proyecto de investigación la actividad lúdica es el camino a seguir para ofrecer un ambiente educativo desde el aula preescolar, que responde a los intereses y necesidades de los niños y niñas contribuyendo positivamente a su desarrollo integral.

2.2 Marco Teórico

La lúdica se vuelve esencial como estrategia pedagógica puesto que permite no solo que el estudiante disfrute y sienta goce mientras la realiza, si no que a la vez adquiera nuevos aprendizajes. Es entendida como una dimensión del desarrollo humano que permite de acuerdo a (Jiménez, 2002), la adquisición de saberes, a través de diversas actividades que fomentan el placer, el goce, la actividad creativa y el conocimiento.

Cuando se habla de lúdica un elemento que no puede faltar dentro de las misma es el juego. Para autores como Vygotsky y su teoría constructivista es un recurso e instrumento sociocultural que permite el desarrollo mental del niño y funciones tales como atención, memoria, según su teoría *“El juego es una realidad cambiante y sobre todo impulsadora del desarrollo mental del niño”* Mediante el juego se podría decir que el niño no solo experimenta un sano y divertido esparcimiento y a la vez ejercita su memoria, construye su aprendizaje y permite relacionarse, así como lo expone Montessori quien considera que mediante el juego se crean lazos de amistad, puesto que el niño no juega solo si no también con otros, experimenta de forma segura mientras aprende acerca de su entorno, prueba nuevas conductas, resuelven

problemas y se adapta a diferentes situaciones, permite desarrolle sus sentidos y cree ambiente de seguridad.

Otro de los principios educativos de María Montessori son los “*Ambientes pedagógicos adecuados*” la finalidad de estos es darle la oportunidad al estudiante de que crezca intelectual y emocionalmente a través de ambientes favorables que desarrollen su concentración y autodisciplina dándole relevancia a la utilización de material didáctico según Montessori “*Las manos de un niño son su mejor profesor*”. Es por ende indispensable que el docente cuente con material adecuado, ya se elaborado por el o con ayuda de sus estudiantes, esto permitirá que el niño se involucre en su formación y al mismo tiempo desarrolle sus sentidos.

Entonces se podría decir que el Juego ejercita el desarrollo físico y psicológico de la persona y en especial en la edad infantil, pues proporciona experiencias que enseñan a vivir en sociedad, pues mediante este el niño descubre la importancia de hacer cosas con la ayuda de otros y afianza en el niño valores como la autoestima, la confianza en si mismo y en el otro al tener que enfrentarse a retos que se deben superar en los juegos y contribuirán más adelante a desenvolverse en las tareas cotidianas. Por tanto el Juego es un método de enseñanza por el que se debe optar por su gran importancia en la preparación del infante de una manera divertida como lo afirma (Ortiz 2005) cuando dice:

El juego es una actividad amena de recreación que sirve para desarrollar capacidades mediante una participación activa y afectiva de los estudiantes, por lo que en este sentido el aprendizaje creativo se transforma en una experiencia feliz.

En las instituciones Educativas y en especial en el trabajo con estudiantes de los primeros grados, donde para los niños el juego llama su atención, se debe considerar la organización de actividades con fines educativos donde prime el juego como elemento didáctico.

Si tenemos en cuenta que el aprendizaje se realiza durante toda la vida y por ende se hace indispensable las experiencias significativas que el individuo tenga para obtenerlo, como lo afirma Dewey (1.980), cuando dice que los procesos de aprendizaje como motor de desarrollo, no se debe centrar solamente en la adquisición de conocimientos, sino también en el desarrollo físico y del espíritu por lo tanto se debe transformar los procedimientos y la actitud del maestro en el aula y contar con material adecuado, *despertando su interés y proporcionándole goce mientras mira y escucha*” (Dewey, 1980:5)

Tomando en consideración lo anterior es importante brindar a los niños espacios llenos de experiencias gratas que les permitan interactuar con su entorno teniendo en cuenta sus intereses, necesidades para que puedan tener un aprendizaje permanente y significativo

En la Sede Educativa La Trocha Ganadera en la actualidad se evidencian que las actividades desarrolladas por los niños del grado primero poco promueven su deseo por aprender; así como también se observan las escasas experiencias en que puedan interactuar con otros o participar activamente en sus procesos de adquisición del aprendizaje. Si se toma en cuenta que el conocimiento se obtiene mejor cuando se está motivado o interesado por el objeto de aprendizaje podremos entender el papel importante en el que se convierte la lúdica como potencializador de los *procesos de Enseñanza aprendizaje* al respecto Ausubel (1983: 48)

plantea que el aprendizaje del alumno depende de la estructura cognitiva previa que se relaciona con la nueva información. En este proceso de orientación del aprendizaje, es importante conocer la estructura cognitiva del alumno; no sólo se trata de saber la cantidad de información que posee, sino los conceptos que maneja. Dentro de los requisitos de aprendizaje propuestos por Ausubel propone que el alumno debe manifestar disposición y motivación para relacionar el nuevo conocimiento con el material y su estructura cognoscitiva, para aprender significativamente y es así que la Lúdica juega un papel fundamental y el juego como parte de esta como lo afirma Piaget cuando dice que es el principal motor de motivación considerado los juguetes “materiales útiles” para el desarrollo psicomotor, sensorio motor, cognitivo, del pensamiento lógico y del lenguaje en el niño, Piaget incluyó los mecanismos lúdicos en los estilos y formas de pensar durante la infancia. Para Piaget el juego se caracteriza por la asimilación de los elementos de la realidad sin tener que aceptar las limitaciones de su adaptación.

La Sede Educativa en la que se ejecutara este proyecto de investigación se rige bajo el modelo de Escuela Nueva cuya metodología pedagógica tiene en cuenta cuatro aspectos como lo menciona Torres (1992) : El Curricular, El administrativo, El comunitario y La capacitación estos se articulan entre sí para dar respuesta a la Educación Integral del sector rural. El aspecto curricular toma en cuenta la metodología Activa, la cual utiliza materiales de estudio como: guías, rincones de trabajo y biblioteca escolar; también tiene en cuenta la promoción flexible en donde se toma en consideración las necesidades del niño permitiéndole ser promovido cuando cumpla sus objetivos. El maestro se convierte en un orientador del Aprendizaje dentro de una

enseñanza individualizada, de acuerdo al ritmo de aprendizaje del estudiante, atendiendo varios grupo a la vez.

La Escuela Nueva como se ha mencionado es una alternativa pedagógica que se fundamenta en referentes del movimiento de la Escuela Activa y esta a su vez toma como referencia el Aprendizaje Significativo, el cual tiene en cuenta algunas variables como elementos indispensables para su implementación, dentro de ellas está la Creatividad entendida como una de las claves dentro de este proceso, ahora bien es importante partir de su definición; de acuerdo con la obra del *Seminario sobre El Aprendizaje Significativo en la Práctica* de Antoni Ballester (2002) la Creatividad es vista como: “Una combinación de elementos asociativos, ideas, materiales o conceptos ya conocidos que dan un resultado novedoso, original, pertinente, alternativo”. (p. 61)

Teniendo claro que uno de los objetivos fundamentales de la Educación es la Formación del ser humano como ciudadano con la capacidad de pensar y crear con la finalidad de dar resolución eficaz ante las situaciones que se le presenten en la vida diaria, es importante que la Escuela le de herramientas necesarias para contribuir de una manera asertiva para tal fin. De ahí que la creatividad cobra su importancia, por lo tanto es indispensable tener claro como desde la Escuela Activa el docente puede desarrollar en sus estudiantes esta capacidad lo que permitirá en él, afirma Ballester (2002).

Cuando el alumno explora su propia creatividad, redescubre el placer que supone aprender, recuperando la curiosidad innata del hombre. Entendiendo el aprender como el crecer, hacerse más hábil, aumentar en cada uno la seguridad

y la confianza en nuestras capacidades. Es el conocimiento aplicado a la realidad. (p. 68)

Para desarrollar la creatividad en los estudiantes es primordial que el Maestro se apropie de estos saberes y los haga parte de él y de sus prácticas educativas, por lo cual debe tener claro los conceptos relacionados con este, tener un pensamiento divergente, creativo y reflexivo el cual se concibe como el ver las cosas de otra manera, esto implica que el docente genere ideas nuevas, novedosas o produzca cosas en procura de dar solución eficaz y pertinente a los problemas que se presentan, de igual manera es considerar realizar las actividades escolares de diferentes formas, sin olvidar por supuesto el propósito de las mismas y así obtener resultados originales y pertinentes, ahí entra hacer parte la Lúdica como estrategia pedagógica, la recursividad, la inventiva, la fluidez, la flexibilidad, la originalidad, donde se deben tener en cuenta los recursos a su alcance; La Escuela Nueva dentro de sus elementos maneja los llamados Rincones de Trabajo, oportunidad para que el maestro junto con sus estudiantes a partir de su creatividad e imaginación elaboren materiales indispensables para el desarrollo de sus clases, utilizando los recursos que tienen a su disposición, ya sea en el aula o en el medio natural, lo que a su vez permitirá motivarlos hacia el aprendizaje y fomentar en ellos el espíritu de investigación, iniciativa y autonomía.

En Escuela Nueva las actividades son realizadas por grupos de trabajo, esto facilitará el aprendizaje de los niños y las niñas, otro de los factores que el docente puede aprovechar para trabajar con sus estudiantes . haciendo uso de la lúdica

Como ya lo hemos mencionado anteriormente, la motivación es el motor que mueve hacia el aprendizaje, por lo que se considera de relevancia que el maestro utilice materiales atractivos y llamativos para despertar el interés de los niños y niñas según las capacidades que tenga cada uno para que los puedan manipular y así potenciar resultados positivos.

La labor del docente en la Escuela Nueva es orientar las actividades como medio de ayuda y soporte al trabajo de los alumnos según Ballester “el producto” o “motivador” de su formación en esta primera etapa del proceso que conecta la teoría para la práctica, ya que la “motivación es tanto efecto como una causa del aprendizaje” (Ballester, 2002, p. 39), generando situaciones que promuevan acciones para desarrollar las actividades planteadas.

Es necesario para realizar esta conexión mantener la “curiosidad científica” de manera que se motive y mantenga el gusto por aprender, en las cartillas de Escuela Nueva se manejan objetivos claros respecto a lo que se quiere lograr en cada guía y las acciones planeadas llevan al uso de “materiales que les atraigan la atención, con actividades que enganchen y les muevan a aprender” (Ballester, 2002, p. 38).

Si se consideran las posturas vistas dentro del Modelo Escuela nueva, encontramos que es un método flexible que ofrece al maestro la oportunidad de trabajar la lúdica como elemento importante para llevar a buen término lo que se quiere lograr con los estudiante “Un aprendizaje Significativo” del cual hace parte el modelo y del que nos habla Antoni Ballester (2002) Este se logra cuando el “estudiante se esfuerza por conectar el nuevo conocimiento con el que ya poseía y con lo que sucede en su actual entorno de aprendizaje” (Ballester, 2002, p.7), este se nutre del

diálogo, las interacciones con el contexto y forma parte de la motivación lo que favorece el proceso formación.

El Modelo Escuela Nueva atiende a población rural por tanto se hace necesario que las acciones que el docente se plantee continuamente contengan estrategias necesarias para afrontar las problemáticas existentes, que estén acordes con los intereses y necesidades de los estudiantes a lo que(Ballester, 2002, p. 10) Agrega se deben trabajar en el aula en pro de la formación “lo importante para enseñar... para llevarlo a la práctica”

Para concluir la lúdica como estrategias educativas en los centros rurales proporcionan elementos favorables de motivación e interés para los estudiantes que encuentran en el juego una experiencia agradable que produce gozo, alegría y puede llevar a mejores aprendizajes y por ende a sobresalientes desempeños académicos. Además, posibilita la curiosidad, la experimentación, la investigación que llevan al aprendizaje; ayuda al desarrollo del pensamiento de la comunicación y el desarrollo de trabajo en equipo.

Por lo tanto se hace necesario que el docente adecue dentro del aula los materiales adecuados y necesario según la temáticas abordadas dentro de los contenidos curriculares en las guías de trabajo, seleccione actividades, herramientas y estrategias lúdicas desde una perspectiva diferente, sin descuidar los referentes del modelo educativo Escuela Nueva que considera el aprendizaje significativo.

2.3 Marco Conceptual

2.3.1. Lúdica

Se conoce como lúdico al adjetivo que designa todo aquello relativo al juego, ocio, entretenimiento o diversión. El término lúdico es de origen latín ludos que significa “juego”.

Es la acción que produce diversión, placer y alegría y toda actividad que se identifique con la recreación y expresiones culturales como el teatro, la danza, la música, competencias deportivas, juegos infantiles, juegos de azar, fiestas populares, actividades de recreación, la pintura, la narrativa, la poesía entre otros.

2.3.2. La lúdica como estrategia pedagógica

Factor decisivo para su desarrollo a mayores posibilidades de expresión lúdica, corresponden mejores posibilidades de aprendizaje.

Una estrategia pedagógica efectiva para la enseñanza es la lúdica, al ser una actividad placentera donde el ser humano se libera de tensiones, y se predispone para recibir conocimientos de manera placentera.

2.3.3. El juego

Etimológicamente, procede de dos vocablos en latín: "iocum y ludus-ludere" ambos hacen referencia a broma, diversión, chiste, y se suelen usar indistintamente junto con la expresión actividad lúdica. iocus, que hace referencia a broma. Es la actividad que realiza uno o

más jugadores, empleando su imaginación o herramientas para crear una situación con un número determinado de reglas, con el fin de proporcionar entretenimiento o diversión.

2.3.4. Proceso de enseñanza-aprendizaje:

Movimiento de la actividad cognoscitiva de los alumnos bajo la dirección del maestro, hacia el dominio de los conocimientos, las habilidades, los hábitos y la formación de una concepción científica del mundo". Se considera que en este proceso existe una relación dialéctica entre profesor y estudiante, los cuales se diferencian por sus funciones; el profesor debe estimular, dirigir y controlar el aprendizaje de manera tal que el alumno sea participante activo, consciente en dicho proceso, o sea, "enseñar" y la actividad del alumno es "aprender".

2.3.5. Escuela Nueva

Modelo educativo que permite ofrecer primaria completa en escuelas multigrado con uno o dos maestros, integra de manera sistémica, estrategias curriculares, comunitarias, de capacitación, seguimiento y administración donde se, promueve el aprendizaje activo, participativo y cooperativo y se fortalece la relación escuela - comunidad. Dispone de un mecanismo de promoción flexible adaptado a las condiciones y necesidades de vida de la niñez campesina y los proyectos pedagógicos productivos, la cual permite que los alumnos avancen de un grado o nivel a otro y desarrollen a plenitud unidades académicas a su propio ritmo.

2.4 Marco Legal

Para desarrollar este proyecto, se ha tenido en cuenta la normatividad vigente para la educación, partiendo de la Constitución Política de Colombia, la cual hace referencia en el artículo 67, a la educación como 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, y a la técnica. De igual forma en otro de sus apartes considera que: *“Son derechos fundamentales de los niños: la vida íntegra, física, salud y la seguridad social”*, así como, *la educación, la cultura, la recreación y la libre expresión de su opinión*. (C.N, 1991, Art.44)

Siguiendo con la Ley 115 de 1994 la cual se expide la ley general de la educación, en el artículo 5 se refiere a los siguientes fines: El pleno desarrollo de la personalidad sin más limitaciones que las que impone los derechos, dentro de un proceso de formación integral, física, psíquica, intelectual, moral, espiritual, social, afectiva, ética, cívica, y demás valores humanos; la formación en el respeto a la vida y a los demás derechos humanos, a la paz, a los principios democráticos, de convivencia, pluralismo, justicia, solidaridad y equidad, así como en el ejercicio de la tolerancia y de la libertad, el fomento de la investigación y el estímulo a la creación artística en sus diferentes manifestaciones.

Por otra parte, en cuanto a la formación y capacitación de los educandos se evidencia en la Ley General de Educación (Ley 115 de 1994) plantea que:

La educación debe favorecer el pleno desarrollo de la personalidad del educando, dar acceso a la cultura, al logro del conocimiento científica o técnico y a la formación de valores éticos, estéticos, morales, ciudadanos y religiosos que le faciliten la realización de una actividad útil para el desarrollo socioeconómico del país. (MEN, Ley 115 de 1994, Art 92).

El Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia – UNICEF (1960) promueve la protección de los derechos de los niños, ayudándolos a satisfacer sus necesidades más importantes e intentando darles la oportunidad de mejores condiciones para el desarrollo de su potencial.

Este organismo internacional busca que el ocio y la cultura sean fundamentales para el niño incluyendo el juego, descanso, actividades recreativas y culturales dentro de los derechos de los niños. La manera de llevar a cabo este trabajo es a través de una combinación de programas de cooperación con los gobiernos nacionales e internacionales y una planificación en función de los resultados conseguidos. Con este propósito realiza una labor de recopilación y análisis de datos sobre la situación de los niños, las niñas y las mujeres, además de mantener y actualizar bases mundiales de datos. Se preocupa especialmente por las repercusiones que tienen sobre la infancia las diferentes políticas sociales y económicas que se realizan. Cuenta con el Centro de Investigaciones “*Innocenti*” que elabora sus propias investigaciones sobre la infancia. También se evalúan y analizan las actuaciones llevadas a cabo en el terreno con el fin de determinar buenas prácticas y lecciones aprendidas.

2.5 Marco Contextual

La Sede La Trocha Ganadera perteneciente al Centro Educativo Rural Puerto Barco fundado el 28 de Abril con el decreto 000514 del 20011, limita al Sur con el río Catatumbo, al Norte con la vereda La Reserva, al Occidente con la Vereda La Seiva y al Oriente con la Vereda Monte Adentro.

La sede Educativa está ubicada en la zona rural a hora y media del Corregimiento de la Gabarra, sus habitantes se dedican en su gran mayoría a actividades económicas como la pesca y a la agricultura predominando el cultivo de plátano, yuca y maíz.

A continuación se presenta la reseña histórica de la Institución en que se realiza el proyecto de Investigación.

Reseña histórica de la sede la trocha ganadera. La junta de Acción Comunal fue fundada en el año 1972 y luego la primera escuela fue fundada en 1980, por el señor MARCOS SOLANO, FARIDES RAMIREZ, MARTIN OVALLES Y RODOLFO SEGOVIA, se hizo de palma y madera, los pupitres eran de banco y una tabla que los padres de familia construyeron para sus hijos; la primera profesora fue paga por la comunidad, esta duró dos años, después fueron cinco profesores militares, duraron dos años y mandaron los profesores de la diócesis por medio de un obispo, después se hizo un programa de Escuela Nueva, llamado Elipse para construir la segunda escuela en el año 1985, fue gestionado por el señor Gregorio Gómez y la diócesis de Tibú, en el año 1985 llegó a trabajar el profesor Pedro Josías Buitrago duró

aproximadamente tres años, en 1992 llegó la profesora Luz Ester, en el año 1994 gestionaron para una motobomba por INORSA.

En el año 1998 llegó a trabajar la profesora Beatriz González, la cual duro hasta el año 1999, cuando llegaron los paramilitares ella se fue y la escuela quedó sola, se perdió todo lo que la escuela tenía, pupitres, escritorios y lo del restaurante escolar, la escuela la utilizaron para una base militar y el señor Martin Ovalles, era el presidente en ese entonces fue hablar con el comandante para mirar que se podía hacer porque estaba acabando la escuela.

La escuela quedó sola cinco años, el 12 de abril del año 2005 fue formado Centro Educativo Rural la Paz convirtiendo así las escuelas en sedes, al cual pertenece La Trocha Ganadera, en este año llegó el profesor Manuel Montoya el cual laboró todo el año, en el 2006 llegó la profesora Katherine, en el 2007 laboró la profesora Adriana Claro la cual laboró tres meses, en el mismo año llegó la profesora Laudith Quintero, la cual viene laborando desde entonces por la Corporación Paz y Futuro.

En el 2010 se construyó una sala de Informática, por políticas del estado y por medio del decreto 000415 el 28 de abril del 2011 cambió el nombre del centro ahora somos Centro Educativo Rural Puerto Barco.

Capítulo 3. Metodología

3.1 Enfoque de la Investigación

Cualitativo: Este proyecto se fundamenta en la línea de investigación cualitativa, la cual permite describir el objeto de estudio, realizar una medición subjetiva de la situación la cual se observa y así descubrir los problemas que se vivencia en el aula y a la vez precisar la posible estrategia para intervenir solucionar dicha problemática.

La investigación cualitativa presenta un cuadro de carácter interactivo, lo que permite a la vez volver sobre los datos y replantear el proceso. Los datos obtenidos, deben ser traducidos a categorías con el fin de poder realizar comparaciones y obtener una información más completa. En este tipo de investigación se realizan “descripciones detalladas o situaciones de eventos, personas, interacciones y comportamientos que son observables y además incorpora lo que los participantes dicen con expresiones, creencias, pensamientos y reflexiones, tal como son expresadas por ellos mismos.

3.2 Tipo de Investigación

Para este proyecto se utilizará la investigación descriptiva, cuya finalidad es describir la situación que se presenta en la Sede Educativa La Trocha Ganadera en el grado primero por el

bajo rendimiento académico y apatía de los estudiantes frente al aprendizaje y la relación existente entre la metodología que utiliza el docente para enseñar.

Este tipo de investigación orienta el proyecto de investigación inicialmente a la recolección de datos sobre una teoría expuesta, luego se expone y resume la información de manera cuidadosa y se analizan los resultados a fin de extraer generalidades significativas que aportan significativamente al interés investigativo

Su meta no se limita a la recolección de datos, si no a la identificación de las relaciones de dos o más variables.

3.3 Población

Se realizará con estudiantes del grado Primero Primaria de la Sede Educativa la Trocha Ganadera perteneciente al Centro Educativo Rural Puerto Barco de edades entre los seis y ocho años, que provienen de la zona rural por encontrarse dicha institución en una vereda.

Por lo cual la población que integra esta investigación la constituyen 15 estudiantes que se encuentran en situación económica baja y reciben educación con la modalidad de Escuela Nueva donde un solo docente atiende desde el grado preescolar hasta quinto primaria.

3.4 Muestra

No se realiza muestreo pues la población objeto de estudio es pequeña.

3.5 Técnica e Instrumentos de Recolección de Información

Para lograr establecer los objetivos que se propusieron en el proyecto, se recurrió a la utilización de la encuesta y la entrevista.

3.4.1 Encuesta

Se aplicó a estudiante de primer grado una encuesta con el fin de conocer sus puntos de vista al respecto de las actividades y el desarrollo de las clases recibidas diariamente y poder determinar qué aspectos se deben mejorar y que practicas no favorecen el mejoramiento académico de los alumnos.

3.4.1.1 Formato encuesta



Institución Educativa Escuela Normal Superior de Ocaña

ENCUESTA A LOS ESTUDIANTES DE 1°

Investigador(s): NAIN PEREZ ANGARITA Y LAUDITH QUINTERO GARCIA

Fecha: _____ **Grado:** PRIMERO

Objetivo: Determinar cuáles son las actividades que el docente desarrolla durante la jornada escolar que favorecen o desfavorecen el interés y el aprendizaje de los estudiantes.

- *La siguiente encuesta está dirigida a estudiantes de primer grado de la Sede Educativa La Trocha Ganadera a los cuales se les leerán cada una de las siguientes preguntas con sus respectivas opciones marcando con una X la opción de su preferencia y anotando las apreciaciones dadas por ellos.*

1. ¿Te gustan la forma en que recibes las clases en la escuela?

Si _____ No _____ Algunas veces _____

¿Por qué? _____

2. ¿Cuáles son las actividades que desarrolla el maestro(a) que menos me gustan realizar...

Dictados _____

Trabajos en el cuaderno _____

Pintar (dibujar) _____

Transcribir _____

Rondas _____

Juegos _____

Escribir en el tablero _____

Trabajar con material didáctico _____

Otro(s) _____ ¿Cuáles? _____

3. Las actividades que más me gusta realizar en la escuela

pintar _____

cantar _____

Rondas _____

Elaborar objetos con plastilina, barro, etc. _____

Recortar _____

Decorar _____

Escribir _____

Otro(s) _____ ¿Cuáles? _____

4. ¿Te gustan las guías de trabajo o actividades utilizadas por tu maestro(a) para desarrollar la clase?

Si _____

No _____

Algunas Veces _____

¿Por qué? _____

5. Los materiales que más utiliza mi maestro(a) para dictarme las clase y que más me gustan son...

Pintura_____

Colores_____

Colbón_____

Tijeras_____

Plastilina_____

Arma todos_____

Rompecabezas_____

Balones_____

Otro(s) _____ ¿Cuáles? _____

6. ¿De las siguientes actividades cuáles te gusta realizar en clase?

Juegos _____

Competencias_____

Loterías _____

Talleres _____

Canciones_____

Rondas_____

Dibujos_____

Otro(s) _____ ¿Cuáles? _____

7. ¿Con qué frecuencia semanal el maestro(a) hace alguna de las anteriores actividades

NUNCA_____

UNA VEZ A LA SEMANA _____

MÁS DE TRES VECES A LA SEMANA _____

MÁS DE SEIS VECES A LA SEMANA _____

FRECUENTEMENTE _____

8. ¿Te gustaría que el maestro(a) realizara más juegos y actividades recreativas durante las clases?

Si_____ No_____ ¿Por qué? _____

3.4.1.2 Entrevista

Se le realizó al docente de primer grado de la sede La Trocha Ganadera, con el objetivo de indagar las actividades desarrolladas por este durante el desarrollo de sus clases con estudiantes de primer grado, con la finalidad de establecer si estas favorecen la motivación y disposición de los alumnos por el aprendizaje

3.4.1.2.1 Formato entrevista



ANEXO N°1

Institución Educativa Escuela Normal Superior de Ocaña

ENTREVISTA PARA EL DOCENTE

Investigador(s): NAIN PEREZ ANGARITA Y LAUDITH QUINTERO GARCIA

Entrevistado(a): GUSTAVO VILLASMIL GUEVARA

Fecha:

Objetivo: Identificar las estrategias, recursos didácticos utilizados por el docente de primer grado, de la sede educativa la Trocha Ganadera.

Respetado Docente: Cordial Saludo

Agradecemos de antemano toda su colaboración para la realización de la siguiente entrevista, la cual tiene como objeto identificar algunas de las actividades que se realizan en el aula en el desarrollo de las clases con los estudiantes de primer grado de la sede La Trocha Ganadera.

Tales datos serán de vital importancia para ejecutar el proyecto de investigación que como docentes en formación estamos realizando. En virtud a lo anterior cabe resaltar que la información aquí suministrada, será tratada con profesionalismo, discreción y responsabilidad.

Agradecimientos.

- *Conteste las siguientes interrogantes con honestidad de acuerdo a las experiencias que ha vivido como docente en este establecimiento:*

1. ¿Cuáles son las estrategias y/o actividades más utilizadas por usted para dictar sus clases?
2. ¿Cree usted que sus estudiantes demuestran interés en el desarrollo de las clases? ¿Por qué?
3. ¿Cuáles actividades realizadas por usted en las clases, considera despiertan mayor interés de sus estudiantes de primer grado por el aprendizaje?
4. ¿Cómo lo reflejan en su desempeño académico?
5. ¿Cómo promueve la participación de los estudiantes de primer grado, durante el desarrollo de sus clases?
6. ¿Qué material didáctico es el más utilizado por usted para apoyar las actividades que desarrolla en el aula de clase y cuáles considera despiertan más la atención de sus estudiantes de primer grado?
7. ¿Qué actividades considera debería implementar en el desarrollo de sus clases para motivar aún más a los estudiantes de primer grado para mejorar el aprendizaje?

8. ¿Cree que la implementación de la lúdica como estrategia es fundamental para mejorar el aprendizaje de sus estudiantes? ¿Por qué?
9. ¿De qué manera podría implementar la lúdica para mejorar el aprendizaje y por ende el rendimiento académico de sus estudiantes de primer grado?

Agradecimientos.

3.5. Análisis e interpretación de datos

3.5.1 Encuesta

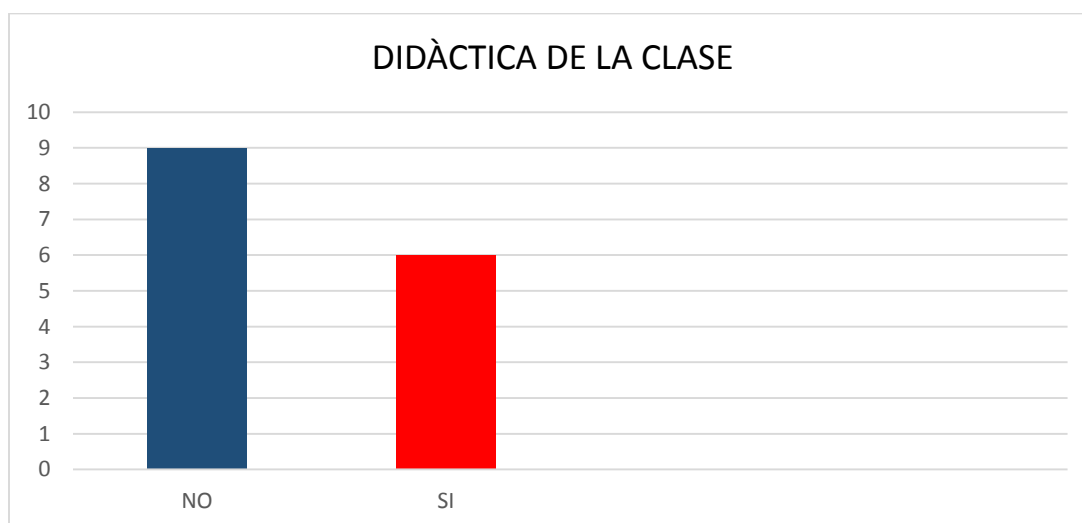


Gráfico 1 Te gustan la forma en que recibes las clases en la escuela? ¿Por qué?

En esta pregunta los resultados muestran que, de los 15 estudiantes encuestados, más del 50% no les gusta la forma en que reciben sus clases. Los niños argumentan en su gran mayoría que el docente frecuentemente hace las mismas actividades y por esta razón no llama su atención, algunos de ellos dicen que deben copiar en sus cuadernos lo que aparece en las guías de trabajo.

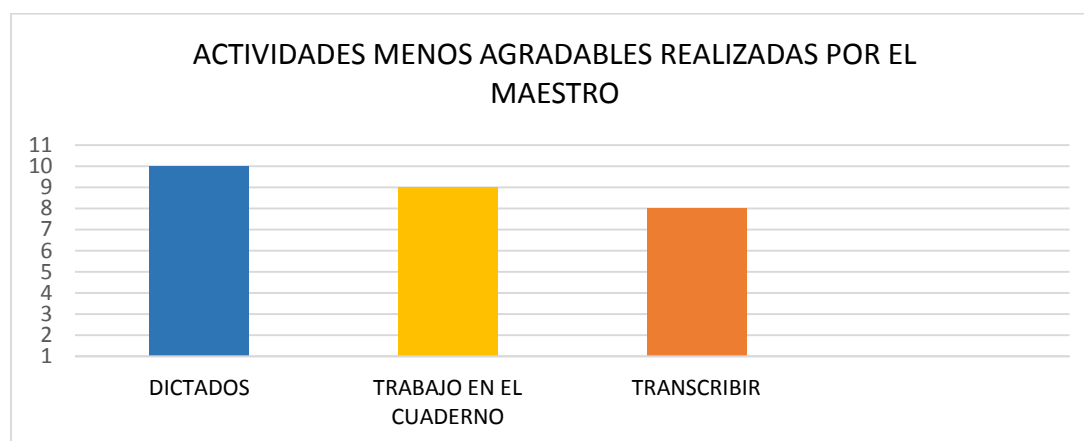


Gráfico 2 ¿Cuáles son las actividades que desarrolla el maestro(a) que menos me gustan realizar

Se puede evidenciar que a los niños las actividades que poco les agradan realizar en su orden descendente son: Los dictados, el trabajo con el cuaderno y el transcribir, las tres coinciden en ser acciones pasivas y consideradas monótonas.

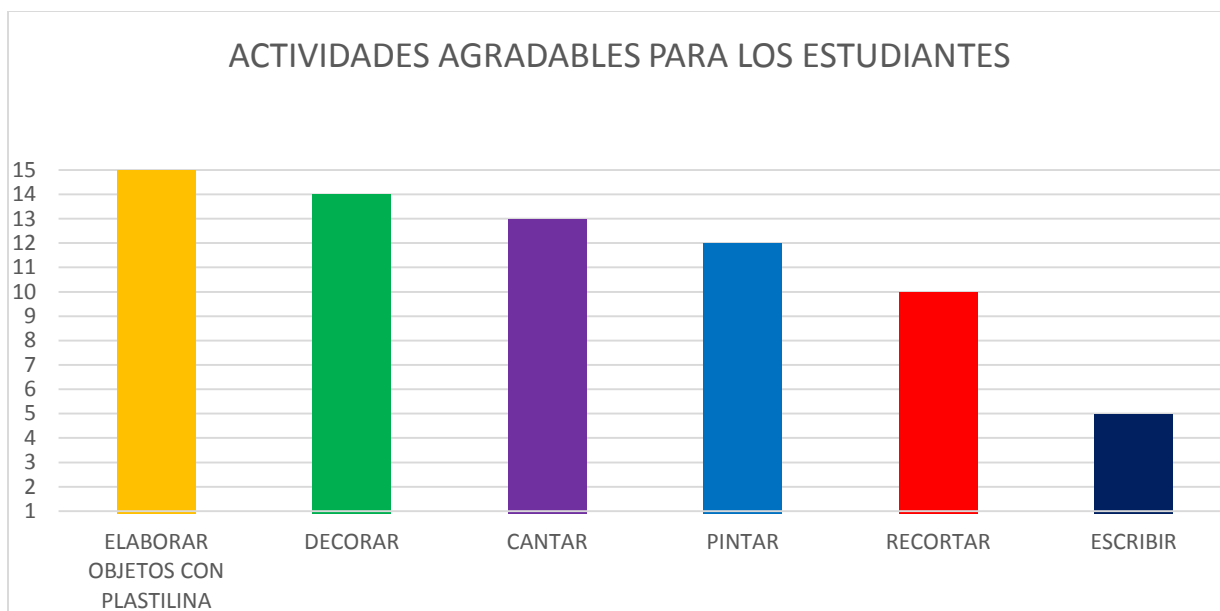


Gráfico 3 Las actividades que más me gusta realizar en la escuela.

Los resultados muestran que un 100% de los estudiantes encuestados su actividad preferente es la elaboración de elementos con plastilina, seguido por acciones como decorar y cantar. Se observa nuevamente un rechazo o poco interés por la escritura, esto puede ser consecuencia de las actividades constantes en que se usa la transcripción como método de enseñanza, convirtiéndose en una acción rutinaria y nada atractiva para los niños.

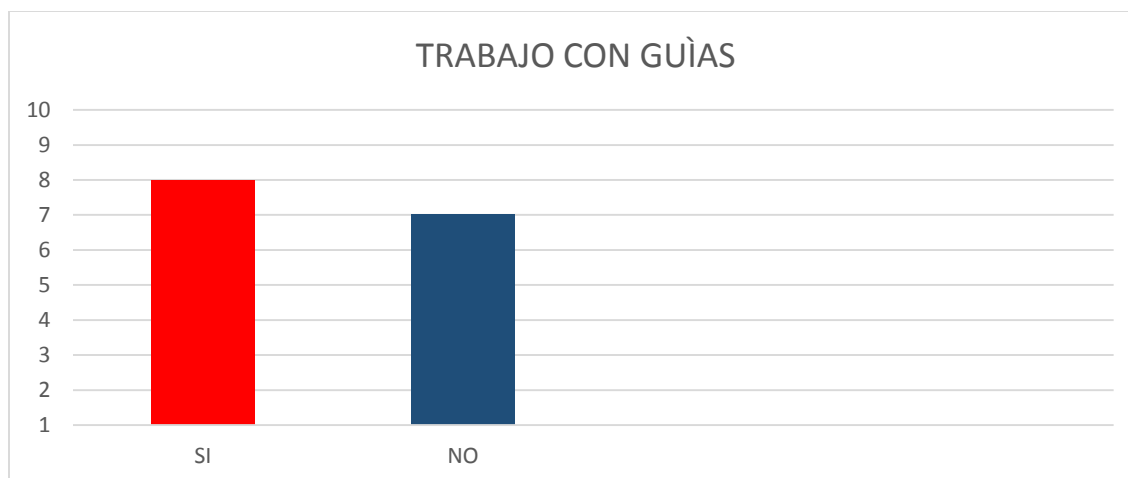


Gráfico 4 ¿Te gustan las guías de trabajo o actividades utilizadas por tu maestro(a) para desarrollar la clase?

Los resultados muestran una diferencia no muy marcada entre los que gustan trabajar con las cartillas y los que no, con una leve inclinación por los que lo prefieren. Al indagar las razones por lo que a los estudiantes le agrada trabajar con guías un número significativo encuentra en las cartillas temas llamativos y algunas actividades planteadas allí que llaman su atención, además de las ilustraciones que encuentran en sus páginas. Los estudiantes que respondieron de forma negativa a este interrogante dicen que lo que no les gusta es que casi siempre el trabajo con las cartillas implica que el maestro les pide transcribir un gran contenido de temática que viene en las guías y esto les produce aburrimiento y cansancio.

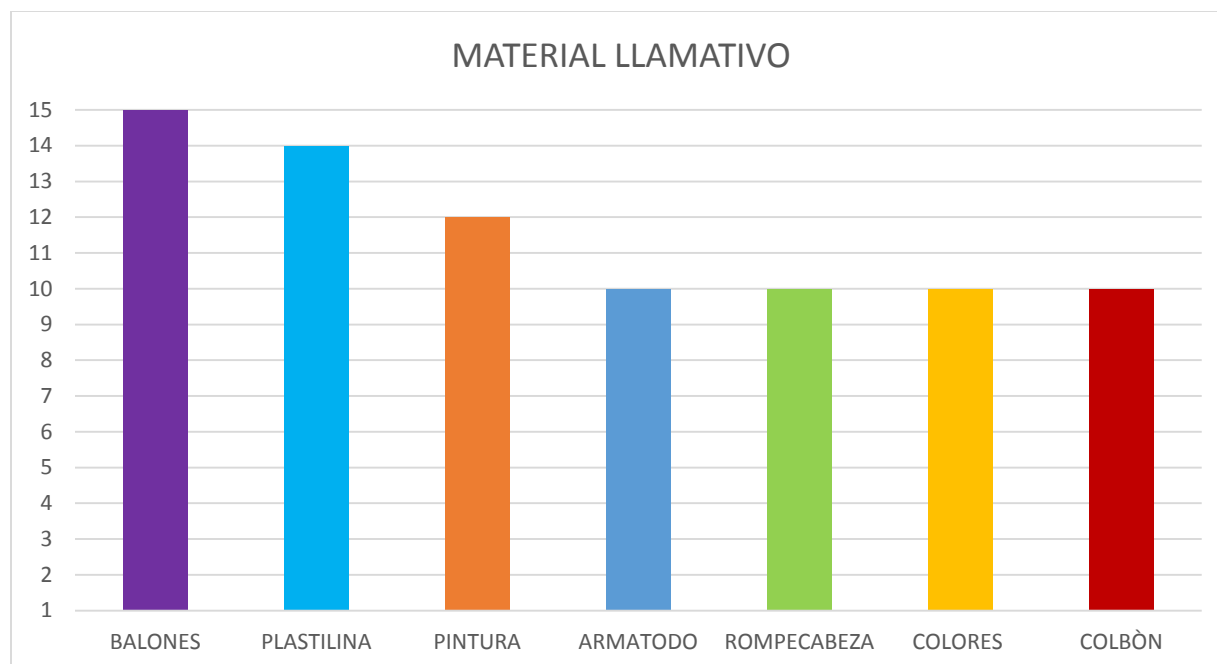


Gráfico 5 Los materiales que más utiliza mi maestro(a) para dictarme las clases y que más me gustan son

Los niños del grado primero manifiestan en un 100% que el material que mas le gusta son los balones, en un 90% el trabajar plastilina y también el 80% dice deleitarse con el trabajo con pintura. Los demás materiales que tuvieron un puntaje similar, son elementos algunos de uso diario del niño como el colbòn y las tijeras. Se podría asumir que los materiales que requieran mayor acción física del niño y a su vez estar en contacto con material con el que pueda crear o recrearse es el que más llamativo.

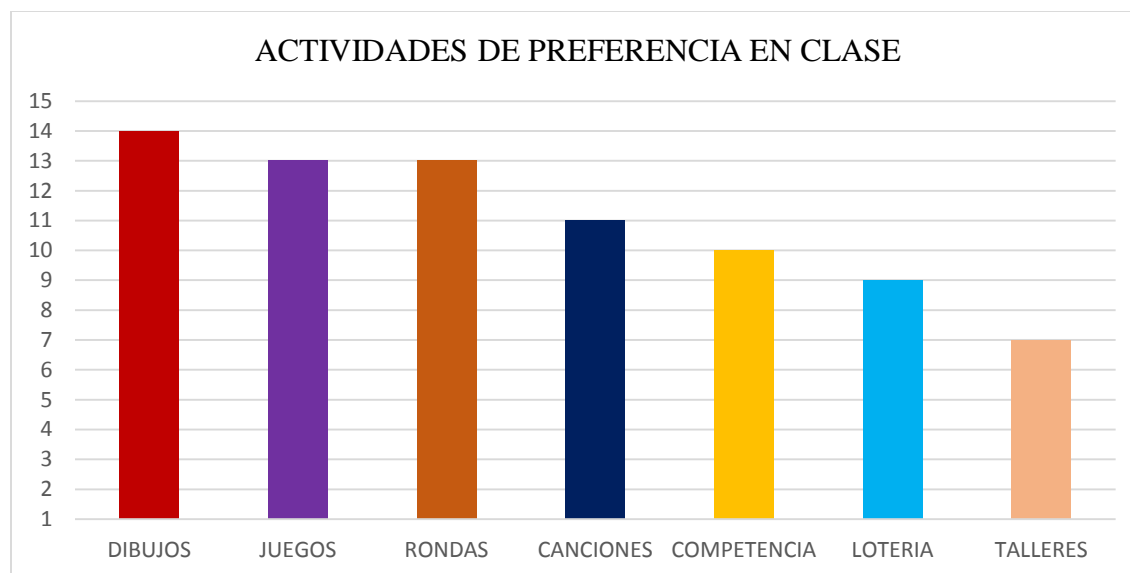


Gráfico 6 ¿De las siguientes actividades cuáles te gusta realizar en clase?

Los niños se inclinan mayormente por el dibujo el cual hace parte de la lúdica en que prima su creatividad y destreza, también se puede constatar que manifiesta interés por actividades que tengan alto grado de diversión y por aquellas que requieran la acción física. Es seleccionada con menos agrado aquellas cuyas actividades poco requieren movimiento y dinámica.

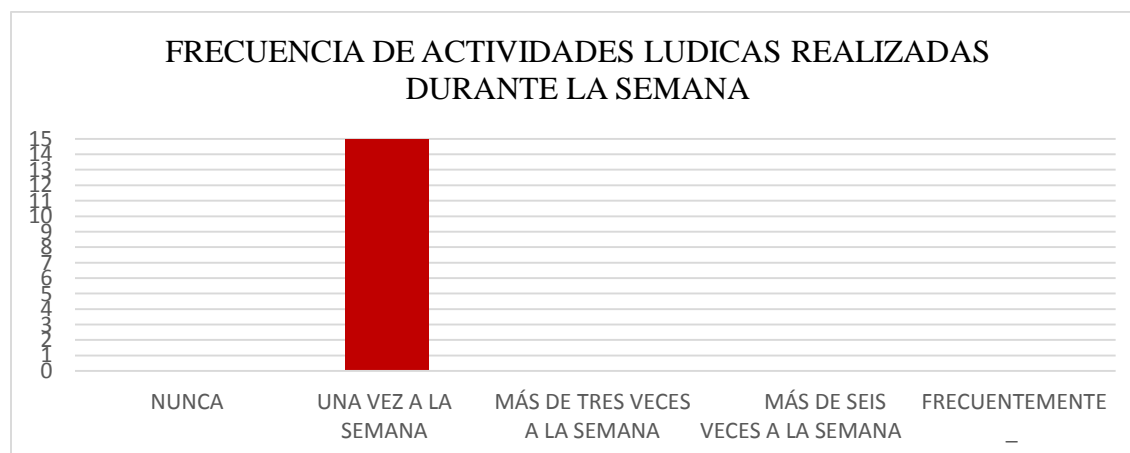


Gráfico 7 ¿Con qué frecuencia semanal el maestro(a) hace alguna de las anteriores actividades

De acuerdo a la información suministrada por los niños y representada en la gráfica, el docente realiza pocas actividades lúdicas durante el desarrollo de sus clase, los estudiantes en un 100% respondieron que solo realizaba una por semana, es decir que las actividades lúdicas son tenidas en cuenta muy escasamente, y como hemos detectado son actividades de intres y agrado para el niño de edad escolar especialmente en los primeros grados.

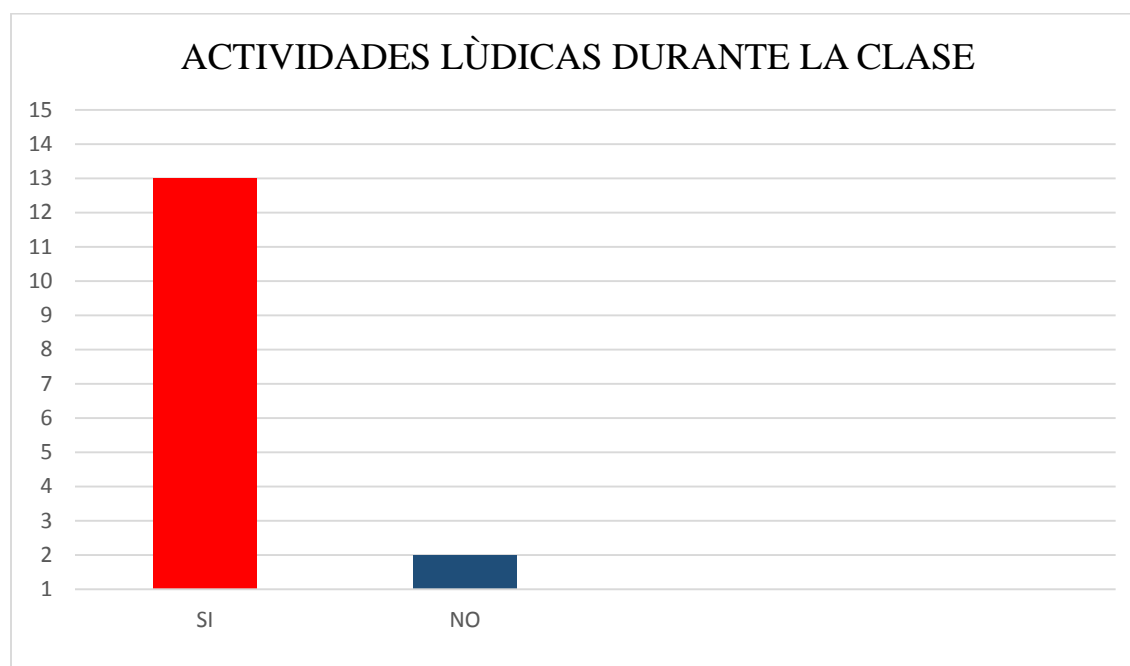


Gráfico 8 ¿Te gustaría que el maestro(a) realizara más juegos y actividades recreativas durante las clases?

Podemos observar a un 98% de estudiante que les gustaría que en clase se realicen con mayor frecuencias actividades donde prime la lúdica como una alternativa dentro de las clases que reciben, se podría decir que el docente debería optar en du dinámica diaria con los niños incluir estrategias didácticas con un alto contenido de la lúdica.

3.4.1.2 Entrevista

En los siguientes apartes aparecen las respuestas y el análisis de las mismas de la entrevista realizada al docente GUSTAVO VILLASMIL GUEVARA del grado primero de la sede Educativa La Trocha Ganadera

1. ¿Cuáles son las estrategias y/o actividades más utilizadas por usted para dictar sus clases?

Respuesta. El docente manifiesta que la forma más utilizada por él para dictar sus clases es el uso de las guías de trabajo, donde el estudiante debe realizar las actividades que están estipuladas de acuerdo al diseño de la metodología escuela nueva. (Actividad A, B, C Y D)

Análisis. Se evidencia escasa presencia de estrategias pedagógicas dentro de la labor que realiza el docente, lo cual repercute en la motivación del estudiante por tener que realizar repetidamente una actividad carente o poco atractiva para él.

2. ¿Cree usted que sus estudiantes demuestran interés en el desarrollo de las clases? ¿Por qué?

Respuesta. El maestro observa que los estudiantes del grado primero demuestran en sus actitudes apatía y desinterés por aprender, considera que en repetidas ocasiones le manifiestan su negativa al pedirles trabajar en la guía, replicándole que si deben nuevamente copiar en el cuaderno lo que aparece en está.

Análisis. Uno de los factores que está afectando el agrado del niño de primero hacia realizar las actividades de la clase es evidentemente la acción repetida de actividades poco innovadoras y atractivas para el estudiante, se aprenden mejor si lo que se hace llama la atención. El desarrollar una actividad monótonamente produce en el niño molestia y por ende bajo interés

3. ¿Cuáles actividades realizadas por usted en las clases, considera despiertan mayor interés de sus estudiantes de primer grado por el aprendizaje?

Respuesta. Dentro de las actividades realizadas por el docente declara que cuando lleva los niños a explorar los alrededores o a desarrollar actividades como pintar, moldear o cantar, se muestran muy contentos.

Análisis. Cuando el niño realiza actividades de su agrado este manifiesta actitudes tales como lo alegría y gusto por lo que hace, se identifica dentro de lo manifestado por el docente que el alumno siente preferencia por actividades en el que esta en contacto con su medio y también en acciones donde deben manipular algún tipo de material, es decir que toda actividad en el que el niño pueda desarrollar sus sentidos es de interés para él.

4. ¿Cómo lo reflejan en su desempeño académico?

Respuesta. Si el alumno aplica lo que aprendió a solucionar situaciones que se le presentan o recuerda lo aprendido porque lo relaciona con la actividad que hizo

Análisis. Los estudiantes generalmente traen a su memoria aquello que recuerdan más porque fue una experiencia bonita o que llamo su atención, esto permite que se lleve a cabo un aprendizaje significativo al relacionar la acción con lo que aprendió al realizarla.

5. ¿Cómo promueve la participación de los estudiantes de primer grado, durante el desarrollo de sus clases?

Respuesta. Mediante la exposición y la crítica constructiva

Análisis. Mediante la exposición se puede permitir que el estudiante participe, pero se debe recurrir a otras estrategias más llamativas para que el niño exponga sus puntos de vistas, en especial con estudiantes de los primeros grados donde se debe ser recursivo con diferentes métodos que atraigan el interés y despierte en los alumnos el deseo por participar, la expresión cultural es una forma mediante el canto, la danza y la pintura como por ejemplo.

6. ¿Qué material didáctico es el más utilizado por usted para apoyar las actividades que desarrolla en el aula de clase y cuáles considera despiertan más la atención de sus estudiantes de primer grado?

Respuesta. El tablero, algunas veces trabajamos en los rincones de trabajo con materiales del medio como hojas, barro, tapas entre otros. Creo que estos últimos son los que más le gusta a los estudiantes.

Análisis. Se evidencia una vez más que el niño mantiene mayor interés por materiales en los que él pueda manipular pues sus sentidos están en continuo desarrollo al estar en contacto con objetos manipulables.

7. ¿Qué actividades considera debería implementar en el desarrollo de sus clases para motivar aún más a los estudiantes de primer grado para mejorar el aprendizaje?

Respuesta Creo que actividades en las que ellos tengan mayor contacto con el medio, los juegos, actividades en las que se dé mayor oportunidad para que se expresen y que con más frecuencia puedan hacer dibujos, o pintar, recortar trabajar con objetos, moldear. Estas cosas siempre le gustan a él.

Análisis. El docente reconoce que el desempeño académico de los estudiantes se mejoraría si se desarrollan con más frecuencia las actividades que llaman la atención a los estudiantes dentro de las mencionadas están aquellas que identifica han producido en los niños mayor interés y satisfacción

8. ¿Cree que la implementación de la lúdica como estrategia es fundamental para mejorar el aprendizaje de sus estudiantes? ¿Por qué?

Respuesta. Sí porque es una herramienta para el aprendizaje, mejora los procesos, porque el juego facilita la enseñanza y se mejoran los resultados académicamente.

Análisis. El docente encuentra la lúdica como una ayuda, que permitirá mejorar el desempeño escolar del estudiante mediante el juego.

9. ¿De qué manera podría implementar la lúdica para mejorar el aprendizaje y por ende el rendimiento académico de sus estudiantes de primer grado?

Respuesta. En cada área que ven los niños, usando juegos.

Análisis. Considera el maestro hacer uso de los juegos como una estrategia para mejorar el aprendizaje y utilizarlo en las diferentes áreas del aprendizaje que recibe el niño en el plantel. Hay un reconocimiento de que las actividades lúdicas como por ejemplo el juego favorecería el desempeño de los estudiante por ser una actividades de la cual el niño siente interés, agrado y satisfacción factores importantes para la motivación por aprender.

3.5 Propuesta Pedagógica

La propuesta pedagógica está dirigida a a proponer y desarrollar alternativas de trabajo que permitan una mayor respuesta positiva por parte de los niños y el docente en cuanto a la enseñanza y aprendizaje, bajo los contenidos y temáticas encontradas en las guías de trabajadas de Escuela Nueva establecidas por el Ministerio de Educación Nacional, para el grado primero.

La propuesta aquí planteada pretende dar herramientas al docente para que aplique la lúdica en el desarrollo de sus clases, favoreciendo así el ambiente de aprendizaje en el aula y despertando en los estudiantes el gusto y el interés por el aprendizaje.

A continuación se presenta el cuadro general de la actividad general de acuerdo a la unidad didáctica, las temáticas de las cartillas, recursos y estrategias a desarrollar.

PROPUESTA PEDAGÓGICA EN MATEMÁTICAS

La propuesta en el área de matemáticas presenta estrategias para trabajar los siguientes aspectos:

el pensamiento numérico, el pensamiento espacial y el razonamiento lógico

N° UNIDAD	CONTENIDO	GUÍA/TEMÁTICA	ESTANDAR	OBJETIVO	ESTRATEGIAS	RECURSOS
1	Hagamos Cuentas con Números	1/Hagamos cuentas con números menores 2/Para contar hagamos grupos de 10 3/Hagamos Cuentas 4/Hagamos Cuentas sin hacer palotes y puntos	Reconozco significados del número en diferentes contextos. Describo, comparo y cuantifico situaciones en diferentes contextos y con diversas representaciones	Propiciar en los estudiantes un aprendizaje significativo en cuanto al uso de operaciones básicas en situaciones de la vida cotidiana mediante la estrategia de la compra.	Día de compras Se reparten los estudiantes en dos grupos, uno hará el rol de vendedores y el otro de compradores. Cada uno deberá preparar el material requerido para desarrollar el rol correspondiente.	Billetes didácticos Monedas didácticas Empaques
2	La numeración de los adultos	5/Escribamos y leamos los números hasta 10, así como hacen los adultos 6/Escribamos y leamos los números hasta 99 y así como hacen los adultos	Uso representativo para explicar el valor posicional en el sistema decimal numérico	Identificar y representar números en el ábaco a partir de juegos.	Jugando con el ábaco Inicialmente los estudiantes organizados por equipos, inflarán un globo en el cual se introducirán números, luego cada integrante del equipo saldrá en su correspondiente momento al lugar donde está el globo y deberá lo más rápido explotar el globo, sacar un número y llevarlo a su equipo, para representarlo en un ábaco y escribirlo en una hoja.	Globos de colores Papeles con números Ábacos Hojas Lápices

3	Exploremos Formas	Juguemos con las formas	Identificar sólidos geométricos partiendo de actividades lúdicas, empleando figuras geométricas básicas	Encuentra el tesoro Los estudiantes organizados en equipos recibirán un sobre con diferentes formas geométricas, las cuales deberán organizar de forma que armen la figura dada por el docente, para descubrir el tesoro escondido, el grupo que gane se le obsequiará el tesoro	Figuras Geométricas en papel de colores Sobres Colbón Hojas con el tesoro (Dibujos) Hojas Blancas
---	----------------------	----------------------------	--	---	--

PROPUESTA PEDAGÓGICA EN LENGUAJE

Para desarrollar esta propuesta se implementan actividades con el objetivo de enseñar y fortalecer los procesos de lectura y escritura en niños del grado primero de la sede educativa la trocha ganadera que les permitirá aprender mediante juegos, canciones, creando, imitando, a través de la lectura de imágenes.

A continuación se proponen una serie de actividades basadas en unidades y temáticas establecidas en el libro de habilidades comunicativas de primer grado dado por el ministerio de educación nacional para las escuelas rurales

N° UNIDAD	CONTENIDO	TEMÁTICA	LOGROS	OBJETIVO DE LA ACTIVIDAD	ESTRATEGIAS	RECURSOS
1	Aprendo leer y escribir	Vocales y consonantes	Desarrollar la comprensión e interpretación textual, oral y escrita de palabras con letras trabajadas	Interpretar y utilizar lenguajes no verbales como los gestos y la mímica	El estudiante escoge al azar una ficha que tendrá una imagen y al respaldo de la misma la letra vista, el niño deberá realizar la mímica con gestos y sus compañeros trataran de adivinar a que palabra corresponde y la letra relacionada con la misma	Fichas Caja

2	Me gusta Leer y Escribir	Las Combinaciones Discriminación Visual Y Auditiva	Enriquecer el vocabulario, la expresión y la comunicación a partir de la lectura y la escritura	Desarrollar destrezas básicas para aprender a leer y escribir, a partir de actividades que involucran la asociación, la imaginación, la atención y la memoria.	Los estudiantes se organizan por equipos de trabajo, a cada equipo se le entrega una lotería conformada por imágenes y palabras, deberán en el menor tiempo posible armarla con las imágenes y palabras correspondientes, leer las palabras e inventar frases con las mismas, escribirlas en una hoja. Ganará el equipo que lo haga en el tiempo estipulado.	Loterías	Fichas
3	Comprendo la Realidad	El cuento Y La Fábula	Identificar las características del cuento y la fábula	Relacionar el aprendizaje de grafemas, palabras y frases sencillas de acuerdo al entorno, para facilitar su comprensión y memoria. Crear narraciones	Los estudiantes se organizan por equipos de trabajo, escogen a un compañero quien debe introducir su mano en una bolsa y sacar	Hojas Blancas	Lapices

				cortas teniendo en cuenta sus características .	cuatro fichas, estas tendrán imágenes con ellas deberán construir s una historia breve y nállala en forma oral	
4	Expreso sentimientos	Las acciones o verbos y la poesía	Identificar las característica s de diferentes textos.. Reconocer las característica s y estructura de los poemas	Expresar ideas y sentimientos de una manera jocosa y divertida.	Organizados por parejas escogen un globo, dentro del cual está depositado algunos papelitos en cada uno encontrarán palabras como cantar, llorar, reír, bailar, correr, etc. , todos sentamos en círculo, jugaran a pato- pato ganso y quien no logre llegar a tiempo al puesto de su compañero deberá reventar un globo en compañía de él. Al hacerlo sacaran el papel y declamara un poema de la forma que le indique la acción ejemplo :llorando	Globos de Colores Papelitos

Capítulo 4. Resultados

El trabajo con la muestra encuestada (15 niños del grado primero, de la sede educativa la Trocha Ganadera), permitió reconocer algunas problemáticas relacionadas con la educación en referencia a la metodología utilizada en clase, carente en gran manera de estrategias lúdicas que favorezcan los ambientes para un efectivo aprendizaje.

Se evidenció por medio del análisis de la entrevista realizada al docente, la presencia de actividades rutinarias como la práctica constante de la transcripción de la guía de trabajo al cuaderno del niño como metodología predominante en el trabajo del aula; lo cual trae como consecuencia el inconformismo y la apatía de los estudiantes ante el desempeño en la clase y por ende resultado bajos en lo académico.

Se debe tener en cuenta la práctica pedagógica como un proceso en constante cambio para realizar acciones de intervención educativa, para el fortalecimiento del aprendizaje mediante el uso de experiencias creativas e innovadoras que despierten el interés de los estudiantes por aprender.

La importancia de la adquisición de nuevos conocimientos a partir de los de los intereses y necesidades de los niños, por lo cual se propone una propuesta con actividades, recursos, logros y temas de acuerdo al área determinada así como también estrategias llamativas que favorezcan los procesos de enseñanza aprendizaje.

Capítulo 5. Conclusiones

Después del análisis de la información suministrada por los estudiantes del grado primero y el docente que los atiende en la Sede Educativa Rural La Trocha Ganadera y la confrontación con la revisión bibliográfica realizada respectó a nuestro interés investigativo se llega a las siguientes conclusiones:

- Es indispensable enseñar y fortalecer los procesos de enseñanza aprendizaje mediante la aplicación de actividades lúdicas por considerarse que el juego cumple un papel fundamental dinamizador y facilitador para adquirir los conocimientos, por consiguiente la propuesta pedagógica planteada en este proyecto se considera un mediador practico que permitirá a los niños y niñas aprender de una manera diferente, fácil y divertida.
- La estrategia lúdica pedagógica permite lograr la atención, memorizar, ayuda a lograr la percepción y concentración del estudiante, desarrolla sus habilidades motrices, cognitivas y llegar a un aprendizaje significativo. Así como interactuar con sus compañeros para mejorar su desempeño escolar y las relaciones con sus compañeros.

Recomendaciones

Se requiere que en las prácticas educativas el docente utilice espacios en el que las estrategias didácticas lleven alto contenido de actividades lúdicas para mantener la motivación e interés y facilitar los procesos de enseñanza aprendizaje

La lúdica debe considerarse como actividad importante en el aula de clase, puesto que aporta una forma diferente de adquirir el aprendizaje, orientando todo potencial del educando al tema a desarrollar.

Asumir estrategias lúdicas como mediadores para enseñar y fortalecer los procesos de aprendizaje en las diferentes áreas del aprendizaje.

Propiciar el trabajo en equipo, mediante la creación de espacios y prácticas pedagógicas significativas.

Referencias

- Ballester, A. *El aprendizaje significativo en la práctica*. España, Depositario legal PM 1838- 2.002. Seminario de Aprendizaje Significativo. Como hacer el Aprendizaje Significativo en el Aula. España.
- Díaz Barriga, F. & Hernández Rojas, G. *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. Una interpretación constructivista. Capítulo 2: Constructivismo y Aprendizaje significativo*: Mc Graw Hill, 2ª edición. Recuperado de:
<http://mapas.eafit.edu.co/rid%3D1K28441NZ-1W3H2N9-19H/Estrategias%2520docentes%2520para-un-aprendizaje-significativo.pdf%20>
- Dewey, J. (1967). *El Niño y el Programa Escolar*. Buenos Aires: Losada.
- Ley General de Educación (Ley 115 de 1994), Santafé de Bogotá, D.C., 1994.
- Ministerio de Educación Nacional, “Lineamientos pedagógicos para la educación inicial”, Decreto 2247, septiembre 11 de 1997, Bogotá, 1997.
- Ministerio de Educación Nacional. (2.010). *Manual para implementación de Escuela Nueva. Generalidades y orientaciones pedagógicas para el grado Transición y Primer grado*. Tomo I. Bogotá: MEN.
- Mogollón, O. & Solano, M. (2.011). *Escuelas Activas: Apuestas para Mejorar la Calidad de la Educación*. ISBN 0-89492-174-6. fhi360.org. Editora: Ana Flórez.
- Teberosky, A. (2.005). El lenguaje escrito y la alfabetización. *Revista latinoamericana de Lectura*. Año 11 N° 3
- UNESCO. (1998). *Los cuatro pilares de la educación*. En: Informe de Jacques Delors para

la Unesco, "La educación encierra un tesoro. Educación para el siglo XXI".

Vigotsky. L.S El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Barcelona 1976

Villar, R. (1996). El programa Escuela Nueva en Colombia. *Revista Educación y Pedagogía*, (N° 14 Y 15).

Apéndice



Institución Educativa Escuela Normal Superior de Ocaña

ENCUESTA A LOS ESTUDIANTES DE 1°

Investigador(s): NAIN PEREZ ANGARITA Y LAUDITH QUINTERO GARCIA

Fecha: _____ **Grado:** PRIMERO

Objetivo: Determinar cuáles son las actividades que el docente desarrolla durante la jornada escolar que favorecen o desfavorecen el interés y el aprendizaje de los estudiantes.

- *La siguiente encuesta está dirigida a estudiantes de primer grado de la Sede Educativa La Trocha Ganadera a los cuales se les leerán cada una de las siguientes preguntas con sus respectivas opciones marcando con una X la opción de su preferencia y anotando las apreciaciones dadas por ellos.*

7. ¿Te gustan la forma en que recibes las clases en la escuela?

Si ____ No____ Algunas veces_____

¿Por qué? _____

8. ¿Cuáles son las actividades que desarrolla el maestro(a) que menos me gustan realizar...

Dictados_____

Trabajos en el cuaderno_____

Pintar (dibujar) _____

Transcribir_____

Rondas_____

Juegos_____

Escribir en el tablero_____

Trabajar con material didáctico_____

Otro(s) _____ ¿Cuáles? _____

9. Las actividades que más me gusta realizar en la escuela

pintar_____

cantar_____

Rondas_____

Elaborar objetos con plastilina, barro, etc. _____

Recortar_____

Decorar_____

Escribir_____

Otro(s) _____ ¿Cuáles? _____

10. ¿Te gustan las guías de trabajo o actividades utilizadas por tu maestro(a) para desarrollar la

clase?

Si _____

No_____

Algunas Veces_____

¿Por qué?_____

11. Los materiales que más utiliza mi maestro(a) para dictarme las clase y que más me gustan

son...

Pintura_____

Colores_____

Colbón_____

Tijeras_____

Plastilina_____

Arma todos_____

Rompecabezas_____

Balones_____

Otro(s) _____ ¿Cuáles? _____

12. ¿De las siguientes actividades cuáles te gusta realizar en clase?

Juegos _____

Competencias_____

Loterías _____

Talleres _____

Canciones_____

Rondas_____

Dibujos_____

Otro(s) _____ ¿Cuáles? _____

8. ¿Con qué frecuencia semanal el maestro(a) hace alguna de las anteriores actividades

NUNCA_____

UNA VEZ A LA SEMANA _____

MÁS DE TRES VECES A LA SEMANA _____

MÁS DE SEIS VECES A LA SEMANA _____

FRECUENTEMENTE _____

9. ¿Te gustaría que el maestro(a) realizara más juegos y actividades recreativas durante las clases?

Si _____ No _____ ¿Por qué? _____

**ANEXO N°1****Institución Educativa Escuela Normal Superior de Ocaña****ENTREVISTA PARA EL DOCENTE****Investigador(s):** NAIN PEREZ ANGARITA Y LAUDITH QUINTERO GARCIA**Entrevistado(a):** GUSTAVO VILLASMIL GUEVARA**Fecha:**

Objetivo: Identificar las estrategias, recursos didácticos utilizados por el docente de primer grado, de la sede educativa la Trocha Ganadera.

Respetado Docente: *Cordial Saludo*

Agradecemos de antemano toda su colaboración para la realización de la siguiente entrevista, la cual tiene como objeto identificar algunas de las actividades que se realizan en el aula en el desarrollo de las clases con los estudiantes de primer grado de la sede La Trocha Ganadera.

Tales datos serán de vital importancia para ejecutar el proyecto de investigación que como docentes en formación estamos realizando. En virtud a lo anterior cabe resaltar que la información aquí suministrada, será tratada con profesionalismo, discreción y responsabilidad.

Agradecimientos.

- *Conteste las siguientes interrogantes con honestidad de acuerdo a las experiencias que ha vivido como docente en este establecimiento:*

10. ¿Cuáles son las estrategias y/o actividades más utilizadas por usted para dictar sus clases?
11. ¿Cree usted que sus estudiantes demuestran interés en el desarrollo de las clases? ¿Por qué?
12. ¿Cuáles actividades realizadas por usted en las clases, considera despiertan mayor interés de sus estudiantes de primer grado por el aprendizaje?
13. ¿Cómo lo reflejan en su desempeño académico?
14. ¿Cómo promueve la participación de los estudiantes de primer grado, durante el desarrollo de sus clases?
15. ¿Qué material didáctico es el más utilizado por usted para apoyar las actividades que desarrolla en el aula de clase y cuáles considera despiertan más la atención de sus estudiantes de primer grado?
16. ¿Qué actividades considera debería implementar en el desarrollo de sus clases para motivar aún más a los estudiantes de primer grado para mejorar el aprendizaje?

17. ¿Cree que la implementación de la lúdica como estrategia es fundamental para mejorar el aprendizaje de sus estudiantes? ¿Por qué?

18. ¿De qué manera podría implementar la lúdica para mejorar el aprendizaje y por ende el rendimiento académico de sus estudiantes de primer grado?











