

**ESTRATEGIAS LUDICAS PARA EL DESARROLLO DE LA METODOLOGIA
INVESTIGATIVA DE LOS SEMILLEROS DE INVESTIGACION, DE LA ESCUELA
NORMAL SUPERIOR DE OCAÑA, NORTE DE SANTANDER.**

KAREN LUCIA PEREZ RINCON

ROMELIA PEREZ RINCON

INSTITUCION EDUCATIVA ESCUELA NORMAL SUPERIOR

PROGRAMA DE FORMACION COMPLEMENTARIA

IV SEMESTRE

Ocaña, Colombia

Julio, 2018

**ESTRATEGIAS LUDICAS PARA EL DESARROLLO DE LA METODOLOGIA
INVESTIGATIVA DE LOS SEMILLEROS DE INVESTIGACION DE LA ESCUELA
NORMAL SUPERIOR DE OCAÑA, NORTE DE SANTANDER.**

KAREN LUCIA PEREZ RINCON

ROMELIA PEREZ RINCON

ASESORA:

ESP. LILIANA ISABEL TORRES LÓPEZ

**Proyecto de investigación presentado como requisito para obtener el título como
Normalista Superior**

INSTITUCION EDUCATIVA ESCUELA NORMAL SUPERIOR

PROGRAMA DE FORMACION COMPLEMENTARIA

IV SEMESTRE

Ocaña, Colombia

Julio, 2018

NOTA DE ACEPTACIÓN

JURADO 1

JURADO 2

JURADO 3

Dedicatoria

Este trabajo de investigación está dedicado a todas las personas que con sus aportes, de forma directa o indirecta han intervenido de manera positiva al desarrollo de dicho proyecto, especialmente a nuestra maestra acompañante Liliana Isabel Torres López y a cada uno de los integrantes de los semilleros de investigación de la Escuela Normal Superior de Ocaña, los cuales han sido los beneficiarios de cada una de las estrategias lúdicas aplicadas dentro del desarrollo de la metodología investigativa.

Agradecimientos

Primeramente darle las gracias a Jehová Dios, pues siempre ha estado de nuestro lado, brindándonos la ayuda que necesitamos en el momento exacto, ayudándonos a superar diversos obstáculos que se presentaron en nuestro trayecto durante el desarrollo de nuestro trabajo, puesto que sin su ayuda no hubiera sido posible el adelanto de nuestro proyecto.

También agradecerles infinitamente a nuestros Padres, a todos y cada uno de los integrantes de nuestra familia, tales como: hermana, tías, abuelas, los cuales han sido nuestra motivación y nos han dado el impulso necesario, para continuar en nuestra trayectoria, superando nuestras debilidades y confortando todos aquellos aspectos en los cuales presentábamos deficiencias.

El desarrollo de este proyecto fue un proceso muy enriquecedor, en el cual, intervinieron personajes que se han destacado por sus grandes aportes en el campo investigativo, hablamos pues, del docente Ulises Hernández Pino, profesor de la universidad del cauca.....

Índice

Capítulo 1. Estrategias Lúdicas para el Desarrollo de la Metodología Investigativa de los Semilleros de Investigación de la Escuela Normal Superior de Ocaña, Norte de Santander	1
1.1 Marco General de la Investigación.....	1
1.1.1 Planteamiento del Problema	1
1.1.1.1 Descripción del problema.....	1
1.1.1.2 Formulación de la pregunta	3
1.1.2 Objetivos	3
1.1.2.1 Objetivos generales.....	3
1.1.2.2 Objetivos específicos.....	4
1.1.3 Justificación	4
1.1.4 Alcances y limitaciones	7
1.1.4.1 Delimitaciones parciales.	8
1.1.4.2 Delimitación temporal.	8
1.1.4.3 Delimitación operativa	9
1.1.5 Línea de investigación: Educación y pedagogía.....	9
Capítulo 2. Marco Referencial.....	12
2.1 Antecedentes de la investigación	12
2.2 Marco teórico	16
2.3 Marco legal.....	27
2.4 Marco conceptual	32
2.5 Marco contextual.....	40
Capítulo 3. Diseño Metodológico	42
3.1 Enfoque de investigación	42
3.2 Tipo de investigación	42
3.3 Unidad poblacional	43
3.4 Muestra.....	43
3.5 Técnicas e instrumentos de recolección de información.....	44
3.6 Análisis e interpretación de resultados.....	45
Capítulo 4. Resultados	72
Capítulo 5. Conclusiones	74
Recomendaciones	75
Apéndice	78

Lista de Tablas

Tabla 1 Indicadores de la ficha de observación: implementación de las actividades lúdicas.....	47
Tabla 2 Estrategias lúdicas para un ambiente apropiado.....	55
. Tabla 3 ¿Se desarrollan juegos que están encaminados al desarrollo de la creatividad?	56
Tabla 4 ¿Consideras que las clases de investigación son dinámicas?.	57
Tabla 5 ¿Son de tu agrado cada una de las actividades que se desarrollan en cada encuentro de los semilleros de investigación?.....	58
Tabla 6 ¿Crees que tus compañeros aportan favorablemente en el desarrollo de las actividades lúdicas?	59

Lista de Gráficos

Gráfico 1 Estrategias lúdicas para un ambiente apropiado.....	55
Gráfico 2 ¿Se desarrollan juegos que están encaminados al desarrollo de la creatividad?	56
Gráfico 3 ¿Consideras que las clases de investigación son dinámicas?	57
Gráfico 4 ¿Son de tu agrado cada una de las actividades que se desarrollan en cada encuentro de los semilleros de investigación?.....	58
Gráfico 5 ¿Crees que tus compañeros aportan favorablemente en el desarrollo de las actividades lúdicas?	59

Resumen

Partiendo del concepto de investigación como una actividad precisa y elemental en el campo educativo, es necesario que los docentes de hoy, la incluyan como una estrategia importante en el proceso de enseñanza-aprendizaje que se desarrolla en la institución educativa. La investigación enriquece el saber del estudiante, desarrollando nuevos conocimientos, habilidades, actitudes, y competencias, las cuales son importantes en la formación, el desarrollo e interacción del individuo con la sociedad.

La importancia de este proyecto de investigación, está basado en determinar cuáles actividades o estrategias lúdicas, pueden implementarse en la dinámica de los grupos de investigación y pueden considerarse una herramienta fundamental para la formación integral; además las propone como una dimensión humana susceptible de su desarrollo, aumentando las posibilidades del sujeto para experimentar placer, gozo y disfrute en cada acto humano cotidiano, especialmente en las relacionadas con el acto de investigar, de modo que motive a los estudiantes a permanecer y participar activamente en los Semilleros de Investigación.

Mediante el desarrollo de la investigación cualitativa, con una metodología acción-participativa, se determinó una serie de actividades o estrategias lúdicas pedagógicas, que están encaminadas al fortalecimiento de los semilleros de investigación. Estas estrategias favorecieron el desarrollo de la metodología investigativa en el trabajo con los semilleros de investigación “Genios en proceso”, semillero perteneciente a la Escuela Normal Superior de Ocaña, de la básica secundaria. Con los resultados obtenidos en esta investigación, lo que se busca es que nuestra institución educativa continúe con la implementación de las estrategias pertinentes en

cada una de las facetas de la investigación, de esta forma se asegurara la consolidación de nuevos semilleros, fomentando la motivación y la inclusión de los estudiantes en dichos semilleros

Palabras claves

- **Semilleros de investigación**
- **Lúdica**
- **Investigación**
- **Motivación**
- **Estrategias**
- **Destrezas**
- **Habilidades.**

Abstract

Starting from the concept of research as a precise and elementary activity in the educational field, it is necessary that today's teachers include it as an important strategy in the teaching-learning process that takes place in the educational institution. The research enriches the student's knowledge, developing new knowledge, skills, attitudes, and competences, which are important in the formation, development and interaction of the individual with society.

The importance of this research project is based on determining which activities or playful strategies can be implemented in the dynamics of the research groups and can be considered a fundamental tool for the integral formation; it also proposes them as a human dimension susceptible to their development, increasing the possibilities of the subject to experience pleasure, joy and enjoyment in each daily human act, especially in those related to the act of investigating, in a way that motivates the students to stay and actively participate in the Research Seeds.

Through the development of qualitative research, with an action-participatory methodology, a series of activities or pedagogical play strategies were determined, which are aimed at strengthening the research seedbeds. These strategies favored the development of the research methodology in the work with the research nurseries "Geniuses in process", nursery belonging to the Normal Superior School of Ocaña, of the secondary school. With the results obtained in this research, what is sought is that our educational institution continue with the implementation of the relevant strategies in each of the facets of the research, in this way it will

ensure the consolidation of new seedbeds, encouraging motivation and the inclusion of students in said nurseries.

Keywords

- Hotbeds of research

- Playful

- Investigation

- Motivation

- Strategies

- Abilities

- Abilities.

Introducción

Es indiscutible que el progreso de un país se basa en el desarrollo de tres factores, que son: la educación, la ciencia y la tecnología, estos son elementos claves que operan integralmente en busca del despegue y surgimiento de nuestros pueblos en todos los niveles o facetas; económicas, educativas, políticas, sociales y culturales.

La investigación se ha convertido en uno de los campos más amplios del saber, es por eso que hoy se ha venido implementando en las instituciones educativas, esto con el fin de buscar y alcanzar la calidad. A medida que ha pasado el tiempo las instituciones educativas han empleado o buscado estrategias que les permitan trabajar e incluir la investigación como una faceta indispensable en la educación, de esa búsqueda se ha implementado la estructuración y conformación de los semilleros de investigación, los cuales se han convertido en la cuna de los grandes investigadores.

La importancia de este proyecto de investigación, está basado en determinar cuáles actividades o estrategias lúdicas, pueden implementarse en la dinámica de los grupos de investigación y pueden considerarse una herramienta fundamental para la formación integral; además las propone como una dimensión humana susceptible de su desarrollo, aumentando las posibilidades del sujeto para experimentar placer, gozo y disfrute en cada acto humano cotidiano, especialmente en las relacionadas con el acto de investigar, de modo que motive a los estudiantes a permanecer y participar activamente en los Semilleros de Investigación.

Este trabajo de investigación se apoyó en las ideas consignadas por el profesor Ulises Hernández Pino, de quien se tomaron algunas pautas con respecto a la conformación de los Semilleros de Investigación; y en las teorías de Vygotski y Piaget, en donde la lúdica se presenta como una estrategia que desarrolla habilidades y destrezas, que permiten a los estudiantes convertirse en seres competentes en su cotidianidad y en los diferentes contextos en los que desenvuelven, preparándolos para la etapa adulta, también se propone como un factor de motivación que produce disfrute y esparcimiento.

Mediante el desarrollo de la investigación cualitativa, con una metodología acción-participativa, se determinó una serie de actividades o estrategias lúdicas pedagógicas, que están encaminadas al fortalecimiento de los semilleros de investigación. Estas estrategias favorecieron el desarrollo de la metodología investigativa en el trabajo con los semilleros de investigación “genios en proceso”, semillero perteneciente a la Escuela Normal Superior de Ocaña de la básica secundaria.

Con los resultados obtenidos en esta investigación, lo que se busca es que nuestra institución educativa continúe con la implementación de las estrategias pertinentes en cada una de las facetas de la investigación, de esta forma se asegurara la consolidación de nuevos semilleros, fomentando la motivación y la inclusión de los estudiantes en dichos semilleros

Capítulo 1. Estrategias Lúdicas para el Desarrollo de la Metodología Investigativa de los Semilleros de Investigación de la Escuela Normal Superior de Ocaña, Norte de Santander

1.1 Marco General de la Investigación

1.1.1 Planteamiento del Problema

1.1.1.1 Descripción del problema

La investigación hoy en día se reconoce como una actividad indispensable en la dinámica de las instituciones educativas del país y de esa manera se muestra dentro de las disposiciones que el Ministerio de Educación Nacional establece, con el fin de fortalecer los procesos que conllevan a la formación integral del ser. Asimismo, se hace necesario que cada establecimiento educativo, determine las políticas para el desarrollo de las actividades investigativas y de innovación, a través de los grupos o semilleros de investigación, que aseguren el ejercicio continuo y adecuado de cada una de las etapas de la metodología para la indagación y la solución de situaciones problema, que se encuentren en el contexto educativo.

Siendo este un asunto de gran importancia y ante la búsqueda de un tema de investigación, se encontró un antecedente institucional, desarrollado por la especialista Liliana Isabel Torres López, docente de investigación y docente coinvestigadora de los semilleros de investigación de la Escuela Normal Superior de Ocaña, cuyo proyecto estaba dirigido a

determinar la lúdica como un factor de motivación y desarrollo humano, que asegura la permanencia de los estudiantes en los semilleros de investigación de la ENSO; este fue el factor detonante que permitió la generación de grandes cuestionamientos, con respecto a las estrategias lúdicas que deben desarrollarse para lograr una mayor vinculación y permanencia de los estudiantes dentro de semilleros de investigación.

De igual manera, se evidencia que existe falta de interés por parte de algunos docentes y estudiantes, con respecto a la vinculación a los semilleros de investigación, razón por la cual se ha decidido resaltar la importancia de estos en una institución educativa, cuya misión y visión orientan al fortalecimiento de estas prácticas como estrategia pedagógica. Se considera que esta situación se presenta por el imaginario que se tiene con respecto a lo que significa la investigación tomándola como una actividad aburrida, netamente académica y con una disciplina rígida, que no da pie o lugar a la diversión y el placer.

Teniendo en cuenta la cantidad de estudiantes con la cuenta la institución también se hace necesario que se involucren otros docentes que cumplan con el papel de coinvestigadores, de modo que pueda darse asistencia a la cantidad de estudiantes que desean integrarse a los mismos, pero que por escasos de asesoramiento y acompañamiento en la metodología investigativa, no pueden ser admitidos y desempeñarse como estudiantes investigadores que aporten conocimiento a la ENSO.

Todas estas razones y teniendo en cuenta los resultados de la investigación en la que se destaca a la lúdica como estrategia fundamental en la dinámica investigativa, conlleva a tomar la decisión de analizar, diseñar, e implementar estrategias lúdicas que permitan y motiven al estudiante a encaminarse en el campo investigativo.

Para alcanzar este objetivo, se desarrolló una propuesta de estrategias lúdicas pedagógicas que faciliten y dinamicen el desarrollo de la metodología investigativa y que estén acorde a las características de los integrantes de la misma en este caso niños y adolescentes.

1.1.1.2 Formulación de la pregunta

¿Qué estrategias lúdicas se pueden implementar para el desarrollo de la metodología investigativa en los semilleros de Investigación de la Escuela Normal Superior de Ocaña?

1.1.2 Objetivos

1.1.2.1 Objetivos generales

Determinar las estrategias lúdicas para el desarrollo de la metodología investigativa en los semilleros de investigación de la Escuela Normal Superior de Ocaña.

1.1.2.2 Objetivos específicos

Identificar algunas estrategias lúdicas y su importancia en la dinámica y metodología investigativa dentro de los Semilleros de Investigación de la ENSO.

Diseñar una cartilla donde se sugieran algunas actividades lúdicas para el desarrollo de la metodología de la investigación.

Implementar las estrategias lúdicas planteadas en la cartilla, para el favorecimiento de la motivación, inclusión y la permanencia de los estudiantes en los semilleros de investigación de la ENSO.

Evaluar el impacto que genera la aplicación de las estrategias lúdicas, para el desarrollo de la metodología investigativa dentro de los semilleros de investigación.

1.1.3 Justificación

Partiendo del concepto de investigación como una actividad precisa y elemental en el campo educativo, es necesario que los docentes de hoy, la incluyan como una estrategia importante en el proceso de enseñanza-aprendizaje que se desarrolla en la institución educativa. La investigación enriquece el saber del estudiante, desarrollando nuevos conocimientos, habilidades, actitudes, y competencias, las cuales son importantes en la formación, el desarrollo e interacción del individuo con la sociedad.

Por lo mencionado anteriormente, se considera la implementación de los semilleros de investigación en las instituciones educativas, como una estrategia que tiene como finalidad la

construcción y reconstrucción del conocimiento, en donde los grupos que se organicen son líderes, destacándose por su espíritu investigativo que también es bien llamado su espíritu de curiosidad. Estos serán capaces de conocer, comprender y proponer soluciones para transformar su propio desarrollo y su entorno socio-cultural.

Retomando la importancia de los semilleros de investigación, es importante y debe ser un requisito fundamental, que los maestros de hoy y los futuros maestros, desarrollen estrategias lúdicas que permitan motivar al estudiante a vincularse y permanecer en el campo de la investigación, para esto es necesario que el maestro sea el primero en desarrollar su perfil investigativo. De esta manera será más fácil incluir factores como: la ciencia, la tecnología y la investigación, elementos primordiales que impulsan el desarrollo, tanto a nivel educativo como a nivel social, económico y cultural.

Mediante el desarrollo de este proyecto, se quiere determinar qué tipo de estrategias lúdicas se pueden implementar por parte del docente co-investigador en el desarrollo de la metodología de la investigación, de manera particular, en los semilleros de investigación de la institución educativa Escuela Normal Superior De Ocaña.

Santo Tomas diría “aprender es poner atención al objeto que me interesa”. Este objeto, presenta un interés que se encuentra focalizado en un antecedente local muy interesante, que da aportes significativos para el desarrollo de este proyecto de investigación, se trata pues, de un análisis y practica investigativa muy completa realizada por la docente investigadora Esp. Liliana

Isabel Torres López. Asimismo, este proyecto buscó centrarse en las teorías expuestas por pedagogos destacados tales como: Vygotsky y Piaget, los cuales postulan la lúdica como una estrategia que desarrolla la valoración de los procesos, las ejecuciones, las habilidades, las actitudes, los conocimientos, significados y conceptos científicos asimilados a lo largo de los procesos de aprendizajes.

Para todo niño, independientemente de su edad, la lúdica está enmarcada en su contexto cotidiano, ya que favorece el desarrollo de las dimensiones del mismo, razón por la cual, esta se convierte en un factor fundamental que favorece el desarrollo de la investigación, considerándola una aventura, así como la vida misma, pues está forma parte de la naturaleza del ser humano, en donde la búsqueda de respuestas a los diversos fenómenos, son constantes.

La importancia de este proyecto de investigación radica en el reconocimiento del concepto de lúdica, como una actividad fundamental en dos aspectos: el entretenimiento y el aprendizaje del niño. Es así, que se puede entonces, considerar la implementación de estrategias lúdicas que faciliten el trabajo dentro de los semilleros de investigación, en este caso, los que se manejan en Escuela Normal Superior de Ocaña.

Teniendo en cuenta lo mencionado anteriormente, se considera indispensable que la Escuela Normal Superior de Ocaña, implemente estrategias lúdicas que favorezcan la incorporación y estadía de los estudiantes dentro de los semilleros de investigación, puesto que

estos, son los pilares que fundamentan y dan origen a los nuevos investigadores, que aportarán de manera significativa a las próximas generaciones.

Para lograr lo mencionado anteriormente se creó una cartilla, que tiene como fin, servir de guía para el maestro co-investigador. En ella se encuentran una serie de actividades lúdicas, las cuales fueron aplicadas a los integrantes del semillero “Genios en proceso”. Estas actividades arrojaron excelentes resultados en cuanto al trabajo y al desarrollo de la metodología investigativa de cada uno de los encuentros realizada con los semilleros de investigación.

Cada una de estas actividades fue planeada y aplicada con el fin de alcanzar un objetivo en especial, estos objetivos fueron estructurados teniendo en cuenta cada momento de la investigación, los cuales son planteados mediante bases conceptuales de dicho proceso.

Como primera medida se buscó fortalecer la autoconfianza del niño, partiendo de su autoestima, como segunda medida, la estimulación de la curiosidad; actitud natural del niño como investigador, estas fueron las dos bases que dieron hincapié al desarrollo de nuestra cartilla.

1.1.4 Alcances y limitaciones

Este proyecto investigativo se desarrolla mediante un modelo acción participativa, es por esto que lo se busca es que los resultados de nuestro proyecto se puedan convertir en modelo

para que todas las instituciones educativas, especialmente la Escuela Normal Superior pueda ejecutar y poner en práctica las estrategias lúdicas aplicables a cada momento de la investigación.

Se considera como limitaciones la falta de interés, actualización y capacitación por parte de la gran mayoría de docentes en cuanto a la inclusión y manejo de la investigación, dentro de la rutina educativa. Se hace necesario que la planta docente de los colegios esté al tanto sobre la importancia que posee la investigación, en una educación de calidad; la cual favorece el conocimiento, la apropiación y desarrollo de nuevos saberes de forma significativa.

1.1.4.1 Delimitaciones parciales.

El presente proyecto se desarrolló en La “Institución Educativa Escuela Normal Superior de Ocaña”, está ubicada en Acolsure, vía a la Universidad Francisco de Paula Santander Ocaña (UFPSO).

Es un ente de carácter público, pedagógico, dirigida a la transformación significativa de las prácticas educativas, a través de la competencia investigativa.

1.1.4.2 Delimitación temporal.

Este proyecto tuvo una duración aproximada de un año, el cual fue dividido en cuatro etapas, así:

- En la primera etapa se realizó un estudio de campo, observación, análisis de la situación problemática, se realizó una recolección de toda la información y se ubicó el problema.
- En la segunda etapa se construyó el anteproyecto el cual fue presentado ante la docente de investigación
- En la tercera etapa se ejecutó el proyecto mediante la aplicación de actividades y estrategias diseñadas para el desarrollo de la metodología investigativa dentro de los semilleros de investigación de ENSO.
- En la cuarta etapa realizo el informe final con las respectivas evidencias en donde se realizó un análisis detallado de la ejecución del proyecto, conclusiones, recomendaciones y resultados.

1.1.4.3 Delimitación operativa

Se considera limitaciones operativas posibles las siguientes:

En poco tiempo que se tiene para el desarrollo del proyecto, teniendo en cuenta que el tiempo debe estar distribuido en las áreas del conocimiento de nuestro plan de estudios.

La falta de recursos económicos para desarrollar y ejecutar nuestro proyecto.

1.1.5 Línea de investigación: Educación y pedagogía

Este proyecto de investigación se encuentra articulado a la línea de investigación de educación y pedagogía, cuyo objetivo es revalorar significativamente el papel pedagógico de la

escuela en la formación integral del individuo, mediante prácticas pedagógicas que se integren a la diversificación de la educación en esta tarea común.

La institución educativa escuela Normal Superior de Ocaña considera que “La investigación es una actividad básica de todo educador, a la vez que es un deber y un derecho no solo de carácter individual, sino también y sobre todo una tarea institucional, como bien comunitario para todas las partes y para el conjunto de comunidad que tiene que ver con la educación”.

La investigación cumple dos propósitos fundamentales: producir conocimientos y teorías (investigación básica), o resolver problemas prácticos (investigación aplicada) esta última caracteriza a la educación y por ende a las Normales Superiores.

La investigación se ha posicionado como la mejor herramienta para conocer lo que nos rodea. Esta línea de investigación está orientada desde el área de investigación de nuestra norma superior, por lo cual esta debe responder a las necesidades, identidad y enfoque regional. Esta debe ser extensiva a la instituciones educativas donde se ejecute la práctica pedagógica implicando una constante actualización y revisión teórico practico de su acontecer, orientando con mayor calidad los procesos de enseñanza aprendizaje.

Partiendo de lo expuesto anteriormente la investigación tiene como resultado el mejoramiento de la calidad de vida de los estudiantes, y de forma general de las comunidades

donde se realiza la práctica pedagógica, permitiendo que sea el estudiante mismo quien avance en el descubrimiento de la ciencia la técnica y la tecnología.

Capítulo 2. Marco Referencial

2.1 Antecedentes de la investigación

Nuestra sociedad vive en una ignorancia total, pues consideran que la fuente de riqueza está en el dinero, armamentos, recursos naturales, sin embargo, la verdadera fuente de riqueza se encuentra en el conocimiento, este es el reflejo de la calidad humana, de talentos, habilidades y destrezas.

Todas las instituciones educativas deben apuntar y procurar que el conocimiento que se imparte en las mismas, sea de calidad; un conocimiento que debe destacarse por ser integral en cuanto a la formación del ser humano.

Para poder alcanzar esta calidad, en las instituciones educativas se ha venido trabajando la investigación, mediante los semilleros de investigación como llaves que abren las puertas al conocimiento racional y crítico, esta, permite trabajar de forma mancomunada, la ciencia, la técnica, y la tecnología. Permitiendo así un desarrollo y apropiación del conocimiento, a la vez, esto permite el aumento de una conciencia crítica y el fomento de la investigación y experimentación científica, logrando hacer ciencia y crear tecnología.

Según el profesor Ulises Hernández Pino (2001), para la conformación y consolidación de Semilleros de Investigación no existen fórmulas, ni recetas establecidas porque son múltiples los factores que pueden influir, verbigracia condiciones políticas y sociales de la institución; relación de los diferentes estamentos dentro de ella, influencia de corrientes de pensamiento internas o externas, sintonía entre intereses personales y las expectativas que generan los semilleros; origen de la idea; (...) El proceso de conformación del Semillero de Investigación surge entonces en el aula viva, allí donde el maestro es un motivador natural para su consolidación. Es él quien con su pedagogía estimula y evidencia su importancia en la formación integral de un profesional con las competencias requeridas para competir con éxito en el mercado. Si el maestro no está sensibilizado al respecto, la posibilidad de influir sobre los estudiantes al respecto del semillero, son escasas, por no decir nulas y todo esfuerzo será en vano o aislado (...)

Además Ulises Hernández Pino (2001), también menciona que para la conformación de un Semillero es importante tener en cuenta dos elementos como son el de tener conciencia clara de cuál es su propósito y qué se aspira con él, sin perder nunca de vista que el semillero es un espacio de formación temprana en Investigación, siendo estos los factores de motivación que aseguran la consolidación de los mismos, y que a la vez cualifican y engrandecen el ejercicio de la docencia y le dan vida a un aula, fortaleciendo las competencias básicas de sus integrantes.

Liz Ledier Aldana Granados, en su artículo: CREANDO SEMILLEROS DE INVESTIGACIÓN EN LA ESCUELA, nos muestra la importancia que tiene la fomentación de semilleros desde la escuela.

Destacando que el propósito de la pedagogía es producir teorías, metodologías, estrategias que al ser aplicadas, den respuesta a las exigencias sociales, por tanto, en este caso se trata de presentar estrategias que posibiliten potencializar las capacidades de los estudiantes en ambientes pacíficos de aprendizaje para investigar y producir conocimiento científico.

Según la especialista: Liliana Isabel Torres López, en su proyecto de investigación: **“la lúdica como factor de motivación y desarrollo humano para asegurar la permanencia de los estudiantes en los semilleros de investigación de la Escuela Normal Superior De Ocaña”**, nos muestra lo importante que es la lúdica dentro de un semillero investigativo.(2016)

“Se eligió el componente lúdico, como el medio más eficaz para llevar a cabo esta investigación, considerando que a través del juego se activan un mayor número de estrategias, por ser un elemento motivador de gran atracción para los estudiantes de todas las edades. La diversión genera una mayor disposición para el trabajo, capta el interés y la atención hacia el objeto de investigación, en este caso. Además, como se ha visto, los juegos son fácilmente adaptables en la mayoría de los casos y esto los convierte en una herramienta útil, para el docente coinvestigador, quien ha de realizar los cambios necesarios para asegurar la eficacia de la actividad y por ende la permanencia de los estudiantes, dentro de los grupos de Semilleros de investigación.

Teniendo en cuenta la definición que tiene la lúdica como un elemento motivador, socializador y un factor que incide en el desarrollo humano, se planteó dentro del marco de esta investigación, confirmar que está es una estrategia pedagógica indispensable, que debe ser implementada de manera reglamentaria e ineludible en el proceso que desarrollan los grupos

Semilleros de Investigación dentro de las instituciones educativas, especialmente para el trabajo con los niños y jóvenes por las características de sus edades.

Los instrumentos aplicados, como la entrevista a la docente coinvestigadora, las encuestas a los estudiantes integrantes del semillero y la observación directa realizada en tres de las sesiones de grupo, permitieron determinar que la lúdica y el juego, por ser de carácter social y cultural, son un excelente componente que favorece la dinámica de la investigación. La actividad lúdica y/o el juego, como estrategia pedagógica en los Semilleros de Investigación, proporcionan beneficios de distensión y relajación, ante las situaciones que se desaten en la cotidianidad del contexto escolar, familiar y social del estudiante, ayudando a mantener y mejorar las relaciones interpersonales y a conocer e interpretar su propio mundo y el mundo que le rodea, con el fin de que se adapte a él o lo transforme según sus necesidades e inquietudes, que bien direccionadas pueden ser un objeto de indagación y por ende de resignificación.

En otras palabras, debe entenderse que la lúdica implementada en las sesiones de grupo de los Semilleros de Investigación, ayuda a crear ambientes propicios de esparcimiento, diversión, goce e inducción a la actividad o ejercicio propuesto dentro del proceso de investigación, haciendo de esta una tarea agradable, productiva y exitosa, que motive a los estudiantes a permanecer en el grupo y así mismo a consolidarlo.

El proyecto mencionado anteriormente es nuestro antecedente local, este fue el punto de partida para la búsqueda de esas estrategias lúdicas que nos permitirían el desarrollo

investigativo en cada uno de los encuentros de los semilleros de investigación, generando un ambiente agradable y un excelente trabajo por parte de los niños y una satisfacción al aplicar cada estrategia, escuchando comentarios positivos de parte de cada uno de los integrantes del semillero de investigación.

No se encontraron más antecedentes.

2.2 Marco teórico

Hoy en día, la investigación, es sinónimo de calidad, de superación, de desarrollo; es por esto que se están implementando en las instituciones educativas, los semilleros de investigación, como estrategia para la misma. Estos son espacios organizados y estructurados donde la actividad principal es la investigación, ya que enriquece los saberes y fortalece el conocimiento.

Además de esto se estructuran habilidades, destrezas y competencias que le permiten a la niño desarrollarse a plenitud en un entorno investigativo. Adquiriendo de esta forma competencias básicas, las cuales le permiten manifestarse o desarrollarse como líder, emprendiendo así significativas acciones que van orientadas hacia la búsqueda de conocimiento, mediante el análisis crítico de diferentes problemáticas y realidades sociales, la reflexión, la interacción y transferencia de conocimientos, la utilización del método científico y una búsqueda ardua de información verídica. Estos son algunos de los aspectos y/o habilidades que el estudiante desarrolla al momento de desenvolverse en los semilleros de investigación.

En la actualidad, la investigación y la innovación se han reconocido a nivel mundial como los motores principales del desarrollo económico, social y tecnológico. Por lo mencionado anteriormente es fundamental que desde las primeras etapas del aprendizaje se inculque en los jóvenes la necesidad de investigar, no solo dentro del entorno académico, sino también desde sus propias vivencias.

La investigación es y debe ser considerada como una actividad típica de todo ser humano, estas actividades nos permitan obtener una gran variedad de conocimientos nuevos, los cuales despiertan la curiosidad y la capacidad de asombro que son fundamentales en todo perfil investigativo. La presencia de las diversas actividades y métodos investigativos son fundamentales en la vida de todo hombre, lo cual nos asegura que el conocimiento es un caudal de información infinito, así como también lo es el aprendizaje.

El pensar científicamente, es tener claro que la estabilización de la cultura investigativa, es un principio fundamental de la innovación tecnológica, este pensamiento nos permite tener claridad y ser conscientes de que el desarrollo investigativo en ciencia y tecnología, es lo que permitirá que el país logre posesionarse competentemente a la par de muchos países que hoy se encuentran categorizados de primer orden. No obstante, el modelo educativo que se implementa en las instituciones que imparten educación, se caracteriza desafortunadamente por una baja preparación a nivel científico, pues simplemente este va encaminado a la preparación de ciudadanos competentes en los sectores laborales, más bien, que en tratar de desarrollar

habilidades de pensamiento académico, las cuales faciliten una cultura científica, enmarcando la importancia de una producción eficiente de bienes tecnológicos y conocimientos de calidad.

Todo esto ha traído como resultado un avance muy pobre en lo que tiene que ver con la investigación, la ciencia y la tecnología. Por eso, es que se asegura con vehemencia, que las instituciones educativas tienen el papel primordial o fundamental en la creación de una cultura científica e investigativa, de cada uno de sus estudiantes, ya que estas deben estar encaminadas a la creación y generación de estrategias concretas, con el fin de que estas permitan potenciar y fortalecer competencias, partiendo del contexto particular e individual de cada estudiante, como eje fundamental en la comprensión, la observación, y por ende la investigación.

Con esto lo que busca es conocer a fondo como es que se debe focalizar el desarrollo investigativo y científico, dentro de las diversas esferas de la sociedad que se encuentran en un bajo promedio en lo que tiene que ver con las actividades investigativas, las cuales son fuentes propicias para desarrollar, innovar y producir un sin fin de conocimientos.

Cabe mencionar, que lo que se busca es la generación de nuevos saberes y nuevas tecnologías, que vayan a la par con las necesidades que esta sociedad exige, enfatizándolas en la resolución de las diversas problemáticas de la humanidad, y así mismo, generando espacios competitivos en los aspectos económicos, sociales, culturales, políticos, científicos, tecnológicos, investigativos, entre otros.

Para lograr establecer he inculcar en el niño el verdadero espíritu investigativo, es necesario un cambio en el paradigma pedagógico, dentro del aula de clases, partiendo siempre desde la educación inicial, donde los docentes deben tener presente que la educación es un bien social, cuyo interés primordial es que el niño pueda entender y comprender que él debe enfrentarse a una sociedad, aportando de manera significativa al desarrollo de esta.

Si analizamos a fondos las actividades de las instituciones educativas, logramos detectar el detrimento del desarrollo del pensamiento científico, que se basan simplemente en la repetición de los procesos operativos, los cuales han sido establecidos y estandarizados por las diferentes autoridades que rigen o imponen el contenido temático de la educación. Sin embargo, en muchas instituciones educativas se han implementado una serie de estrategias muy eficientes para fomentar el espíritu investigativo, como lo son los semilleros de investigación, este es el caso de la institución educativa Escuela Normal Superior de Ocaña, siendo este el caso, donde se ha tomado muy en serio la importancia de promover y fomentar el espíritu investigativo en cada uno de sus estudiantes y en los diferentes niveles de formación que ofrece la misma (básica primaria, secundaria y formación complementaria).

Un semillero de investigación, está conformado por un conjunto de estudiantes que, orientados por un docente asesor, se inician en la actividad investigativa de orden formativa, superando las fronteras del proceso académico formal, cuyo objetivo principal es la formación de las diversas capacidades críticas, la creatividad y la argumentación con bases sólidas de cada una de los estudiantes. Esto ha sido un reto, ya que es muy difícil establecer la adecuación de

diferentes estrategias pedagógicas que busquen la construcción de conocimiento científico. Por lo tanto, se debe reflexionar sobre la práctica pedagógica, donde se analicen a fondo las relaciones que se establecen dentro del aula de clases, partiendo de las interacciones entre estudiante y maestro y como estas afectan positivamente o negativamente los procesos de enseñanza-aprendizaje, donde se prepara al estudiante en la toma de decisiones caracterizadas por un actuar crítico, no solo en su vida cotidiana, sino también en la búsqueda oportuna, eficiente y eficaz de soluciones a las diversas problemáticas, que desafortunadamente enfrenta la humanidad actual.

Sin embargo, no podemos ser ajenos al avance que ha tenido el sector educativo en la investigación. Si bien es cierto que el paso es lento, lo que se debe destacar es la toma de consciencia por parte de las instituciones que imparten educación, logrando así, que en estas se realice una serie de cuestionamientos y una autoevaluación, que busquen resolver las diferentes implicaciones pedagógicas relacionadas al ¿que enseñar?, ¿cómo enseñar?, ¿cuáles competencias se deben desarrollar?, ¿cuál es la visión que se tiene con respecto a la investigación? Y si ¿es posible investigar dentro del aula de clases?; estas y otras pregunta más, han ayudado a reconocer la gran importancia de la investigación en la construcción del conocimiento científico, dentro de la dinámica que se desarrolla en los diferentes contextos educativos. Los cuestionamientos expuestos anteriormente han despertado otro gran interrogante, como lo es: ¿Qué estrategias pueden implementar las instituciones educativas, que despierten el interés de cada estudiante con los diferentes aspectos que se encuentran relacionados con la investigación?

Partiendo del concepto expuesto de lo que es un semillero, se concluye que un lugar propicio para la conformación de estos es el aula de clases, ya que en estas se establece una interacción constante entre el docente y el estudiante, permitiendo que el docente además de cumplir con su rol de guía, y orientador, debe ser un factor motivacional que construya habilidades, destrezas y competencias fundamentales para el desarrollo de la cultura investigativa.

En una indagación más profunda del origen de los semilleros de investigación, nos encontramos con un aporte que realiza el profesor: Ulises Hernández Pino, (Monografía). (2011, Marzo 28). Consultado el quien dice: “En Colombia, diversas iniciativas académicas y gubernamentales vienen insistiendo en la necesidad de fortalecer la producción científica y tecnológica del país en busca de condiciones que aseguren la consolidación de una sociedad, que basada en el conocimiento, enfrente con mayor decisión el desarrollo social y económico de nuestro país. Sin embargo, muchas de estas iniciativas se enfrentan a grandes dificultades: de un lado existe, en algunos ámbitos académicos, una cultura de la investigación elitista, excluyente y burocrática que dificulta la democratización del conocimiento y de las practicas investigativas, y el acceso a recursos para la investigación; de otro lado, los espacios formalmente establecidos para la formación en investigación, como es el caso de las maestrías, deben enfrentarse a restricciones de tiempo y recursos que limitan significativamente el desarrollo de este propósito. En estas condiciones, surge el movimiento de Semilleros de Investigación en Colombia, con el propósito de propiciar espacios de formación en investigación dentro de una nueva concepción de comunidad y cultura académica, especialmente en pregrado y colegios en donde existen mejores condiciones de tiempo y disposición para la investigación. Este artículo pretende

mostrar una forma de concebir los Semilleros de Investigación, dentro de éste movimiento, en la cual sea posible materializar de forma integral los conceptos de flexibilidad curricular, procesos educativos centrados en el aprendizaje y construcción social del conocimiento científico, desde la expectativa de dinamizar un semillero de investigación en el área de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones”.

Según este planteamiento, la investigación en nuestro país se encuentra muy limitado por aspectos no solo económicos, sino también sociales y culturales; ya que hay una resistencia en las cosas que impone o radica el gobierno, esto a nivel cultural, pues se sabe que no solo basta con las iniciativas, sino que también se requiere de cambios dinamizadores, comprometidos, conscientes y competentes en diversos ámbitos. Para poder alcanzar esto se requiere de procesos de formación, estos no se logran con las imposiciones de algunas políticas, ni con algunas capacitaciones, esto se logra con un compromiso serio y responsable, es por esto que surgen los semilleros de investigación. En estos predomina una autonomía y distancia frente a la cultura y dinámica que habitualmente caracteriza a las sociedades en general.

Estos grupos son auto-gestionados, aunque en su mayor parte son autónomos, donde no se necesitan un sinnúmero de requisitos para pertenecer a estos, solo se requiere una pregunta y la motivación de indagar en ella con rigor científico. Por lo cual lo que se busca en los semilleros de investigación es la identificación de tres frentes de trabajo: la fundamentación y la discusión epistemológica en investigación, el planteamiento y ejecución de propuestas de investigación y por último la obtención del trabajo como una fuente efectiva y verídica de información.

Esto nos permite una formación integral en investigación, donde los semilleros son el eslabón que le permite a cada estudiante obtener un perfil completo, con el cual podrá destacarse en la sociedad en la que tiene y debe enfrentar. Por lo tanto, podemos decir que en los semilleros de investigación se aprende a investigar investigando.

Sin embargo, el proceso de formación de investigadores, suele ser largo y en algunas ocasiones incierto, ya que no es fácil reconocer en los estudiantes las aptitudes investigativas, que son fundamentales. Por esto, es importante que se organicen estrategias que le permitan al docente, detectar fácilmente dichas aptitudes, estas estrategias deben tener doble propósito: la motivación directa y la lúdica.

Es importante partir de la lúdica, como un factor motivacional según Héctor Ángel Díaz en su libro “la función lúdica del sujeto”. Nos habla sobre la identificación de dicha palabra, donde se maneja la LUDO como toda aquella acción, que produce diversión, placer, y alegría. En general es toda aquella acción que se identifique por la recreación.

Jean Jacques Rousseau, nos da una clara definición sobre la lúdica. Él nos dice que el niño solo aprende a pensar cuando se ejercitan los sentidos, los cuales actúan como instrumentos de inteligencia, y se desarrollan cuando el niño participa activamente en un proceso que corresponda a su alegría natural. Esto nos muestra que para el niño es fundamental la lúdica, pues le permite aprender estando en su zona de confort.

También Froebel, considera y establece que la pedagogía debe reconocer al niño como una actividad creadora, y despertar por medio de estímulos, sus facultades propias para la creación productiva. En realidad, con Froebel se fortalecen los métodos lúdicos, en la educación. Este gran educador hizo del juego una arte, un admirable instrumento que facilita y promueve la educación en los niños. De hecho, la lúdica (juego y motivación), se convierten en la mejor forma de llevar el niño a la actividad, la participación, la autoexpresión y la socialización.

Froebel expone el concepto de lúdica (juego), como el “producto más puro y más espiritual del hombre en cada edad, el cual, como un signo, revela la actividad espiritual del hombre del mañana”. Estas palabras nos permiten observar con claridad la gran importancia que posee la lúdica en el desarrollo del hombre, ya que, si bien esta, interfiere en el desarrollo del niño, también es fundamental en el desenlace total del hombre del mañana, puesto que este enmarca una pauta que se establece como, una base sustentable del desarrollo integro de la persona. Es lógico pensar que la lúdica, le permite un desarrollo constante de habilidades, destrezas y capacidades, desde la niñez hasta el momento de enfrentar la realidad de la sociedad actual.

“La lúdica, crea el ambiente natural del niño, en tanto que las referencias abstractas y remotas no corresponden a sus intereses”. Jhon Dewey. Este gran pensador norteamericano nos habla de una forma más abierta sobre lo que tiene que ver con la lúdica, para él, las distintas formas de ocupación son las que brindan al niño la oportunidad de interesarse en la vida, de crear un clima en el cual el aprenda a vivir correctamente, en lugar de aprender simplemente lecciones

que guardan una abstracta y remota diferencia a patrones de vida que en su momento puede llegar a seguir.

Los pedagogos mencionados anteriormente, nos enmarcan con gran claridad la importancia que tiene la lúdica en la pedagogía y por ende, nos brinda pautas claras del porque es fundamental su aplicación, dentro de los semilleros de investigación.

Al aplicar las diferentes estrategias lúdicas, lo que se busca es que el niño se abra al mundo, donde agudice su pensamiento, su comprensión, que sea un ser creativo, que no se apegue a los límites ni posee una visión restringida del conocimiento, que mediante la aplicación de sus saberes haga una socialización constante de sus aprendizajes, que se fomente en la crítica mediante un discernimiento, que maneje una visión global sin obstáculos y un enriquecimiento y fortalecimiento del lenguaje.

Estas son algunas de las ventajas que brinda la aplicación de estrategias lúdicas en el campo de la investigación y por ende en la educación.

Todos nosotros sabemos que el maestro es quien tiene que forjarse la meta de implementar una educación lúdica dentro de su propia aula de clase, siendo esta una propuesta creativa y liberadora, ya que además de promover una mayor interacción entre el profesor y el estudiante, propicia un hacer práctico, capaz de activar, socializar eficientemente el saber. Para

todo esto es necesario que el maestro y en este caso el co-investigador se fundamenten en conocimientos esenciales de la educación lúdica, que maneje con claridad las condiciones suficientes las cuales permitan una socialización del conocimiento como tal y una predisposición para llevarlo a su desarrollo.

Dadas las circunstancias de nuestro mundo actual, en la era tecnológica en la cual vivimos, no es posible orientar al niño significativamente si no se cuenta con una adecuada preparación para ello. Por lo tanto el maestro debe contar con un conocimiento amplio de su contexto como tal, debe manejar un perfil donde se caracterice por ser integro, investigativo, flexible, abierto al cambio, que sepa vincular en sus clases el trabajo y la lúdica, donde se maneje al mismo tiempo el placer y la alegría. De esa manera el estudiante encontrara infinitos conocimientos a partir de su propia experiencia.

Lo que buscamos con la aplicación de diversas estrategias lúdicas en los semilleros de investigación, es que cada integrante de dichos semilleros tenga la libertad de buscar nuevos conocimientos, de explorar nuevos caminos, que sea seguro al momento de realizar sus prácticas y que mediante juegos pedagógicos se fortalezca la construcción de nuevos saberes.

Los semilleros son la respuesta a la necesidad de formar en competencias científicas, donde se lleva a cabo un proceso de sensibilización, motivación y formación permanente en la conceptualización y la metodología de la investigación, buscando promover la formación de una cultura investigativa que motive a los estudiantes a demostrar el gusto y la creatividad hacia el

trabajo científico, abrir espacios de reflexión e intercambio de ideas con el fin de ir conformando nuevos grupos de investigación, donde se impulsa el trabajo en equipo con la finalidad de buscar el beneficio colectivo y por ultimo brindar a los estudiantes lineamientos y criterios básicos para el desarrollo de procesos investigativos.

Una herramienta para incentivar el pensamiento crítico son los semilleros de investigación, ya que estos permiten expresarse con libertad y exponer sin restricción alguna a sus conceptos ideales, hipótesis y pruebas que se creen y han sido demostradas.

Por esto los semilleros son considerados como una herramienta eficaz y efectiva de transformación de la sociedad, pues estos forman profesionales e investigadores sobre una base científica, ética y humanista. Que fomentan el desarrollo de proyectos con diversas tecnologías, desarrollando un espíritu investigativo el cual encierra un incentivo hacia la creatividad y la transformación, logando desarrollar sus potencialidades.

2.3 Marco legal

Ley 115 de febrero 8 de 1994

Por la cual se expide la ley general de educación.

Titulo I. Disposiciones Preliminares

Artículo 1o. Objeto de la ley. La educación es un proceso de formación permanente, personal, cultural y social que se fundamenta en una concepción integral de la persona humana, de su dignidad, de sus derechos y de sus deberes.

La presente Ley señala las normas generales para regular el Servicio Público de la Educación que cumple una función social acorde con las necesidades e intereses de las personas, de la familia y de la sociedad. Se fundamenta en los principios de la

Constitución Política sobre el derecho a la educación que tiene toda persona, en las libertades de enseñanza, aprendizaje, investigación y cátedra y en su carácter de servicio público.

Artículo 5o. Fines de la educación. De conformidad con el artículo 67 de la Constitución Política, la educación se desarrollará atendiendo a los siguientes fines:

#5. La adquisición y generación de los conocimientos científicos y técnicos más avanzados, humanísticos, históricos, sociales, geográficos y estéticos, mediante la apropiación de hábitos intelectuales adecuados para el desarrollo del saber.

#7. El acceso al conocimiento, la ciencia, la técnica y demás bienes y valores de la cultura, el fomento de la investigación y el estímulo a la creación artística en sus diferentes manifestaciones.

#9. El desarrollo de la capacidad crítica, reflexiva y analítica que fortalezca el avance científico y tecnológico nacional, orientado con prioridad al mejoramiento cultural y de la

calidad de la vida de la población, a la participación en la búsqueda de alternativas de solución a los problemas y al progreso social y económico del país.

#13. La promoción en la persona y en la sociedad de la capacidad para crear, investigar, adoptar la tecnología que se requiere en los procesos de desarrollo del país y le permita al educando ingresar al sector productivo.

Artículo 20. Objetivos generales de la educación básica. Son objetivos generales de la educación básica:

E) Fomentar el interés y el desarrollo de actitudes hacia la práctica investigativa.

Artículo 22. Objetivos específicos de la educación básica en el ciclo de secundaria. Los cuatro (4) grados subsiguientes de la educación básica que constituyen el ciclo de secundaria, tendrán como objetivos específicos los siguientes:

d) El avance en el conocimiento científico de los fenómenos físicos, químicos y biológicos, mediante la comprensión de las leyes, el planteamiento de problemas y la observación experimental;

Sección Cuarta: Educación media

Artículo 30. Objetivos específicos de la educación media académica. Son objetivos específicos de la educación media académica:

c) La incorporación de la investigación al proceso cognoscitivo, tanto de laboratorio como de la realidad nacional, en sus aspectos natural, económico, político y social;

Capítulo 2° Formación de educadores

Artículo 109. Finalidades de la formación de educadores. La formación de educadores tendrá como fines generales: a) Formar un educador de la más alta calidad científica y ética;

c) Fortalecer la investigación en el campo pedagógico y en el saber específico.

Ley 1286 de Enero 23 de 2009

"Por la cual se modifica la Ley 29 de 1990, se transforma a Colciencias en Departamento Administrativo, se fortalece el Sistema Nacional de Ciencia, Tecnología e Innovación en Colombia y se dictan otras disposiciones."

Artículo 2°. Objetivos específicos. Por medio de la presente Ley se desarrollan los derechos de los ciudadanos y los deberes del Estado en materia del desarrollo del conocimiento científico, del desarrollo tecnológico y de la innovación, se consolidan los avances hechos por la Ley 29 de 1990, mediante los siguientes objetivos específicos:

#1. Fortalecer una cultura basada en la generación, apropiación y la divulgación del conocimiento y la investigación científica, el desarrollo tecnológico, la innovación y el aprendizaje permanentes.

Artículo 30. Bases para la consolidación de una política de estado en ciencia, tecnología e innovación. Además de las acciones previstas en el artículo 20 de la Ley 29 de 1990 y la ley 115 de 1994, las políticas públicas en materia de estímulo y fomento de la ciencia, la tecnología y la innovación, estarán orientadas por los siguientes propósitos:

#6. Promover la calidad de la educación formal y no formal, particularmente en la educación media, técnica y superior para estimular la participación y desarrollo de las nuevas generaciones de investigadores, emprendedores, desarrolladores tecnológicos e innovadores.

Artículo. 6°. Objetivos generales. Serán objetivos generales del Departamento. Administrativa de Ciencia, Tecnología e Innovación -Colciencias-: 1. Crear una cultura basada en la generación, la apropiación y la divulgación del conocimiento, y la investigación científica, la innovación y el aprendizaje permanentes.

#5. Propiciar el fortalecimiento de la capacidad científica, tecnológica, de innovación, de competitividad y de emprendimiento, y la formación de investigadores en Colombia.

#6. Promover el desarrollo y la vinculación de la ciencia con sus componentes básicas y aplicadas al desarrollo tecnológico innovador, asociadas a la actualización y mejoramiento de la calidad de la educación formal y no formal.

2.4 Marco conceptual

Semilleros de investigación: Los semilleros de investigación son una estrategia que surgió como respuesta a la necesidad de brindar espacios académicos donde se debe fortalecer las actividades propias de una formación investigativa y metodológica.

Es por eso que se necesita un común acuerdo entre estudiantes y docentes donde todos unan sus esfuerzos, para vivir acorde con los procesos investigativos, de esta forma lo que se busca, es una complementación a su formación integral partiendo desde dichos semilleros.

Los semilleros de investigación ocupan el primer puesto en cuanto a la formación y fomento de la comunidad de grandes investigadores, ya que estos son considerados como pilar clave en la producción y distribución de nuevos saberes y métodos de investigación, procedimientos y desarrollo.

También se pueden considerar como un espacio de interacción de estudiantes y docentes, que tiene como fin la conformación de grupos de trabajo, los cuales buscan la obtención y el desarrollo de competencias y aptitudes investigativas, Donde se desarrolla un pensamiento crítico y una capacidad de asombro constante enmarcado en una visión globalizada del entorno que lo rodea.

Lúdica. Lúdica proviene del latín ludus, según el diccionario de la Real Academia de la Lengua Española: Lúdica/co dicese de lo perteneciente o relativo al juego admitiendo para el juego 13 acepciones entre las que se destaca: Ejercicio recreativo sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde, acción y efecto de jugar. El diccionario de psicología de Merani, (1989) indica: Lúdica es una conducta de juego, activada permanentemente, que adquiere la forma de una oposición y el valor de un rechazo. El juego es lúdico, pero no todo lo lúdico es juego.

La lúdica se entiende como una dimensión del desarrollo de los individuos, siendo parte constitutiva del ser humano. El concepto de lúdica es tan amplio como complejo, pues se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, de sentir, expresarse y producir en los seres humanos una serie de emociones orientadas hacia el 38 entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que nos llevan a gozar, reír, gritar e inclusive llorar en una verdadera fuente generadora de emociones.

La Lúdica fomenta el desarrollo psico-social, la conformación de la personalidad, evidencia valores, puede orientarse a la adquisición de saberes, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento. (Semillero de Investigación de Estudio del Futuro en el Mundo Amazónico. Universidad De La Amazonia).

Investigación. De acuerdo a las definiciones que presenta la Real Academia Española (RAE) sobre la palabra investigar (vocablo que tiene su origen en el latín investigare), este verbo se refiere al acto de llevar a cabo estrategias para descubrir algo. También permite hacer mención

al conjunto de actividades de índole intelectual y experimental de carácter sistemático, con la intención de incrementar los conocimientos sobre un determinado asunto.

Desde el punto de vista de su etimología, investigar proviene del latín in (en) y vestigare (hallar, inquirir, indagar, seguir vestigios) lo que conduce al concepto más elemental de <de descubrir o averiguar alguna cosa, seguir la huella de algo explorar>.

Es bueno recalcar que el ser humano desde pequeño tiene una tendencia natural a buscar el sentido de las cosas, donde a medida que crece no pierde el asombro ante lo que descubre y conoce, hasta lo que capaz de crear e inventar con características de eficacia superior. La investigación también puede considerarse una actividad lúdica, si así se desea y si se desarrolla de una manera creativa y divertida.

Motivación. Se trata de un proceso unitario y multidimensional que implica necesidades, deseos, tensiones, incomodidades, expectativas(...), El vocablo se deriva de la palabra latina moveré: mover, remover, agitar, ponerse en movimiento, arrancar, desplazar, alejarse, partir, echar, apartar, empujar, determinar, provocar, promover, influenciar, causar. Vulgarmente puede indicarse que tiene que ver con "las ganas de hacer algo".

La motivación es el impulso-esfuerzo para satisfacer un deseo o meta. En otras palabras, motivación implica impulso hacia un resultado. Ésta es el proceso que impulsa a una persona a

actuar de una manera determinada. Ese impulso a actuar puede provenir del ambiente (estimulo externo) o puede ser generado por procesos internos del individuo. En este aspecto, la motivación se asocia con el sistema cognitivo del individuo. El sistema cognitivo implica valores personales, que están determinados por el ambiente social, la estructura fisiológica, las necesidades y experiencias de cada persona.

La teoría de los tres factores de McClellan (1978), centra la atención en tres tipos de motivación: el logro que trata del impulso de obtener éxito y destacar. La motivación surge de establecer objetivos importantes, apuntando a la excelencia; el poder que trata del impulso de generar influencia y conseguir reconocimiento de importancia, deseando el prestigio y el estatus; y la afiliación que trata del impulso de mantener relaciones personales satisfactorias, amistosas y cercanas, sintiéndose parte de un grupo, buscando la popularidad, el contacto con los demás y ser útil a otras personas.

Otros Autores definen que la motivación puede ser positiva y negativa. Se dice que la motivación es positiva, cuando hay un deseo constante de superación y negativa, cuando es la obligación la que hace cumplir a la persona.

La motivación puede ser intrínseca y extrínseca. Es intrínseca, cuando la persona muestra placer y satisfacción al hacer algo, fijando un interés y curiosidad especial por aprender, entender y explorar algo nuevo demostrando siempre superación y personalidad en la consecución de sus fines, sus aspiraciones y sus metas.

La motivación hacia la realización, se enfoca más sobre el proceso de logros que sobre resultados, definiendo el hecho de enrolarse en una actividad, por el placer y la satisfacción experimentada cuando se intenta realizar o crear algo; y la motivación hacia experiencias estimulantes es cuando se realiza una acción a fin de experimentar sensaciones (ej. placer sensorial, experiencias estéticas, diversión y excitación).

La motivación es extrínseca cuando se hace algo no por gusto, sino por las ventajas que ésta ofrece. Contraria a la motivación intrínseca, la motivación extrínseca pertenece a una amplia variedad de conductas las cuales son medios para llegar a un fin, y no el fin en sí mismas.

Estrategias. Entendemos por estrategias pedagógicas aquellas acciones que realiza el maestro, con el propósito de facilitar la formación y el aprendizaje de las disciplinas en los estudiantes.

Para que no se reduzcan a simples técnicas y recetas, deben apoyarse en una rica formación teórica de los maestros, pues en la teoría habita la creatividad requerida para acompañar la complejidad del proceso de enseñanza - aprendizaje.

Destrezas. La palabra destreza es algo que puedes hacer se construye por substantivar del adjetivo diestro. Una persona diestra en el sentido estricto de la palabra, es una persona cuyo dominio reside en el uso de la mano y técnicas en el proceso de investigar. Derecha. Diestro,

tiene también la acepción de referirse a toda persona que manipula objetos con gran habilidad. Etimológicamente, la palabra diestro proviene del latín dextra, que significa derecha.

Existen diferentes tipos de habilidades o destrezas que posee un individuo, como lo es la destreza mental, definida como la habilidad o agilidad de un individuo para desarrollar el intelecto, a través de la práctica y el estudio.

La destreza auditiva, se define como el desarrollo de la capacidad auditiva. Se hace indispensable determinar algunas normas fundamentales para estimularla, como lo es el aprender a escuchar, el no interrumpir y suspender cualquier juicio de valor, entre otras, que en últimas termina favoreciendo la oratoria del individuo.

La destreza corporal o motriz hace parte de la aptitud del individuo, frente a una actividad y el logro de varias tareas al mismo tiempo.

Las destrezas, también se consideran motores indispensables, que facilitan la realización de las acciones básicas en la tarea de investigar, como los son las mentales a la hora de consultar, analizar e interpretar algunos datos propios de la temática de investigación.

Habilidades. El concepto de habilidad proviene del término latino *habilitas* y hace referencia a la maña, el talento, la pericia o la aptitud para desarrollar alguna tarea. La persona hábil, por lo tanto, logra realizar algo con éxito gracias a su destreza.

En otras palabras, la habilidad es un cierto nivel de competencia de un sujeto para cumplir con una meta específica. Entre las habilidades podemos encontrar la 42 habilidad matemática, definida como la capacidad para utilizar cifras y operaciones aritméticas efectivamente.

Otro tipo de habilidad son las sociales, definidas como la capacidad de una persona para mantener relaciones de tipo interpersonal, es decir, es la capacidad para comunicarse, ser empático o para negociar.

Las habilidades cognitivas, se refieren a la capacidad de solucionar problemas, de tomar decisiones y de comprender las consecuencias que traen determinadas acciones.

Las habilidades comunicativas, determinan la capacidad para analizar la influencia que tienen otras personas, los medios de comunicación y/o los valores o las normas establecidas en la sociedad.

En 1993 la División de Salud Mental de la Organización Mundial de la Salud (OMS) emitió la Iniciativa Internacional para la Educación en Habilidades para la Vida en las Escuelas, constituidas como destrezas psicosociales:

1. Autoconocimiento
2. Empatía
3. Comunicación asertiva
4. Relaciones interpersonales
5. Toma de decisiones
6. Solución de problemas y conflictos
7. Pensamiento creativo
8. Pensamiento crítico
9. Manejo de emociones y sentimiento
10. Manejo de tensiones y estrés

Las diez habilidades descritas anteriormente son aquellas que los estudiantes investigadores deben desarrollar, y que por ende el docente debe propender por estimular y formar en los niños y/o jóvenes, implementando algunas estrategias pedagógicas de tipo lúdico que permitan y brinden espacios de interacción, formación humana y dominio de saberes.

2.5 Marco contextual

El proyecto de investigación “estrategias lúdicas motivadoras para los semilleros de investigación”, se desarrolló en la “Institución Educativa Escuela Normal Superior” Sede principal, la cual se encuentra ubicada en Acolsure, vía a la Universidad Francisco de Paula Santander Ocaña (UFPAO), donde funciona la secundaria y algunos grupos del Programa de Formación Complementaria.

La Escuela Normal Superior de Ocaña, es un ente de carácter público, creada por Resolución 3271 de Noviembre 27 de 1952, con autonomía administrativa, financiera y patrimonio propio e independiente. Es una institución de carácter pedagógico y oficial, dedicada a la formación de maestros y maestras como personas integrales, autónomas y libres para desempeñarse en preescolar y básica primaria.

Su horizonte institucional, se encuentra centrado en una pedagogía fundamentalmente dirigida a la transformación significativa de las prácticas educativas; fomentando y desarrollando la competencia investigativa en educación y pedagogía, a través de los saberes disciplinarios, la diversidad, la ética, el respeto a la diferencia y la atención a educandos con y sin necesidades educativas especiales; comprometidos con su quehacer, el saber ser de lo bello, lo emocional, lo sentimental y el reflejo en lo imaginario y lo fantástico que resulta del diario vivir de la docencia.

Los grados de Básica Secundaria y Media Vocacional se labora en jornada completa; el Programa de Formación Complementaria, en jornadas distribuidas en la mañana y la tarde.

La Institución Educativa cuenta con una infraestructura amplia, cómoda y con buena iluminación y ventilación, que brinda un ambiente agradable a los estudiantes, favoreciendo notablemente el buen desenvolvimiento de estos en las diferentes actividades escolares y extra-curriculares.

Capítulo 3. Diseño Metodológico

3.1 Enfoque de investigación

La investigación próxima a desarrollar será de carácter cualitativo, donde se pretende identificar, describir y destacar diversos factores que inciden en la motivación, permanencia y desarrollo humano de los estudiantes, que conforman y permanecen en los Semilleros de Investigación, de la Escuela Normal Superior de Ocaña.

3.2 Tipo de investigación

Dicha investigación se pretende desarrollar con una metodología de acción-participativa, buscado la interacción del conocer y el actuar, pues lo que se busca es que cada miembro de los semilleros mediante su participación activa dentro de los mismos contribuya mediante la práctica al mejoramiento en continuidad de las prácticas investigativas de los semilleros de investigación. Se busca también la aplicación e implementación de instrumentos de recolección de datos tales como: la encuesta y la entrevista.

Ya que estos nos brindan la posibilidad de conocer algunos datos, estados y descripciones que son necesarias a la hora de reconocer las características destacadas del grupo que se piensa manejar. Con estos instrumentos buscamos lo que buscamos analizar el impacto que genera la aplicación de diversas estrategias lúdicas, dentro del continuo desarrollo de las diversas actividades investigativas dentro de los semilleros de investigación.

3.3 Unidad poblacional

Para el desarrollo del proyecto se contó con una población de 43 estudiantes, pertenecientes al grupo Semillero de Investigación “READNOR” 13 estudiantes de 9° y 10°, “GENIOS EN PROCESO” 9 estudiantes de 6°, 7° de la básica secundaria; y “GRANDES INVESTIGADORES” 15 estudiantes de 5° de la básica primaria de la Escuela Normal Superior de Ocaña.

3.4 Muestra

Para el desarrollo del proyecto se contó con una población de 9 estudiantes, pertenecientes al grupo Semillero de Investigación “GENIOS EN PROCESO” 6°, 7° de la básica secundaria.

3.5 Técnicas e instrumentos de recolección de información

La observación directa. Se realizó una observación estructurada y participante. Con esto lo que buscamos es analizar aspectos como el comportamiento, la motivación y algunas actitudes que los estudiantes miembros de los semilleros de investigación, pueden manifestar al implementarse diversas estrategias lúdicas dentro del desarrollo de las actividades investigativas propias de los semilleros de investigación. Para el registro de la información se diseñó como instrumento una ficha de observación.

VER ANEXO A

La entrevista. La entrevista como medio de recolección de datos dentro de una investigación, se entiende por la comunicación interpersonal que se establece entre el investigador y el sujeto de estudio, a fin de lograr obtener respuestas verbales a los interrogantes planteados sobre el problema propuesto. Este es un medio muy eficaz, ya que nos permite recibir una información completa.

A través de esta el investigador puede explicar el propósito de estudio y especificar claramente la información que necesite. En general, la entrevista consiste en la obtención de información oral de parte de una persona, lograda por el entrevistador directamente. A través de la aplicación de la entrevista al docente coinvestigador se buscó la obtención de información clave que permitió la estructuración de las estrategias lúdicas que luego fueron aplicadas a los semilleros de

investigación, dicha fue útil al momento de clasificar y organizar que actividades se pueden desarrollar teniendo cada momento de la investigación.

VER ANEXO B

La encuesta. Se diseña una encuesta con preguntas de carácter descriptivo y explicativo, con el fin de obtener o recolectar datos sobre actitudes, opiniones que presentan los estudiantes miembros de los semilleros de investigación. Este instrumento es un cuestionario que consta de una serie de preguntas cerradas y abiertas dirigidas a cada uno de los niños que conforman el semilleros de investigación “Genios en proceso”.

VER ANEXO C

3.6 Análisis e interpretación de resultados.

Observación directa. Se realizó una observación estructurada y no participante, de tres de las sesiones de trabajo de los grupos semilleros de investigación, conformado por los 9 estudiantes de 6° y 7° grado, llamado “GENIOS EN PROCESO”. Sin realizar ninguna clase de intervención en las actividades y/o procesos propuestos, se lograron evidenciar aspectos importantes, en cuanto a las estrategias o prácticas pedagógicas desarrolladas por la docente asesora Liliana Isabel Torres López, determinando cuales se constituyen un factor de motivación y participación activa de los estudiantes en el grupo.

En las sesiones de trabajo, desarrolladas en las instalaciones de la Escuela Normal Superior, sede Primaria, los días viernes en horas de la tarde, con fechas el 10, 12 de abril y 19 de abril y contando con la totalidad de los integrantes del grupo del semillero, se pudieron establecer algunos criterios con respecto al desempeño de la docente asesora en las sesiones de grupo y de la actitud y disposición del grupo con relación de estas.

Entre las actividades planeadas para estas fechas y en el orden establecido, se desarrolló la formulación de la pregunta de investigación, el diseño del logo que identifica al grupo Semillero de Investigación “GENIOS EN PROCESO” y la realización del grafico de la trayectoria de indagación, que es el recorrido del proceso inicial de la investigación; sobre el proceso que se adelantó en estas sesiones de grupo, se realizó la observación directa, teniendo en cuenta nueve indicadores que fueron consignados en una ficha de observación, diseñada previamente.

Anexo A

Tabla 1 Indicadores de la ficha de observación: implementación de las actividades lúdicas.

N°	INDICADORES	SI	NO
1	¿El docente coinvestigador atrae la atención de los estudiantes, activa sus conocimientos previos y crea situaciones de motivación inicial?	X	
2	¿Se evidencia un grado de motivación y participación activa de los estudiantes durante la sesión de trabajo en grupo?	X	
3	¿El docente coinvestigador utiliza métodos y estrategias relacionadas con la temática u objetivo propuesto en la sesión de trabajo de investigación?	X	
4	¿En el método de las temáticas de investigación se utiliza como estrategia la observación e interacción con recursos como videos, fotografías, dibujos, multimedios y software, entre otros, especialmente diseñados?	X	
5	¿El docente aplica juegos y/o actividades lúdicas en función del desarrollo de la motivación durante toda la sesión del trabajo de investigación?	X	
6	¿Se evidencia en los estudiantes actitudes de motivación durante la sesión del trabajo de investigación?	X	
7	¿El docente aplica juegos y/o actividades lúdicas en función del desarrollo de capacidades?	X	
8	¿Se evidencia en los estudiantes que conforman el Semillero de Investigación el desarrollo de habilidades y destrezas a través de las actividades lúdicas implementadas por el docente?	X	
9	¿Los estudiantes participan activamente en la sesión de grupo y en el proceso de investigar?	X	
	TOTAL	9	0

Indicador N° 1.

¿El docente coinvestigador atrae la atención de los estudiantes, activa sus conocimientos previos y crea situaciones de motivación inicial?

Durante las tres sesiones de grupo observadas, se pudo evidenciar una actitud de la docente asesora de agrado a la hora de saludar al grupo, con el fin de disponerlos para el trabajo, quien desarrolló actividades lúdicas de diferente índole, según la actividad a desarrollar dentro del trabajo de investigación programado. Algunos estudiantes, se mostraron ansiosos por saber cuál sería la actividad del día, con el fin de iniciar rápidamente. En la primera sesión, se motiva la actividad por medio de una historia llamada “el cuento de las preguntas” el cual es socializado con los estudiantes; en la segunda sesión, se motiva a través de un dibujo cualquiera con el cual pudieron identificarse como personas y el cual debió ser justificado; y en la tercera sesión, se realizó el juego llamado “alcanzar la estrella”, en la que el estudiante investigador debe tomar una estrella, que contiene una pregunta incógnita relacionada con las funciones de cada una de las partes del árbol, seguidamente el grupo se divide en dos subgrupos, con el fin de determinar por competencia quien es el ganador.

Indicador N° 2.

¿Se evidencia un grado de motivación y participación activa en los estudiantes durante la sesión de trabajo en grupo?

Durante las sesiones de trabajo se observó un ambiente ameno, con disposición de trabajo, en donde los estudiantes fueron insistentes en su participación, ya que las actividades desarrolladas por la docente coinvestigadora, fueron pertinentes y complacientes, atendiendo a los intereses particulares de los mismos y constituyéndose en actividades poco cotidianas y de esparcimiento y diversión, ante lo inusual por su edad, según su testimonio.

En la primera observación se evidenció el entusiasmo e importancia que le dieron a la actividad, pues todos se encontraban atentos e interesados por aportar sus ideas en forma crítica, teniendo en cuenta el texto o historia relatada; esta socialización se convirtió en una actividad divertida y en ocasiones graciosa, por la jocosidad de algunas respuestas. En la segunda sesión observada, también logró constatarse, como a través del dibujo creativo se despierta la motivación y se estimula el trabajo; los estudiantes a través de sus creaciones, manifestaban un especial agrado diseñando y exponiendo sus dibujos. Y en la última observación de la sesión de investigación del Semillero, la motivación se reflejó en la alegría y participación de los estudiantes, con el deseo de ganar una competencia de conocimientos que ante los aciertos y desaciertos, también se prestó para regalar a los jóvenes una actividad lúdica divertida con risas, abrazos, saltos, y expresiones de felicitación y/o estímulos verbales, que llenaban de satisfacción a los integrantes de los grupos.

Indicador N° 3.

¿El docente coinvestigador utiliza métodos y estrategias relacionadas con la temática u objetivo propuesto en la sesión de trabajo de investigación?

En todas las sesiones se verificó que las actividades lúdicas desarrolladas fueron planeadas, teniendo en cuenta las temáticas a trabajar, con el fin de inducir a los estudiantes en el mismo y adecuar el ambiente de trabajo. En la primera observación se trabajó “el cuento de las preguntas”, con el fin de inducir a la actividad de formulación de la pregunta de investigación y lograr que los estudiantes consignarán sus preguntas en avioncitos de Origami, que también fueron hechos durante la sesión; en la segunda sesión observada, se desarrolló una actividad en la cual los estudiantes realizaron un dibujo cualquiera, que los identificó y el cual socializaron, con el fin de inferir en la realización del logo, que identificaría el grupo Semillero de Investigación “GENIOS EN PROCESO”; y en la tercera observación, se realizó un juego de competencia de conocimientos, llamada “alcanzar una estrella” en donde deberían responder preguntas relacionadas con las funciones de las partes del árbol, teniendo en cuenta que ese era el gráfico con el que se ha había planeado estimular y direccionar la realización de la trayectoria de indagación, donde se determinaría cuál era su proceso de investigación.

Indicador N°4.

¿En el desarrollo de las temáticas de investigación, se utiliza como estrategia la observación e interacción con recursos como videos, fotografías, dibujos, multimedia y software, entre otros, especialmente diseñados?

Las sesiones de grupo, se contó con la ayuda de medios como el internet para la consulta de algunas técnicas para realizar el logo y sus propias creaciones o dibujos, la realización de plegados para dinamizar la actividad de las preguntas y la realización de carteleras, para la

realización del gráfico de la trayectoria de indagación. Cabe mencionar, que a través del Proyecto Enjambre, se logró vincular al Semillero en una plataforma interactiva, llamada Comunidad Enjambre, que funciona como una red social dando la oportunidad a los estudiantes registrados y que conforman el grupo de interactuar e intercambiar información con otros usuarios y semilleros de investigación del departamento.

Indicador N°5.

¿El docente aplica juegos y/o actividades lúdicas en función del desarrollo de la motivación durante toda la sesión del trabajo de investigación?

Las actividades lúdicas de motivación y de desarrollo humano, se desarrollaron durante todo transcurso de las tres sesiones de trabajo, pues además de las actividades iniciales para la disposición del grupo al trabajo, desarrollaron otras estrategias lúdicas que permitieron que se desarrollara la temática de trabajo. En la sesión del 10 de abril, para el desarrollo de la actividad investigativa se elaboraron aviones de origami, en donde escribieron su pregunta de investigación y con los cuales jugaron divertidamente lanzando sus aviones al azar, al recogerlas cualquiera leía las diferentes preguntas con el fin de darlas a conocer y luego determinar cuál creían era más pertinente y de interés común; en la segunda el seguir dibujando, para el diseño de un logo según los criterios y la creatividad de cada estudiante también, se considera una actividad bastante agradable y que permite la distensión del grupo; y en la actividad del 12 de abril la realización de la cartelera, dibujando un árbol también permitió desarrollar un trabajo ameno, ya que el trabajo cooperativo en grupos de cuatro, a través del diseño del árbol de

trayectoria de indagación, permitió el despliegue de la imaginación y la motivación por exponer el mejor árbol que representaría su proceso de investigación.

Indicador N°6.

¿Se evidencia en los estudiantes actitudes de motivación durante la sesión del trabajo de investigación?

Recogiendo los datos de las fichas de observación pudo concretarse que en todas las sesiones del grupo de semilleros observadas, hubo notoriedad de ciertas actitudes de alegría, risa, goce, interés, participación activa, concentración, cooperación, y cierto grado de ansiedad por querer hacer más y por querer saber “que más hacer”, en sus términos coloquiales.

Indicador N° 7.

¿El docente aplica juegos y/o actividades lúdicas en función del desarrollo de capacidades?

Las actividades lúdicas utilizadas como estrategias de motivación, también podemos considerarlas como actividades que desarrollan ciertas habilidades y destrezas. En este caso, se desarrollan capacidades de liderazgo, comprensión, interpretación, análisis, argumentación, la criticidad, creatividad e innovación a través del dibujo, motricidad fina y el trabajo cooperativo.

Indicador N°8.

¿Se evidencia en los estudiantes que conforman el Semillero de Investigación el desarrollo de habilidades y destrezas, a través de las actividades lúdicas implementadas por el docente?

En las actividades implementadas por el docente coinvestigador en las tres sesiones de grupo observadas se constató que a medida que los estudiantes iban desarrollando las actividades planteadas, iban enriqueciendo, corrigiendo, ajustando, y fortaleciendo algunas habilidades y destrezas según sus capacidades.

El trabajo cooperativo en grupo, es uno de los motores que permite que a través de la lúdica, se perfeccione el proceso o se enriquezca. Se fortalecieron capacidades para el dibujo, para el despliegue de la creatividad, para trabajar, participar y aportar en grupo, para interpretar y analizar situaciones, para trabajar con disciplina y en algunos casos en silencio, para producir textos, para sonreír y expresar felicidad, y el liderazgo, entre otros.

Indicador N° 9.

¿Participan activamente los estudiantes en la sesión de grupo y en el proceso de investigar?

Durante todas las sesiones de trabajo de investigación, se percibió una participación activa y constante por la totalidad de los estudiantes que conforman el Semillero de Investigación “GENIOS EN PROCESO”.

Esta participación se hizo concreta, mediante acciones claras de actitudes de entusiasmo y disposición para colaborar con la organización de las actividades que la asesora presentó; con la presentación ahincada de sus aportes para el enriquecimiento del proceso; el afán por realizar las tareas propuestas con excelencia, agilidad y creatividad; y la aptitud de atención y aprendizaje reflejada en la disciplina a la hora de escuchar y de actuar en el momento y espacio indicado; pero principalmente, se evidenció la participación activa de los estudiantes en el cumplimiento de los objetivos propuestos contando con su intervención, ya que se logró formular la pregunta de investigación en forma democrática, se diseñó y se escogió el logo del Semillero de Investigación y también se realizó el árbol de indagación que definió su proceso de investigación

ANEXO B

Encuestas a estudiantes que conforman el Semillero de Investigación “GENIOS EN PROCESO”

Las encuestas fueron aplicadas al grupo de Semilleros de Investigación “GENIOS EN PROCESO” conformado por 9 estudiantes pertenecientes a la Escuela Normal Superior de Ocaña, quienes por su largo periodo de permanencia en este grupo de investigación, pueden aportar elementos significativos en la búsqueda del conocimiento planteado en este proyecto. Este proceso se realizó en las instalaciones de la Escuela Normal Superior, sede primaria en

horas de la tarde, donde se les explicó a los jóvenes la pretensión de la misma. A través de 6 preguntas, de carácter descriptivo y explicativo se pueden conocer algunos datos personales y conocer y determinar las razones por la cual continúan participando de los procesos de investigación de la institución educativa, con el fin de implementar y/o fortalecer los mismos como estrategia para consolidar los grupos semilleros de investigación.

Indicador: Actividades Lúdicas

Pregunta N°1. ¿Sientes que las estrategias utilizadas te ayudan a permanecer en un ambiente apropiado para el desarrollo de la investigación?

Tabla 2 Estrategias lúdicas para un ambiente apropiado.

RESPUESTAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	8	89%
NO	0	0%
ALGUNAS VECES	1	11%



Gráfico 1 Estrategias lúdicas para un ambiente apropiado.

Análisis e interpretación de los datos

El 89% de la población encuestada afirma que las actividades desarrolladas en los encuentros de los semilleros son las apropiadas para el desarrollo de un ambiente apropiado para la investigación. El 11% restante afirma que solo algunas veces las estrategias aplicadas desarrollan un ambiente apropiado para la investigación.

Pregunta N°2. ¿Se desarrollan juegos que están encaminados al desarrollo de la creatividad?

. Tabla 3 ¿Se desarrollan juegos que están encaminados al desarrollo de la creatividad?

RESPUESTA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	4	44%
NO	0	0%
ALGUNAS VECES	5	56%

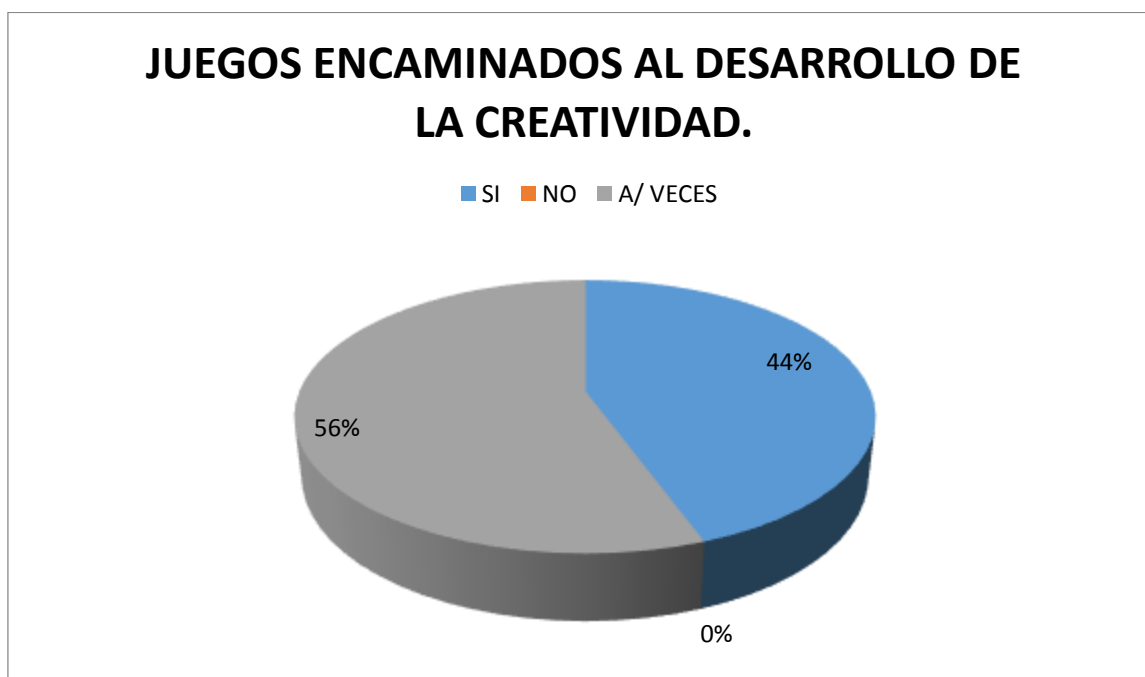


Gráfico 2 ¿Se desarrollan juegos que están encaminados al desarrollo de la creatividad?

Análisis e interpretación de los datos

El 44% de la población encuestada afirma que se aplican juegos que están encaminados al desarrollo de la creatividad y El 56% de la población afirma que solo algunas veces se aplican juegos los cuales encaminan el desarrollo de la creatividad

Indicador N°2. Ambiente de trabajo

Pregunta N°1 ¿Consideras que las clases de investigación son dinámicas?

Tabla 4 ¿Consideras que las clases de investigación son dinámicas?.

RESPUESTAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	6	67%
NO	1	11%
ALGUNAS VECES	2	22%

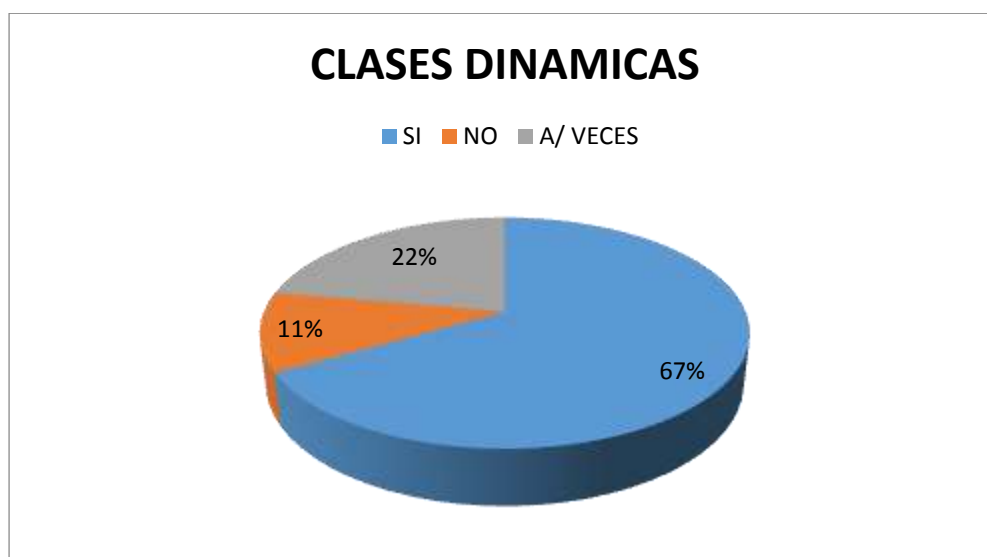


Gráfico 3 ¿Consideras que las clases de investigación son dinámicas?.

Análisis e interpretación de los datos

El 67% de la población encuestada afirma que la clases de investigación son dinámicas, el 11% coincide al afirmar que las clases no son dinámicas y el 22% restante afirma que solo algunas veces las clases de investigación son dinámicas.

Pregunta 2 ¿Son de tu agrado cada una de las actividades que se desarrollan en cada encuentro de los semilleros de investigación?

Tabla 5 ¿Son de tu agrado cada una de las actividades que se desarrollan en cada encuentro de los semilleros de investigación?

RESPUESTAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	9	100%
NO	0	0%
ALGUNAS VECES	0	0%



Gráfico 4 ¿Son de tu agrado cada una de las actividades que se desarrollan en cada encuentro de los semilleros de investigación?

Análisis e interpretación de los datos

El 100% de la población encuesta afirma que las actividades aplicadas en cada encuentro son de su agrado.

Indicador N°3. Participación

Pregunta N°1. ¿Crees que tus compañeros aportan favorablemente en el desarrollo de las actividades lúdicas?

Tabla 6 ¿Crees que tus compañeros aportan favorablemente en el desarrollo de las actividades lúdicas?

RESPUESTAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	5	55%
NO	0	0%
ALGUNAS VECES	4	45%

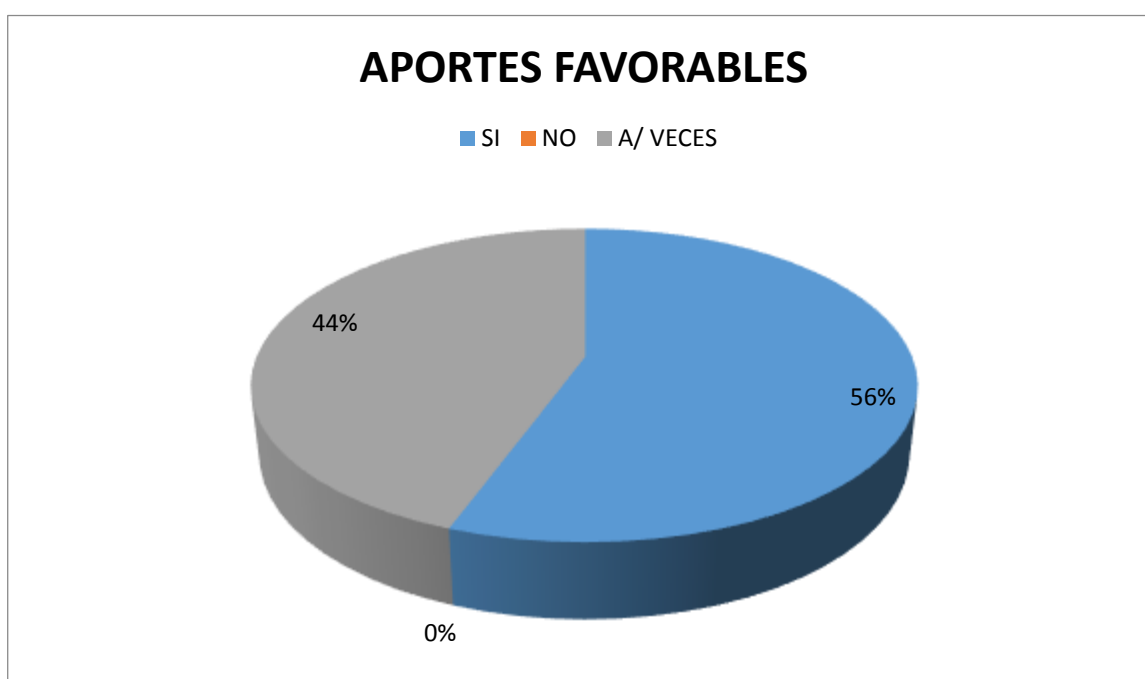


Gráfico 5 ¿Crees que tus compañeros aportan favorablemente en el desarrollo de las actividades lúdicas?

Análisis e interpretación de los datos

El 55% de la población encuesta considera que sus compañeros aportan de manera favorable en cada uno de los diversos encuentros con los semilleros de investigación, mientras que el otro 45% opina que solo en algunas ocasiones sus compañeros aportan favorablemente a los encuentros.

ANEXO C

ENTREVISTA LA DOCENTE CO-INVESTIGADORA

GRUPOS SEMILLEROS DE INVESTIGACIÓN: “READNOR”

INSTITUCION EDUCATIVA ESCUELA NORMAL SUPERIOR DE OCAÑA.

ENTREVISTADOR (as): Karen Lucia Pérez Rincón, Romelia Pérez Rincón

ENTREVISTADA: Especialista Liliana Isabel Torres López

CARGO: Docente de Apoyo pedagógico y co-investigadora de los grupos de Semilleros de Investigación de la ENSO.

Preguntas estructuradas

1. ¿Cuál fue su experiencia en la institución con respecto a la asesoría de los grupos de Semilleros de Investigación?
2. ¿Con cuáles grupos de investigación trabajó? Descríbalos.
3. ¿De qué manera logró conformar los grupos de Semilleros de Investigación de la Escuela Normal Superior de Ocaña?

4. ¿Qué o cuáles estrategias pedagógicas o actividades se desarrollaron en las sesiones de grupo?
5. ¿Cuáles cree que fueron las estrategias pedagógicas que más motivaron y favorecieron a los estudiantes investigadores en su desarrollo como personas?
6. ¿Qué se logró a través del desarrollo de dichas actividades?
7. ¿Qué conclusión puede sacar con respecto a la implementación de dichas estrategias pedagógicas lúdicas, en las sesiones de grupo y en el trabajo de investigación?

PARA: Docentes investigadoras Karen Lucia Pérez Rincón, Romelia Pérez Rincón.

DE: Docente Co-investigadora Liliana Isabel Torres López

REFERENCIA: Respuesta a entrevista Docente investigadora.

En respuesta a su cuestionario – entrevista, atentamente ofrezco mis respuestas relacionadas con la experiencia en semilleros de investigación realizada en la Normal Superior de Ocaña.

Agradezco su gentileza al retomar interesantes, significativos e innovadoras vivencias pedagógicas con mis inolvidables grupos de estudiantes investigadores, en una institución destacada que llevo siempre como referencia de importantes realizaciones educativas.

Saludos a mis queridos pupilos a quienes aportaron su alegría, entusiasmo y sabias inquietudes.

Con mis mejores deseos por tu éxito, especial saludo para ustedes y todos mis compañeros.

Ocaña 8 de abril de 2018.

Respuesta a entrevista

1. ¿Cuál fue su experiencia en la institución respecto a la asesoría de los grupos de investigación en la ENSO?

Mi experiencia, iniciada en el 2015, como consultora y acompañante eventual en los semilleros de investigación, motivados e impulsados por la docente Clara Inés León con la participación de docentes interesados en el tema investigativo como Mariela Salazar quien me adopta su grupo de investigación proveniente de la primaria, fue transformándose y ganando mi entusiasmo hasta involucrarme como docente coinvestigadora en proyectos que lograron reconocimiento. El momento clave se dio cuando encontré dentro de esta estrategia la respuesta a uno de mis proyectos de apoyo pedagógico. Buscaba un espacio para realizar actividades diferentes complementarias a la actividad escolar con niños(as) curiosos, en lo posible disciplinados y con un deseo grande de aprender; aspiraba incluirlos en trabajos que implicaban competitividad, inquietud intelectual, desde cualidades diferentes a la academia de clase con estudiantes quienes igual que ellos, estaban promovidos por la idea de hacer algo que les llevara a averiguar, a indagar, quizás a conocer de qué se trataba esa experiencia que en semilleros de investigación se proponía.

Dentro de este recorrido en semilleros, encontré que son los mismos estudiantes quienes motivan a otros a participar en el grupo investigativo, quienes desde su maravillosa experiencia convencen a sus compañeros para que se hagan partícipes de esta actividad que no solo conlleva a construir conocimiento, sino diversión en ese ejercicio de indagación.

Fue por ello, que promoví la creación de dos nuevos semilleros compuestos en ese tiempo por estudiantes de sexto grado y reconstruí otro compuesto por estudiantes de noveno y décimo grado, además de que existió en la básica primaria con los niños de 5°, el interés por participar en los semilleros de investigación dio como resultados que más de 50 jóvenes integraran los grupos investigativos de nuestra ENSO; resultaron muchos escolares deseosos de pertenecer, sin embargo, solo 19 niños podrían integrar un grupo según las disposiciones de Enjambre.

Con el transcurrir de las reuniones, la asistencia de los niños ha ido variando, pues las sesiones se desarrollan en las tardes. Algunos se aperezan, a otros sus padres no les permitían porque debían dedicarse a sus tareas, a otros sus padres no le dieron importancia.

De la experiencia aprendí:

- A los niños y a los jóvenes las actividades investigativas le promueve la motivación intrínseca
- Los grupos se retroalimentan en participantes con la evidencia y satisfacción que muestran y comentan sus compañeros o amigos participantes en el proyecto y en el semillero

- Desarrollan habilidades de lectura, escritura, expresión escrita, sociabilidad, seguridad en sí mismos
- El desarrollo de sus habilidades es un proceso que va a ritmo personal y cada quien se toma su tiempo por ello un proyecto no puede desarrollarse a la ligera
- Importante el aporte de los participantes investigadores, debe dársele mucho valor a su trabajo con la intervención de la docente coinvestigadora cuando sea preciso, utilizando estrategias que desarrollen y den seguridad
- Reflexionar el qué y para qué están en el grupo y en el proyecto. De que se trata ese camino metodológico que debe seguirse para lograr investigar un tema que parte de una pregunta que se hace frente a la realidad
- El acompañamiento de los padres de familia como fortaleza al proceso que sus hijos desarrollan
- El respeto a la diferencia de cualidades y características personales
- El docente coinvestigador debe crear espacios lúdicos que permitan la expresión, autonomía, creatividad, reflexión, cuestionamiento, diálogo, propuesta y argumentación
- El tema de investigación y su pregunta debe surgir del grupo y lograr la identificación con él por todos los participantes en el proyecto.

2. ¿Con cuales grupos de investigación trabajó? Descríbalos.

Como decía anteriormente inicie adoptando el grupo de investigación de la sede primaria llamado “Grandes investigadores”, posteriormente construí un nuevo semillero conformado por

estudiantes de 11 grado llamado “READNOR” y se reconstruyo un semillero de investigación que por retiro de la docente coinvestigadora se había disuelto.

Estos grupos en general se caracterizaban por cualidades, así como por sus capacidades, en otras palabras puede decirse que ellos son:

- Críticos y respetuosos, espontáneos y comunicativos .
- Desarrollaron habilidades de expresión verbal, presentación frente a grupos, aceptaban retos y en las actividades que debían desarrollar se apoyaban unos a otros
- Les emocionaba el tema y fueron muy cuidadosos en el manejo confidencial de la información y evidencias
- Sus padres acompañaron y atendieron las solicitudes de la institución para el logro de los objetivos propuestos, el manejo de las actividades y responsabilidades de sus hijos.
- Todos los estudiantes querían participar, se aceptaron únicamente catorce escolares
- Entusiastas, la mayoría mostraba curiosidad por saber qué era eso de investigación y semilleros, al cual pertenecían unos niños que habían ido al Brasil.
- Cariñosos y respondieron bien a las actividades lúdicas que conducían a determinar una pregunta de investigación

- Aunque el grupo fue grande por la edad de los niños, se logró realizar un proceso que culminó con una pregunta de investigación planteada desde su observación de la realidad
- Se observaron diferencias individuales notorias en cuanto a habilidades verbales y escritas
- Aunque se observó competencia de líderes, responden bien a las sugerencias y actividades de control propuestas por la coinvestigadora. Información complementaria sobre estos grupos y su conformación se encuentran en los documentos aportados a la Profesora Liliana Torres.

3. ¿De qué manera logró conformar los grupos de semilleros de investigación en la ENSO?

Inicialmente, la participación como observadora, acompañante y consultora en las actividades que para los proyectos de investigación de los semilleros realizaba la docente coordinadora Mariela Salazar, facilitó la vinculación y el conocimiento de los grupos; sus características, organización, participación en eventos institucionales, locales y regionales.

Esta vivencia me familiarizó con los grupos, igual que dio elementos de aprendizaje y de estrategias para motivar y mantener los grupos; tácticas que dentro del proceso fui adaptando a mi estilo y forma de trabajo investigativo.

Para la organización de grupos consideré importante:

- Dar a conocer a los niños o escolares que son los semilleros de investigación, divulgarlos en los grupos de grados por intermedio de los participantes o las coinvestigadoras
- Responder a los escolares preguntas ocasionales en cualquier momento o lugar (en el descanso, salida o entrada a clases, clases, o en cualquier momento de encuentro. Preguntas como por ejemplo: que es un semillero? A qué van los niños al semillero de investigación. Qué es eso de investigar?
- Siempre tener en cuenta a aquel niño, niña o estudiante que el cualquier momento te dice: Profe, quiero entrar al proyecto, a investigación o semillero (como ellos han logrado identificar esta actividad). Se debe dar la oportunidad, luego dentro de la iniciación del proceso ellos decidirán.
- Hacerles sentir que es una actividad abierta que todos pueden pertenecer, no se requieren prerequisites, sólo que le interese investigar, indagar, explorar. Luego, en el proceso con el escolar se debe llegar a acuerdos, como por ejemplo: El cumplimiento con el proyecto y con las responsabilidades escolares, la organización de su tiempo libre, demostrar a sus padres y maestros que la actividad investigativa beneficiará su desempeño escolar y personal
- Crear un ambiente agradable dentro del grupo del proyecto. Aceptación, comunicación, solidaridad, tolerancia, participación, respeto, aceptación de la diferencia, seguridad en sí mismo y fomentar el dialogo como estrategia para fortalecer el grupo

- Aplicar estrategias lúdicas como complemento a las acciones y conocimientos investigativos
- Establecer normas de grupo y desempeño de roles dentro del mismo.
- Actuar bajo el principio de “todos tenemos capacidades, exploremos cuál es nuestra mayor fortaleza y cual debemos desarrollar” dentro del trabajo de grupo
- Mantener la comunicación con los padres de familia (preferiblemente escrita sobre reuniones u otras actividades que deban realizar sus hijos), como también con los titulares de grado cuando sea preciso
- El entusiasmo de los integrantes de proyectos y del grupo, son elementos importantes para atraer compañeros y amigos al semillero. Los mismos estudiantes se convirtieron en gancho de vinculación a los grupos; en muchas oportunidades hubo que explicar a estudiantes que deberían esperar hasta otro proyecto, debido a que no se tenía cupo.

4. ¿Qué o cuáles estrategias pedagógicas o actividades se desarrollaron en las sesiones de grupo?

Los grupos y sus proyectos fueron manejados con estrategias lúdicas y teóricas. Con los niños se centraba en actividades que desarrollaran su imaginación en el momento de la sesión a través de ello se ofrecían conocimientos teóricos en forma breve y entendible. Con los jóvenes, actividades dinámicas referentes al desarrollo personal e integración del grupo; juegos relacionados con la investigación.

La teoría se manejaba a través de la consulta bibliográfica, aportes de consulta que debían traer a las sesiones y socializar. Dentro de las sesiones se daban conocimientos sobre los momentos de un proceso investigativo, su metodología, haciendo énfasis en qué instante del proceso se encontraban. Las acciones de recolección de información y datos para investigación se realizaban en forma paralela, teniendo presente el qué y para qué se exploraba y se tomaban evidencias o información.

Los estudiantes se sentían muy agradados cuando se combinaban acciones de recolección de información que luego debían socializar, con las relacionadas con la lectura y escritura, elaboración de textos.

5. ¿Cuáles cree que fueron las estrategias pedagógicas que más motivaron y favorecieron a los estudiantes investigadores en su desarrollo como personas?

La aplicación de dinámicas de desarrollo personal e integración de grupo ayudaron al conocimiento de sí mismos y de su grupo, a crear confianza; igual, el mismo proceso investigativo y el reto de enfrentarse a tareas nuevas bajo su estricta responsabilidad, emocionaba y fogueaba sus capacidades intelectuales, sus habilidades y cualidades personales. El sentirse reconocido dentro del grupo y desempeñar roles dentro del mismo (secretario, coordinador, tesorero, archivo de evidencias, etc.), les hacía sentir obligados a exigirse porque cualquiera de ellos tenía la posibilidad y la capacidad para desempeñarlo, sabían que estaban en posición igualitaria.

Su preparación frente al conocimiento del proyecto, les hacía trabajar y adquirir referencias, datos; era un desafío porque cualquiera que decidiera o si el grupo le elegía porque ya había alcanzado un buen desarrollo, debía prepararse para ser ponente en algún evento. Todos sabían que su disposición como expositores y conocedores del proyecto era un compromiso porque en cualquier momento podrían estar en la emisora de la institución o de la ciudad y aún en la T.V.

Todas estas confrontaciones personales y frente al proceso investigativo, la autocrítica y la crítica constructiva generaron avances en el desarrollo personal e intelectual. Durante el transcurso del trabajo se fueron observando los progresos en autoestima, agrado por la lectura, mejoramiento de la expresión verbal, incremento del vocabulario, dominio de grupo, reflexión sobre el tema que se trabaje, argumentación, síntesis y afianzamiento de la responsabilidad, el respeto, tolerancia, amistad, pertenencia, confidencialidad y amor a su institución y cuanto hacían por ella.

6. ¿Qué se logró a través del desarrollo de dichas actividades?

Las actividades propiciaron estrategias de desarrollo personal de carácter lúdico, a través de la investigación de sí mismo y su confrontación con el grupo, también se aprendía a investigar la realidad circundante para que por medio de la observación de hechos, llegar a formularse una pregunta que direccionara su indagación y dentro de un camino interesante y atractivo llegar a encontrar respuestas a ese cuestionamiento.

De hecho, el estudiante, el niño que ha pasado por la experiencia de un proyecto de investigación dentro de un grupo del semillero, ya no es el mismo! Se ha conectado con un descubrimiento de lo que él como persona puede llegar a lograr; como también ha aprendido que puede llegar a conocer los hechos desde un proceso de investigación que enseña a profundizar y no a mirar la apariencia.

7. Qué conclusión puede sacar con respecto a la implementación de dichas estrategias pedagógicas lúdicas en las sesiones del grupo y en el trabajo investigativo?

Considero necesarias, siempre y cuando están enfocadas al proceso investigativo. La lúdica, impone dinamismo, confrontación y aprendizaje a su vez motivan la participación y permanencia en el proyecto. Son convenientes, debido a las características de los niños y de los jóvenes, requieren de trabajo que les obligue a concentrarse, pensar a proponer y que les lleve a acciones que se deben buscar dentro del mismo proceso investigativo. Por ejemplo, con los niños dio resultado porque el proceso se realizó a través del cuento y su investigación estaba enfocada hacia lo instrumental. Sin olvidar qué es investigar y el recorrido metodológico que se lleva, el estudiante asimilará sus etapas si se le presentan las ideas dentro de una estrategia que le lleve a aplicar y a pensar cómo hacerlo. Se trata de planear muy bien el trabajo para que las acciones que surjan del grupo se orienten hacia los momentos que debe seguir una investigación.

Capítulo 4. Resultados

Partiendo de la información recolectada a través de los instrumentos de recolección de datos se pudieron establecer algunas estrategias lúdicas, remarcando así la importancia que estas tienen en la dinámica y la metodología investigativa dentro de los semilleros de investigación de la ENSO.

Importancia de la lúdica. Teniendo en cuenta la información recolectada, al ser aplicadas las estrategias lúdicas, se logra establecer que uno de los mayores factores de motivación en los estudiantes a la hora de hacer parte de los semilleros de investigación es: el goce, el placer, la diversión, por ende, el gusto, el interés y la curiosidad para investigar.

Al desarrollar estas estrategias, se pudo observar las reacciones de cada uno de los integrantes del grupo de semilleros, los cuales mostraron siempre un agrado con las actividades realizadas. Estas actividades permitieron desarrollar emociones y conceptos propios, es decir, pre saberes que ya han sido establecidos por los estudiantes, lo cual permitió que el trabajo fuera más significativo, con una recopilación de experiencias nuevas, dejando a un lado la rutina o cotidianidad que en algunas se podían establecer en el desarrollo metodológico de la investigación.

Teniendo en cuenta las actividades planeadas se desarrollaron actividades lúdicas enfocadas al contenido temático y al proceso metodológico de la investigación, con fin de imponer dinamismo, aprendizaje, y confrontación, produciendo una participación activa y motivación por lo que se estaba haciendo.

Cabe mencionar, que se pudo evidenciar a través de las observaciones el logro de los objetivos propuestos con anterioridad, adecuando y mejorando el ambiente de trabajo mediante la utilización de algunos recursos didácticos tales como: papel para plegados, carteleras, y uso de otras herramientas tecnológicas.

Los mismos estudiantes afirmaron sentirse cómodos y a gusto con las actividades desarrolladas, las cuales estaban encaminadas al favorecimiento en los diferentes procesos académicos y socio-afectivos, que se llevan a cabo en la cotidianidad de un estudiante. Opiniones como: “participamos libremente”, “no sentimos miedo al expresar lo que pensamos”, “nos divertimos mucho”, “aprendemos jugando”, “ojala que todos los encuentros fueran como estos”, entre otras; son comentarios que permiten evidenciar que el trabajo realizado fue muy productivo, llegando a la conclusión, de que las estrategias lúdicas son un factor de desarrollo humano, favoreciendo el desarrollo de habilidades, destrezas y actitudes que son fundamentales para el desenvolvimiento del estudiante en diferentes contextos, ya sean: escolar, social y/o personal. Formando seres íntegros capaces de construir sus propios conocimientos, aportando al mejoramiento y perfeccionamiento de los procesos pedagógicos institucionales, y por ende el favorecimiento de la sociedad.

Capítulo 5. Conclusiones

Durante la aplicación de la encuesta a los miembros del semillero «genios en proceso», se logra establecer que el 89% de los estudiantes encuestados, concuerdan al afirmar que solo en algunas ocasiones se desarrollan estrategias lúdicas, encaminadas al desarrollo de la metodología investigativa. Lo cual permitió que se pudieran establecer estrategias lúdicas, remarcando así la importancia que estas tienen en la dinámica y metodología investigativa dentro de los semilleros de investigación.

Estas estrategias fueron establecidas teniendo en cuenta, los momentos de la investigación, resaltando la importancia que tiene el componente lúdico como el medio más eficaz para llevar a cabo esta investigación, considerando que esta permite un mayor número de estrategias siendo un elemento motivador para todos los estudiantes, independientemente de la edad que estos tengan.

Teniendo en cuenta lo anterior se pudieron Selección de actividades lúdicas que posteriormente fueron aplicadas en el desarrollo de la metodología investigativa, las cuales generaron un impacto muy positivo en cada uno de los estudiantes, mostrando la disposición en el desarrollo del trabajo investigativo; siempre estando disponibles a participa, exponiendo sus ideas y brindando sus aportes.

Recomendaciones

La integración de los estudiantes a los semilleros de investigación depende en gran medida, de la motivación interna y externa que el maestro procure desarrollar en cada uno de los encuentros, las actividades investigativas deben verse como una oportunidad de crecer a nivel académico y cognitivo. Se recomienda que el maestro desarrolle su propio perfil investigativo, de esta forma será un modelo a seguir por parte de sus estudiantes; lo cual será de gran importancia al momento de buscar la calidad académica que tanto se necesita en nuestro país.

Se hace necesario que un favorecimiento económico que apoye a los grupos de investigación, esto con el fin de disponer de los recursos necesarios para la implementación y el desarrollo de diversas actividades que están encaminadas al fortalecimiento de la investigación.

Referencias bibliográficas

- CASTAÑEDA, Beatriz; GONZÁLES, Sandra y OQUENDO, Sergio. Semilleros de investigación: una emergencia en pos del conocimiento y la ciudadanía. 10 p. Disponible en Internet: <http://www.itu.int/wsis/geneva/index-es.html> JARAMILLO, Héctor.
- CASTILLO SÁNCHEZ, Mauricio. Manual para la formación de investigadores: Una guía hacia el desarrollo del espíritu científico. Santa Fè de Bogotá: Cooperativa Editorial Magisterio, 1999.
- <http://definicion.de/investigacion/#ixzz3WOytC8uS>).<http://www.monografias.com/trabajos75/mejorar-nivel-motivacional-interaccion-estudiantes/mejorar-nivel-motivacional-interaccion-estudiantes2.shtm>).
- Los Semilleros de Investigadores. Popayán, Colombia: 2003.(Manuscrito sin publicar) GARCÍA, Carmen Alicia. Los semilleros de investigación: hacia la reflexión en la educación superior. Medellín, Colombia: Biogénesis, noviembre de 2003. 163 p.ISBN958-33-5510-0 <http://es.slideshare.net/jo4tan/semilleros-8227237> ° MEN. Lúdica y creatividad. 1995
- TORRES LÓPEZ, Liliana Isabel. La lúdica como factor de motivación y desarrollo humano que asegura la permanencia de las estudiantes en los Semilleros de Investigación en la Institución educativa escuela Normal Superior de Ocaña. 2016.

Web grafía

- <http://www.monografias.com/trabajos82/estrategias-de-ensenanza-aprendizaje/estrategias-de-ensenanza-aprendizaje2.shtml#ixzz3FIHZXvSs>
- <http://ludicapedagogiaenlaprimerainfancia.blogspot.com/2012/03/piaget1932-1946-1962-1966-ha-destacado.html>
- <http://rosaquiroz31.wordpress.com/2012/11/19/teorias-del-juego/>
- <http://www.monografias.com/trabajos75/mejorar-nivel-motivacional-interaccion-estudiantes/mejorar-nivel-motivacional-interaccion-estudiantes2.shtml#ixzz3FK3XpERA>
- <http://educarparalohumano.blogspot.com/2011/07/el-juego-es-ludico-pero-no-todo-lo.html>
- <http://blog.utp.edu.co/areaderecreacionpcdyr/files/2012/07/LO->
- <http://www.leonismoargentino.com.ar/INST257.htmLUDICO-COMO-COMPONENTE-DE-LO-PEDAGOGICO.pdf>
- http://issuu.com/marcotulio98/docs/di__logos_de_investigaci__n_formati
- Burgos Ayala Aracely, Vega Torres Daniel Roberto y Moreno García. José Edidson. (Eds.) (2013).
- Instituciones Educativas Vivas. 1ª Edición. Tunja: Ediciones Fundación Universitaria Juan de Castellanos.

Apéndice

A. Formatos de instrumentos de recolección de información

Ficha de observación.

N°	INDICADORES	SI	NO
1	¿El docente coinvestigador atrae la atención de los estudiantes, activa sus conocimientos previos y crea situaciones de motivación inicial?	X	
2	¿Se evidencia un grado de motivación y participación activa de los estudiantes durante la sesión de trabajo en grupo?	X	
3	¿El docente coinvestigador utiliza métodos y estrategias relacionadas con la temática u objetivo propuesto en la sesión de trabajo de investigación?	X	
4	¿En el método de las temáticas de investigación se utiliza como estrategia la observación e interacción con recursos como videos, fotografías, dibujos, multimedios y software, entre otros, especialmente diseñados?	X	
5	¿El docente aplica juegos y/o actividades lúdicas en función del desarrollo de la motivación durante toda la sesión del trabajo de investigación?	X	
6	¿Se evidencia en los estudiantes actitudes de motivación durante la sesión del trabajo de investigación?	X	
7	¿El docente aplica juegos y/o actividades lúdicas en función del desarrollo de capacidades?	X	
8	¿Se evidencia en los estudiantes que conforman el Semillero de Investigación el desarrollo de habilidades y destrezas a través de las actividades lúdicas implementadas por el docente?	X	
9	¿Los estudiantes participan activamente en la sesión de grupo y en el proceso de investigar?	X	
	TOTAL	9	0

B. Evidencias fotográficas.

- Secciones de trabajo con el semillero de investigación: grandes investigadores.

-

