



UDECA
UNIVERSIDAD DE
CUNDINAMARCA
-FUSAGASUGÁ-

LA LUDICA COMO ESTRATEGIA PEDAGOGICA DEL APRENDIZAJE EN
EL AMBITO ESCOLAR

JORGE HERNAN VASQUEZ HERNANDEZ

ESPECIALIZACIÓN EN PROCESOS PEDAGÓGICOS DEL
ENTRENAMIENTO DEPORTIVO
FUSAGASUGA UNIVERSIDAD DE CUNDINAMARCA
FACULTAD DE EDUCACION FISCA RECREACION Y DEPORTES
2018

Diagonal 18 No. 20-29 Fusagasugá – Cundinamarca
Teléfono (091) 8281483 Línea Gratuita 018000976000
www.ucundinamarca.edu.co E-mail: info@ucundinamarca.edu.co
NIT: 890.680.062-2

1



UDEC
UNIVERSIDAD DE
CUNDINAMARCA
-FUSAGASUGÁ-

LA LUDICA COMO ESTRATEGIA PEDAGOGICA DEL APRENDIZAJE EN
EL AMBITO ESCOLAR

JORGE HERNAN VASQUEZ HERNANDEZ

PROYECTO DE GRADO PARA OPTAR AL TÍTULO DE
ESPECIALIZACIÓN EN PROCESOS PEDAGÓGICOS DEL
ENTRENAMIENTO DEPORTIVO

Asesor

EDILBERTO TORRES MARIÑO

Doctor en Educación

ESPECIALIZACIÓN EN PROCESOS PEDAGÓGICOS DEL
ENTRENAMIENTO DEPORTIVO
FUSAGASUGA UNIVERSIDAD DE CUNDINAMARCA
FACULTAD DE EDUCACION FISCA RECREACION Y DEPORTES
2018

Diagonal 18 No. 20-29 Fusagasugá – Cundinamarca
Teléfono (091) 8281483 Línea Gratuita 018000976000
www.ucundinamarca.edu.co E-mail: info@ucundinamarca.edu.co
NIT: 890.680.062-2

2



UDEEC
UNIVERSIDAD DE
CUNDINAMARCA
-FUSAGASUGÁ-

DEDICATORIA

A Dios que es el guía en el camino de la vida,
A nuestros padres, que impulsaron y acompañaron nuestros primeros pasos,
A nuestras familias, que son el soporte y el aliciente que nos mantienen de
pie
Cuando el trasegar es duro y se torna escabroso,
A todos los profesores y asesores que son la luz que nos llevaron a culminar
con éxito este trabajo.



TABLA DE CONTENIDO

| | |
|---|----|
| RESUMEN..... | 6 |
| ABSTRACT..... | 7 |
| INTRODUCCIÓN..... | 8 |
| 1. CAPÍTULO INTRODUCTORIO..... | 10 |
| 1.1 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA..... | 10 |
| 1.2 JUSTIFICACIÓN..... | 12 |
| 1.3 OBJETIVOS..... | 14 |
| 1.3.1 GENERAL..... | 14 |
| 1.3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS..... | 14 |
| 1.4 METODOLOGIA..... | 15 |
| 1.4.1 POBLACIÓN Y MUESTRA..... | 16 |
| 1.4.2 CARACTERIZACION DE LA POBLACIÓN..... | 23 |
| 1.5. MARCO REFERENCIAL..... | 25 |
| 1.5.1 CONCEPTUALIZACIÓN..... | 27 |
| 2. BENEFICIOS DE LA LUDICA EN LA ESCUELA..... | 32 |
| 2.1 LA LUDICA COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE..... | 32 |
| 2.2 LUDICA Y APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO..... | 34 |
| 2.3 CONDICIONES PARA EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO..... | 36 |
| 3. LA MOTIVACION ESCOLAR Y SUS EFECTOS EN EL APRENDIZAJE..... | 40 |
| 3.1 ESTRATEGIAS PEDAGOGICAS..... | 40 |
| 3.2 LUDICA Y AUTOAPRENDIZAJE EN LA ESCUELA..... | 43 |
| 3.3 PRACTICA PEDAGÓGICA DE LOS DOCENTES..... | 45 |
| 4. EL COMPONENTE LUDICO..... | 46 |



UDEEC
UNIVERSIDAD DE
CUNDINAMARCA
-FUSAGASUGÁ-

| | |
|---|----|
| 4.1 EL COMPONENTE LUDICO EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE..... | 46 |
| 4.2 EL JUEGO COMO RECURSO ESTRATEGICO EN EL APRENDIZAJE ESCOLAR..... | 49 |
| 5. ANALISIS DE LOS RESULTADOS | 52 |
| 6. CONCLUSIONES..... | 53 |
| 7. RECOMENDACIONES..... | 55 |
| 8. BIBLIOGRAFIA..... | 56 |
| ANEXOS..... | 57 |



UDEEC
UNIVERSIDAD DE
CUNDINAMARCA
-FUSAGASUGÁ-

RESUMEN

El presente proyecto identifica las dificultades y/o limitaciones metodológicas y conceptuales que presentan algunos aspectos relacionados con aplicación de metodologías tradicionales y la ausencia de la lúdica como estrategia pedagógica, la conveniencia de su incorporación en los procesos de aprendizaje, así como la forma para hacer buen uso de ella, pues no se trata de hacer todas las clases lúdicas, sino aquellas que permitan que a través del juego y actividades físicas, el niño pueda aprehender de mejor manera los conocimientos requeridos para desarrollar las competencias que se esperan maneje durante su proceso de formación y específicamente en el inicio de los estudios de básica secundaria, es ahora cuando se requiere que establezca una buena articulación desde su primaria hasta concluir los estudios secundarios, sin que se presenten vacíos que vayan a convertirse en barreras de su proceso de aprendizaje y formación. Una vez aplicados los instrumentos propuestos para la toma de información, se encontró que los estudiantes van al colegio con grandes expectativas por aprender, que los métodos tradicionales de enseñanza están causando bajo rendimiento académico, la investigación enseña que el juego y la lúdica son recomendables como estrategias de enseñanza, pues las clases serían más dinámicas y menos aburridas. También se percibe que a los docentes les falta capacitación en el uso de estas herramientas, pues los requerimientos actuales para desarrollar los programas y estándares pertenecen a métodos tradicionales que no hacen uso de estrategias lúdicas como herramientas metodológicas que permitan un mejor desarrollo de las competencias por parte de los estudiantes.



UDECA
UNIVERSIDAD DE
CUNDINAMARCA
-FUSAGASUGÁ-

Vistas las circunstancias anteriores se necesitaba, la presentación de un proyecto que respondiera a las necesidades de los educandos de superar su bajo rendimiento académico.

PALABRAS CLAVES: lúdica, recreación, juego, educación integral, aprendizaje.

ABSTRACT.

This project identifies the difficulties and / or methodological and conceptual limitations with some aspects of application of traditional methods and the absence of playful as a pedagogical strategy, the desirability of their incorporation in the learning process, and how to make good use of it, because it is not doing all the leisure classes, but those that allow through play and physical activities, the child can better grasp the knowledge required to develop the competencies that are expected to operate during formation process and specifically on the initiation of basic secondary education, now is the time required to establish good coordination from primary to secondary school completion, without empty space which will become barriers to the process of learning and training. After applying the instruments proposed for taking information, we found that students attend school with high expectations for learning, traditional teaching methods are causing poor academic performance, research shows that play and fun are recommended as teaching strategies, because the classes would be more dynamic and less boring. It is also perceived that teachers lack training in the use of these tools, since the current requirements to develop programs and standards belong to traditional methods that do not make use of playful strategies and methodological tools to better develop the skills by students.

KEY WORDS: playful, recreation, game, integral education, learning.



INTRODUCCION

La educación actual propende por un desarrollo integral del ser humano, mediante la integración conjunta de actividades lúdicas pedagógicas que fortalezcan el aprendizaje, las relaciones del estudiante con su contexto y la resolución de problemas cotidianos.

En este contexto, lo lúdico se presenta como un instrumento clave para el pleno desarrollo de los niños y las niñas a nivel fisiológico, psíquico y académico. No obstante, en los actuales momentos aún persisten sistemas educativos, que a pesar de las mejoras didácticas y metodológicas experimentadas en las últimas décadas, no están usando la lúdica y la recreación, siendo actualmente una actividad secundaria en la mayoría de centros.

En el quehacer pedagógico se observa que los estudiantes, en la actualidad presentan un desempeño académico bajo, debido a diferentes factores internos reflejados en la atención dispersa, carencia de motivación, apatía por el estudio, indisciplina. Por ello, se pretende implementar estrategias ludo pedagógicas teniendo como base el juego y las actividades físicas para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje y obtener desempeños superiores y una mejor motivación hacia el aprendizaje como vía, para desarrollar las competencias que a futuro requieren los estudiantes de los grados 6º. Y 7º de La institución educativa Carlos Lozano y Lozano.

Ya que como lo plantea la pedagoga Carmen Minerva Torres, en su libro “El juego como estrategias de Aprendizaje en el aula, Torres Carmen Minerva. El juego como estrategia de aprendizaje en el aula: educere; revista venezolana de



educación ISSN-e 1316-4910, N°. 19, 2002, págs. 289-296 el juego es la actividad más agradable con la que cuenta el ser humano. Desde que nace hasta que tiene uso de razón el juego ha sido y es el eje que mueve sus expectativas para buscar un rato de descanso y esparcimiento. De allí que a los niños se les debe incentivar el gusto por el juego porque así desarrollan y fortalecen su campo experiencial, se crean nuevas expectativas y sus intereses se centran en el aprendizaje significativo.

Plantea la misma autora en su libro “El juego como estrategia de aprendizaje en el aula”, que el juego en el aula sirve para fortalecer los valores: honradez, lealtad, fidelidad, cooperación, solidaridad con los amigos y con el grupo, respeto por los demás y por sus ideas, amor, tolerancia y, propicia rasgos como el dominio de sí mismo, la seguridad, la atención - debe estar atento para entender las reglas y no estropearlas, la reflexión, la búsqueda de alternativas o salidas que favorezcan una posición, la curiosidad, la iniciativa, la imaginación, el sentido común, porque todos estos valores facilitan la incorporación en la vida ciudadana. De esta manera lo planteado como objetivos y resultados esperados en el presente trabajo, se orienta hacia el uso del juego como estrategia pedagógica de aprendizaje, de manera tal que permita a los estudiantes un mejor proceso de desarrollo de las competencias del grado; 6 y 7° de educación básica.



1. CAPÍTULO INTRODUCTORIO:

IDENTIFICACIÓN E INTRODUCCIÓN AL PROBLEMA PLANTEADO

1.1. Formulación del problema:

La escuela como institución ha sido estudiada desde diversas perspectivas. Una de ellas es la perspectiva social. En ese sentido, tiene como funciones una serie de tareas orientadas a la formación desde plano personal y social del niño y la niña, debe construir su desarrollo personal, físico, intelectual, afectivo y relacional. Intentando integrar a la persona en la comunidad como un miembro activo y participativo.

Visto así, la educación tiene que ver con el proceso de estructuración de la personalidad de los niños por cuanto son personas flexibles, maleables, cambiables y con capacidad de auto transformación. Es precisamente, a partir de la interrelación con las personas como se actualizan los modos de ver y hacer, potenciando la capacidad de expresión, la individualidad y las vivencias significativas, que les permite una acción responsable consigo mismo, con las otras personas y con el mundo. La actividad lúdica como estrategia pedagógica. Romero Lorena. Universidad Experimental Libertador. Venezuela 2009.

De esto se deriva que el docente debe brindar una educación que brinde un espacio idóneo por medio del cual, los niños, exteriorizan su riqueza espiritual, física, social y afectiva. Construyendo en forma dinámica creadora y recreativa los diferentes aspectos de su personalidad. En este sentido el docente tiene la responsabilidad de ser innovador, enriquecer su práctica pedagógica en



estrategias nuevas, actualizadas y creativas. De allí la importancia de propiciar la libre expresión de los niños y niñas a través de juegos y todo tipo de expresiones artísticas y lúdicas, que por un lado le aporten goce y por otro le permitan aprendizajes en diferentes áreas del conocimiento.

El modelo educativo imperante y las prácticas de enseñanza y aprendizaje actuales no consideran el componente lúdico como estrategia para propiciar el aprendizaje formal en la Educación básica secundaria, pero las experiencias nos muestran que este modelo debe quedar atrás para dar paso a nuevos modelos como el lúdico que brindan resultados en las circunstancias actuales.

De hecho, en los estándares, normas y decretos emanados del MEN, no se hace referencia explícita al concepto de lúdico, no se menciona como estrategia pedagógica de enseñanza clave en el proceso enseñanza-aprendizaje dentro de una sociedad cuyos niños piden a gritos una renovación.

A pesar de esta realidad es necesario que las instituciones educativas, generen y desarrollen propuestas que incluyan en los planes de estudio y en la metodología o estrategias de enseñanza, el juego como herramienta que lleven a la formación de estudiantes competentes, está demostrado que el juego desempeña un papel activo en el proceso enseñanza-aprendizaje, a partir de él se desarrollan habilidades y capacidades intelectuales que les permiten, orientarse correctamente en la búsqueda y procesamiento de la información que necesitan de forma rápida e independiente con la capacidad de aplicar los conocimientos adquiridos de manera activa y creativa.



Por esta razón es importante definir el problema de investigación así: Como incluir en los planes de estudio el juego como estrategia pedagógica motivacional en el aprendizaje de los estudiantes de La institución educativa Carlos Lozano y Lozano correspondiente a los grados 6 y 7° de la básica secundaria.

El presente proyecto pretende demostrar la importancia de lo lúdico en el desarrollo de los educandos, despertando el interés frente a la responsabilidad de la comunidad educativa comprometida con la formación, incorporando dinámicas nuevas que destaquen el papel de la lúdica en el aprendizaje escolar, ya que actualmente nos enfrentamos al uso de estrategias tradicionales y poco llamativas para los niños en los procesos pedagógicos en el ámbito escolar sintetizamos lo anterior en una pregunta: ¿es posible que el juego y el componente lúdico se conviertan en estrategias importantes motivacionales para el aprendizaje de los niños y niñas de los grados 6º. Y 7º. De básica secundaria de La Institución Educativa Municipal Carlos Lozano y Lozano del municipio de Fusagasugá.

1.2. Justificación:

La educación del tipo tradicional, impartida en nuestra institución educativa, ha estado orientada por tendencias pedagógicas, que no incorporan del todo estrategias como el juego y la lúdica, que hagan más amigable el proceso de enseñanza aprendizaje, buscando que el niño desarrolle las competencias a través de estos procesos.



UDEEC
UNIVERSIDAD DE
CUNDINAMARCA
-FUSAGASUGÁ-

En la actualidad, el mismo ministerio de educación ha venido replanteando las estrategias utilizadas en la institución educativa, para llegar a resultados acordes a los esfuerzos públicos por brindar una educación de calidad, que permitan a los estudiantes ser competentes y poder desempeñarse con los conocimientos y destrezas adquiridos en el tiempo que permanece en el Colegio, al contrario se percibe y de hecho los datos lo demuestran, que la calidad de la educación en nuestro país, según las últimas evaluaciones a nivel externo y a nivel nacional, han dejado a Colombia en los últimos lugares evidenciando que hay un problema en las políticas, directrices y estrategias utilizadas, para lograr que los estudiantes al terminar su proceso de educación básica y media puedan competir en igualdad de condiciones con cualquier estudiante de otro país.

El proyecto: “La lúdica como estrategia pedagógica del aprendizaje en el ámbito escolar”, al aplicarse en La institución educativa Carlos Lozano y Lozano para los grados 6° y 7°, recoge un nuevo modelo pedagógico y a través de él construirá los procesos y líneas de valores que guíen hacia una sana convivencia y una formación académica, acordes con un modelo óptimo de construcción de comunidad.

El aporte de este trabajo es plantear el uso del juego y la recreación como estrategia pedagógica en el aprendizaje de los niños, que lleve a una mejor motivación y deseo de cada día querer explorar más y proponer juegos con un sentido específico y claro, tomando en cuenta, las competencias que se pretenden fomentar en el grado seleccionado y las habilidades del docente para desarrollarlas, sin olvidar que cada grado tiene niveles de dificultad variados, buscando entonces en cada clase hacer los ajustes necesarios, tendientes a



adquirir esas competencias, que deben ser observadas y documentadas en el plan de estudios como nuevas metodologías o estrategias de aprendizaje.

1.3 OBJETIVOS

1.3.1 General

Demostrar porque la lúdica es una estrategia pedagógica motivacional en el aprendizaje de los niños y niñas de los grados 6º. Y 7º De básica secundaria de La Institución Educativa Municipal Carlos Lozano y Lozano del municipio de Fusagasugá.

1.3.2 Específicos

*Analizar las estrategias de enseñanza usadas por los docentes tradicionalmente en el grado 6º. Y 7º. Mediante una encuesta aplicada a los estudiantes de dicho grado

*Identificar los conceptos fundamentales de lúdica, recreación, juego, educación integral, aprendizaje, en sus características, propósitos y componentes específicos en el proceso de enseñanza aprendizaje como guía metodológica.

*Diseñar una estrategia pedagógica basada en la lúdica, buscando elevar el nivel de motivación en los estudiantes fortaleciendo el aprendizaje significativo.



* identificar las limitaciones metodológicas y conceptuales que se presentan en los procesos de aprendizaje de los niños de los grados 6º. Y 7º. Que influyen en su bajo rendimiento académico.

1.3. METODOLOGIA

Tipo de estudio

Para el desarrollo del presente trabajo se ha seleccionado la investigación descriptiva, pues esta permite estudiar la calidad de las actividades, relaciones, asuntos, medios, materiales o instrumentos en la institución educativa referente al bajo rendimiento académico. Intentando analizar exhaustivamente, con sumo detalle, el método pedagógico que se usa en la educación, La institución educativa Carlos Lozano y Lozano , de esta manera y teniendo en cuenta las nuevas estrategias pedagógicas como el juego, la actividad física y la lúdica son estrategias importantes motivacionales para el aprendizaje de los educandos de los grados 6º. Y 7º. De básica secundaria de la la institución educativa Municipal Carlos Lozano y Lozano.

Diseño:

El diseño utilizado en la presente investigación es el etnográfico, el cual permite recabar la información directamente de la fuente, dentro de un contexto natural y desde el sitio. Porque a través de este método de investigación se identifica, analiza y soluciona problemas como el bajo rendimiento académico, es una investigación de las cualidades de los individuos y sus comportamientos, sus relaciones sociales y además permite analizar el contexto geográfico y cultural.



UDEEC
UNIVERSIDAD DE
CUNDINAMARCA
-FUSAGASUGÁ-

A través de la observación directa se podrá contar con los elementos propios para cambiar o redirigir las situaciones que están generando el problema.

En La institución educativa Carlos Lozano y Lozano se puede observar los educandos en su propio medio social y cultural, además identificar las metodologías educativas que se están aplicando para hacer comparación con las nuevas metodologías que incluyan el juego y la lúdica como estrategias pedagógicas. Para poder evaluar los resultados de las actividades que se programen, como parte de la solución del problema es la etnografía el diseño de investigación más adecuado, porque permite que los avances se puedan ir detectando en tiempo real, con los estudiantes del grado 6º. Y 7º. De La Institución Educativa Municipal Carlos Lozano y Lozano del municipio de Fusagasugá.

Participantes:

La muestra poblacional que participo en la investigación fue un grupo de docentes de La institución educativa Carlos Lozano y Lozano, esta muestra consta de (5) profesores de enseñanza secundaria, los cuales decidieron voluntariamente colaborar con el estudio. Adicionalmente se incluyó en forma aleatoria una población de estudiantes de enseñanza básica secundaria de los grados 6º y 7º para un total de 46 estudiantes y los padres de familia. (20) total número de población y muestra 71.

1.4.1 POBLACIÓN Y MUESTRA



UDEEC
UNIVERSIDAD DE
CUNDINAMARCA
-FUSAGASUGÁ-

La población muestra se compone de (46) niños entre los 12 y los 14 años de edad de los grados 6o. y 7o. de La institución educativa Carlos Lozano y Lozano, (20) padres de familia y (5) docentes de básica secundaria.

Instrumento:

Se utilizó la técnica de la encuesta que es una técnica basada en un diálogo o conversación “cara a cara”, entre el entrevistador y el entrevistado acerca de un tema previamente determinado, de tal manera que el entrevistador pueda obtener la información requerida. . El instrumento utilizado para la recolección de los datos fue el cuestionario compuesto por 7 ítems. Para ello se aplicó dicho instrumento previa explicación sobre el objetivo de la misma a la totalidad de los niños de los grados 6o. y 7o.

Igualmente se diseñó y aplicó un formato de encuesta a los docentes a cargo de estos grados, para indagar las estrategias de enseñanza empleadas en el proceso de enseñanza aprendizaje y desarrollo de los estándares para el grado de 6o. y 7o. de básica secundaria. De esta manera, tanto en la encuesta para los estudiantes y para los docentes, se incluyeron los aspectos de valoración de las estrategias metodológicas usadas tradicionalmente para el desarrollo de los estándares de las diferentes asignaturas que hacen parte del plan de estudios.

El cuestionario dirigido a los profesores de cada grado, buscó indagar además sobre el conocimiento del mismo acerca de la lúdica como estrategia pedagógica motivacional en el aprendizaje, así como de su preparación metodológica para el desarrollo y estructuración de la actividad docente con los estudiantes.



Validez y confiabilidad: Una vez elaborado el instrumento y codificado se procedió a la validación por parte del juicio de expertos.

Procedimiento:

Para el desarrollo de la investigación se diseñaron IV fases en las cuales se establecieron los lineamientos teóricos y metodológicos que permitieron la indagación.

FASE I: El sustento bibliográfico que se utilizó para iniciar con una conceptualización, análisis y reconocimiento del tema, fue consultado en fuentes textuales argumentativas, artículos de revistas, libros y enlaces web científicos, tales como:

El juego como estrategia de Aprendizaje en el Aula", Carmen Minerva Torres Las estrategias lúdicas de desarrollo de las competencias orales de los educandos revisten mucha importancia en cuanto favorecen, en los estudiantes, aspectos tales como:

- Fortalecimiento de la confianza para comunicarse a través del lenguaje oral y de su autoestima e identidad cultural sobre la base de la valoración de su lengua materna y de su entorno socio-cultural.
- Elementos para expandir las competencias lectoras, producción de textos y desarrollo de niveles superiores de pensamiento. Las estrategias como: dramatizaciones creativas, pantomimas, juegos de roles, discusiones o conversaciones dentro de la sala de clases, círculo literario, círculo de ideas, entre otras.

En todas estas estrategias existe una fuerte superposición con la literatura porque el atractivo emocional que ejerce ésta sobre los estudiantes la transforma



UDEEC
UNIVERSIDAD DE
CUNDINAMARCA
-FUSAGASUGÁ-

en una excelente fuente para numerosas actividades de desarrollo del lenguaje oral, además posibilitan la inclusión de todos los niños en las actividades.

El juego de las cuatro esquinitas del mundo. Libro de juegos para favorecer las relaciones interculturales. Escrito por CARMEN GARCIA MARIN Y AMPARO MARTINEZ TEN; habla sobre el valor de la lúdica, nos enseña a través de juegos sobre las relaciones interculturales, además enseña muchas técnicas como el drama.

Aprendo jugando Actividades de español para niños y niñas de 6 a 9 años. Este libro escrito por Fina García Naranjo y Concha Moreno García, entrelaza los juegos con el aprendizaje del español no solo para niños sino que provienen de la experiencia de las educadoras como maestras de español para extranjeros.

Procedimientos lúdicos en el proceso educativo, Marisela Duarte Vicente y Norma Amalia Rodríguez muestra el juego como proceso organizativo del proceso pedagógico una clara e innovadora estrategia educativa.

Bolívar B. Carlos La Lúdica como actitud docente buenas tareas. Bogotá. La crisis actual de la docencia podría explicarse, parcialmente, por la subvaloración o ignorancia que sobre la condición actitudinal del profesor han asumido las diferentes teorías y modelos pedagógicos.

Desarrollo integral. Centro de estudios pedagógicos y didácticos, CEPEDI. La Escuela del Desarrollo Integral, se caracteriza por un clima humanista, democrático, científico, dialógico, de actitud productiva, participativa, alternativa,



reflexiva, crítica, tolerante y de búsqueda de la identidad individual, local, nacional y universal del hombre."Cepedi"

Leer más: <http://www.monografias.com/trabajos26/modelos-pedagogicos/modelos-pedagogicos.shtml#ixzz34prl4bGK>.

PIAGET JEAN Juego y desarrollo se basa este estudio en el análisis y la observación de como el juego juega un papel supremo en el desarrollo de los niños.

El juego y el aprendizaje tienen en común varios aspectos: el afán de superación; la práctica y el entrenamiento que conducen al aumento de las habilidades y capacidades; la puesta en práctica de estrategias que conducen al éxito y ayudan a superar dificultades, a través del componente lúdico.

Andreu Andrés, M.A. y García Casas, "utilizar el idioma y vocabulario específico con una finalidad lúdico-educativa 2000: 122. La importancia de los factores afectivos justifica este tipo de actividades motivadoras que aportan numerosas ventajas al ser aplicadas en el aula. Los estudios sobre psicología cognitiva demuestran su gran valor como potenciador del aprendizaje.

Manos cooperativas - juegos y canciones de siempre para ser siempre amigos. Libro escrito para ser un referente de iniciativas de paz a través del juego.

En la misma línea aparece otra investigación titulada "El juego como estrategia de Aprendizaje en el Aula", de Carmen Minerva Torres, Universidad de los andes De Venezuela.

FASE II: Después de identificar las fuentes a utilizar para la contextualización de la investigación, se describió a partir de estos los diferentes temas y conceptos



UDEEC
UNIVERSIDAD DE
CUNDINAMARCA
-FUSAGASUGÁ-

en el marco teórico que fueron dando una organización y un consecutivo de lo que se deseaba.

Se comienza determinando la importancia y los beneficios del uso de la lúdica y del juego como estrategia pedagógica en diferentes momentos del aprendizaje y en relación con diferentes asignaturas.

Igualmente se enfoca esta fase en la identificación de los conceptos fundamentales de lúdica, recreación, juego, educación integral, aprendizaje, en sus características, propósitos y componentes específicos en el proceso de enseñanza aprendizaje como guía metodológica y como estrategia motivadora y fundamental en el proceso de desarrollo de competencias y fundamental en el aprendizaje significativo.

FASE III. Análisis de la información de fuentes primarias. Este análisis se enfocó hacia una valoración de las estrategias de enseñanza usadas por los docentes tradicionalmente en el grado 6º. Y 7º, indagando su impacto y percepción por parte de los estudiantes.

Esta fase se desarrolló mediante una encuesta aplicada a los estudiantes de los grados, 6º. Y 7º así como a docentes y padres de familia para indagar sobre la percepción acerca de las estrategias pedagógicas usadas para su aprendizaje así como las expectativas que el juego genera en el proceso de aprendizaje en ambos actores y su función como elemento motivacional en todo el proceso de enseñanza aprendizaje.



Con la información aportada por la comunidad educativa, se pudo hacer un diagnóstico sobre la metodología utilizada en las clases la percepción de la misma por parte de los estudiantes y la concepción del juego como estrategia pedagógica en relación con actividades realizadas dentro de la escuela y en la casa en las que se involucraba el juego como herramienta de aprendizaje, distracción y relacionamiento entre los niños y niñas.

FASE IV. Diseño de una estrategia pedagógica basada en la lúdica, buscando elevar el nivel de motivación en los estudiantes fortaleciendo el aprendizaje significativo. En esta fase, se realizó una búsqueda de diferentes experiencias en las cuales se hubiese recurrido al juego como estrategia pedagógica y en las cuales hubiese propuestas para aplicar en estudiantes de primaria; al igual en el nivel de los niños de los grados 6º. y 7º.

En este proceso, se ubicó una propuesta, elegida como la más acorde a la edad, contexto social y geográfico de los niños del grado 6º. Y 7º, para organizar un conjunto de actividades lúdicas para ser aplicadas en diferentes asignaturas, y en relación con diferentes competencias, y procesos desarrollados en el colegio.

Se tomó el total de la población de los grados 6º. Y 7º de la básica secundaria, equivalente a 46 niños de La Institución Educativa Municipal Carlos Lozano y Lozano del municipio de Fusagasugá, con la finalidad de investigar a partir del conocimiento de sus características particulares, las propiedades de la población, e indagar sobre las estrategias de enseñanza utilizadas para el desarrollo de las competencias previstas en los estándares y en el plan de estudios propio de esta institución, buscando indagar si se utiliza el juego como herramienta pedagógica para el desarrollo de estos.



UDEC
UNIVERSIDAD DE
CUNDINAMARCA
-FUSAGASUGÁ-

1.4.1 Caracterización de la población.

INSTITUCION EDUCATIVA MUNICIPAL
CARLOS LOZANO Y LOZANO DE FUSASAGUGA
IEM CARLOS LOZANO Y LOZANO

Modalidad: Académica

Cuenta con las jornadas académicas:

Mañana, Tarde, noche y Sabatina

Dirección: Transversal 12 No. 16 bis – 56

Avda. Manuel Humberto Cárdenas Vélez

Teléfono: 8674927 – 8735737

Acerca de la entidad

Estructura organizacional

Misión.

La Institución Educativa Municipal Carlos Lozano y Lozano del municipio de Fusagasugá, es una entidad de carácter oficial, que ofrece los servicios de educación preescolar, básica y media académica, con énfasis en Ciencias Naturales, matemáticas, e informática; con el propósito de desarrollar en los estudiantes sus potencialidades para investigar, crear e interactuar crítica y analíticamente con el conocimiento y su entorno; contribuyendo a la construcción de la identidad cultural regional y nacional, mediante procesos y estrategias curriculares que faciliten el acceso a la educación superior y por tanto al mejoramiento de la calidad de vida.

Visión.

La institución educativa Carlos Lozano y Lozano, pretende consolidarse como una organización líder en la formación de bachilleres académicos, consecuentes con la realidad, autónomos, creativos, competentes, honestos, responsables, tolerantes y con capacidad de liderazgo, para que asuman su rol en beneficio propio y de la sociedad.

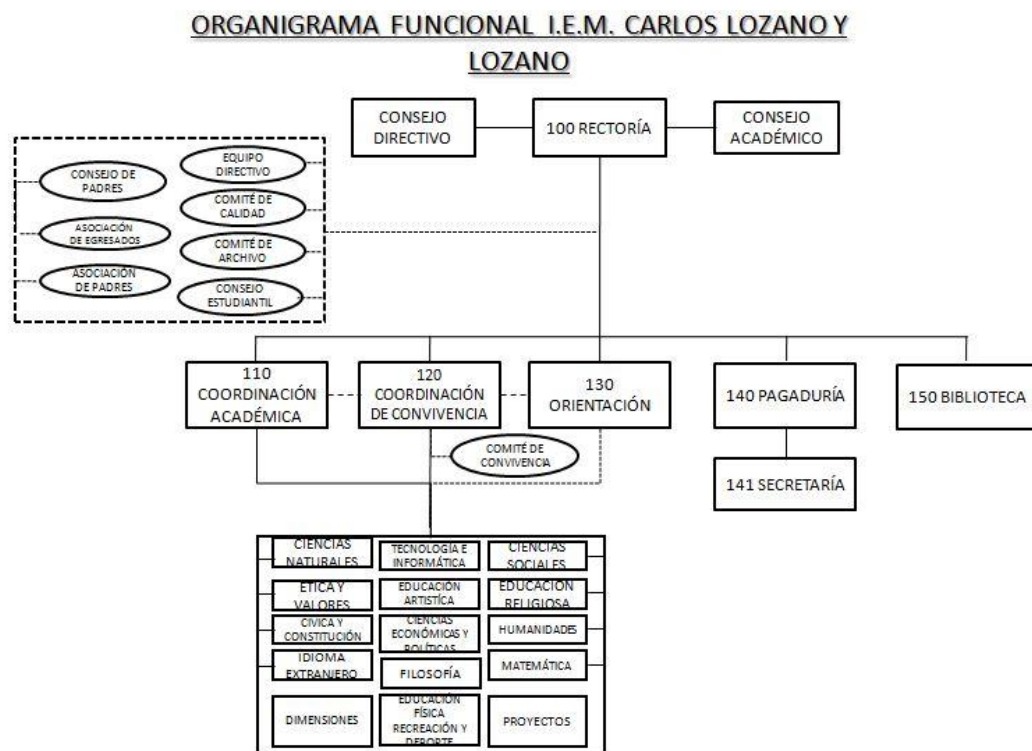
Objetivos.

De acuerdo con las políticas trazadas por el M.E.N además de lo contemplado en los artículos 13,16,20,21,22,30,51 de la ley 115 de 1994, el objetivo de nuestra institución es: 1. Formar bachilleres de excelente nivel académico aplicando eficazmente los planes programas y estrategias curriculares que faciliten su



ingreso y permanencia en la educación superior. 2. Formar hábitos de autonomía, en los que el estudiante se considera autor y responsable de su formación y en consecuencia actué por convicción más que por presión, reconozca sus límites y respete los derechos de los demás.

Organigrama.



En cuanto a la metodología de enseñanza, esta se encuentra orientada al cumplimiento de lo dispuesto en la ley 115 de 1993 y su Decreto Reglamentario 1860 de 1994, en lo relacionado con el Proyecto Educativo Institucional, así como garantizar que la Institución, cumpla con los requisitos de calidad y desarrolle los fines propios de la educación. Además tiene como propósito formar



al ciudadano que requiere la actual sociedad, brindándole al estudiante la posibilidad de desarrollar la totalidad de sus competencias, habilidades y destrezas.

1.5 MARCO REFERENCIAL

1.5.1 Antecedentes de investigación:

Teniendo en cuenta los aportes que ha hecho la psicología a la pedagogía han sido innumerables, aportes que han permitido abordar los fenómenos educativos, sin embargo no es posible desconocer en el presente trabajo, a pedagogos y psicólogos que desde hace tiempo han vislumbrado el juego como una herramienta para potenciar y desarrollar las habilidades y competencias que se espera en los niños de la básica primaria y en general en todo el proceso de aprendizaje. En este sentido, se realizó de manera general, una revisión de autores que han aportado a la educación y en este caso específicamente aquellos que retoman el juego como un elemento dinamizador dentro de este proceso. Encontrando en primera instancia a Vygotsky, quien asigna a la primera fase el predominio de juegos que reproducen en forma sencilla cosas o acontecimientos reales.

Deporte y comunicación del autor Antonio Álvaro López, egresado de la Universidad Nacional en la ciudad de Bogotá en el año 2005: en su libro desarrolla, una investigación sobre la importancia comunicativa del deporte en sus relaciones con todas las áreas de la sociedad. La indagación se desarrolló desde los aspectos históricos a los sociales, pasando por lingüísticos y científicos. López (2005), este trabajo aporta la teoría e investigación que



desarrolló el autor en el área de la educación física, en especial las partes del proyecto relacionadas con el desarrollo humano a través de la educación física.

El proyecto se fundamentó en la realización de una encuesta en diferentes instituciones deportivas y académicas, determinando la relación entre el deporte y la comunicación.

Del proyecto se extrajo información relevante para diseñar la encuesta aplicada a docentes y alumnos.

Otra investigación al respecto se titula: "Influencia, del ejercicio de la infancia", del autor Máximo Pérez Gascón; egresado de la Universidad del Rosario en la ciudad de Bogotá en el año 2006, en ésta se recogen los aspectos favorables del deporte aplicados a la infancia a nivel emocional, educativo y físico.

El autor expresa que la estimulación de los menores a practicar de forma, regular el deporte y actividad lúdica, es una manera eficaz de disminuir la prevalencia del consumo de drogas y la delincuencia. Por otra parte, en el aspecto emocional, el menor con la práctica del deporte establece vínculos afectivos con sus familiares y compañeros.

En otro aspecto se plantea que el juego es estimulante y favorecedor de cualidades morales en los niños y en las niñas como son la honradez, el dominio de sí mismo, la seguridad, la atención - se concentra en lo que hace, la reflexión, la búsqueda de alternativas para ganar, el respeto por las reglas, la curiosidad, la imaginación, la iniciativa, el sentido común, pero sobre todo el juego limpio- sin trampas ni zancadillas, es decir, con todas las cartas sobre la mesa - sin esconder ninguna en la manga- como se acostumbra decir, y la solidaridad con los amigos,



con el grupo. El juego, visto de esta manera sirve para canalizar las tensiones, llegando poco a poco a diferenciar qué cosa es juego y qué no lo es.

El aporte de la autora para el presente trabajo, parte de la premisa de ella, según la cual el papel de la educación estriba en conseguir que el niño y la niña - también el adolescente y el adulto lleguen a adquirir la noción del límite entre lo que es juego y lo que no lo es. Si entiende esta diferencia, entonces es capaz de reconocer al juego como parte importante dentro de su trabajo y sólo así puede llegar a considerarse un ciudadano responsable con deberes y derechos en la sociedad a la cual pertenece. El juego, como actividad que se realiza dentro del aula, es tomado como sinónimo de trabajo - en realidad lo es- y trabajo, es ocuparse de una actividad, ejercicio, tarea, y al trabajo hay que aplicarle una buena dosis de esfuerzo físico y mental para convertirlo en realidad, es decir, para ejecutarlo, no importa de qué capacidades tenga que valerse quien lo ejecuta.

Para Carlos Alberto Jiménez V. adscrito a Neuropedagogía Colombia, y en su libro Pedagogía de la Creatividad y de la Lúdica, de Editorial Magisterio, concibe la lúdica como: la lúdica como experiencia cultural, es además instrumento pedagógico de educación formal.

1.5.2 Conceptualización.

Para ubicar los conceptos en el presente trabajo, es necesario precisar algunos de los elementos más importantes en el desarrollo y la indagación del proyecto.



Desarrollo humano: según el Programa de las Naciones Unidas para el desarrollo (PNUD), trata de la promoción de la mejora potencial de las personas y de su capacidad de crecimiento en su fase del desarrollo tanto físico, psicológico y afectivo.

También se puede definir como el proceso por el cual una sociedad, mejora las condiciones de su vida con los ciudadanos a través de la disponibilidad de los bienes y servicios, y la creación de un entorno donde se valoran los derechos humanos, por tanto, mide la calidad de vida de las personas en una ubicación estratégica.

El desarrollo humano se fundamenta en el pensamiento de Aristóteles, que consideraba que “alcanzar la plenitud del florecimiento de las capacidades humanas es el sentido y fin de todo desarrollo” Rojas (2011).

Desarrollo integral, se considera como la formación de una persona en todas las facetas, es decir, físico, psicológico y afectivo. En la actualidad los centros educativos tratan de conformar metodologías que ofrezcan un desarrollo integral. Según Bronfenbrenner (1979), el desarrollo integral de la persona es fundamental para el éxito del individuo en áreas como la afectiva y laboral de este modo, el sujeto se caracteriza por la capacidad de autoconciencia. Bronfenbrenner diseñó la teoría ecológica sobre el desarrollo humano y el cambio de conducta a través de teorías sobre el sistema ambiente (sobre su contexto) influyendo en el sujeto, en el desarrollo y cambio integral. Se ha de mencionar, que su contenido teórico es de los más aceptados en la psicología evolutiva actual.



Amartya Sen explica el desarrollo a partir de la combinación de diferentes disciplinas del conocimiento, como son la filosofía, religión y economía. Según el autor el desarrollo humano son las “opciones de las personas y mejora de las capacidades humanas”, los temas más importantes para fomentar el desarrollo humano son: Progreso social, Economía, Eficiencia, Igualdad, Participación y libertad, Sostenibilidad y Seguridad humana.

Niñez: es uno de los estadios por los que todo ser humano deambula, la niñez para muchos es el periodo de la vida durante el cual el individuo adquiere la mayor parte del bagaje intelectual necesario para desenvolverse en la sociedad, de la calidad de los cuidados en la educación dependerá las bases formativas que el individuo asimilara en su vida, la niñez se compara a un material blando, el proceso formativo incluyendo la educación es como la forma que vamos a darle a esa personita en formación, pedagogos como María Montessori sostienen que los proceso de formación para niños deben basarse en la libertad y en el amor como canales de comunicación con los niños.

Lúdica: Proviene del latín ludus, lúdica/co dicese de lo perteneciente o relativo al juego. El juego es lúdico, pero no todo lo lúdico es juego, el juego puede ser instrumento cultural y educacional (Jiménez V.).

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 entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que nos llevan



UDEEC
UNIVERSIDAD DE
CUNDINAMARCA
-FUSAGASUGÁ-

a gozar, reír, gritar e inclusive llorar en una verdadera fuente generadora de emociones.

La lúdica fomenta el desarrollo psicosocial, 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.

Estrategias pedagógicas: Son los instrumentos, alternativas de educación, que algunas veces se salen del marco formal y cuyo único objetivo es mejorar los resultados y los tiempos del aprendizaje.

El aprendizaje. Según Carmen Minerva, cada maestro adopta estrategias pedagógicas que se adapten a los individuos y las circunstancias particulares.

Recreación: Es la forma como las personas emplean el tiempo libre, algunos definen la recreación como una serie de juegos que buscan una repetición de conductas propicias para dar lazos y entretenimiento a las personas, durante los tiempos libres, Montessori sostenía que la recreación es uno de los momentos propicios para dar a las personas la oportunidad de aprender, incluso es como un entrenamiento que enseña como interactuar con las demás personas en un ambiente propicio.

El juego: Los juegos pueden estar presentes en las diferentes etapas de los procesos de aprendizaje del ser humano. Es evidente el valor educativo, que el juego tiene en las etapas pre-escolares y en la escuela en general, pero muchos observadores aún no reconocen al juego como detonador del aprendizaje. Para



muchos el jugar equivale a perder el tiempo, y no están equivocados si en la aplicación del juego no hay estructura, sentido y contenido. Las actividades lúdicas pueden estar presentes inclusive en la edad adulta y ser muy constructivas si se los aplica bajo la metodología del Aprendizaje Experiencial, Conscientes de que los seres humanos nos mantenemos en un continuo proceso de aprendizaje desde que nacemos y permanentemente mientras tenemos vida.
Jiménez Carlos Alberto.

Pedagogía: la ciencia que estudia, describe los métodos usados a través de los tiempos en la labor de enseñar, autores famosos han descrito la pedagogía de muchas maneras, para María Montessori la pedagogía ciencia de métodos era un todo para hacer personas útiles a la sociedad, también interpretaba la pedagogía como un arte que estructuraba la escultura del ser, para hacerlo Bello ante los ojos de la ciencia.

En Pedagogía vamos a ver al educando desde la perspectiva de su desarrollo evolutivo. Vamos a ver como este ser humano que puede ser niño, adolescente, adulto se convierte en estudiante, cuáles son los factores que inciden en la constitución de este ser humano como alumno porque esto nos va a llevar directamente al tema del éxito y fracaso escolar que vamos a tratar.

Motivación: La forma como se induce el conocimiento, los por que, para autores como Vygotsky es el trabajo más importante de la labor pedagógica, actualmente podemos evidenciar esta tesis cuando vemos en las aulas estudiantes que carecen de un por que educarse, de un norte porque sin motivación los educandos se sienten perdidos en el aula de clase.



Didáctica: se conceptualiza por el modelo Francés de la ciencia de la educación. Desde esta perspectiva, la didáctica utiliza diversos conceptos con el fin de explicar cómo opera la apropiación de un saber, cual es la relación que mantienen los sujetos con el saber y en qué medida la función del profesor es la de propiciar condiciones necesarias para el aprendizaje.

2. Beneficios de la lúdica en la Escuela.

Se sabe que el juego crea una base para el aprendizaje y el éxito académico en los niños, ya que a través de este, el niño aprende a interactuar con los demás, desarrolla las aptitudes del lenguaje, reconoce y resuelve problemas y descubre su potencial humano, en términos generales el juego ayuda al niño a encontrarse y encontrar su lugar en el mundo.

El aspecto académico también se ve favorecido, pues existe un estrecho vínculo entre el juego y un correcto aprendizaje ya que se sientan las bases para el éxito académico posterior en la lectura y escritura y provee las experiencias reales con materiales de la vida diaria que ayudan a los niños al desarrollo de conceptos científicos y matemáticos, el juego es crucial para el desarrollo de la imaginación y la creatividad para solucionar problemas.

2.1 La Lúdica Como Estrategia Pedagógica

Las estrategias pedagógicas son un medio de instrucción que utiliza el docente para propiciar en los niños la construcción de un criterio propio y un sentido de pertenencia. Asimismo, los valores representan las actitudes o características que mueven a la conducta humana, que orientan a la vida y marcan la



UDEEC
UNIVERSIDAD DE
CUNDINAMARCA
-FUSAGASUGÁ-

personalidad. En el Subsistema de Educación Inicial es importante la aplicación de estrategias porque es la edad propicia para enseñar y que los niños y niñas adquieran esos conocimientos¹.

Junto a esto es importante señalar que la niñez es la etapa de la vida fundamental para el individuo, donde aprende el mayor porcentaje de conocimiento la cual experimenta el desarrollo de su personalidad, es decir, esta etapa condicionará la vida de la persona. Por lo cual el uso de la lúdica como estrategia de enseñanza – aprendizaje marcará el éxito o fracaso de la persona, e incluso de la sociedad; pues permitirá el desarrollo de competencias que permitirán a los estudiantes de básica primaria continuar de manera eficaz su proceso de enseñanza – aprendizaje y a futuro insertarse en el mundo laboral o en la educación profesional en igualdad de condiciones que los estudiantes de colegios en donde las prácticas pedagógicas están siendo orientadas por nuevos paradigmas y formas de aprender.

Por estas razones es necesario que los diferentes actores como gobierno nacional, instituciones educativas y Familias, desarrollen acciones encaminadas a ofrecer una educación integral, donde el estudiante se forme para ser un individuo social.

La lúdica en el terreno pedagógico, se relaciona con la didáctica, el cual proviene del griego didasko, enseñar, instruir, exponer claramente, demostrar, hace referencia a una disciplina de las ciencias de la educación que se ocupa de la

¹Fernández González, Molero. Estrategias pedagógicas para la formación de valores en el subsistema de Educación inicial. Instituto Universitario de tecnología READIC UNIR Maracaibo Julio 2011



acción de enseñar donde el objeto principal es el ser humano y su finalidad es el conocimiento y sus medios son los métodos utilizados para transmitir conocimientos.

Teniendo en cuenta que la inteligencia y la voluntad del ser humano, son la esencia del acto educativo, podemos establecer parámetros de educabilidad que favorezcan el ser personal como sustancia, individualidad y racionalidad, además al hombre se le reconoce como un animal de realidades y en este sentido tiene carácter personal que lo hace diferente a los demás, lleno de posibilidades, abierto y capaz que al someterse a un proceso educativo se van modificando sus conductas y conocimientos sin olvidar que su finalidad es encontrar la armonía consigo mismo, con quienes le rodean, con el mundo.

Esta labor desarrollada contrastando la realidad de la aplicación de lo aprehendido y aprendido por el docente en la solución de sus problemas cotidianos, es allí y no en otro lugar, en donde se debe verificar la resultante de todo el proceso formativo educativo, guiado por el docente, quien es de alguna manera valorado en su participación y responsabilidad de la transferencia de conocimientos y el desarrollo de habilidades y destrezas en los educandos. Entendamos el término transferencia como el acto de dar a conocer cosas nuevas e incentivar la investigación en el receptor, no como el mero acto mecánico escolástico de transmitir o recitar unos contenidos disociados de la realidad que nos circunda.

2.2. LÚDICA Y APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

Si asumimos el juego desde el punto de vista didáctico, esto implica que este sea utilizado en muchos casos para manipular y controlar a los niños, dentro de



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

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

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

En el proceso de orientación del aprendizaje, es de vital importancia conocer la estructura cognitiva del alumno; no sólo se trata de saber la cantidad de información que posee, sino cuales son los conceptos y proposiciones que maneja así como de su grado de estabilidad.

El aprendizaje significativo se da cuando las tareas están relacionadas de manera congruente y el sujeto decide aprenderlas.

El alumno viene "armado" con una serie de conceptos, concepciones, representaciones y conocimientos, adquiridos en el transcurso de sus experiencias previas, que utiliza como instrumento de lectura e interpretación y que determinan qué informaciones seleccionará, cómo las organizará y qué tipos de relaciones establecerá entre ellas. Si el alumno consigue establecer



relaciones sustantivas y no arbitrarias entre el nuevo material de aprendizaje y sus conocimientos previos, es decir, si lo integra en su estructura cognoscitiva, será capaz de atribuirle significados, de construirse una representación o modelo mental del mismo y, en consecuencia, habrá llevado a cabo un aprendizaje significativo.

2.3. Condiciones para El Aprendizaje Significativo:

Significatividad de los contenidos: El contenido debe ser potencialmente significativo, tanto desde el punto de vista de su estructura interna (es la llamada significatividad lógica, que exige que el material de aprendizaje sea relevante y tenga una organización clara) como desde el punto de vista de la posibilidad de asimilarlo (es la significatividad psicológica, que requiere la existencia en la estructura cognoscitiva del alumno, de elementos pertinentes y relacionables con el material de aprendizaje)²

- Disponibilidad para el aprendizaje: el alumno debe tener una disposición favorable para aprender significativamente, es decir, debe estar motivado para relacionar el nuevo material de aprendizaje con lo que ya sabe. Se subraya la importancia de los factores motivacionales.
- Interacciones para un aprendizaje significativo: Estas condiciones hacen intervenir elementos que corresponden no sólo a los alumnos - el conocimiento previo - sino también al contenido del aprendizaje- su organización interna y su relevancia- y al docente - que tiene la responsabilidad de ayudar con su intervención al establecimiento de relaciones entre el conocimiento previo de los alumnos y el nuevo material de aprendizaje.

²<http://www.psicopedagogia.com/definicion/aprendizaje%20significativo.www.monografias.com/tra-bajos10/dapa/dapa.shtml>



El aprendizaje del alumno va a ser más o menos significativo en función de las interrelaciones que se establezcan entre estos tres elementos y de lo que aporta cada uno de ellos al proceso de aprendizaje.

- Disposición para el aprendizaje: lo que un alumno es capaz de aprender, en un momento determinado, depende tanto de su nivel de competencia cognoscitiva general como de los conocimientos que ha podido construir en el transcurso de sus experiencias previas.

Son estos esquemas, su disponibilidad y sus características, los que van a determinar los posibles efectos de la enseñanza y deben revisarse y enriquecerse.

La revisión no se limita al tema de la madurez o disposición para el aprendizaje.

La modificación de los esquemas de conocimiento, producida por la realización de aprendizajes significativos, se relaciona directamente con la funcionalidad del aprendizaje realizado, es decir, con la posibilidad de utilizar lo aprendido para afrontar situaciones nuevas y realizar nuevos aprendizajes. Cuanto más complejas y numerosas sean las conexiones establecidas entre el material de aprendizaje y los esquemas de conocimiento del alumno y cuanto más profunda sea su asimilación y memorización comprensiva y cuanto más sea el grado de significado del aprendizaje realizado, tanto mayor será su impacto sobre la estructura cognoscitiva del alumno y, en consecuencia, tanto mayor será la probabilidad de que los significados contruidos puedan ser utilizados en la realización de nuevos aprendizajes.

El docente en el aprendizaje significativo: la construcción del conocimiento entiende la influencia educativa en términos de ayuda prestada a la actividad



constructiva del alumno y la influencia educativa eficaz en términos de un ajuste constante y sostenido de esta ayuda. Es una ayuda porque el verdadero artífice del proceso de aprendizaje es el propio alumno: es él quien va a construir los significados. La función del docente es ayudarlo en ese cometido. Una ayuda, sin cuyo concurso es altamente improbable que se produzca la aproximación deseada entre los significados que construye el estudiante y los significados que representan y vehiculan los contenidos³.

- Intencionalidad: por parte del docente (mediador) de comunicar y enseñar con claridad lo que se quiere transmitir, produciendo un estado de alerta en el alumno.

Reciprocidad: se produce un aprendizaje más efectivo cuando hay un lazo de comunicación fuerte entre el docente y alumno.

Trascendencia: la experiencia del alumno debe ir más allá de una situación de "aquí y ahora". El alumno puede anticipar situaciones, relacionar experiencias, tomar decisiones según lo vivido anteriormente, aplicar los conocimientos a otras problemáticas, sin requerir la actuación directa del adulto.

- Mediación del significado: cuando los docentes construyen conceptos con los alumnos, los acostumbran a que ellos sigan haciéndolo en distintas situaciones. El docente debe invitar a poner en acción el pensamiento y la inteligencia, estableciendo relaciones o elaborando hipótesis.

- Mediación de los sentimientos de competencia y logro: es fundamental que el alumno se sienta capaz y reconozca que este proceso le sirve para alcanzar el

³ **la teoría del aprendizaje y desarrollo de Vygotsky.** Joram Martínez Narváez. Ediciones Morata, Madrid.



éxito. Esto asegura una disposición positiva para el aprendizaje y aceptación de nuevos desafíos, así tendrá confianza en que puede hacerlo bien. Afianzar sus sentimientos de seguridad y entusiasmo por aprender, es la base sobre la que se construye su autoimagen.

- La secuencia de los contenidos: De acuerdo con los principios que se derivan del aprendizaje significativo, se comienza por los elementos más generales y simples para ir introduciendo, progresivamente, los más detallados y complejos.

La organización social: Explotando adecuadamente los efectos positivos que pueden tener las relaciones entre los educandos sobre la construcción del conocimiento, especialmente las relaciones de cooperación y de colaboración.

La Motivación: Es el proceso que provoca cierto comportamiento, mantiene la actividad o la modifica. Motivar es predisponer al estudiante hacia lo que se quiere enseñar; Es llevarlo a participar activamente en los trabajos escolares.

Así, motivar es conducir al alumno a que se empeñen en aprender, sea por ensayo y error, por imitación o por reflexión. La motivación consiste en el intento de proporcionar a los alumnos una situación que los conduzca a un esfuerzo intencional, a una actividad orientada hacia determinados resultados queridos y comprendidos. Así, motivar es predisponer a los estudiantes a que aprendan y consecuentemente realicen un esfuerzo para alcanzar los objetivos previamente establecidos.

Metas que logra el alumno a través de la actividad escolar. La motivación intrínseca en la tarea misma y en la satisfacción personal, la autovaloración de su desempeño.



Las metas extrínsecas: encontramos la de valoración social, la búsqueda de recompensa.

Uno de los principios para la organización motivacional que puede ser aplicado en el aula es:

- Modo de realizar la actividad.
- El manejo de los mensajes que da el docente a sus alumnos.
- El modelado que el profesor hace al afrontar las tareas y valorar los resultados.

3. LA MOTIVACION ESCOLAR Y SUS EFECTOS EN EL APRENDIZAJE

3.1 ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS:

Se definen las estrategias de aprendizaje como secuencias de procedimientos o actividades que realizan con el fin de facilitar la adquisición, el almacenamiento y la utilización de la información es decir, se trata de actividades intencionales que se llevan a cabo sobre determinadas informaciones ya sean orales, escritos o de otro tipo, con el fin de adquirirlas, retenerlos y poder utilizarlas.

Las estrategias constituyen un plan general de acción que tiene como propósito alcanzar objetivos de aprendizaje; para ello disponen de medios y recursos en la forma más ventajosa posible para alcanzar la meta deseada. En otras palabras, señalan las condiciones para asegurar que los estudiantes alcancen los resultados esperados, determinando los métodos, la modalidad de aprendizaje y los medios que tendrá a su disposición⁴.

⁴María de la Luz Marqués Rosa. Estrategias Educativas y pedagógicas. CPEIP, Ministerio de educación. Chile.



- Las estrategias lúdicas: se presentan después del contenido que se ha de aprender y permitir al alumno formar una visión sintética, integradora. Permiten valorar su propio aprendizaje. Algunas estrategias más reconocidas son preguntas intercaladas, resúmenes, mapas conceptuales.

- Hay estrategias para activos conocimientos previos que le sirve al docente para conocer lo que saben los alumnos y para utilizar tal conocimiento como fase para promover nuevos aprendizajes, se recomienda resolver al inicio de clases. Ejemplo: actividad generadora de información previa (lluvia de idea, etc).

- Estrategias para orientar la atención de los alumnos: son aquellas que el profesor utiliza realizar y mantener la atención de los aprendices durante una clase. Son de tipo construccional pueden darse de manera continua para indicar a los alumnos que las ideas deben centrar sus procesos de atención codificación y aprendizaje. Algunas estrategias son: preguntas insertadas, el uso de pistas o claves y el uso de ilustraciones.

- Estrategias para organizar información que se ha de aprender: permiten dar mayor contexto organizativo a la información nueva se ha de aprender al representar en forma gráfica o escrita, hace el aprendizaje más significativo de los alumnos.

- Estrategias para promover el enlace entre los conocimientos previos y la nueva información que se ha de aprender: son aquellas estrategias destinadas a crear y potenciar enlaces adecuados entre los conocimientos previos y la información



nueva que ha de aprender asegurando con ella una mayor significatividad de los aprendizajes logrados. Se recomienda utilizar durante la instrucción para lograr mejores resultados en el aprendizaje. Podemos citar los organizadores previos y las analogías.

- Las Estrategias de Recirculación de la información: es un aprendizaje memorístico, al pie de la letra se hace un repaso en repetir una y otra vez.
- Las Estrategias de Elaboración son de aprendizaje significativo: puede ser simple o complejas. Ambos radican en el nivel de profundidad y entre su elaboración visual o verbal.
- Las Estrategias de Organización de la Información: permiten hacer una reorganización constructiva de la información que ha de aprenderse. Es posible organizar, agrupar o clasificar la información, a través de mapas conceptuales, redes semánticas, etc.
- Las Estrategias de Recuperación: permiten optimizar la búsqueda de información que hemos almacenado en nuestra memoria, se hace un recuerdo de lo aprendido.

El uso de estas estrategias dependerá del contenido de aprendizaje, de las tareas que deberán realizar los alumnos, de las actividades didácticas efectuadas y de ciertas características de los aprendices.

El verdadero docente pone en práctica las diferentes estrategias que le permitan hacer del aprendizaje significativo logros éxitos en beneficios de los aprendices en todo el proceso de enseñanza aprendizaje.



UDEEC
UNIVERSIDAD DE
CUNDINAMARCA
-FUSAGASUGÁ-

Hacer uso de mapas conceptuales y redes semánticas como una forma de codificar visual y semánticamente los conceptos o conocimientos.

El profesor debe poseer un cierto conocimiento teórico y práctico más o menos preciso de todo un nutrido arsenal de instrumentos y técnicas para evaluar los aprendizajes de los alumnos.

Activar y generar conocimientos previos mediante la motivación y la presentación de objetivos y el uso de diferentes tipos de estrategia de enseñanza (lluvia de ideas, ilustraciones logrando el interés y participación del grupo).

3.2 Lúdica Y Autoaprendizaje En La Escuela.

En el castellano se emplea el término lúdico que procede del latín [Ludicer], [Ludicrus]. Para designar el acto libre y voluntario que [elude] la [seriedad de la vida] y que no busca una [finalidad lucrativa] sino que tiene como fin a ella misma; se le reconoce como acto humano caracterizado por ser: una acción libre y voluntaria, que está externa a lo lucrativo y necesario, limitada por el espacio y el tiempo” que obedece a ordenes normativas o reglas de valoración impuestas autónomamente por el actor o actores mismos. Lo lúdico – recreativo recoge la actitud del ser humano de asumir la vida desde la perspectiva de pensarse, proyectándose en valores y que busca que las personas ejerzan realmente el uso de su libertad para la creación espiritual, filosófica, social y humanística. (www.wordreference.com/definición/lúdico).

El término "lúdico" ha sido empleado en sentido predominantemente descriptivo cuando se ha usado en relación con el examen de la función que tiene el juego en la vida humana y aun en muchos seres orgánicos.



Sin embargo se hace necesario precisar que a partir de la lúdica y de la creatividad se pueden potenciar los siguientes procesos:

- Capacidad de abstracción y de juicios críticos para ser innovadores y creativos.
- Capacidad de entender los nuevos modelos de comunicación y de trabajo en equipo.
- Capacidad de promover procesos de paz, de cooperación y de solidaridad.
- Capacidad de entender problemas sistémicos y dinámicos.
- Capacidad de asombro y de curiosidad.
- Capacidad de solución de problemas utilizando heurísticas.
- Capacidad de promover procesos de acción y de gestión a nivel social.
- Capacidad de imaginar y de fantasear.
- Capacidad de ligar lo operativo con lo emotivo y con lo cognitivo.
- Capacidad de manejar y procesar información, no de memorizar.
- Capacidad de lectura y escritura de los nuevos códigos de la modernidad.
- Capacidad de producir nuevos conocimientos

En relación con la lúdica, Vigostky, plantea que: "la actividad creadora de la imaginación se encuentra en relación directa con la riqueza y la variedad de la experiencia acumulada por el hombre, porque esta experiencia, es el material con el que erige sus edificios de fantasía"⁵. La imaginación del niño en los primeros años de su vida es alta, pero su racionalidad es baja, porque no existe un pensamiento lógico matemático y su experiencia es poca. De uno u otro mundo existe en el niño una independencia entre razón e imaginación que corrobora en cierta medida lo dicho sobre la pobreza imaginativa del niño con relación al adulto. Lo que sucede es que los niños creen más en los frutos de sus

⁵BAQUERO, R. Vigotsky y el aprendizaje escolar. En La Zona de Desarrollo Próximo y el análisis de las prácticas educativas, Aique, Buenos Aires, pp.137-167



fantasías, pues su empatía con estos mundos es muy alta porque los sienten y los viven.

Lo anterior contribuye en gran medida al debate actual de la psicología en el sentido de aislar la creatividad y la inteligencia como formas de pensamiento. Las diferentes medidas de la creatividad están vinculadas a la inteligencia en general, casi tan estrechamente o incluso más estrechamente que lo que están entre sí.

La actividad creadora no se limita a reproducir hechos y objetos del pasado, sino que a través de la fantasía y la imaginación el hombre se proyecta al futuro para crear y modificar su presente. En la pedagogía tradicional, en nuestras prácticas culturales siempre se ha creído que la fantasía no se ajusta a la realidad y por lo tanto carece de valor práctico.

3.3 Practica Pedagógica De Los Docentes

Para entender la práctica pedagógica del maestro es preciso ubicarnos en lo que representa una acción pedagógica. La cual puede ser entendida como un proceso de auto y socio estructuración que involucra diferentes actores y, donde se dirige al estudiante y a la cultura.

En este contexto, y para que el aprendizaje tenga lugar y se logren los resultados previstos deben existir determinadas condiciones, estas pueden ser internas, si se refieren al sujeto que aprende, o externas si se refieren a los distintos componentes de la situación de aprendizaje, que sirven para estimular las experiencias de aprendizaje de los alumnos, mediante prácticas pedagógicas



que busquen estos logros y que tengan en cuenta las condiciones propias del aprendizaje.

Las condiciones internas: Capacidades y experiencias previas. Motivaciones. Intereses e inquietudes

Condiciones externas: Técnicas de enseñanza. Tipo de comunicación. Actividades de aprendizaje. Recursos auxiliares.

En otro aspecto, si partimos de considerar que el proceso de aprendizaje requiere espacios y otras condiciones, por ejemplo en el aula en la cual se realiza un proceso de enseñanza-aprendizaje, podemos ver que hay alumnos y docente, que interactúan entre sí, existen determinados resultados que se desean lograr, el docente emplea técnicas de enseñanza, los alumnos realizan actividades, se emplean recursos auxiliares para facilitar el proceso; todos estos elementos componen una situación de enseñanza-aprendizaje. Entendiendo entonces por situación de aprendizaje a un conjunto estructurado de elementos que, en cierto momento y lugar, determinan el contexto en el que se desarrolla el proceso de enseñanza-aprendizaje.

4. EL COMPONENTE LÚDICO.

4.1. El Componente lúdico En El Proceso De Aprendizaje

Los juegos han formado parte de la vida de los seres humanos desde tiempos remotos. Muchos juegos tienen su origen en ritos religiosos que se remontan al nacimiento de las primeras civilizaciones. El juego parece ser una inclinación



innata en el hombre, incluso los animales aprenden a defenderse, a cazar o a luchar, jugando.

Existen juegos universales de mesa y tablero, de patio y recreo, juegos para reuniones y fiestas o juegos de ingenio y habilidad, que nos demuestran la importancia y trascendencia que estos han tenido y tienen en todas las culturas del mundo, tanto por su aportación al disfrute de la vida, como por el enriquecimiento en las relaciones sociales y en el aprendizaje. Los juegos forman parte de la idiosincrasia de un pueblo, son parte de la cultura. Pensemos, por ejemplo, en la baraja de cartas española y en el tute.

El juego, por tanto, ha sido siempre un método de enseñanza para entrenar a los más pequeños en habilidades que necesitaban para enfrentarse más tarde a las tareas de la vida cotidiana. Aplicado a la institución educativa tampoco resulta ser una novedad, ya en el Renacimiento se le daba importancia a las actividades lúdicas que preparaban profesionalmente a los estudiantes. El juego didáctico, es definido entonces como: “una actividad amena de recreación que sirve para desarrollar capacidades mediante una participación activa y afectiva de los estudiantes, por lo que en este sentido el aprendizaje creativo se transforma en una experiencia feliz”. (Ortiz, A. L., 2005).

El juego y el aprendizaje tienen en común varios aspectos: el afán de superación; la práctica y el entrenamiento que conducen al aumento de las habilidades y capacidades; la puesta en práctica de estrategias que conducen al éxito y ayudan a superar dificultades.

En lo que concierne a la enseñanza de la lengua, el componente lúdico comienza a ser un recurso casi imprescindible a partir del enfoque comunicativo, es toda aquella actividad en la que se presenta un contexto real y una necesidad de



utilizar el idioma y vocabulario específico con una finalidad lúdico-educativa” (Andreu Andrés, M.A. y García Casas, M., 2000: 122). La importancia de los factores afectivos justifica este tipo de actividades motivadoras que aportan numerosas ventajas al ser aplicadas en el aula. Los estudios sobre psicología cognitiva demuestran su gran valor como potenciador del aprendizaje. El juego contribuye al desarrollo de los participantes en el plano intelectual-cognitivo; en el volitivo-conductual; y en el afectivo-motivacional. Por eso, no es de extrañar que el MCER (2002) de importancia al uso de la lengua para fines lúdicos, así como que el Plan Curricular del Instituto Cervantes (2006) recomiende el componente lúdico como recurso para la práctica y aprendizaje de E/LE. En la actualidad ya no se duda de las numerosas ventajas que tiene el empleo de actividades suplementos marco ELE. ISSN 1885-2211 / núm. 11, 2010Gema Sánchez Benítez: las estrategias de aprendizaje a través del componente lúdico

Sin embargo, no es tan simple conseguir un resultado tan beneficioso. Incluir el componente lúdico como instrumento de enseñanza requiere llevar a cabo algunas reflexiones acerca de su uso si se quiere conseguir un resultado positivo y un aprendizaje eficaz. Se han de tener en cuenta los siguientes aspectos:

- los juegos deben corresponderse con los objetivos y contenidos del programa; el juego debe ser utilizado con una finalidad, tienen que tener una función clara dentro de la unidad didáctica, por ello, se deben utilizar en un momento determinado, no para acabar la clase si ha sobrado tiempo o como actividad de relleno;
- se deben tener en cuenta las necesidades, la edad, la personalidad, la etapa o nivel de aprendizaje de los alumnos, de lo contrario, perdería el estímulo de atracción, dejaría de ser una actividad motivadora. Debe presentar un reto, pero un reto que sea alcanzable con sus conocimientos. Y debe estar relacionado con



lo que se está aprendiendo en ese momento, debe ser una continuación o una introducción al tema, no una parada para descansar dejando el objetivo principal a un lado;

- un uso injustificado o abusivo puede significar la pérdida de motivación por parte de los alumnos;

- las reglas del juego deben explicarse de forma clara y mediante ejemplos, comprobando que el alumno ha entendido qué ha de hacer en cada momento. Si el alumno se siente perdido o tiene alguna duda, puede llevarlo a un abandono de la actividad, por lo tanto, el juego deja de ser rentable, se vuelve ineficaz

4.2 El Juego Como Recurso Estratégico

“Me lo contaron y lo olvidé. Lo vi y lo entendí. Lo hice y lo aprendí.” Confucio
Hemos visto la importancia que tiene en la actualidad la incorporación de las estrategias de aprendizaje y de comunicación en la enseñanza de E/LE; y cómo el componente lúdico favorece la adquisición y el aprendizaje de la lengua, motivo que lo convierte en recurso imprescindible en el aula. A pesar de que hemos tratado brevemente en los materiales de E/LE la unión de estos dos conceptos, “estrategia” y “juego”, no hemos profundizado lo suficiente acerca de cómo a través del juego podemos poner en marcha el uso de las estrategias. El componente lúdico es un recurso de gran utilidad ya que permite al alumno desarrollar sus propias estrategias y activar los mecanismos de aprendizaje de la lengua. Hay suficientes razones que lo demuestran:

A. Las estrategias cognitivas como formular hipótesis, deducir o inferir reglas, se pueden activar en aquellos juegos en los que se deben descubrir, acertar, adivinar, resolver un problema, descifrar un acertijo o encontrar una palabra oculta. Un ejemplo sería el juego “pototear” que consiste en adivinar el significado de esta palabra que funciona de comodín contextualizada, es decir, se debe



deducir por el contexto qué significa, por ejemplo, podemos decir: “Yo pototeo a las 8 todos los días, después de pototear, me voy al trabajo”.

Por otro lado, el juego también permite inferir reglas gramaticales de forma natural, sin necesidad de recibir una explicación explícita. El educando escucha y entiende una estructura y la activa para conseguir unos fines concretos, como vemos en el siguiente ejemplo: La clase se pone en círculo. Todos los alumnos Están sentados en sillas, excepto el profesor, que está de pie. El profesor escribe en la pizarra: El que... Al que... La que..., que se cambie de sitio. A la que..., que se cambie de sitio. Quien... A quien...El profesor hace la primera frase, por ejemplo: Al que le guste el fútbol que se cambie de sitio y, al cambiarse los estudiantes de silla, el profesor corre a sentarse en una, de tal manera que un estudiante quede de pie. Éste tendrá que hacer su frase para sentarse y así se continúa.

B. El juego es una estrategia de memorización. Según Giovannini, memorizamos el 90% de lo que uno mismo experimenta y realiza; el 70% de lo que explicamos a otros; el 50% de lo que escuchamos y vemos; el 30% de lo que vemos; y el 20% de lo que escuchamos. Muchos juegos parten de la idea de hacer algo usando el lenguaje para lograr una meta, crean la necesidad de realizar cosas para las que nos tenemos que comunicar (véase el ejemplo anterior en el que los alumnos se levantan de sus asientos según lo que digan sus compañeros); otros muchos también tienen que ver con la asociación de imágenes (recordemos el anterior juego “pictionary” o el juego del “memory” que consiste en encontrar la imagen asociada a una palabra).

Entre las estrategias de memorización también se pueden incluir la repetición y la elaboración verbal. Para la repetición (no de forma mecánica sino dentro de un contexto que dé significado a la palabra, expresión o estructura oracional) existen muchos tipos de juegos, un ejemplo sería el siguiente: los estudiantes se



colocan en círculo formando una cadena y van repitiendo una misma estructura pero cambiando el final, por ejemplo:

Alumno A dice: Si me hubiera tocado la lotería me habría comprado un coche.

Alumno B dice: Si me hubiera comprado un coche, no habría llegado tarde.

Alumno C dice: Si no hubiera llegado tarde al trabajo, no me habrían echado.

Así hasta que haya participado toda la cadena de alumnos. En cuanto a la elaboración verbal para memorizar el vocabulario, se pueden inventar historias con las palabras nuevas que se están aprendiendo, por ejemplo, inventar toda la clase un cuento en el que cada alumno deba añadir una nueva frase pero introduciendo una de las palabras de la lista que se tenga como objetivo aprender.

C. Las estrategias afectivas encuentran en el componente lúdico un lugar seguro para su desarrollo. Garantizan la motivación, el aumento de confianza en uno mismo, la disminución de la ansiedad y la desaparición de las inhibiciones. Los juegos en parejas o en grupos pequeños favorecen la participación activa de todos los alumnos, incluso de los que temen arriesgarse, ya que no se centra la atención de toda la clase en ellos.

El humor se puede considerar una estrategia afectiva. Cuando algo hace reír atrae más la atención y consigue la concentración en la materia o en el tema que se esté tratando. Llevar al aula actividades lúdicas que arranquen una sonrisa en los alumnos logra adoptar el trabajo con buen ánimo, con una actitud positiva y con un mayor esfuerzo, ya que distrae la mente de lo que verdaderamente se hace, que es aprender.

D. La cooperación, la empatía con los compañeros, la petición de ayuda y aclaraciones, son estrategias sociales que ayudan a la interacción en un contexto real. Los alumnos necesitan colaborar, hablar entre sí, aclarar las dudas y



comprenderse mutuamente cuando participan en los juegos, por lo tanto, mientras juegan se están desarrollando las estrategias sociales con una finalidad concreta, ganar, aunque, como solemos decir, “lo importante es participar”.

E. La autoevaluación está considerada una estrategia de aprendizaje meta cognitiva, que actúa en la concentración en el proceso de aprendizaje, consiguiendo que el alumno se involucre activamente en su progreso. Algunos juegos de interacción libre como simulaciones, representaciones o juegos de roles, permiten que el alumno compruebe el conocimiento alcanzado así como que reflexione en sus limitaciones o errores para poder autocorregirse y conocer cuáles son los puntos débiles en los que debe mejorar. Otras estrategias meta cognitivas pueden practicarse mediante un simple juego. Para reflexionar sobre el proceso de aprendizaje o cómo aprendemos la lengua se puede jugar con las estrategias en sí, relacionándolas con las actividades que se realizan tanto fuera como dentro del aula.

F. Los juegos proporcionan a los estudiantes posibilidades de practicar la lengua en una situación real, de forma natural y espontánea; por lo que se tendrán que activar y desarrollar las estrategias de comunicación. En muchos juegos la interacción entre los alumnos es la clave para ganar, especialmente en los juegos de vacío de información en los que el alumno debe preguntar a sus compañeros para completar una información o resolver un problema; o los juegos de roles y simulaciones, en los que deben representar un personaje con unas características o una personalidad concreta, los alumnos deben interactuar para convencer, argumentar, pedir consejo o ayuda, o conseguir unos fines concretos.

5. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS.



A lo largo de esta memoria hemos comprobado la importancia de los dos temas que aquí se tratan, las estrategias de aprendizaje y el componente lúdico. Hemos enumerado las razones por las que las estrategias de aprendizaje deben ocupar un papel importante a la hora de diseñar unidades didácticas, materiales o manuales para la enseñanza del español como lengua extranjera. Nuestro objetivo ha sido demostrar que el componente lúdico es una fuente inagotable de recursos para poner en práctica las estrategias de aprendizaje, en las que hemos incluido las de comunicación.

A través del juego se llevan a cabo técnicas que refuerzan la memoria, tareas cognitivas para el aprendizaje, formas de solventar los problemas comunicativos, así como actividades que posibilitan una asimilación de los contenidos de manera eficaz, gracias a la creación de un ambiente favorable, al compañerismo y a la cooperación entre los alumnos.

Nuestro principal objetivo, sin embargo, ha sido mostrar cómo pueden ser llevados al aula los contenidos estratégicos con el fin de enseñar a los estudiantes en su uso y capacitarles de los medios necesarios para enfrentarse al reto de aprender una nueva lengua. Hemos elegido el componente lúdico como el medio más eficaz para llevar a cabo este proyecto formativo.

6. CONCLUSIONES “discusión Final”

La falta de interés por la educación desde la infancia, es el principal factor en las escuelas no solo en nuestra institución, sino del país y del mundo entero para generar bajo rendimiento académico, afectando gravemente los proyectos educacionales, por eso es necesario hacer proyectos educacionales enfocados directamente hacia la toma de conciencia de la importancia de la educación como



UDEEC
UNIVERSIDAD DE
CUNDINAMARCA
-FUSAGASUGÁ-

medio para erradicar la pobreza y la desigualdad social. Además es necesario mejorar los procesos de convivencia para erradicar los problemas de violencia dentro y fuera de las aulas.

Para que los dos objetivos anteriores sean posibles, se necesita, que exista una mayor participación y compromiso institucional donde todos los docentes, padres de familia y directivas docentes que contribuyan en alternativas de solución para que no se continúe deteriorando la calidad de la educación, es importante resaltar que se debe seguir aplicando la lúdica como estrategia pedagógica

Por otro lado se considera que el mayor impedimento para solucionar estos problemas, es el desconocimiento de las nuevas estrategias pedagógicas que hoy día están haciendo furor, se desconoce que hay personas expertas en Lúdica y Educación, que han desarrollado talleres y trabajos comunitarios, han venido manejando la conceptualización de que es juego, asociado no solamente a los problemas de convivencia sino a muchos problemas que se presentan durante los procesos educacionales

La solución para el problema particular de los estudiantes de 6º. Y 7º. Grado de La Institución Educativa Municipal Carlos Lozano y Lozano del municipio de Fusagasugá, parte desde la identificación y aceptación de una problemática y del interés de los miembros de la comunidad educativa de superar las falencias en la búsqueda de una educación de la más alta calidad, como un premio a una comunidad que desea superarse.



Mediante la elaboración del proyecto, Se aprendió que es posible unir a la comunidad educativa en torno a unos objetivos y unas metas a las cuales se llegó con la participación de todos.

7. RECOMENDACIONES

Mantener el proyecto implementado en la Institución ya que a través de éste se puede buscar cada día unos niveles de calidad cada vez mejores, como también hacer un papel más predominante entre las diversas instituciones educacionales Mantener presente a todos los estudiantes y padres de familia sobre la importancia de cuidar un ambiente de sana convivencia como base fundamental de nuestro desarrollo vital.

Invitar a toda la comunidad educativa a que se vincule con estas actividades para que el tema de superación del bajo rendimiento académico sea una lucha de toda la comunidad educativa.

Fortalecer los mecanismos institucionales para estimular una mejor integración de la comunidad.

Realizar actividades lúdicas como estrategia pedagógica del aprendizaje en el ámbito escolar y promover juegos de lectoescritura como un mecanismo institucional de superación.



8. BIBLIOGRAFIA

1. <http://portal.educar.org/foros/importancia-del-juego-en-la-ed> Ocasión
 2. Fernández González, Molero. Estrategias pedagógicas para la formación de valores en el subsistema de Educación inicial. Instituto Universitario de tecnologiareadic unir Maracaibo Julio 2011.
 - 2 Villalobos Elvia. La educación basada en competencias. Una evaluación desde la mirada de los docentes educación primaria 2011, pág. 47.
 - 3 Ausubel David aprendizaje significativo
<http://www.dspace.edu/aprendizajesignificativpdf>
 - 4 AUSUBEL-NOVAK-HANESIAN (1983) Psicología Educativa: Un punto de vista cognoscitivo .2° Ed. TRILLAS México.
 - 5 .<http://www.psicopedagogia.com/definicion/aprendizaje%20significativo>.
 - 6 .www.monografias.com/trabajos10/dapa/dapa.shtml.
- La teoría del aprendizaje y desarrollo de Vygotsky. Joram Martínez Narváez. Ediciones Morata, Madrid.
- 7 Alexander Luis Ortiz Ocaña. Centro de estudios pedagógicos y didácticos Cepedid. barranquilla 2005.
 - 8 María de la Luz Marqués Rosa. Estrategias Educativas y pedagógicas. CPEIP, Ministerio de educación. Chile.
 - 9 JIMENEZ V., Carlos Alberto. La lúdica como experiencia cultural. Santafé de Bogotá: Magisterio, 1996. p.
 - 10 BAQUERO, R. Vygotsky y el aprendizaje escolar. En La Zona de Desarrollo Próximo y el análisis de las prácticas educativas, Aique, Buenos Aires, pp.137-167.
 - ¹ BAQUERO. IBID Pág. 163.



ANEXOS
TABLAS
PLAN DE ACCION
ACTIVIDADES.

ANEXOS

ANEXO 1.

Anexo A. Codificación y categorización de entrevistas individual

Fecha de entrevista Estudiantes febrero 12 a febrero16 de 2018

Lugar: IEM CARLOS LOZANO Y LOZANO

Código: IEM 601-701

Encuestador: (a)

Entrevista

Individual

Sexto (IEM)

| No. | DATOS | COMENTARIOS |
|-----|--|----------------|
| 1 | ¿ENTRE LA ESCUELA Y EL HOGAR EN QUÉ | |
| 2 | LUGAR PREFIERES ESTAR? | |
| 3 | Prefieren estar en la casa porque dicen que allá | |
| 4 | pueden jugar. | |
| 5 | En la casa podemos ver televisión | Los padres |
| 6 | En la casa podemos levantarnos tarde. | exigen a los |
| 7 | En la casa se puede hacer locha. | hijos estar en |
| 8 | Se pueden hacer en la casa actividades atractivas. | casa |
| 9 | En la escuela allí aprendemos. | |



| | | |
|----|---|-----------------|
| 10 | En la escuela encontramos amigos. | |
| 11 | En la escuela tomamos onces. | |
| 12 | Cuando vamos a la escuela salimos de la casa. | |
| 13 | | |
| 14 | . ¿EN EL SALÓN DE CLASES TE SIENTES | |
| 15 | CÓMODO(A)? | |
| 16 | Si porque allí aprendemos. | |
| 17 | En el salón tenemos amigos. | |
| 18 | En el salón jugamos. | |
| 19 | En el salón salimos de la casa. | |
| 20 | El salón es chévere. | |
| 21 | No me siento cómodo en el salón. | |
| 22 | | |
| 23 | ¿TE GUSTA TU PROFESOR? | |
| 24 | Me siento bien con mi profesor. | |
| 25 | Algunas veces no me siento bien. | Por |
| 26 | | responsabilidad |
| 27 | ¿QUÉ ES LO MÁS TE GUSTA HACER EN CASA? | |
| 28 | A mí lo que más me gusta es jugar en la casa. | |
| 29 | Me gusta ayudar en labores de casa sobre todo | |
| 30 | cuando están ubicados en el sector rural. | |
| 31 | A mí me gusta ver televisión. | |
| 32 | A mí me gusta dormir cuando estoy en la casa. | |
| 33 | A mí me gusta estudiar. | |
| 34 | | |
| 35 | . TE GUSTA ESTAR EN EL COLEGIO? | |
| 36 | | |



| | | |
|----|--|--------------|
| 37 | Me gusta ir al colegio cuando las clases no son | |
| 38 | aburridas. | |
| 39 | Si me gusta ir al colegio me siento bien ahí. | |
| 40 | No me gusta ir al colegio porque es muy aburrido. | |
| 41 | No me gusta ir, voy por obligación. | |
| 42 | | |
| 43 | . ¿TE PARECE ABURRIDO O DIVERTIDO ESTAR | |
| 44 | EN CLASES? | |
| 45 | En algunos momentos del día en “que la profe es | |
| 46 | aburrida”. | |
| 47 | Hay temas que se nos dificultan y preferimos | |
| 48 | ignorarlos o dedicarnos a hacer otra cosa en clase | |
| 49 | mientras otros compañeros les ponen atención a estos | |
| 50 | temas. | |
| 51 | Me gustan las actividades como educación física o | |
| 52 | lúdica, porque salimos de la rutina y nos sacan del | |
| 53 | salón. | |
| 54 | | |
| 55 | QUE ES LO QUE MÁS LE GUSTA DE LA CLASES? | La escuela a |
| 56 | | veces es |
| 57 | Me gusta la clase que sea dinámica. | aburrida |
| 57 | Me gusta la clase donde utilizamos cosas novedosas. | |
| 58 | Me gusta la clase de informática. | |
| 59 | | |
| 60 | . ¿TE GUSTARÍA APRENDER JUGANDO? | |
| 61 | Me gusta jugar y jugando aprendemos más. | |
| 62 | A mí me gusta aprender jugando. | |



| | | |
|----|---|-------------|
| 63 | | |
| 64 | . ¿EN EL COLEGIO QUE OTRAS HERRAMIENTAS | |
| 65 | UTILIZAN PARA APRENDER? | |
| 66 | En las clases los profesores utilizan el televisor y el | |
| 67 | DVD | |
| 68 | Utilizamos el computador | |
| 69 | Utilizamos juegos didácticos | |
| 70 | La profesora lleva grabadora | Metodología |
| 71 | En nuestra aula de clase hay muchos libros y los | De la Clase |
| 72 | utilizamos con frecuencia. | |
| 73 | . CUÁL DE ESAS ESTRATEGIAS LE GUSTA MÁS. | |
| | A mí me gusta más que utilicemos el computador. | |
| | Es mejor que utilicemos el televisor y el DVD | |
| | A mí me gustan más los libros. | |
| | Los juegos son muy divertidos. | |
| | Con la grabadora aprendemos y nos divertimos. | |

Fecha de entrevistas Docentes febrero 19 a febrero 23 de 2018

Lugar: IEM CARLOS LOZANO Y LOZANO

Código: IEM 601-701

Encuestador:

Anexo B. Codificación y categorización de entrevistas individuales.

| No. | DATOS | COMENTARIOS |
|-----|---------------------------------|-------------|
| 1 | ¿SE CONSIDERA USTED UN DOCENTE? | |



| | | |
|----|---|-------------------------|
| 2 | Me considero un docente bueno porque me falta | Formación en valores |
| 3 | actualización en temas pedagógicos, en didáctica, en | |
| 4 | manejo de herramientas para hacer más amenas sus | |
| 5 | clases. | |
| 6 | Soy buen docente pero me falta una capacitación | |
| 7 | continua. | |
| 8 | Yo soy buen docente pero debo aprender a manejar | |
| 9 | las diferentes herramientas. | |
| 10 | Me considero regular docente porque faltan | |
| 11 | estrategias pedagógicas. | |
| 12 | Me considero un docente regular porque me falta | |
| 13 | capacitarme en las últimas normas pedagógicas y | |
| 14 | tecnológicas. | |
| 15 | | |
| 16 | ¿CÓMO CREE USTED QUE SON SUS CLASES? | Aportes de la Lúdica |
| 17 | | En el desarrollo humano |
| 18 | Mis clases son normales. | |
| 19 | Mis clases son normales de forma magistral. | |
| 20 | Mis clases son divertidas porque trato de implementar | Formación en valores |
| 21 | cosas que le agraden a los niños y al mismo tiempo | |
| 22 | aprendan. | |
| 23 | Mis clases son poco aburridas porque a los niños no | |
| 24 | les gusta copiar | |
| 25 | En mis clases a los niños les gusta que yo les enseñe | |
| 26 | a base de juegos. | |
| 27 | | |
| 28 | | |



| | | |
|----|--|-------------------------------|
| 29 | ¿QUÉ HERRAMIENTAS UTILIZA USTED PARA | Formación en la asignatura |
| 30 | DESARROLLAR SUS CLASES? | |
| 31 | A mi gusta utilizar los libros para que los niños se | |
| 32 | motiven por la investigación. | |
| 33 | En mis clases utilizo muy a menudo la grabadora. | |
| 34 | Utilizo el televisor y el DVD | |
| 35 | Utilizo el video been | |
| 36 | Utilizo la grabadora y los juegos. | |
| 37 | Utilizo juegos y libros. | |
| 38 | | |
| 39 | | |
| 40 | ¿QUÉ OTRO LUGAR APARTE DEL SALÓN DE | |
| 41 | CLASES UTILIZA USTED PARA DESARROLLAR | |
| 42 | SUS CLASES?. | |
| 43 | Me gusta en la cancha. | |
| 44 | El kiosco porque es muy agradable hacer clase ahí. | |
| 45 | En la sala de cómputo. | |
| 46 | En el patio de descanso. | |
| 47 | | |
| 48 | ¿DÓNDE CREE USTED QUE ES MEJOR O MÁS | |
| 49 | FÁCIL ENSEÑAR? | |
| 50 | Me gusta en el aula de clase porque tengo más | |
| 51 | dominio del grupo. | |
| 52 | A fuera del aula de clase en algunas ocasiones. | |
| 53 | Fuera del aula se presta para la indisciplina. | |
| 54 | | |
| 55 | | |



| | | |
|----|--|------------------------------|
| 56 | ¿LOS NIÑOS Y NIÑAS SE DISTRAEN | Dificultades en la enseñanza |
| 57 | FRECUENTEMENTE EN CLASE? | |
| 57 | Debido al uso del mismo espacio, los niños | |
| 58 | frecuentemente se distraen. | |
| 59 | pues en el caso de las clases magistrales, es más fácil | |
| 60 | que ellos pierdan el hilo del desarrollo de las mismas, | |
| 61 | por lo cual se reitera la importancia de dinamizar estas | |
| 62 | clases así sea en el mismo espacio pero a través de | |
| 63 | actividades lúdicas orientadas y que lleven a un | |
| 64 | aprendizaje significativo. | |
| 65 | Se requiere la planeación anticipada del desarrollo de | |
| 66 | las actividades lúdicas a incluir para el desarrollo de | |
| 67 | unas clases para que los niños no pierdan la atención. | |
| 68 | | |
| 69 | PARA USTED ¿QUÉ ES EL JUEGO? | |
| 70 | - Actividades de recreación que permiten aprender | |
| 71 | - Actividades al aire libre | |
| 72 | - Actividades lúdicas | |
| 73 | - Actividades de descanso para el niño | |
| 74 | - Actividades de ejercitación mental. | |
| 75 | - Actividades físicas y mentales que llevan a un | |
| 76 | aprendizaje | |
| 77 | | |
| 78 | ¿CONSIDERA QUE EL JUEGO ES EL MEDIO DE | |
| 79 | APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS? | |
| 80 | Si porque de esta manera aprende mejor y con más | |
| 81 | agrado. | |



| | | |
|-----|--|--|
| 82 | El niño siempre mantiene la atención. | |
| 83 | De esta manera le coge más amor al estudio y al | |
| 84 | querer aprender. | |
| 85 | | |
| 86 | ¿QUÉ TIPOS DE JUEGOS APLICA CUANDO | |
| 87 | TRABAJA CON LOS NIÑOS DE SU CURSO? | |
| 88 | | |
| 89 | Utilizo los deportes y juegos al aire libre. | |
| 90 | Dentro del salón los cursos inferiores utilizo las | |
| 91 | rondas, los cantos, como estrategia de entrada a la | |
| 92 | clase. | |
| 93 | Ya en los cursos superiores, el uso cotidiano del | |
| 94 | juego va disminuyendo. | |
| 95 | | |
| 96 | ¿CREE QUE PARA EL DESARROLLO DE UNA | |
| 97 | CLASE, EL JUEGO DEBE PLANIFICARSE Y | |
| 98 | TENER OBJETIVOS? | |
| 99 | | |
| 100 | Debe planificarse, pues de otra manera se perderá la | |
| 101 | esencia, control y objetivos propuestos para cada | |
| 102 | área. | |
| 103 | Cuando se incluye el juego como herramienta | |
| 104 | didáctica, este debe tener unos propósitos firmes, | |
| 105 | claros y con un objetivo de aprendizaje que sea el | |
| 106 | que conduzca el desarrollo e implementación del | |
| 107 | mismo dentro de una clase normal. | |
| 108 | | |



MATRIZ DE ANÁLISIS CATEGORIAL

Fecha de entrevista Estudiantes febrero 12 a febrero 16 de 2018

Lugar: IEM CARLOS LOZANO Y LOZANO

Código: IEM 601 - 701

Encuestador: (a)

Entrevista

Individual

Sexto (IEM)

| FORMACIÓN EN VALORES | METODOLOGÍA DE LA CLASE | APORTES DE LA LÚDICA. EN EL DESARROLLO HUMANO |
|---|--|---|
| <p>Prefieren estar en la casa porque dicen que allá pueden jugar.</p> <p>En la casa podemos ver televisión</p> <p>En la casa podemos levantarnos tarde.</p> <p>En la casa se puede hacer locha.</p> <p>Se pueden hacer en la casa actividades atractivas.</p> | <p>Me gusta ir al colegio cuando las clases no son aburridas.</p> <p>Si me gusta ir al colegio me siento bien ahí.</p> <p>No me gusta ir al colegio porque es muy aburrido.</p> <p>No me gusta ir, voy por obligación.</p> <p>En algunos momentos del día en “que la profe es aburrida”.</p> | <p>Me considero un docente bueno porque me falta actualización en temas pedagógicos, en didáctica, en manejo de herramientas para hacer más amenas sus clases.</p> <p>Soy buen docente pero me falta una capacitación continua.</p> <p>Yo soy buen docente pero debo aprender a</p> |



| | | |
|---|---|--|
| <p>En la escuela allí aprendemos.</p> <p>En la escuela encontramos amigos.</p> <p>En la escuela tomamos onces.</p> <p>Cuando vamos a la escuela salimos de la casa.</p> <p>Si porque allí aprendemos.</p> <p>En el salón tenemos amigos.</p> <p>En el salón jugamos.</p> <p>En el salón salimos de la casa.</p> <p>El salón es chévere.</p> <p>No me siento cómodo en el salón.</p> <p>Me siento bien con mi profesor.</p> <p>Algunas veces no me siento bien.</p> <p>A mí lo que más me gusta es jugar en la casa.</p> | <p>Hay temas que se nos dificultan y preferimos ignorarlos o dedicarnos a hacer otra cosa en clase mientras otros compañeros les ponen atención a estos temas.</p> <p>Me gustan las actividades como educación física o lúdica, porque salimos de la rutina y nos sacan del salón.</p> <p>Me gusta la clase que sea dinámica.</p> <p>Me gusta la clase donde utilizamos cosas novedosas.</p> <p>Me gusta la clase de informática.</p> <p>Me gusta jugar y jugando aprendemos más.</p> <p>A mí me gusta aprender jugando.</p> <p>En las clases los profesores utilizan el televisor y el DVD</p> | <p>manejar las diferentes herramientas.</p> <p>Me considero regular docente porque faltan estrategias pedagógicas.</p> <p>Me considero un docente regular porque me falta capacitarme en las últimas normas pedagógicas y tecnológicas.</p> <p>Mis clases son normales.</p> <p>Mis clases son normales de forma magistral.</p> <p>Mis clases son divertidas porque trato de implementar cosas que le agraden a los niños y al mismo tiempo aprendan.</p> <p>Mis clases son poco aburridas porque a los niños no les gusta copiar</p> <p>En mis clases a los niños les gusta que yo</p> |
|---|---|--|



| | | |
|---|---|--|
| <p>Me gusta ayudar en labores de casa sobre todo cuando están ubicados en el sector rural.</p> <p>A mí me gusta ver televisión.</p> <p>A mí me gusta dormir cuando estoy en la casa.</p> <p>A mí me gusta estudiar.</p> <p>IEM 601-701 1 - 45.</p> | <p>Utilizamos el computador</p> <p>Utilizamos juegos didácticos</p> <p>La profesora lleva grabadora</p> <p>En nuestra aula de clase hay muchos libros y los utilizamos con frecuencia.</p> <p>A mí me gusta más que utilicemos el computador.</p> <p>Es mejor que utilicemos el televisor y el DVD</p> <p>A mí me gustan más los libros.</p> <p>Los juegos son muy divertidos.</p> <p>Con la grabadora aprendemos y nos divertimos. IEM 601- 701 46 - 94</p> | <p>les enseñe a base de juegos.</p> <p>A mi gusta utilizar los libros para que los niños se motiven por la investigación.</p> <p>En mis clases utilizo muy a menudo la grabadora.</p> <p>Utilizo el televisor y el DVD</p> <p>Utilizo el video been</p> <p>Utilizo la grabadora y los juegos.</p> <p>Utilizo juegos y libros.</p> <p>Me gusta en la cancha.</p> <p>El kiosco porque es muy agradable hacer clase ahí.</p> <p>En la sala de cómputo.</p> <p>En el patio de descanso.</p> <p>Me gusta en el aula de clase porque tengo más dominio del grupo.</p> <p>A fuera del aula de clase en algunas ocasiones.</p> |
|---|---|--|



| | | |
|--|--|--|
| | | <p>Fuera del aula se presta para la indisciplina.</p> <p>Debido al uso del mismo espacio, los niños frecuentemente se distraen.</p> <p>Pues en el caso de las clases magistrales, es más fácil que ellos pierdan el hilo del desarrollo de las mismas, por lo cual se reitera la importancia de dinamizar estas clases así sea en el mismo espacio pero a través de actividades lúdicas orientadas y que lleven a un aprendizaje significativo.</p> <p>Se requiere la planeación anticipada del desarrollo de las actividades lúdicas a incluir para el desarrollo de unas clases para que</p> |
|--|--|--|



| | | |
|--|--|---|
| | | <p>los niños no pierdan la atención.</p> <ul style="list-style-type: none">- Actividades de recreación que permiten aprender- Actividades al aire libre- Actividades lúdicas- Actividades de descanso para el niño- Actividades de ejercitación mental.- Actividades físicas y mentales que llevan a un aprendizaje <p>Si porque de esta manera aprende mejor y con más agrado.</p> <p>El niño siempre mantiene la atención.</p> <p>De esta manera le coge más amor al estudio y al querer aprender.</p> <p>Utilizo los deportes y juegos al aire libre.</p> <p>Dentro del salón los cursos inferiores utilizo</p> |
|--|--|---|



| | | |
|--|--|--|
| | | <p>las rondas, los cantos, como estrategia de entrada a la clase.</p> <p>Ya en los cursos superiores, el uso cotidiano del juego va disminuyendo.</p> <p>Debe planificarse, pues de otra manera se perderá la esencia, control y objetivos propuestos para cada área.</p> <p>Cuando se incluye el juego como herramienta didáctica, este debe tener unos propósitos firmes, claros y con un objetivo de aprendizaje que sea el que conduzca el desarrollo e implementación del mismo dentro de una clase normal. IEM 601-701 1 – 107.</p> |
|--|--|--|



UDEEC
UNIVERSIDAD DE
CUNDINAMARCA
-FUSAGASUGÁ-