

LUDOTERAPIA PARA EL APRENDIZAJE

GRUPO DE INVESTIGACIÓN LUDOTERAPIA DEL APRENDIZAJE

Investigadores:

Kleimar Marcelo Torres Arango
Breiner Stiven Barrera Correa
Maria Cecilia Morales Mora
Andrea Carolina Hernández Correa
Lina Mildred Escala Celis
Diany Vanessa Márquez Cáceres
Maria Alejandra Peña Sánchez
Edgar Alejandro Rey Rubio
Herly Valentina Rubio Parra
Wilfran Rafael Bocanegra Avila
Veronica Abril Zambrano
Heidy Katherine Suarez Florez
Ana Maria Alvarez Suarez
Jhon Jaider Celis López
Jennifer Andrea Diaz Ibarra
Elmer Alexander Álvarez Rodríguez
Yeris Dailyn Zambrano Baron
Elizabeth Torres Vásquez
Orlando Jiménez Veloza

Co Investigadores:

Dora Stella Espinosa Pineda

Institución Educativa Teodoro Gutiérrez calderón
San Cayetano
Norte de Santander

RESUMEN

Ludoterapia del aprendizaje es una investigación pedagógica formativa, en la línea de las Ciencias sociales y del comportamiento, educación y pedagogía, que consta de cuatro fases; la primera en una etapa de exploración donde se escogió y conformó el grupo de investigación, se realizó la pregunta motivo de investigación, constituyendo el problema de investigación.

En una segunda etapa de indagación, se realizan las respectivas consultas a cerca del tema, se definen las responsabilidades de cada integrante del grupo, se organiza un cronograma de actividades y el presupuesto de ejecución de la investigación.

En una tercera etapa de reflexiona sobre los hallazgos y se sacan conclusiones, se socializa lo encontrado, en la comunidad educativa.

Y en la cuarta etapa se sistematiza la información y los resultados de la investigación elaborando un informe.

INTRODUCCIÓN

La investigación ludoterapia del aprendizaje, surge en la necesidad de conocer las causas o razones por las que algunos estudiantes tienen bajo rendimiento académico y parecieran no comprender las explicaciones de las clases, la desmotivación por aprender y la sujeción a la que se encuentran sometidos para lograr buenos resultados en ellos, sometidos por una nota, un cuadro de honor, mas no por el ejercicio de aprender, conocer y apropiarse del mismo, dando sentido y utilidad, solo un aprendizaje memorístico para el momento de la evaluación; pretende a la vez dar una mirada a la comunidad educativa con diferentes barreras para el aprendizaje, entre ellas, trastorno mixto de las habilidades escolares como: lectoescritura y discalculia; perturbación de la actividad y la atención, todas estas problemáticas presentadas tienen una causa, y es su vulnerabilidad por sus condiciones psicosociales, familiares, económicas que afectan su salud, su estado emocional y autoestima. Un estudiante en estas condiciones, no tiene la disponibilidad para aprender, no logra centrarse en su aprendizaje y en su momento no es prioridad, sus funciones cognitivas están centradas en esos factores que están afectando su diario vivir.

Ante estos antecedentes, la escuela debe prever las condiciones para atender a una población educativa vulnerable y carente; debe identificar sus necesidades, brindar un espacio de aceptación, comprensión, donde se desarrollan talentos, dones, para que el estudiante asuma el compromiso de aprendizaje, a la vez adquiera habilidades de socialización y se sienta valorado, que es importante para su comunidad. Saber leer y escribir es necesario e importante, pero eso no define la capacidad de una persona de ser y aprender, de desenvolverse y desarrollarse en un entorno.

El presente estudio propone que la escuela debe desarrollar estrategias lúdicas de aprendizaje que desarrollen en sus estudiantes las inteligencias múltiples propuestas por el psicólogo, investigador y profesor Howard Gardner (1994), quien ha realizado estudios sobre las diferentes inteligencias que posee el ser humano y define la inteligencia “Como la capacidad de resolver problemas o elaborar productos que sean valiosos en una o más culturas, y no está limitada a la brillantez académica”. Que no solo se puede desarrollar la inteligencia lingüística y lógico-matemática, además la corporal y cinética; visual y espacial; musical; inter e intra-personal.

En este caso el estudio propone estrategias de aprendizaje en el desarrollo de las inteligencias múltiples para estudiantes de la sección primaria con barreras para el aprendizaje y la participación, basados en la pregunta, realizado en la institución educativa Teodoro Gutiérrez Calderón del municipio de San Cayetano, Norte de Santander.

JUSTIFICACIÓN

Es importante que la Institución Educativa Teodoro Gutiérrez Calderón del municipio de San Cayetano supere el nivel académico ya que ha estado en niveles bajo durante una década, además, que los estudiantes desarrollen unas competencias básicas para poder competir más adelante en un mercado laboral y alcanzar la educación superior o técnica que redunde en el desarrollo económico de la región y del país.

Se habla de educación con calidad, que acoge a una población educativa cambiante, vulnerable, que requiere estrategias de aprendizaje incluyentes, pero, la situación de vulnerabilidad, propicia condiciones de desigualdad, desadaptación, estrés pos-traumático, por las experiencias vividas ya sea de violencia, desplazamiento forzado, así como cuando se han perdido las condiciones mínimas de supervivencia.

Se cree que implementando otras alternativas de aprendizaje a través de la lúdica, motive al estudiante, le facilite el aprendizaje, mejore los resultados académicos y desarrolle sus habilidades y talentos, por otra parte desarrollar la habilidad para aprender de manera autodidacta, crear el hábito de la consulta por iniciativa propia. Es importante indagar sobre los factores que inciden en esta conducta; es importante que las nuevas generaciones, estén acompañados de padres y madres instruidos, que puedan apoyar la labor académica de sus hijos, si existe desarrollo escolar, San Cayetano tendrá más posibilidades de progreso.

OBJETIVOS

Objetivo general

Implementar la ludoterapia como estrategia para identificar los factores que afectan el desarrollo académico de los estudiantes de quinto primaria de la Institución educativa Teodoro Gutiérrez Calderón.

Objetivos específicos:

- Identificar los factores que afectan el desarrollo académico de los estudiantes.
- Diseñar la estrategia lúdica de aprendizaje.
- Implementar ludoterapia como estrategia de aprendizaje.

CONFORMACIÓN DEL GRUPO

NOMBRE: LUDOTERAPIA DEL APRENDIZAJE

Nombre	Edad	Grado
Kleimar Marcelo Torres Arango	11	Quinto
Breiner Stiven Barrera Correa	10	Quinto
Maria Cecilia Morales Mora	10	Quinto
Andrea Carolina Hernández Correa	11	Quinto
Lina Mildred Escala Celis	10	Quinto
Diany Vanessa Márquez Cáceres	10	Quinto
Maria Alejandra Peña Sánchez	11	Quinto
Edgar Alejandro Rey Rubio	9	Quinto
Herly Valentina Rubio Parra	10	Quinto
Wilfran Rafael Bocanegra Avila	12	Quinto
Veronica Abril Zambrano	11	Quinto
Heidy Katherine Suarez Florez	13	Quinto
Ana Maria Álvarez Suarez	14	Quinto
Jhon Jaider Celis López	10	Quinto
Jennifer Andrea Díaz Ibarra	11	Quinto
Elmer Alexander Álvarez Rodríguez	18	Quinto
Yeris Dailyn Zambrano Baron	10	Quinto
Elizabeth Torres Vásquez	10	Quinto
Orlando Jiménez Veloza	9	Quinto



Integrantes del grupo



Logo del grupo.

LA PREGUNTA COMO PUNTO DE PARTIDA

Se orientó la forma en que debían escoger una problemática que se presentará en el aula, ellos comentaron del bajo rendimiento académico y que el grupo es muy grande, además no alcanzan a copiar del tablero y se genera mucho ruido en el salón de clases; manifestaron que les gustaría aprender de forma diferente. Se organizó una lluvia de ideas para la pregunta, se acordó revisar algunos temas del currículo del área de español y trabajar de forma lúdica en esos temas, ellos lo preparan y socializan a todo el grupo. Se acordó hacer subgrupos, dividir los temas y hacer la respectiva consulta.

En la necesidad de hacer las clases interesantes para los estudiantes y que fuesen motivantes a aprender, se propone hacerlas con lúdicas, revisando el plan de estudios y el área de español, donde las temáticas facilitan la expresión oral, facial y artística, se pueden transversalizar con otra áreas como la artística, educación física, ética e inclusión educativa, puesto que toda esta población es vulnerable.

Se propone por lo tanto buscar estrategias de enseñanza aprendizaje que faciliten a los estudiantes aprehender los contenidos y aplicarlos a su vida diaria, facilitando la integración, el desarrollar una autoestima sano, habilidades, talentos en los estudiantes que presentan problemas de aprendizaje.

La pregunta seleccionada fue: **¿Es la ludoterapia una estrategia para facilitar el aprendizaje de los estudiantes de quinto primaria de la institución educativa Teodoro Gutiérrez Calderón?**

EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

En la Institución Educativa Teodoro Gutiérrez Calderón se identifica un bajo rendimiento académico permanente, reflejado en las pruebas internas y externas, son resultados generalizados en todos los niveles de básica y media. Esta problemática es una tendencia de todo el municipio que tiene dos Instituciones educativas en las mismas condiciones. Producto de esto, las competencias que se desarrollan en los estudiantes son mínimas, ya que no les permiten desenvolverse en el mercado laboral o para optar por una carrera profesional o técnica, esto conlleva a un estancamiento social y económico del municipio, puesto que no hay emprendimiento y proyección laboral. Por otra parte, los padres de familia solo alcanzan la básica primaria, no hay acompañamiento, ni exigencia a sus hijos; culturalmente dentro de las prioridades de las familias, no está el alcanzar un nivel educativo superior.

Se identifica que un 20% de la población educativa, presenta problemas de aprendizaje y en otros casos discapacidad cognitiva y una marcada tendencia al déficit de atención, asimismo aprenden a corto plazo, olvidando fácilmente lo aprendido. Los estudiantes muestran apatía por el aprendizaje, no se sienten afectados por no cumplir con los compromisos académicos, algunos no vuelven, abandonando el colegio, o asisten a clase solo por no quedarse en casa, pero no hay un interés por aprender. Se cree que implementando otras alternativas de aprendizaje, a través de la lúdica, que motive al estudiante, le facilite el aprendizaje y mejore los resultados académicos. Es importante indagar sobre los factores que influyen en esta conducta.

TRAYECTORIA DE LA INDAGACIÓN



Grafica de la trayectoria.

Población y muestra

La población, estuvo constituida por que tienen relación directa con el fenómeno abordado, Bajo rendimiento académico por múltiples factores como sociales, cognitivos, entre otros, en este sentido, fue preciso manifestar lo expuesto por Balestrini (2005), quien define población como: “Todas las unidades de investigación que se seleccionan de acuerdo con la naturaleza de un problema para generalizar hasta allá los datos recolectados” (p.27). Para el desarrollo de la presente investigación, se trabajó con estudiantes del grado quinto de primaria, de la Institución Educativa Teodoro Gutiérrez Calderón. Municipio San Cayetano. Cúcuta Norte de Santander, la cual posee un mayor número de estudiantes, no se estableció muestra, puesto que el tamaño de la población es accesible a la investigación y además de ello, esto aseguró una alta confiabilidad del estudio.

Dichos estudiantes se caracterizan por ser de una condición social en estrato económico bajo, con condiciones sociales de pobreza, desplazamiento forzado en unos casos, con familias monoparentales y nucleares, algunos estudiantes en

situación de discapacidad cognitiva, con trastornos de lenguaje, la mitad de sus estudiantes viven en zonas rurales.

Técnica y Recolección de los datos.

Para la recolección de los datos se utilizó como instrumento, el cuestionario de respuesta abierta, el taller de la pregunta, la observación del objeto de estudio.

RECORRIDO DE LAS TRAYECTORIAS DE INDAGACIÓN



Mapa conceptual

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

Nombre	Desde	Hasta
Propagación de los resultados obtenidos	2016-07-18	2016-08-12
Presentación de las actividades	2016-05-17	2016-06-10
Preparación de las actividades (mimos, noticiero, periódico, obra de teatro, títeres)	2016-03-07	2016-05-13
Búsqueda de información	2015-09-17	2015-11-20



Actividades de esparcimiento lúdico



Desarrollo de la propuesta



Sala de juegos



Aprovechamiento de la hora de descanso

Utilización de la sala de juegos para la contribución del esparcimiento lúdico y fortalecimiento de las capacidades sociales, al igual que el razonamiento lógico y matemático de forma dinámica.



Presentación del grupo de investigación



Desarrollo de la feria institucional

Se realizó la presentación y reconocimiento del grupo de investigación durante la feria institucional desarrollada en la sede primaria de la institución educativa Teodoro Gutiérrez Calderón.



Conformación del grupo de investigación

Debido a los cambios presentados durante el desarrollo de la investigación se reanudo y se seleccionó los estudiantes que en si mostraban interés en participar y ser parte de este proyecto de investigación.



Tabulación de la encuesta

Un vez aplicadas y recolectadas las encuestas se procedió a realizar el análisis de la misma, observando que la gran mayoría de los estudiantes presenta inconformidad con respecto a las clases que son teóricas.



Presentación de mimos



Presentando a los artistas



Presentación de la obra de teatro.



Propagación y presentación de resultados.

Se llevó a cabo la presentación de las actividades preparadas por los integrantes del grupo con el fin de dar a conocer de una forma más llamativa, lúdica y práctica el aprendizaje significativo.

Dentro de las actividades realizadas en la primera etapa, se constituyó el grupo de investigación, inicialmente se conformó al interés de los estudiantes de participar con cada profesor; pero este grupo se cambió por razones de logística y desplazamiento de una sede a otra. Se optó por desarrollar la investigación con el grado quinto, por ser un grupo numeroso de 43 estudiantes, y teniendo en cuenta que su titular ya había organizado un proyecto de investigación con la mitad del grupo, dando la oportunidad de organizar el grupo de investigación.

Se indagó con el grupo los temas de interés que estaban afectando al grado, consolidando la pregunta base del desarrollo de investigación, se inician las consultas de información y se concluye que en el área de español se puede desarrollar de una manera artística y recreativa, elaborando obras de teatro, mimos, y títeres. Se organizaron los grupos de trabajo y se asignaron los roles a desarrollar por la investigación. Se prepararon las presentaciones y se expusieron en diferentes actos y en las clases de español. Se elaboraron cuentos, coplas entre otros.

REFLEXIÓN/ANÁLISIS DE RESULTADOS

BÚSQUEDA DE INFORMACIÓN: los estudiantes del proyecto consultaron sobre las diferentes temáticas del área de español, artística, ética, y Educación física del grado quinto, tanto las competencias a desarrollarse como las temáticas y conceptualizaciones, consultaron la menara lúdica de presentarlas.

EXPERIMENTOS REALIZADOS: de acuerdo al área de español las temáticas se enfocan en la expresión corporal como teatro, periodismo o medios de comunicación, títeres, poesía, lírica entre otras, a la vez es la artística una expresión de arte, y la educación física la formación y educación del cuerpo en su expresión, por lo tanto los estudiantes investigadores conformaron grupos de teatro, con diferentes presentaciones como títeres, obra de teatro, mimos, se conformó un equipo periodístico, y se realiza un concurso en toda la escuela de cuento, poesía y colpas.

ENCUESTA: Se aplicó una encuesta de 6 preguntas abiertas dirigida a los estudiantes de primaria de la IE. Teodoro Gutiérrez Calderón del municipio San Cayetano, con el fin de identificar las dificultades, gustos e intereses por las diferentes clases y áreas de aprendizaje. Se tomó una muestra de 40 estudiantes. Los resultados obtenidos fueron:

De los 40 encuestados, a la mayoría se les dificulta las materias como el inglés y las matemáticas, consideran que son muy difíciles, otros respondieron que sociales porque copian mucho y los temas son muy extensos.

Otra pregunta era que materias les gusta más, muchos respondieron que educación física porque es recreativa y artística porque es dinámica y divertida. Se logró percibir que a la gran mayoría de los estudiantes les gustaría que las clases fueran más creativas, que utilizarán juegos para aprender de forma más fácil, que fueran más informativas, que se utilizarán los computadores y las tablet, que hubiera más participación, que fueran menos monótonas y que se implementará las clases fuera del aula.

Por otra parte, resaltamos la participación, motivación, el deseo de aprender e indagar de los integrantes del grupo de investigación, asimismo, el entendimiento por parte de los niños más pequeños de la institución en el momento de las presentaciones y como logramos atraer su atención.

CONCLUSIONES

Los estudiantes de la sección primaria se encuentran desmotivados por aprender con las clases, en especial de matemáticas y español, según los resultados de la encuesta.

Encuentran motivante el desarrollo del área de español a través de la expresión oral, corporal y lúdica.

En la hora del descanso encuentran satisfactorio jugar ajedrez, parqués, dominó (de sumas y restas, de colores etc.), y otros juegos que requieren las matemáticas, a pesar que han manifestado no gustarle las matemáticas.

El descubrir la habilidad artística, en los juegos les promueve seguridad, confianza en si mismos, compañerismo porque es un trabajo que no hacen solos, requieren del otro para apoyarse complementarse y hasta corregirse.

Los estudiantes se han unido y comparten sin clasificar o desmeritar la labor de cada uno, por sus condiciones.

El desarrollar este proyecto motivó a los estudiantes a consultar, conocer por su propia iniciativa las temáticas trabajadas en el teatro, títeres, mimos y otros.

BIBLIOGRAFÍA

- De Luca. S. (2004) El docente y las inteligencias múltiples. Revista Iberoamericana de educación. (ISSN: 1681-5653). Argentina.
- Echeita, G. (2002) Atención a la diversidad. Sentido, dilemas y ámbitos de intervención Revista Studia Académica UNED, 13,135-152.
- Gardner, Howard. (1983) MultipleIntelligences, ISBN 0-465-04768-8, Basic Books. En español: Inteligencias múltiples ISBN: 84-493-1806-8 Paidós.
- Padilla M. A. (2011) “La inclusión educativa en personas con discapacidad”. Colombia.
- Serrano, J.M. y Calvo, M.T. (1994). Aprendizaje cooperativo. Técnicas y análisis dimensional. Murcia: Caja Murcia Obra Cultural

AGRADECIMIENTOS

Agradezco a Dios por la oportunidad de desarrollar el talento en los estudiantes de quinto grado.

En el desarrollo de la investigación, vale la pena resaltar el apoyo y trabajo en equipo realizado con los estudiantes de quinto grado y nuestra asesora Leidy Joya, quien nos acompañó y orientó en todo el proceso para sacar adelante la propuesta.

Agradecidos con nuestro rector, quien facilitó los espacios para el desarrollo de la propuesta, y motivó a continuar.

Agradecidos con la secretaria de educación y de las tics, que impulsaron la investigación y el desarrollo autónomo del aprendizaje y el conocimiento.

ANEXOS







ENCUESTA PROYECTO ENJAMBRE
LUDOTERAPIA DEL APRENDIZAJE
INTEGUC QUINTO GRADO
2016

Encuesta dirigida a los estudiantes de la sección primaria de la sección educativa
Teodoro Gutiérrez Calderón de San Cayetano.

1. ¿Qué materias se le dificultan? ¿Por qué?
INGLES POR QUE ES MUY DIFICIL
2. ¿Qué materias le gustan más? ¿Por qué?
MATEMATICA POR QUE A: COLOCAN SUMAS
Y RESTAS
3. ¿Cómo le gustaría que fueran las clases?
CON JUEGOS PARA APRENDER A SUMAR
Y A RESTAR
4. ¿Cómo le gustaría que fuera el descanso?
NO CASUSAR EL PATIO Y TENERLE CUIDADO
A LOS NIÑOS PEQUEÑOS
5. ¿Le gustaría trabajar en clase con los computadores? ¿Por qué?
SI POR QUE UNO PUEDE BUSCAR CUALQUIER
COSA Y LE SALE
6. ¿Si fuera docente que actividades realizaría en las clases?
APRENDERAN A LEER A SUMAR A MULTIPLICAR
A RESTA Y LAS DEMAS COSAS