



**ESPECIALIZACIÓN EN GERENCIA EDUCATIVA**

**ESTRATEGIAS LÚDICO-PEDAGÓGICAS  
INNOVADORAS QUE PROMUEVAN LA  
MOTIVACIÓN EN LOS ESTUDIANTES DE LA  
BÁSICA PRIMARIA DE LA SEDE MATECAÑA  
DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA EL EDÉN**

MARÍA MARÍN OSORIO



**Universidad<sup>®</sup>  
Católica  
de Manizales**

VIGILADA Mineducación

*Obra de Iglesia  
de la Congregación*



**Hermanas de la Caridad  
Dominicas de La Presentación  
de la Santísima Virgen**

**ESTRATEGIAS LÚDICO-PEDAGÓGICAS INNOVADORAS QUE PROMUEVAN LA  
MOTIVACIÓN EN LOS ESTUDIANTES DE LA BÁSICA PRIMARIA DE LA SEDE  
MATECAÑA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA EL EDÉN.**

Trabajo de grado presentado como requisito para optar al título de *Especialista en Gerencia  
Educativa*

Modalidad de grado: Proyecto de Desarrollo Experimental, Tecnológico o Social

Asesora<sup>1</sup>

Sandra Bibiana Burgos Laiton

Autora:

María Marín Osorio

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE MANIZALES

FACULTAD EDUCACIÓN

ESPECIALIZACIÓN EN GERENCIA EDUCATIVA

MANIZALES, CALDAS

2024

---

<sup>1</sup> <https://orcid.org/0000-0002-2575-500X>

## Dedicatoria

"A ti, Tesoro mío, mi gran motivación y fuente inagotable de inspiración. En este camino lleno de desafíos y aprendizajes, tú has sido mi constante apoyo y la razón por la que he dado lo mejor. Gracias por creer en mí cuando dudé y por animarme cuando el ánimo flaqueaba.

A mi esposo, por su paciencia infinita y su comprensión incondicional durante cada etapa de este proyecto. Su amor y apoyo inquebrantable han sido una luz que me ha guiado en los momentos más oscuros.

A todas aquellas personas que, de una forma u otra, han dejado huella en mi vida académica. Vuestras ideas, críticas constructivas y perspectivas diversas han sido invaluablemente enriquecedoras.

Por último, a mí misma, por no rendirme y por encontrar la fuerza interna para superar los obstáculos que surgieron en el camino. Este logro es un testimonio de mi determinación y perseverancia.

A todos ustedes, con amor y gratitud, dedico este trabajo de grado. Sin su apoyo, no habría sido posible. ¡Gracias, gracias y gracias!"

## Agradecimientos

Agradezco a Dios por permitirme tener salud y bienestar para llevar a cabo esta investigación, por brindarme las capacidades intelectuales y el conocimiento necesario para abordar mi tema de estudio, así como por rodearme de personas valiosas, como mis orientadores y compañeros, quienes han contribuido con su apoyo y sabiduría.

También agradezco a Dios por las oportunidades de aprendizaje y crecimiento personal que esta experiencia me ha brindado. Me ha permitido profundizar en mi campo de estudio, desarrollar habilidades de investigación y análisis, así como fortalecer mi confianza y perseverancia.

Por todo esto, quiero rendir gracias a Dios por Su fidelidad y bondad. Reconozco que sin Su guía y bendiciones, este logro no habría sido posible.

Que mi trabajo de grado sea un testimonio de la grandeza de Dios y un reflejo de mis esfuerzos y dedicación, siempre reconociendo que todo proviene de Su gracia y provisión. Que Él siga guiándome y bendiciéndome en el futuro, permitiéndome utilizar mis conocimientos y habilidades para honrarle y contribuir al bienestar de la sociedad.

A mis profesores y mentores, por su sabiduría, guía y por compartir su pasión por el conocimiento. Han sido la brújula que me ha llevado por el camino correcto y me han impulsado a explorar más allá de mis límites.

*Estrategias Lúdico pedagógicas innovadoras que promuevan la motivación en los estudiantes de la básica primaria de la Sede Matecaña de la Institución Educativa El Edén.*

*Innovative pedagogical ludic strategies that promote motivation in the students of the primary school of the Matecaña Campus of the El Edén Educational Institution.*

## Tabla de contenido

Dedicatoria.....	3
Agradecimientos .....	4
Tabla de contenido .....	6
Escenario de apertura.....	9
1.   Ámbito-localización.....	9
Descripción de la institución educativa EL “EDEN” .....	9
Veredas en las que se ubican las sedes de la Institución Educativa El Edén.....	11
Menciones y reconocimientos a la institución .....	12
Lema institucional.....	13
Misión .....	14
Visión.....	14
Principios de la institución educativa “EL EDÉN” .....	15
Valores institucionales .....	15
Talento Humano.....	16
Reseña histórica .....	18
Objetivos.....	19
Símbolos institucionales .....	20
Escenario de formulación .....	32
Justificación. ....	33
Fundamentación Teórica.....	36
6.2. Estrategias lúdico pedagógicas: .....	40
6.2.1. El Juego.....	40

Actividades artísticas .....	45
6.4. Actividades recreativas diseñadas para divertirse, relajarse y descansar .....	50
Actividades de investigación que fomenten la observación, la experimentación y el descubrimiento.....	53
Metodologías y actividades.....	58
Resultados esperados .....	59
Recursos humanos. ....	62
10.1 Recursos financieros .....	63
11. Escenario de ejecución y logros.....	64
11.1. Resultados/Hallazgos.....	64
11.1.1. Diagnóstico a docentes .....	65
11.1.2 Análisis del uso de la estrategia en la gestión de la motivación .....	66
11.1.3. Análisis para el desarrollo de la actividad pedagógica .....	69
11.1.4. Análisis de aplicación de mecanismos de recompensa.....	72
11.1.5. Análisis de la adaptación docente .....	74
11.1.6. Sistema de involucramiento a estudiantes .....	77
11.1.7. Interacción de estrategias, herramientas y sistemas en la gestión pedagógica de docentes.....	78
11.1.8. Uso de recursos tecnológicos.....	78
11.1.9. Herramientas para el manejo de la desmotivación y la falta de interés .....	81
11.2.1. Uso de herramientas que generan motivación en clase .....	83
11.2.2. Uso de recompensas motivadoras .....	86
11.2.3. Uso de tecnologías de comunicación .....	88
11.2.4. Rol del docente .....	89
11.2.5. Actividades de preferencia.....	90
11.2. 6.. Nivel de inclusión en clase .....	91

11.2.7. Tipo de red de apoyo.....	92
Planteamiento de las estrategias lúdicas pedagógicas enfocadas en el fortalecimiento del aprendizaje adaptado para la metodología de escuela nueva.....	94
Desarrollo del momento de actividad básica .....	96
Desarrollo del momento de la actividad práctica.....	100
Conclusiones y recomendaciones. ....	103
Anexos .....	108
Referencias bibliográficas.....	110



## Escenario de apertura

### 1. Ámbito-localización

#### *Descripción de la institución educativa EL “EDÉN”*

#### Imagen 1:

*Mapa de las sedes de la institución educativa El Edén*



La **Institución Educativa El Edén** pertenece a la zona rural del municipio de Aguadas y está conformada por 13 sedes Educativas entre las cuales se atienden en promedio 320 estudiantes.

Cuenta con una planta de personal repartida así: 1 rector, 1 coordinador, 1 administrativo, un orientador escolar y 23 docentes de los cuales 9 laboran en la básica secundaria y media, y 14 en la básica primaria.

Su topografía es de montaña, propiamente en la cordillera Andina Ramal Santa Rita lo que permite acceder y/o establecer diversos cultivos. No obstante, prima el cafeto como monocultivo y el plátano asociado a éste y de forma secundaria el pasto y la caña y en menor cantidad frijol, maíz, tomate, aguacate, frutales y hortalizas como base de la economía en la región. También se cuenta con la cría y engorde de animales de corral como gallinas de postura, pollos de engorde, cerdos y ganado para el autoconsumo o la venta a menor escala.

La sede Principal, se ubica a 5 kilómetros del casco urbano y se caracteriza por ser una de las veredas “*Patrimonio cultural cafetero*”, lo que la convierte en un atractivo turístico prometedor para el municipio y sus habitantes, lo que a su vez conlleva un reto para la escuela y su comunidad frente a la conservación ecológica, cultural y social en la vereda.

La institución tiene como política, fortalecer día a día sus procesos a través de la comunicación y la gestión de la calidad, como estrategia para el mejoramiento continuo desde las necesidades del contexto a través de la transversalización de proyectos pedagógicos productivos en Escuela y Café, y Escuela y Seguridad Alimentaria.

**Nombre: Institución Educativa El Edén**

**Resolución De Fusión 00339 del 28 de febrero De 2003**

**Licencia de Funcionamiento y Reconocimiento Oficial**

**Resolución No. 7240 del 16 de diciembre de 2010**

**Preescolar, Básica Primaria y Básica Secundaria**

**Nit: 810005241-1**

**Aguadas - Caldas**

**Dirección: Sede Principal El Edén.**

**Departamento: Caldas.**

**Municipio: Aguadas.**

**Sector: Rural.**

*Veredas en las que se ubican las sedes de la Institución Educativa El Edén*

**Tabla 1:**

*Lista de las sedes/vereda de la institución educativa El Edén*

<b>SEDE</b>	<b>SEDE</b>	<b>VEREDA</b>
<b>01</b>	Principal	El Edén
<b>02</b>	Alto de la Montaña.	Alto de la Montaña.
<b>03</b>	Matecaña.	Matecaña.
<b>04</b>	Pore	Pore
<b>05</b>	San Antonio	San Antonio
<b>06</b>	Leticia.	Leticia.
<b>07</b>	Alto del Carmelo	Alto del Carmelo
<b>08</b>	Pito	Pito
<b>09</b>	San Nicolás	San Nicolás
<b>10</b>	Llano Grande Abajo	Llano Grande Abajo
<b>11</b>	Antonio Gómez Estrada	Los Charcos
<b>12</b>	Prosperidad	Las Coles
<b>13</b>	La Zulia	La Zulia

**Naturaleza:** Oficial.

**Carácter:** Presencial Mixto.

**Código ante el DANE:** 217013000564.

**Calendario:** A

**NIT:** 810005241-1

**Inscripción ante secretaría de educación departamental:**

0020-2013020020

**Correo electrónico institucional:** [ieeleden@sedcaldas.gov.co](mailto:ieeleden@sedcaldas.gov.co)

**Propietario:** Municipio de Aguadas.

**Nivel que ofrece:** Preescolar-Básica Primaria, Básica Secundaria y Media.

**Oferta educativa:**

- Formación académica en los niveles de preescolar, básica primaria y básica secundaria y media.

- Programa Escuela Virtual
- Proyecto comunitario
- Proyectos dirigidos y supervisados en Escuela y café

**Cobertura:** Promedio entre 320 estudiantes.

***Menciones y reconocimientos a la institución:***

Medallas:

- Placas Lázaro Villegas
- Honores
- Placa por cultura ciudadana por amor al teatro Bicentenario

**Imagen 2:**

*Contextualización de institución educativa El Edén*



**Municipio de Aguadas Caldas**

**Imagen 3:**

*Municipio donde se encuentra ubicada la institución educativa el Edén*



**Lema institucional:**

## **“Participación, Mejoramiento Y Liderazgo, Un Reflejo Permanente Del Quehacer Institucional”**

Estos valores constituyen el referente de formación integral, como pilares de una orientación académica de alta calidad, acorde con los proyectos de vida de sus integrantes en coherencia con los contextos en los cuales se encuentra. A su vez se convierten en los valores del sistema de gestión de calidad.

### ***Misión***

La Institución Educativa “El Edén” de Aguadas Caldas, ofrece una educación inclusiva con una formación académica a través del Modelo Pedagógico Escuela Nueva, desde los niveles de preescolar, básica primaria, básica secundaria y media académica, atendiendo al desarrollo integral mediante el fortalecimiento de las competencias básicas, ciudadanas, laborales generales, el uso de las TIC, la sostenibilidad y el manejo ambiental que permita trascender el saber en distintos contextos.

### ***Visión***

La Institución Educativa “El Edén” de Aguadas Caldas para el año 2025 proyectará una educación de alta calidad y competitividad respondiendo a la diversidad de los estudiantes, a través del modelo pedagógico Escuela Nueva, con la apertura de la media académica con profundización en Ciencias Naturales y Educación Ambiental, con proyección a la Universidad en el Campo, mediante el uso de las TIC, formando un ser íntegro: político, con responsabilidad social, ecológica y ética, acorde con su proyecto de vida y la capacidad para hacer de su saber una realidad, productiva y axiológica en pro del bienestar personal y de su comunidad.

### **Filosofía**

La Filosofía de la Institución Educativa “El Edén” se basa en la formación académica inclusiva del estudiante, atendiendo al desarrollo integral, acorde a las necesidades y expectativas del contexto mediante la continuación de la Educación Media y la Universidad en el Campo, potenciando así el desarrollo de competencias y habilidades para la vida.

### ***Principios de la institución educativa “EL EDÉN”***

La Institución Educativa “El Edén” fundamenta la formación integral del ser humano, basada en los siguientes principios:

- 1. Afecto:** Base de la formación humana. La afectividad articula la cabeza con el corazón, la razón con el sentimiento y lo cognitivo con lo afectivo.
- 2. Mejoramiento continuo:** A través de la implementación del sistema Gestión de Calidad en el cual los procesos mantienen coherencia.
- 3. El Conocimiento:** como fuente de sabiduría que trasciende las dimensiones del ser humano, llevándolo a desenvolverse con certeza en los distintos contextos.
- 4. La individualización y la personalización:** (tomado de los principios de Escuela Nueva). Respeto por las diferencias individuales, motivacionales, ritmos de aprendizaje, estilos para afrontar y resolver problemas.

### ***Valores institucionales***

**Participación:** considerada como la disponibilidad responsable y libre para tomar parte activa de los distintos procesos que construyen y enriquecen el tejido social desde el valor ético y moral que aporta a la persona.

**Interacción:** el conjunto de relaciones armónicas que la persona establece con su entorno social, cultural y natural impregnado de un alto sentido de pertenencia, que lo lleva a contribuir positivamente sobre los mismos.

**Conservación:** sensibilidad y conciencia sobre la importancia de cuidar y proteger los recursos naturales a través de prácticas y técnicas amigas del ambiente.

**Autoestima:** amor y respeto por sí mismo, como fundamento de su voluntad de poder decidir y cumplir los objetivos de su proyecto de vida.

**Responsabilidad:** capacidad para tomar decisiones asertivas frente a las acciones propuestas.

**Mejoramiento:** se concibe para la I.E. El Edén como la posibilidad de mejorar continuamente los procesos desarrollados en torno a la prestación del servicio, al tiempo que se da la oportunidad de potenciar el talento de los integrantes de la comunidad educativa en pro de la construcción del tejido social.

**Liderazgo:** de tipo participativo, democrático entre los integrantes de la comunidad educativa El Edén, y sobre los principios del trabajo en equipo y el alcance de metas superiores.

### ***Talento Humano***

La Institución Educativa "El Edén" es de carácter oficial, cuyo personal es nombrado directamente por la Secretaría de Educación Departamental, teniendo en cuenta los resultados obtenidos por los docentes en el concurso de méritos de directivos docentes y docentes y su lista de elegibles, la vacancia del cargo, es a través del Rector que se solicita por escrito el docente que se requiere según la necesidad de la Institución y perfil.



La Institución Educativa "El Edén" analiza una serie de procedimientos que le permiten realizar la inducción y reinducción, como son el establecimiento de tiempo necesario para que los docentes nuevos tengan conocimientos del PEI y de la Institución, se brinda orientación y acompañamiento por parte del Coordinador y docentes para el fortalecimiento pedagógico, académico y administrativo de los Proyectos Pedagógicos de aula y mecanismos de evaluación propios de la metodología Escuela Nueva. Se establece dialogo permanente para verificar el nivel de conocimiento del PEI y el grado de satisfacción que han alcanzado y poder así, superar las dificultades de manera oportuna, evidenciando su conocimiento y apropiación en la preparación de sus clases, en el manejo del personal, en la forma de direccionar procesos y actividades, a expresar sus opiniones y puntos de vista frente a las situaciones vividas en el aula y en su entorno.

Entre las estrategias que permiten evaluar, mejorar e innovar los procesos de selección, inducción y reinducción de todo el personal, se tiene la observación directa de los procesos por parte de los directivos, el diálogo permanente, revisión de documentos y práctica de los docentes, la detección de las dificultades, la asesoría y acompañamiento en los procesos, el análisis de situaciones, la toma de decisiones en forma oportuna, la retroalimentación de los procesos, la evaluación permanente, la discusión académica de los docentes, llegando a consensos para mejorar las prácticas y lograr la unificación de criterios. (Formato de inducción)

La Institución Educativa "El Edén" ha procurado crear siempre un clima favorable valiéndose de la capacitación de los docentes por parte de los directivos y secretaria de educación departamental.

La Institución se vale de diferentes mecanismos para conocer las necesidades, intereses y expectativas de los docentes, como es el diálogo permanente, individual y colectivo, permitiendo el acercamiento y la confianza entre los directivos y docentes. Al finalizar el año lectivo, a través de la

evaluación de desempeño de cada docente y administrativo se autoevalúa de acuerdo a su campo de acción e identifica los aspectos fuertes y débiles, y asume compromisos para la superación de falencias o dificultades, además, confronta dicha información con los directivos docentes, llegando a consensos.

(Formato evaluación de desempeño)

El personal de la Institución Educativa "El Edén" se capacita permanentemente en las diferentes áreas del saber y responde satisfactoriamente a los desafíos que se le presentan, es estimulado y reconocido por el compromiso en sus procesos de desarrollo, lo que ha permitido un posicionamiento en todos los órdenes, cada miembro procura con su ser, saber y actuar conservar dicho prestigio.

La Institución evalúa los procesos de capacitación por la trascendencia que tienen los conocimientos adquiridos en el aula de clase o en el entorno, por la observación en la renovación de sus prácticas pedagógicas, por los cambios operados en los docentes, en las formas de pensar y actuar detectando cambios positivos. El Rector y el Coordinador hacen reconocimiento público enviando tarjetas, cartas de felicitaciones y agradecimientos según amerita las circunstancias en forma individual y colectiva. Reconocer cada mes el docente que más se destaca.

La Institución desarrolla anualmente cuatro microcentros en diferentes sedes, en donde los componentes ejecutan actividades de acuerdo a las necesidades previstas y el plan de acción realizado al iniciar el año.

### ***Reseña histórica***

La Institución Educativa "El Edén": creada mediante resolución número 00339 del 28 de febrero del año 2003; bajo la dirección de la Especialista María Morelia Atehortúa Cardona como rectora de la Institución. Actualmente el coordinador es el Especialista Alberto Sánchez Montoya nombrado el 13 de enero de 2014. Cuenta con 20 docentes, en su mayoría

especializados; laboran en la Básica secundaria 7 docentes y 13 en la Básica primaria. Las Sedes que conforman la Institución Educativa “El Edén” fueron fundadas entre los años 1962 y 1982; es de resaltar que estas sedes laboraron antes en casa de familia y más tarde con el apoyo del Comité de Cafeteros, la Alcaldía Municipal y trabajo de los docentes y comunidades fueron construidas en terrenos donados por algunos propietarios de cada una de las veredas.

Está conformada por 12 sedes educativas y profesores que laboran allí.

### ***Objetivos***

La Institución Educativa “El Edén” a través del sistema gestión de calidad de acuerdo a los requisitos de la norma ISO 9001: 2008 establece la matriz de indicadores en la cual se plasman los objetivos, metas e indicadores de calidad y de proceso para el cumplimiento de la prestación del servicio educativo conforme a la necesidades, expectativas e intereses de la comunidad educativa, los de ley y los institucionales.

En ésta se relacionan de forma coherente las áreas de gestión como proceso dinámico que interactúan coherentemente con las políticas, principios, valores institucionales, logrando promover la cultura, el conocimiento, el emprendimiento y el bienestar de la comunidad educativa.

Por ende, se estipulan objetivos de acuerdo a la misión, visión y política de calidad y cada uno de estos con una meta y un indicador que permiten a su vez hacer seguimiento y medición de la mejora continua y estos resultados de la medición sirven de fundamento para los planes de mejora y los planes de mejoramiento en articulación y coherencia con la autoevaluación institucional, dividiéndose así:

- Objetivos de calidad
- Objetivos de proceso institucional
- Y objetivos de prestación del servicio

### *Símbolos institucionales*

#### **Imagen 4:**

*Símbolos institucionales de la institución educativa el Edén*



## **2. Descripción del problema**

En el aula de la sede Matecaña de la Institución Educativa El Edén de Aguadas Caldas, se ha observado una marcada falta de motivación por parte de los estudiantes principalmente en el grado segundo, para participar activamente en el proceso de aprendizaje. Esta falta de motivación se refleja en su falta de interés, apatía y desgano al realizar las actividades propuestas, así como en su escasa participación en las discusiones o debates que se generan durante las clases.

Esta falta de motivación impacta negativamente en el rendimiento académico de los estudiantes, ya que no se involucran de manera activa en el proceso de aprendizaje y no muestran el entusiasmo necesario para adquirir nuevos conocimientos. Además, esta situación genera un ambiente poco estimulante, donde las interacciones entre los estudiantes son limitadas y la clase se vuelve monótona y aburrida. También puede afectar la relación entre docentes y estudiantes, ya que puede generar frustración y descontento por parte del docente al ver que sus esfuerzos no son valorados ni aprovechados.

Esta falta de motivación en el aula puede estar influenciada por diversos factores, como la falta de conexión entre los contenidos académicos y la realidad de los estudiantes, la ausencia de estímulos emocionales y creativos, la falta de reconocimiento y valoración de los logros obtenidos, así como la falta de variedad en las estrategias pedagógicas utilizadas.

Es fundamental abordar esta situación, ya que la motivación es un factor clave en el proceso de aprendizaje, pues permite que los estudiantes se involucren de manera activa, se interesen por los contenidos y desarrollen su capacidad crítica y creativa. Además, una clase motivante genera un ambiente de confianza y colaboración, propiciando el aprendizaje significativo y el desarrollo integral de los estudiantes.

En el aula, se ha identificado una falta de motivación en los estudiantes para participar activamente en el proceso de aprendizaje. A pesar de los esfuerzos del docente por diseñar y ejecutar actividades didácticas interesantes, hay estudiantes que muestran desinterés por ellas y prefieren realizar otras actividades durante la clase.

Esta falta de motivación puede estar afectando el rendimiento académico de los estudiantes y generando ambientes poco propicios para el aprendizaje. Además, puede estar incidiendo en la relación entre docentes y estudiantes.

**Tabla 2:**

*Lluvia de ideas sobre las problemáticas halladas en los estudiantes de la Sede Matecaña de la Institución Educativa el Edén de Aguadas Caldas.*

<b>Área o Proceso Seleccionado: Aprendizaje</b>	
<b>N0</b>	<b>Situaciones Problemáticas Priorizadas</b>
<b>P1</b>	<b>Falta de Motivación de los estudiantes para su aprendizaje.</b>
<b>P2</b>	<b>Desconcentración en el desarrollo de las actividades en clase.</b>
<b>P3</b>	<b>Apatía de los estudiantes para la elaboración de sus tareas escolares.</b>
<b>P4</b>	<b>Falta de participación activa de los estudiantes en clase.</b>
<b>P5</b>	<b>Bajo rendimiento académico.</b>
<b>P6</b>	<b>Poco agenciamiento de los padres de familia con el proceso académico de los estudiantes.</b>
<b>P7</b>	<b>Prácticas y actividades pedagógicas poco llamativas</b>
<b>P8</b>	<b>Niños que viven experiencias de carencia de afecto desde su hogar</b>
<b>P9</b>	<b>Inestabilidad emocional en los estudiantes</b>
<b>P10</b>	<b>Bajos recursos económicos en la familia de los estudiantes</b>

**Tabla No.3:**

*Matriz de Vester con los 10 problemas seleccionados*

Problemas	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	TOTAL
<b>seleccionados</b>											<b>ACTIVOS</b>
<b>P1</b>		2	3	3	2	1	1	1	1	1	<b>15</b>
<b>P2</b>	1		1	1	1	1	1	1	2	1	<b>10</b>
<b>P3</b>	3	1		1	2	1	1	2	2	1	<b>14</b>
<b>P4</b>	2	2	2		1	1	2	1	1	1	<b>13</b>
<b>P5</b>	3	1	1	1		2	1	1	1	1	<b>12</b>
<b>P6</b>	2	2	2	2	2		1	2	2	2	<b>17</b>
<b>P7</b>	2	1	2	2	2	2		1	1	1	<b>14</b>
<b>P8</b>	1	1	1	1	1	1	1		1	1	<b>9</b>
<b>P9</b>	1	1	2	2	3	1	2	2		1	<b>15</b>
<b>P10</b>	0	0	0	0	0	2	1	2	0		<b>5</b>
<b>TOTAL</b>	<b>15</b>	<b>11</b>	<b>14</b>	<b>13</b>	<b>14</b>	<b>12</b>	<b>11</b>	<b>13</b>	<b>11</b>	<b>10</b>	<b>124</b>

**PASIVOS**

**Tabla 4:**

*Interpretación de cada cuadrante.*

CUADRANTE 2: PASIVOS.

CUADRANTE 1: CRÍTICOS.

<p>Problemas de total pasivo alto y total activo bajo.</p> <p>Se entienden como problemas sin gran influencia causal sobre los demás pero que son causados por la mayoría.</p> <p>Se utilizan como indicadores de cambio y de eficiencia de la intervención de problemas activos.</p>	<p>Problemas de total activo total pasivo altos.</p> <p>Se entienden como problemas de gran causalidad que a su vez son causados por la mayoría de lo demás,</p> <p>Requieren gran cuidado en su análisis y manejo ya que de su intervención dependen en gran medida lo resultados finales.</p>
---	---

---

**CUADRANTE: INDIFERENTES.**

**CUADRANTE 4: ACTIVOS**

<p>Problemas de total activos y total pasivos bajos.</p> <p>Son problemas de baja influencia causal además que no son causados por la mayoría de los demás.</p> <p>Son problemas de baja prioridad dentro del sistema analizado.</p>	<p>Problemas de total de activos alto y total pasivo bajo.</p> <p>Son problemas de alta influencia sobre la mayoría de los restantes pero que no son causados por otros.</p> <p>Son problemas claves ya que son causa primaria del problema central y por ende requieren atención y manejo crucial.</p>
--	---

**Tabla 4:**

*Plano cartesiano*



17																	
16																	
15														P1			
14										P5		P3					
13												P4					
12																P6	
11									P2				P7	P9			
10																	
9												P8					
8																	
7																	
6																	
5									P10								
4																	
3																	
2																	
1																	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17

**Tabla 5:**

*Análisis de problemas en los cuadrantes*

**CUADRANTE 2: PASIVOS.**

**CUADRANTE 1: CRÍTICOS.**

P1. Falta de Motivación de los estudiantes para su aprendizaje.

P3. Apatía de los estudiantes para la elaboración de sus tareas escolares.

P5. Bajo rendimiento académico.

---

**CUADRANTE: INDIFERENTES.**

**CUADRANTE 4: ACTIVOS**

P2. Desconcentración en el desarrollo de las actividades en clase.

P4. Falta de participación activa de los estudiantes en clase.

P10. Bajos recursos económicos en la familia de los estudiantes.

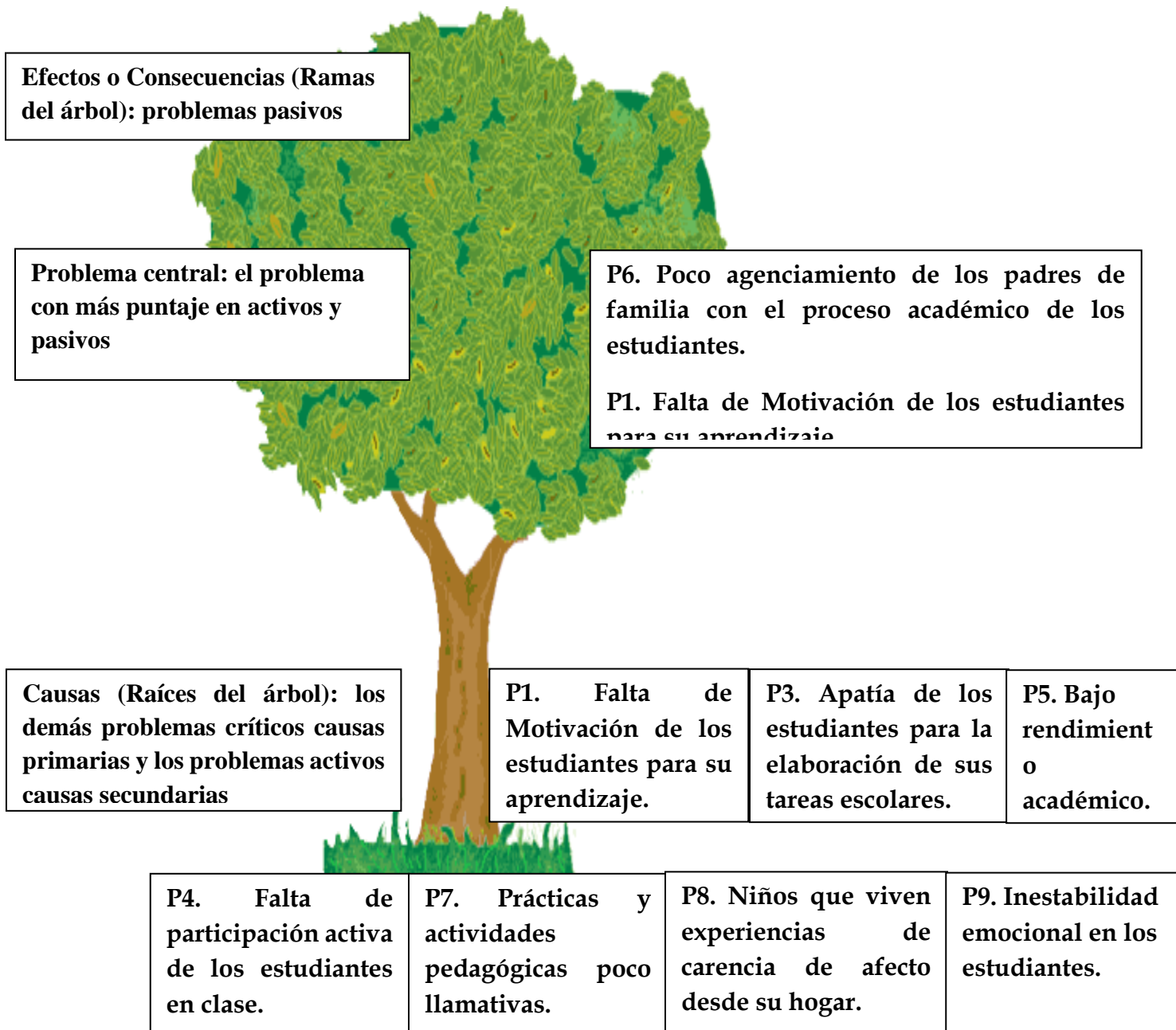
P6. Poco agenciamiento de los padres de familia con el proceso académico de los estudiantes.

P7. Prácticas y actividades pedagógicas poco llamativas.

P8. Niños que viven experiencias de carencia de afecto desde su hogar.

P9. Inestabilidad emocional en los estudiantes.

1. **Árbol de problemas a partir de los resultados de la Matriz de Vester:**



## 2. Árbol de objetivos:

**Fines o resultados esperados  
(Ramas del árbol): identificados  
con los efectos o consecuencias**

**Objetivo central: derivado o  
identificado con el problema  
central**

Potenciar el agenciamiento de los padres de familia en el proceso académico de los estudiantes, a través de la implementación de estrategias de sensibilización, información y educación que fomenten la participación activa y consciente de los mismos.

**Medios u objetivos específicos  
(Raíces del árbol): derivados o  
identificados con las causas.**

Mejorar la motivación de los estudiantes para el aprendizaje, ofreciendo experiencias de aprendizaje significativas, desafiantes, relevantes y creativas, así como la oportunidad de participar en la toma de decisiones sobre su propio aprendizaje.

Fomentar en los estudiantes el desarrollo de una actitud proactiva en la elaboración de sus tareas escolares, motivándolos para que desarrollen una actitud positiva y comprometida con su aprendizaje.

Mejorar el desempeño académico del estudiante mediante la identificación de las áreas específicas en las que el estudiante está teniendo problemas, así como la implementación de estrategias eficaces para abordar estas áreas.

Desarrollar estrategias para aumentar la participación activa de los estudiantes en clase, promoviendo la interacción, el diálogo y la colaboración para un aprendizaje significativo.

Lograr que los estudiantes comprendan el contenido de la clase a través de prácticas y actividades pedagógicas atractivas y motivadoras.

Desarrollar estrategias para proporcionar a los niños experiencias de calidez y afecto para compensar la carencia de afecto en el hogar.

Lograr que los estudiantes desarrollen habilidades de autorregulación para manejar la inestabilidad emocional y el estrés relacionado con el aprendizaje y el rendimiento escolar.

## 2.1. Árbol de alternativas o acciones para alcanzar los objetivos planteados:

**Fines (Ramas del árbol):  
situaciones puntuales**

**Objetivo central: gran  
estrategia o alternativa para  
solucionar el problema**

**Medios: Alternativas -  
acciones específicas para su  
desarrollo (Raíces del árbol)**

1. Llevar a cabo reuniones regulares con padres de familia para informarles sobre el rendimiento académico de los estudiantes.
2. Organizar talleres informativos y formativos sobre temas relacionados con el aprendizaje de los estudiantes que motiven a los padres a involucrarse.
3. Utilizar herramientas de comunicación digital para informar a los padres sobre los logros y habilidades de sus hijos.
4. Establecer una relación más cercana con los padres de familia a través de reuniones presenciales y virtuales.
5. Promover la participación de los padres en el aula a través de visitas guiadas, tutorías y otros proyectos.
6. Establecer un programa de incentivos para los padres que participen activamente en el proceso académico.

1. Establecer metas realistas para los estudiantes. Establecer pequeñas metas a largo plazo para ayudar a los estudiantes a alcanzar los objetivos de aprendizaje.

2. Proporcionar oportunidades para que los estudiantes tomen decisiones sobre sus propios procesos de aprendizaje. Esto permite que los estudiantes se sientan como parte importante del proceso y les da una sensación de control y responsabilidad.

3. Utilizar una variedad de recursos de aprendizaje para mejorar la motivación. Esto incluye la lectura, la escritura, la discusión, la investigación, el trabajo en equipo y la realización de proyectos.

1. Ayudar a los estudiantes a establecer metas específicas y alcanzables para sus tareas escolares.
2. Proporcionar retroalimentación constructiva y alentadora sobre el progreso de los estudiantes en sus tareas.
3. Permitir que los estudiantes tomen decisiones sobre cómo abordar sus tareas y los recursos que utilizan.
4. Relacionar las tareas escolares con los intereses y pasiones de los estudiantes.
5. Crear un espacio de estudio tranquilo, ordenado y libre de distracciones.
6. Felicitar a los estudiantes por su trabajo duro y logros.
7. Promover la colaboración entre estudiantes, donde puedan ayudarse mutuamente en la elaboración de tareas.

1. Realizar evaluaciones periódicas para identificar las áreas específicas en las que el estudiante está teniendo dificultades. Esto puede incluir pruebas, trabajos prácticos, observación o retroalimentación.

2. Proporcionar atención individualizada al estudiante para abordar sus áreas de dificultad. Esto puede implicar clases de apoyo, tutorías personalizadas o incluso el uso de recursos educativos especializados.

3. Ayudar al estudiante a desarrollar habilidades de planificación y organización, enseñándoles a establecer metas de estudio, administrar su tiempo adecuadamente y preparar un calendario de tareas.

4. Enseñar y guiar al estudiante en la aplicación de diferentes técnicas y estrategias de estudio, como la elaboración de resúmenes, la organización de la información en esquemas o mapas conceptuales, la práctica regular de ejercicios y la revisión periódica.

5. Reconocer y recompensar los logros y mejoras del estudiante. Esto puede incluir elogios verbales, incentivos tangibles o la participación en actividades extraescolares como premios.

6. Incorporar el uso de recursos educativos es, plataformas en línea, tutoriales o videos educativos interactivos.

1. Establecer un ambiente seguro y respetuoso donde los estudiantes se sientan cómodos compartiendo sus ideas y opiniones. Todos los estudiantes deben sentirse valorados y escuchados.
2. Hacer preguntas abiertas e involucrar a los estudiantes en la conversación. Esto les da la oportunidad de expresarse y les anima a pensar de forma crítica.
3. Fomentar el debate y la discusión en clase, donde los estudiantes puedan expresar diferentes puntos de vista y argumentar sus ideas. Esto promueve el pensamiento crítico y la habilidad de comunicación.
4. Organizar actividades de trabajo en grupo que requieran la colaboración y el intercambio de ideas entre los estudiantes. Esto promueve el aprendizaje colaborativo y el desarrollo de habilidades sociales.
5. Utilizar herramientas tecnológicas interactivas, como aplicaciones de votación en tiempo real o plataformas de aprendizaje en línea, que permitan a los estudiantes participar activamente y recibir retroalimentación inmediata.
6. Diseñar proyectos o actividades prácticas que involucren a los estudiantes en la aplicación de los conceptos aprendidos. Esto les permite utilizar su creatividad y habilidades prácticas, lo que aumenta su participación e interés en el aprendizaje.
7. Incorporar juegos educativos en el aula para hacer el aprendizaje más interactivo y divertido. Los juegos pueden ayudar a motivar a los estudiantes, fomentar la colaboración y facilitar la asimilación de conceptos.
8. Proporcionar retroalimentación constante y constructiva a los estudiantes durante las actividades y discusiones en clase. Esto les permite evaluar su propio progreso y mejora el aprendizaje activo.
9. Utilizar una variedad de métodos de enseñanza, como presentaciones, demostraciones, debates, experimentos, entre otros. Esto mantiene la clase interesante y estimula la participación de los estudiantes.

1. Incorporar videos, imágenes, infografías u otros recursos multimedia para presentar y reforzar los conceptos clave de la lección. Esto ayuda a captar la atención de los estudiantes y hace que el contenido sea más visualmente atractivo y memorable.
2. Implementar juegos educativos y actividades interactivas que involucren a los estudiantes de manera activa. Los juegos pueden ser en forma de desafíos, competencias en equipos, puzzles o rompecabezas, entre otros. Esto hace que el aprendizaje sea más divertido y estimulante.
3. Diseñar proyectos o tareas prácticas que requieran que los estudiantes apliquen los conceptos y habilidades aprendidos en situaciones del mundo real. Esto les da un propósito significativo y les ayuda a comprender cómo se aplica el contenido en la vida cotidiana.
4. Fomentar el diálogo y la colaboración a través de discusiones grupales. Los estudiantes pueden debatir ideas, compartir perspectivas, plantear preguntas y resolver problemas juntos. Esto promueve la comprensión profunda, el pensamiento crítico y la comunicación efectiva.
5. Presentar a los estudiantes estudios de caso o situaciones reales relacionadas con el tema de la clase. Esto permite que los estudiantes analicen y apliquen los conceptos en un contexto práctico, lo que facilita la comprensión profunda.
6. Organizar actividades de simulación o representación de roles donde los estudiantes puedan experimentar situaciones y tomar decisiones basadas en el contenido de la clase. Esto les permite aplicar el conocimiento de manera práctica y vivencial.
7. Organizar visitas a museos, lugares históricos, laboratorios o cualquier otro entorno de aprendizaje experiencial relacionado con el contenido de la clase. Esto brinda a los estudiantes oportunidades de aprendizaje práctico y tangible.
8. Incorporar herramientas tecnológicas como aplicaciones interactivas, plataformas de aprendizaje en línea, simuladores, entre otros, que proporcionen actividades pedagógicas atractivas y motivadoras. Esto ayuda a los estudiantes a aprender de manera más dinámica y personalizada.

1. Establecer un ambiente cálido y acogedor en el entorno escolar, donde los niños se sientan seguros, valorados y amados. Esto incluye la disposición de espacios agradables, el uso de colores cálidos, la decoración con elementos reconfortantes y la presencia de muebles cómodos.
2. Desarrollar relaciones cercanas y confiables con los niños, siendo un modelo de afecto y cuidado. Mostrar interés genuino por sus vidas, escuchar activamente, brindar apoyo y empatía, y asegurarse de que se sientan comprendidos y apreciados.
3. Ofrecer abrazos, apretones de manos, palmaditas en la espalda o cualquier forma de contacto físico apropiado cuando los niños lo necesiten. El contacto físico puede transmitir calidez, seguridad y afecto.
4. Organizar actividades de grupo que promuevan la cooperación, la colaboración y el trabajo en equipo. Esto crea un sentido de pertenencia y comunidad, y brinda a los niños oportunidades para interactuar entre sí y experimentar una sensación de pertenencia positiva.
5. Reconocer y celebrar los logros y esfuerzos de los niños, sin importar cuán pequeños sean. Esto les muestra que sus acciones son valoradas y que se sienten orgullosos de sus logros. Puedes hacerlo a través de felicitaciones verbales, premios simbólicos o pequeñas celebraciones en el aula.
6. Permitir que los niños disfruten de tiempo de juego y recreo en un entorno seguro y supervisado. El juego libre y el movimiento son fundamentales para su desarrollo socioemocional y les proporciona un espacio para expresarse, liberar energía y conectarse con otros compañeros.
7. Involucrar a los niños en proyectos creativos y expresivos, como el arte, la música, el teatro o la escritura, que les permitan explorar emociones, expresarse libremente y canalizar sus experiencias de manera positiva.
8. Facilitar programas de mentoría donde los niños puedan conectarse con adultos o compañeros mayores que se conviertan en modelos de afecto y cariño. Esto les brinda un apoyo adicional y les ayuda a establecer relaciones positivas y significativas.

1. Introducir a los estudiantes en técnicas de respiración profunda y relajación que les ayuden a calmarse y reducir el estrés en situaciones de presión. Esto puede incluir ejercicios de respiración, meditación guiada o prácticas de relajación muscular progresiva.
2. Ayudar a los estudiantes a reconocer, entender y expresar sus emociones de manera saludable. Esto puede incluir actividades como la escritura de un diario, discusiones en grupo sobre las emociones o ejercicios de identificación de emociones.
3. Enseñar a los estudiantes estrategias efectivas para resolver problemas y enfrentar desafíos académicos. Esto incluye fomentar el pensamiento crítico, el análisis de situaciones complejas y el desarrollo de planes de acción.
4. Ayudar a los estudiantes a establecer metas realistas y a desarrollar un plan para alcanzarlas. Esto les ayuda a mantener la motivación y a manejar el estrés al tener objetivos claros y alcanzables.
5. Enseñar a los estudiantes la importancia del autocuidado y la gestión del tiempo. Esto incluye promover el descanso adecuado, la nutrición saludable, la actividad física y la desconexión digital para equilibrar el estrés del aprendizaje.
6. Enseñar a los estudiantes habilidades de comunicación efectiva que les permitan expresar sus necesidades y preocupaciones de manera asertiva. Esto les ayuda a reducir la tensión emocional y a resolver conflictos de manera positiva.
7. Establecer un entorno de apoyo donde los estudiantes se sientan cómodos para buscar ayuda y hablar sobre sus preocupaciones emocionales. Esto puede incluir la disponibilidad de un consejero escolar, grupos de apoyo o sesiones individuales de escucha activa.
8. Proporcionar a los estudiantes estrategias efectivas para manejar su tiempo y priorizar tareas. Esto les ayuda a reducir la sensación de abrumo y a gestionar mejor su carga académica.

### **3. Problema de conocimiento**

¿Qué estrategias Lúdico pedagógicas innovadoras plantear para promover la motivación en los estudiantes de la básica primaria de la sede Matecaña de la Institución Educativa El Edén?

## Escenario de formulación

### 4.1 Objetivos

#### 4.1.1. *General*

Plantear estrategias Lúdico pedagógicas innovadoras que promuevan la motivación en los estudiantes de la básica primaria de la sede Matecaña de la Institución Educativa El Edén.

#### 4.1.2. *Específicos*

- Realizar un diagnóstico a estudiantes y profesores acerca de las estrategias lúdico pedagógicas utilizadas en el aula, en el proceso de enseñanza – aprendizaje

- Realizar un análisis del por qué los estudiantes de la sede Matecaña presentan desmotivación en clase.

- Plantear a los profesores, las estrategias lúdico pedagógicas innovadoras que fortalezcan la motivación en el aula.



### ***Justificación.***

El afecto en el aula es de suma importancia en el proceso de enseñanza-aprendizaje. El ambiente emocional positivo y afectuoso en el aula promueve el bienestar emocional de los estudiantes, favoreciendo su motivación, participación, rendimiento académico y relaciones sociales.

Cuando los estudiantes se sienten queridos, valorados y respetados por sus profesores, se crea un clima de confianza y seguridad que les permite expresarse libremente, tomar riesgos académicos y participar activamente en clase. Además, el afecto en el aula fomenta el sentido de pertenencia y de comunidad, promoviendo la cohesión grupal y el respeto mutuo entre los estudiantes.

El afecto en el aula también influye en el desarrollo socioemocional de los estudiantes. Los profesores que muestran empatía, comprensión y apoyo emocional ayudan a los estudiantes a manejar el estrés, las dificultades y los desafíos académicos y personales. Además, fomentan habilidades sociales y emocionales, como la resiliencia, la autoestima y la empatía, que son fundamentales para el éxito personal y académico.

Es importante destacar que el afecto en el aula no implica complacencia o falta de exigencia. Los profesores pueden establecer límites claros y expectativas elevadas, al mismo tiempo que brindan apoyo emocional y reconocimiento positivo a sus estudiantes. De esta manera, se crea un equilibrio entre un ambiente seguro y afectuoso, y el desafío y la excelencia académica.

El afecto en el aula tiene un impacto significativo en el bienestar emocional y en el rendimiento académico de los estudiantes. Promover un ambiente emocional positivo, cálido y

afectuoso en el aula no solo mejora la relación entre profesores y estudiantes, sino que también contribuye al desarrollo socioemocional de los estudiantes y a su éxito educativo a largo plazo.

Es de vital importancia llevar a cabo estrategias efectivas para mejorar la motivación en el aula, ya que esta es un factor clave para el éxito académico y el desarrollo integral de los estudiantes. A continuación, se presentan algunas razones que respaldan la necesidad de implementar acciones para incrementar la motivación en el entorno educativo.

**Mejor rendimiento académico:** La motivación impulsa a los estudiantes a esforzarse, perseverar y comprometerse con sus estudios. Cuando los estudiantes están motivados, muestran mayor interés y participación activa en clase, lo cual tiene un impacto positivo en su rendimiento académico. Un ambiente de aprendizaje motivador ayuda a que los estudiantes se concentren, trabajen hacia metas claras y se superen a sí mismos, lo que se traduce en un mayor logro educativo.

**Desarrollo de habilidades socioemocionales:** La motivación en el aula no solo se refiere al estímulo para el aprendizaje académico, sino también al desarrollo de habilidades socioemocionales. Cuando los estudiantes están motivados, se sienten más seguros de sí mismos, aumenta su autoestima y fortalecen su resiliencia frente a los desafíos. Además, la motivación favorece el desarrollo de habilidades como la perseverancia, la autorregulación emocional y la toma de decisiones, aspectos fundamentales para el éxito en la vida personal y profesional.

**Mejora del clima escolar:** Un entorno educativo motivador crea un clima escolar positivo y estimulante. Los estudiantes se sienten comprometidos con sus estudios y desarrollan una actitud positiva hacia la escuela y hacia el aprendizaje. Esto contribuye a la creación de

relaciones sólidas entre los docentes y los estudiantes, a una comunicación efectiva y a un ambiente de trabajo colaborativo entre los miembros de la comunidad educativa.

**Promoción de la autonomía y la responsabilidad:** La motivación intrínseca, aquella que surge del interés y la satisfacción personal, promueve la autonomía y la responsabilidad en los estudiantes. Cuando los estudiantes se sienten motivados, asumen un papel activo en su proceso de aprendizaje, son capaces de establecer metas realistas y trabajar de manera autónoma para alcanzarlas. Además, la motivación les permite tomar decisiones informadas y ser responsables de su propio progreso académico.

**Preparación para la vida adulta:** La motivación en el aula no solo tiene un impacto a corto plazo en el rendimiento académico, sino que también prepara a los estudiantes para enfrentar los desafíos de la vida adulta. Al aprender a desarrollar y mantener su nivel de motivación, los estudiantes adquieren habilidades clave para su futura trayectoria profesional, como la persistencia, la adaptabilidad, la creatividad y la capacidad de enfrentar y superar obstáculos.

## **Fundamentación Teórica.**

### ***6.1. Motivación, herramientas y modos de gestión***

Motivar a los estudiantes es crucial para alcanzar los objetivos académicos y mejorar su rendimiento escolar, las instituciones educativas y los profesores debemos tomar en serio la motivación en el aula y trabajar para fomentar el interés de los niños y niñas por la educación para facilitar un mejor progreso académico.

La motivación se refiere a un estado interno que impulsa a un individuo a mantener un comportamiento determinado para alcanzar sus metas u objetivos (Palmero, 2005). Comprende varios factores que empujan a una persona a realizar determinadas acciones para alcanzar sus objetivos. En esencia, la motivación es la energía que nos impulsa a actuar o a mantener un comportamiento determinado. Por lo tanto, es evidente que con motivación podemos lograr fácilmente nuestros objetivos. Lo ideal sería animar a los estudiantes a auto motivarse y a completar sus tareas por interés y voluntad, en lugar de por coacción de sus padres o por miedo al castigo. La motivación es el factor diferenciador clave entre un desarrollo académico adecuado y uno inadecuado (Gazo & González, 2014)

Es de suma importancia que los estudiantes muestren interés por su educación y voluntad de aprender. Se trata de un factor crucial que puede influir significativamente en su éxito académico y su crecimiento personal.

Cuando los estudiantes muestran interés por lo que aprenden, se implican más en el aula. Esto, a su vez, crea un entorno de aprendizaje positivo que fomenta la curiosidad, la creatividad y la capacidad de pensamiento crítico. Es probable que participen en los debates de clase, hagan preguntas y pidan opiniones a sus profesores. Como resultado, adquieren una comprensión más

profunda de la materia y desarrollan habilidades académicas más sólidas. Además, cuando los estudiantes están motivados para aprender, es más probable que se apropien de su educación. Se convierten en estudiantes auto dirigidos que asumen la responsabilidad de su propio progreso. Esta mentalidad les ayuda a fijarse metas, gestionar su tiempo eficazmente y trabajar para alcanzar sus objetivos.

En última instancia, cuando los estudiantes se interesan por su educación, es más probable que tengan éxito tanto académica como personalmente. Están mejor equipados para afrontar los retos que se les presenten y más preparados para perseguir sus aspiraciones futuras. Por tanto, es esencial que alimentemos y cultivemos su curiosidad y su pasión por aprender.

Cuanto más motivado esté un alumno, más implicado estará en sus estudios. Prestará más atención a sus tareas y, en consecuencia, le resultará más fácil alcanzar sus objetivos académicos. Además, la motivación les permite progresar en sus destrezas y habilidades, así como superar limitaciones.

Un alumno motivado obtendrá buenos resultados y mostrará un mayor interés por continuar su formación, esforzándose por alcanzar metas cada vez más complejas. Dada la importancia de la motivación de los estudiantes, los profesores deben tomar medidas para fomentar este estado de ánimo entre sus estudiantes.

Es esencial que los profesores ofrezcan clases prácticas en las que los estudiantes puedan participar y mantener un papel activo y comprometido. Del mismo modo, establecer pequeños objetivos para los estudiantes, puede animarlos a alcanzar el siguiente. En este sentido, es crucial que los profesores establezcan una comunicación adecuada con sus estudiantes y creen un

vínculo fuerte entre ellos. La aplicación de la Pedagogía del Amor y la Ternura como estrategia didáctica puede ayudar a los estudiantes a tener más ganas de aprender.

Los trabajos en grupo también son una técnica que tiende a motivar a los estudiantes, ya que les permite compartir conocimientos y experiencias entre compañeros. Igualmente, es relevante reconocer el éxito y la buena actuación del estudiante cuando obtiene buenas calificaciones, por ello, es importante felicitarles y expresar emoción por sus logros personales, el espacio físico de clases genera desafíos de planificación por parte del docente, quien debe definir cómo deben participar o agruparse los estudiantes de diferente grado y a la vez resolver el problema de espacio disponible para los recursos de aprendizaje.

Del mismo modo, la utilización de las TIC suponen una forma diferente y atractiva de realizar actividades escolares. Así, los centros formativos que emplean estas herramientas mantienen una mayor motivación por parte de sus estudiantes.

Durante el proceso de aprendizaje de los estudiantes es fundamental fomentar su motivación y despertar su interés para beneficiar a su educación. Debemos transmitir que son capaces de alcanzar sus metas y superar retos. En las instituciones educativas, es una misión importante inculcar la motivación de los estudiantes en todos los grados desde preescolar hasta la básica secundaria. La motivación de los niños puede aumentar con la creatividad del docente. Si los estudiantes se motivan más aprenden de manera dinámica, pueden esperar mejores resultados en su capacidad de pensamiento. La motivación de los niños puede aumentar con el ingenio, por este motivo hoy en día, se requiere más capacidad de pensamiento que de conocimiento.

La motivación es un elemento fundamental en el ámbito educativo según (Gómez, Geremich, & De Franco, 2022), ya que juega un papel crucial en el aprendizaje y en el desarrollo académico de los estudiantes. Una clase motivadora no solo aumenta la participación activa de los estudiantes, sino que también promueve su compromiso, autoconfianza y logro de metas. La importancia de la motivación dentro del aula y cómo los profesores pueden fomentarla para optimizar el proceso de enseñanza y aprendizaje.

**Conexión emocional:** La motivación en el aula se ve fortalecida cuando los estudiantes se sienten emocionalmente conectados con el contenido y las actividades que se les presentan. Los profesores pueden lograr esto estableciendo un ambiente inclusivo y seguro, donde los estudiantes se sientan valorados y escuchados. Además, es crucial despertar su curiosidad y mostrarles la relevancia de lo que están aprendiendo en su vida diaria.

**Establecimiento de metas:** La motivación se incrementa cuando los estudiantes tienen claridad sobre sus metas académicas y personales. Los profesores desempeñan un papel clave al ayudar a los estudiantes a definir y visualizar sus objetivos, dividiéndolos en tareas más manejables. Asimismo, fomentar la retroalimentación constructiva y el reconocimiento del progreso logrado refuerza su motivación y confianza en sí mismos.

**Variedad y participación activa:** La monotonía en el aula puede disminuir la motivación de los estudiantes. Por ello, los profesores deben incorporar estrategias y actividades variadas que estimulen el interés y la participación activa. El uso de recursos audiovisuales, juegos educativos, debates y proyectos colaborativos son solo algunas opciones para mantener a los estudiantes comprometidos y motivados.

Estímulo del aprendizaje autónomo: La autonomía es un factor motivador intrínseco. Los profesores pueden fomentarla al permitir que los estudiantes tomen decisiones sobre su propio aprendizaje, como elegir temas de investigación o decidir cómo presentar el contenido. Al darles responsabilidad, se promueve la confianza en sus habilidades y su motivación intrínseca, que es más duradera y se relaciona directamente con el aprendizaje significativo.

Reforzamiento positivo: El reconocimiento y el refuerzo positivo son una poderosa herramienta motivacional. El elogio sincero, el enfoque en el esfuerzo y los logros, y la celebración de los avances, estimulan la autoestima y mantienen a los estudiantes motivados. Además, ofrecer retroalimentación constructiva y alentar la superación de dificultades ayuda a los estudiantes a enfrentar los desafíos con mayor confianza.

La motivación en el aula es esencial para el éxito educativo de los estudiantes. Al fomentar una conexión emocional, establecer metas claras, promover la variedad y la participación activa, estimular el aprendizaje autónomo y reforzar positivamente los logros, los profesores pueden crear un ambiente propicio para el desarrollo académico de sus estudiantes. Al garantizar una motivación constante, los estudiantes mantendrán el interés, la pasión y el compromiso en su proceso de aprendizaje, llevándolos hacia el éxito académico y personal.

## ***6.2. Estrategias lúdico pedagógicas:***

### ***6.2.1. El Juego***

En la revista de neuropsicología y aprendizaje se define el juego como “El trabajo de la infancia”. El juego habla de su importancia en el desarrollo del niño y de su importancia como herramienta pedagógica. Destaca que el juego es la principal actividad de los niños, porque les permite explorar el mundo que los rodea, expresarse, comunicarse con la realidad y reforzar



valores como la cooperación, la solidaridad y el respeto por los demás. También se destaca que el juego en el ámbito educativo promueve importantes aprendizajes y la formación de vínculos afectivos. También se destaca la importancia del juego como libre, espontáneo e independiente del refuerzo, y su papel como medio de expresión y conducta interna motivada que produce placer. En resumen, los ensayos sobre el juego enfatizan su valor como actividad que promueve el desarrollo integral de los niños y su aplicación en el contexto de la enseñanza como una importante herramienta de aprendizaje.

El juego es una actividad que ha aportado a la construcción del individuo y a la sociedad. Melo Herrera y Hernández Barbosa (2014), utilizar juegos y actividades en el aula puede ser una herramienta muy eficaz para promover aprendizajes valiosos en niños y niñas. Según una investigación realizada por Sandra Medina Forero y María Alejandra Peña Medina, el juego es un elemento muy importante en la educación porque contribuye al desarrollo integral de niños y niñas, ayudándoles a comprenderse a sí mismos y al mundo que les rodea. “Su importancia en el proceso de enseñanza y aprendizaje es reconocida, pues se considera que es una actividad didáctica que potencia el desarrollo cognitivo, afectivo y comunicativo, que son aspectos determinantes en la construcción del conocimiento (Medina Forero & Peña Medina, 2021). El juego, entendido como una actividad lúdica basada en reglas con una finalidad recreativa, a lo largo de la historia ha jugado un papel importante en el desarrollo del individuo y el desarrollo de la sociedad. Aquí hay algunos argumentos para respaldar esta afirmación: Desarrollo cognitivo y habilidades motoras: El juego, especialmente en la infancia, promueve el desarrollo cognitivo estimulando la creatividad, la imaginación y la resolución de problemas. Además, muchas actividades recreativas implican movimiento físico que favorece el desarrollo de la motricidad y la coordinación.

- **Socialización:** los juegos fomentan la interacción social porque a menudo se juegan en grupos. Estas interacciones ayudan a desarrollar habilidades sociales como la comunicación, la cooperación y la empatía. A través del juego, las personas aprenden a respetar las reglas, comprender el concepto de justicia y trabajar en equipo.

- **Aprendizaje de normas y valores:** los juegos suelen tener reglas y estructuras que los jugadores deben seguir. Enseña a las personas la importancia de las normas en la sociedad y fomenta la adopción de valores como el respeto, la honestidad y la justicia.

- **Controla el estrés y la ansiedad:** los juegos también pueden funcionar para aliviar el estrés y la ansiedad. Proporciona un espacio seguro y controlado para liberar la tensión emocional, lo que promueve el bienestar mental y emocional.

- **Estimular la creatividad:** Los juegos, ya sean juegos de mesa, videojuegos o juegos de rol, estimulan la creatividad al permitir que las personas exploren diferentes escenarios, estrategias y soluciones. Esta capacidad de pensamiento creativo es valiosa en muchas áreas de la vida.

- **Promover el pensamiento estratégico:** muchos juegos requieren estrategia y planificación, lo que fomenta el pensamiento estratégico y la toma de decisiones informadas. Estas habilidades son transferibles en situaciones cotidianas y profesionales.

- Contribución al desarrollo económico: La industria de los videojuegos, que incluye videojuegos, deportes y entretenimiento, es una parte importante de la economía global.
- Crea empleos, impulsa la innovación tecnológica y tiene un impacto significativo en el producto interno bruto (PIB) de muchos países.

Además, el uso de actividades lúdicas en el aula puede fomentar la motivación, la participación activa y el interés de los estudiantes. También promueven la creatividad, la imaginación y el pensamiento crítico Chrobak, (2017). Por lo tanto, es importante que los profesores consideren el uso de juegos y entretenimiento para hacer las lecciones más dinámicas y menos tradicionales al preparar las lecciones.

Estas estrategias combinan aspectos lúdicos, que estimulan la motivación, el interés y la participación activa de los estudiantes, con enfoques pedagógicos, que permiten el logro de objetivos y contenidos educativos.

Algunos de los beneficios de estas estrategias son:

El juego mejora la imaginación a través del juego, desarrolla la imaginación y la creatividad y, por tanto, separa la fantasía de la realidad

El juego es una actividad que tiene muchos beneficios para niños y niñas, entre ellos el desarrollo de la imaginación. El juego permite a niños y niñas explorar diferentes posibilidades, crear sus propios mundos y personajes y expresar sus sentimientos y emociones. Esto estimula su capacidad de imaginar y de inventar cosas nuevas (Cerde, 2000).

El juego es una actividad que no sólo proporciona entretenimiento, sino que también tiene importantes beneficios para el desarrollo cognitivo. Al participar en juegos intervienen diversos procesos mentales que son importantes para el funcionamiento de la mente. Uno de estos procesos es la memoria. Durante el juego es necesario recordar las reglas, estrategias, y se construye reglas para una sana convivencia; esto permite aceptar diferencias, fortalezas y debilidades a través de la relación social. Cortés y García, (2017). Estos procesos se refuerzan a través del juego y ayudan a que los niños y niñas aprendan mejor para que de esta manera se logre una efectividad en la enseñanza y a su vez se eleve la calidad educativa.

El juego no sólo afecta el desarrollo cognitivo, sino que juega un papel crucial en el desarrollo social y emocional de niños y niñas. A través del juego, los niños tienen la oportunidad de comunicarse con otros, compartir experiencias y aprender importantes habilidades sociales. Al participar en juegos, los niños aprenden a comunicarse con sus compañeros, seguir reglas y normas sociales, trabajar en grupos y desarrollar habilidades de negociación y resolución de conflictos. Estas habilidades son cruciales para la integración social y el bienestar emocional. Además, el juego te permite expresar tus sentimientos, emociones y necesidades y regularlas adecuadamente.

El juego también estimula el desarrollo cognitivo de los niños, ya que les ayuda a adquirir conocimientos, conceptos y habilidades intelectuales. El juego favorece la atención, la memoria, el razonamiento, la creatividad y la imaginación Monzón, (2020). Asimismo, “el juego facilita el aprendizaje de idiomas, matemáticas y otras áreas del saber” Román Mínguez, (2017).

Por tanto, jugar es una actividad esencial para el desarrollo integral de niños y niñas. El juego crea un ambiente favorable para que exploren el mundo, prueben diferentes roles y

situaciones, se diviertan y disfruten. El juego también les prepara para su futuro académico y profesional. Estas habilidades son esenciales para su bienestar psicológico y autoestima.

Vygotsky sostenía que los niños desarrollan su aprendizaje durante su interacción social: van adquiriendo nuevas y mejores habilidades cognitivas Romero, (2000). En su teoría, el aprendizaje es un proceso social crucial en lugar de un viaje independiente de descubrimiento. Vygotsky también afirmaba que el aprendizaje de un niño se beneficia enormemente al ser guiado por un miembro más conocedor de la comunidad, como un padre o un maestro.

Los juegos promueven el desarrollo de habilidades cognitivas como la atención, la memoria, el pensamiento lógico, la resolución de problemas y la comprensión. Los juegos cognitivos son juegos diseñados para entrenar habilidades intelectuales como la memoria, el lenguaje y las habilidades básicas para la resolución de problemas. Villalobos, (2023). El juego contribuye al normal desarrollo cognitivo del niño y le permite sentir su entorno, aprender a comunicarse en diferentes escenarios, controlarse y desarrollar habilidades como la atención, la memoria, el pensamiento lógico y la resolución de problemas. Además, el juego promueve capacidades y habilidades cognitivas, utilizándolo como herramienta de intervención y evaluación educativa García Hernández (2020/2021), según investigaciones, porque requiere diferentes actividades y pone en práctica procesos cognitivos. En definitiva, los juegos son una herramienta importante para mejorar la concentración, la memoria, el pensamiento lógico, la resolución de problemas y la comprensión. (Nestlé, 2019)

### **Actividades artísticas**

Involucran el uso de diferentes lenguajes expresivos, como el dibujo, la pintura, la música, el teatro, la danza, entre otros.

Estas actividades pueden ayudarte a desarrollar tu creatividad, tu sensibilidad y tu pensamiento crítico. Además, pueden ser muy divertidas y enriquecedoras para tu cultura y tu identidad. Hay muchas formas de practicar las artes visuales, la música, el teatro y la danza. Algunas ideas que puedes probar son:

**Dibujar del natural.** Dibujar del natural es una práctica artística que implica observar y representar objetos, personas o paisajes tal como aparecen en la realidad. Esta técnica tiene varias ventajas en términos de desarrollo artístico, así como de desarrollo cognitivo y perceptivo. Organización (Unate, 2023). Los pequeños artistas expresan su creatividad de muchas maneras. Puedes dibujar lo que ves a tu alrededor, como plantas, animales, personas o paisajes. También se pueden usar diferentes técnicas y materiales para crear efectos visuales interesantes.

**Escribir y confeccionar un libro.** Escribir y ser autor de un libro es una actividad creativa y gratificante que ofrece muchos beneficios tanto a nivel personal como profesional. Este proceso se puede utilizar para desarrollar habilidades de escritura, expresión creativa, organización de ideas y comunicación efectiva. La escritura es una forma de arte que te permite comunicar tus ideas, sentimientos y experiencias. Puedes escribir un cuento, un poema, una carta o un diario.

**Hacer un vídeo musical.** La música es un lenguaje universal que puede transmitir emociones y mensajes. Puedes crear tu propia canción o adaptar una existente. Hacer un vídeo musical puede ser una actividad divertida para los niños. Puede hacerlo siguiendo unas sencillas instrucciones: Elige una canción: elige una canción que les guste a los niños y que tenga un ritmo pegadizo.

Crear una canción: Puedes crear una canción a partir de la letra de una canción que se adapte al tema de la canción. Por ejemplo, si la canción trata sobre animales, puedes crear un cuento donde los niños se disfracen de animales y realicen diferentes actividades. Grabación de vídeo: Puede utilizar una grabadora de vídeo o un teléfono móvil para grabar un vídeo.

Recomendamos tomar fotografías en diferentes lugares y desde diferentes ángulos para tener una mayor selección de imágenes. Editar vídeo: con un editor de vídeo, puedes combinar diferentes fotogramas y crear un vídeo musical. Se pueden agregar efectos especiales, transiciones y subtítulos para hacer el video más interesante.

Montar un espectáculo de variedades. El teatro es una forma de arte que combina actuaciones visuales, auditivas y coreográficas. Puedes crear tus propios personajes o usarlos de un libro o película. Organizar un espectáculo de variedades como actividad divertida para los niños puede ser una experiencia emocionante y educativa. Algunas ideas para organizar un espectáculo de variedades para niños: Espectáculos varios: Espectáculos varios como magia, danza, canto, teatro, malabares, títeres, etc. Es importante adaptar las presentaciones a los niños para mantener su interés y entusiasmo.

Participación activa: Se puede fomentar la participación de los niños en la actuación ya sea como espectadores o como participantes. Por ejemplo, puedes organizar espectáculos de talentos donde los niños puedan mostrar sus habilidades artísticas.

Escenografía y vestuario: Crear un ambiente colorido y atractivo con escenografía y vestuario adecuados para complementar las actuaciones. Esto puede ayudar a atraer la atención de los niños y hacer que el espectáculo sea más atractivo.

Entretenimiento musical: Incluya música y bailes que disfruten los niños para mantener el ambiente festivo y divertido. Se pueden organizar actividades como karaoke o actuaciones de grupos musicales adaptados para niños.

Además, es importante considerar la seguridad y el bienestar de los niños durante la actividad, así como la duración y el tiempo del evento para acomodar su atención y energía. Un programa de variedades bien organizado puede brindarles a los niños una experiencia divertida y enriquecedora que promueva su creatividad y confianza.

Hacer un collage familiar. García Díaz, (2022). Hacer collages familiares puede ser una actividad divertida y creativa para los niños. El collage es una técnica artística que permite a los niños explorar su creatividad y desarrollar su imaginación. Algunos pasos para crear un collage familiar. Recoge materiales: Puedes utilizar diferentes materiales como revistas, periódicos, papeles de colores, tijeras, pegamento, lápices de colores, etc.

Elige un tema: Puedes elegir un tema para tu collage, como familia, vacaciones, animales, etc. Esto puede ayudar a darle dirección al collage y hacerlo más significativo.

Cortar y pegar: Los niños pueden recortar los dibujos que quieran de las revistas y pegarlos en el papel. También pueden dibujar y colorear sus propios dibujos para agregarlos a los collages.

Personaliza el collage: los niños pueden agregar información personal al collage, como fotos familiares, sus propios dibujos o mensajes escritos a mano.

Además de ser una actividad divertida, hacer collages familiares puede ayudar a los niños a desarrollar habilidades como la coordinación ojo-mano, la creatividad y la expresión



artística. También puede ser una oportunidad para fortalecer las relaciones familiares y crear juntos recuerdos significativos.

La danza, es La expresión corporal también juega un papel muy importante en el **lenguaje artístico**, donde la danza se convierte en el arte de expresar con movimientos corporales al ritmo de diversas tonadas, tradiciones, sentimientos y emociones como manifestación cultural o social. Euroinnova (2023). La danza es una actividad lúdica útil para los niños que les permite expresarse, desarrollar la motricidad y fomentar la creatividad. La danza permite a los niños aprender a comunicarse, seguir instrucciones y trabajar en grupo. Además, bailar les permite liberar energía de una forma positiva y divertida. Según investigaciones, el baile es una excelente forma de motivar a los niños porque es una de sus actividades favoritas. Los beneficios de la danza como actividad recreativa para los niños incluyen el desarrollo de habilidades cognitivas, la mejora de la coordinación y el equilibrio, la promoción de la autoexpresión y la creatividad y la promoción del movimiento y la salud. Con divertidos juegos de baile los niños podrán aprender a comunicarse y desarrollar sus habilidades cognitivas. Además, el baile lúdico puede ser una forma de fortalecer los vínculos familiares porque puedes hacerlo en grupo y compartir experiencias. Bailar también puede ser una actividad participativa que anime a todos los miembros de la familia a participar, promueva la unión y el disfrute compartido. En conclusión, la danza como actividad recreativa para niños ofrece una amplia gama de beneficios físicos, emocionales y sociales y puede ser una forma divertida y enriquecedora de promover el desarrollo integral de los niños.

#### **6.4. Actividades recreativas diseñadas para divertirse, relajarse y descansar**

Estas actividades pueden ayudarle al niño a reducir el estrés, mejorar el estado de ánimo y fortalecer las habilidades cognitivas y sociales. Algunas ideas de actividades que puedes disfrutar, son:

**Cuentos:** Las historias son una forma de arte narrativo que te permite sumergirte en mundos imaginarios y conocer personajes fascinantes. Puede leer historias de libros, revistas o sitios web. También puedes escuchar canciones de audiolibros o podcasts. Contar cuentos es un pasatiempo muy útil para los niños, ya que les permite desarrollar su imaginación, creatividad y habilidades lingüísticas. Con la ayuda de los cuentos, los niños pueden aprender valores, desarrollar la atención y la concentración y mejorar la comprensión de textos. Además, los cuentos pueden ser una herramienta para fomentar la empatía y comprender los sentimientos de otras personas. Los cuentos se pueden utilizar para diversas actividades, como dramatización, realización de collages, dibujos, etc. Estas actividades pueden ayudar a los niños a comprender mejor la historia, desarrollar su creatividad y expresarse artísticamente. Además, leer cuentos puede ser una actividad enriquecedora para toda la familia, ya que puede fomentar la comunicación y el diálogo entre padres e hijos. Los cuentos pueden ser una forma de compartir experiencias y sentimientos y fortalecer los vínculos familiares.

En conclusión, contar cuentos es una forma de entretenimiento muy útil para los niños, ya que les permite desarrollar habilidades lingüísticas, creativas y emocionales. Además, puede ser una actividad enriquecedora para toda la familia, fomentando la comunicación y el diálogo.

**Canciones:** Las canciones son una forma de arte musical que te permite expresar tus sentimientos y emociones. Puedes escuchar canciones en la radio, plataformas de música online o en conciertos. También puedes cantar tus propias canciones o editar canciones existentes. Las canciones son un entretenimiento muy útil para los niños, ya que les ayudan a desarrollar habilidades lingüísticas, creativas y emocionales. Con la ayuda de canciones, los niños pueden aprender nuevas palabras, mejorar la pronunciación y la comprensión del lenguaje y desarrollar la memoria y la atención. Además, las canciones pueden fomentar la creatividad y la expresión artística, ya que los niños pueden crear sus propias canciones y coreografías. Las canciones infantiles suelen ir acompañadas de juegos y movimientos corporales que entretienen a los niños mientras aprenden. Estos juegos pueden ayudar a los niños a desarrollar habilidades motoras y de coordinación y promover la actividad física y la salud. Además, las canciones pueden ser una actividad inclusiva que anime a todos los niños a participar, independientemente del idioma o la capacidad física. Las canciones pueden ser una forma de unir a los niños y crear un ambiente cooperativo y divertido. En resumen, las canciones son actividades lúdicas muy útiles para los niños, ya que ayudan a desarrollar el lenguaje, las habilidades creativas y emocionales, mejoran la coordinación y la actividad física y fomentan la participación y la cooperación.

**Juegos tradicionales:** Los juegos tradicionales son una forma de arte lúdica que permite divertirse y aprender al mismo tiempo. Puedes jugar juegos tradicionales en eventos familiares, de amigos o comunitarios. “Los juegos tradicionales son actividades recreativas muy útiles para los niños porque les ayudan a desarrollar habilidades sociales, físicas y cognitivas” (Cantor Tiria & Palencia Mayorga, 2017). A través de los juegos tradicionales, los niños pueden aprender a trabajar en grupo, seguir reglas, resolver problemas y desarrollar su creatividad. Además, los juegos tradicionales pueden ser una forma de promover la actividad física y la salud porque

implican mover y mover el cuerpo. Los juegos tradicionales también pueden ser una actividad inclusiva que anime a todos los niños a participar independientemente de sus capacidades físicas o cognitivas. Los juegos tradicionales pueden ser una forma de unir a los niños y crear un ambiente cooperativo y divertido. En definitiva, los juegos tradicionales son actividades recreativas muy útiles para los niños porque permiten el desarrollo de habilidades sociales, físicas y cognitivas, promueven la actividad física y la salud, y promueven el compromiso y la cooperación.

Rompecabezas: Los rompecabezas son un juguete clásico para los niños pequeños. (Illinois, 2018). Un rompecabezas es una forma de arte visual que te ayuda a ejercitarte y mejorar tu concentración. Puedes hacer rompecabezas en casa, en la escuela o en lugares públicos. También puedes crear tus propios rompecabezas usando fotos o dibujos. Los rompecabezas son un entretenimiento muy útil para los niños porque ayudan a desarrollar habilidades cognitivas, motoras y sociales. Los rompecabezas ayudan a los niños a mejorar sus habilidades para resolver problemas, su paciencia, su concentración y su coordinación ojo-mano. Además, los rompecabezas pueden ser una herramienta para aumentar la autoestima y la satisfacción personal, ya que los niños experimentan una sensación de logro al completar un rompecabezas. Los rompecabezas también pueden ser una actividad inclusiva que anime a todos los niños a participar, independientemente de sus capacidades cognitivas o físicas. Los rompecabezas pueden ser una forma de unir a los niños y crear un ambiente cooperativo y divertido. En conclusión, podemos decir que los juegos de rompecabezas son actividades recreativas muy útiles para los niños, porque permiten el desarrollo de habilidades cognitivas, motoras y sociales, aumentan la autoestima y la satisfacción personal, y fomentan el compromiso y la cooperación.

## **Actividades de investigación que fomenten la observación, la experimentación y el descubrimiento.**

Estas actividades pueden ayudarle a desarrollar la curiosidad, la creatividad y el pensamiento crítico. Además, pueden ser muy divertidos y enriquecer tu cultura e identidad.

Algunas ideas de actividades de exploración son:

**Salidas pedagógicas:** Los viajes de estudio son una forma de aprendizaje que permiten conocer nuevos lugares, personas y culturas. Se puede visitar museos, parques, bibliotecas, zoológicos, acuarios o cualquier lugar. La educación infantil es una etapa crucial en la vida de los niños, ya que es aquí donde se sientan las bases para su desarrollo cognitivo, emocional y social. En esta etapa, es fundamental que los niños tengan la oportunidad de observar y experimentar el mundo que les rodea, a fin de adquirir nuevas habilidades y conocimientos.

Iglesias Comin, S. (2023)

La educación temprana es una etapa importante en la vida de los niños porque sienta las bases de su desarrollo cognitivo, emocional y social. En esta etapa, es importante que los niños tengan la oportunidad de observar y experimentar el mundo que los rodea para poder adquirir nuevas habilidades y conocimientos. Desarrollo cognitivo en preescolar: el desarrollo cognitivo en la primera infancia es necesario para que los niños formen sus propias preguntas sobre el mundo que los rodea y cómo funciona. A través del juego, la observación, la experimentación y la interacción con el entorno, los niños adquieren habilidades cognitivas fundamentales como el razonamiento, la resolución de problemas y el pensamiento consciente.

## 6.5. Actividades que promueven el desarrollo cognitivo en la infancia

Diversas actividades recreativas como juegos tradicionales, rompecabezas, cuentos, collages y música pueden promover el desarrollo cognitivo en la infancia. Estas actividades estimulan las habilidades cognitivas de creatividad, resolución de problemas, comprensión ambiental y desarrollo del lenguaje, entre otras. Estas estrategias buscan desarrollar habilidades cognitivas, sociales y emocionales en los estudiantes, fomentando el pensamiento crítico, la creatividad, la colaboración y la toma de decisiones. Además, permiten adaptar los contenidos a las necesidades e intereses de los estudiantes, facilitando su comprensión y asimilación.

John Dewey fue un filósofo, psicólogo y educador estadounidense que vivió en la segunda mitad del siglo XIX y principios del siglo XX. Contribuyó con muchas ideas innovadoras y significativas sobre el estado de la educación. “Fue un gran defensor de la educación progresista, y sus teorías siguen siendo pertinentes e importantes en las aulas actuales”

**Murphy, S (2018).**

Para aplicar las teorías de John Dewey en el aula, se pueden utilizar estrategias lúdico-pedagógicas que fomenten la participación activa de los estudiantes en el proceso de aprendizaje. Algunas de estas estrategias son:

**Gamificación:** utiliza elementos de juego en el aula para involucrar a los estudiantes. Puedes diseñar actividades o competencias con recompensas, tablas de liderazgo, desafíos y premios que estimulen su participación y esfuerzo.

Aprendizaje basado en juegos de mesa: Los juegos de mesa pueden ser utilizados para enseñar conceptos y habilidades de forma lúdica. Por ejemplo, se pueden utilizar juegos de matemáticas para practicar cálculos o juegos de simulación para aprender sobre historia o ciencia.

Aprendizaje a través del teatro: El teatro puede ser utilizado como una herramienta para aprender y practicar habilidades comunicativas y sociales. Los estudiantes pueden representar situaciones y personajes, fomentando la creatividad y la expresión.

Aprendizaje a través de la música: La música puede ser utilizada para enseñar conceptos y habilidades de forma más amena y memorable. Por ejemplo, se pueden crear canciones con letras que expliquen temas difíciles de entender o utilizar instrumentos musicales para practicar habilidades de coordinación y ritmo.

Aprendizaje a través de la tecnología interactiva: Las herramientas digitales y los juegos educativos en línea pueden ser utilizados para enseñar y practicar diferentes habilidades y conceptos. Se pueden utilizar aplicaciones y plataformas en línea para practicar habilidades matemáticas, aprender idiomas o explorar temas científicos para hacer que el aprendizaje sea más atractivo y dinámico.

Aprendizaje a través del juego de roles: Los juegos de roles o simulaciones pueden ser utilizados para aprender sobre diferentes profesiones, situaciones sociales o eventos históricos. Los estudiantes pueden asumir roles y escenarios específicos, fomentando la empatía y el aprendizaje activo.

Aprendizaje a través de actividades deportivas: Las actividades físicas y los deportes pueden ser utilizados para enseñar y practicar diferentes habilidades y conceptos. Por ejemplo, se pueden utilizar juegos de equipo para fomentar la colaboración y el trabajo en grupo, o actividades físicas para aprender sobre el cuerpo humano y su funcionamiento.

Aprendizaje basado en proyectos: permite que los estudiantes elijan temas de su interés y realicen investigaciones o proyectos en los que sean responsables de su propio aprendizaje. Esto les brinda autonomía y un propósito significativo, lo que aumenta su motivación.

Aprendizaje colaborativo: fomenta el trabajo en equipo y la colaboración entre los estudiantes. Diseña actividades en las que necesiten trabajar juntos para resolver problemas, completar proyectos o presentar ideas. Esto fortalece el sentido de comunidad y promueve el apoyo mutuo.

Excursiones y visitas educativas: organiza salidas de campo o invitados especiales que enriquezcan el aprendizaje de los estudiantes. Puedes llevarlos a museos, parques naturales, centros científicos, entre otros, para que experimenten de manera práctica y concreta los conceptos aprendidos en clase.

Uso de recursos visuales y audiovisuales: incorpora materiales visuales y audiovisuales como videos, imágenes, presentaciones interactivas, películas o cortometrajes relacionados con los temas a tratar. Estos recursos aportan variedad y estimulan diferentes sentidos, lo que ayuda a mantener el interés de los estudiantes.

Las características de una práctica educativa innovadora pueden variar dependiendo de diversos enfoques y contextos educativos. Sin embargo, aquí hay algunas características comunes que suelen estar presentes en prácticas educativas innovadoras:



**Enfoque centrado en el estudiante:** Las prácticas educativas innovadoras ponen al estudiante en el centro del proceso de aprendizaje. Se enfocan en las necesidades, intereses y estilos de aprendizaje individuales de los estudiantes, fomentando su participación activa y autónoma en el proceso educativo.

**Uso de tecnología y recursos digitales:** Las prácticas educativas innovadoras aprovechan el potencial de la tecnología y los recursos digitales para enriquecer el proceso de enseñanza y aprendizaje. Esto puede incluir el uso de dispositivos móviles, aplicaciones educativas, plataformas en línea y herramientas de colaboración, entre otros.

**Aprendizaje basado en problemas y proyectos:** Las prácticas educativas innovadoras promueven el aprendizaje activo y significativo a través de la resolución de problemas reales y el desarrollo de proyectos. Esto implica que los estudiantes se enfrenten a desafíos auténticos, apliquen conocimientos y habilidades en contextos prácticos y construyan su propio conocimiento de manera colaborativa.

**Evaluación auténtica y formativa:** Las prácticas educativas innovadoras utilizan estrategias de evaluación que van más allá de los exámenes tradicionales y se centran en la evaluación auténtica y formativa. Esto implica evaluar el desempeño y el progreso de los estudiantes en situaciones reales, utilizando diferentes tipos de evidencia, como proyectos, presentaciones, debates y reflexiones.

**Colaboración y trabajo en equipo:** Las prácticas educativas innovadoras fomentan la colaboración y el trabajo en equipo entre estudiantes. Se promueve el aprendizaje cooperativo, el intercambio de ideas y la construcción conjunta de conocimiento a través de actividades grupales, discusiones y proyectos colaborativos.

**Flexibilidad y adaptabilidad:** Las prácticas educativas innovadoras se adaptan a las necesidades y características individuales de los estudiantes, así como a los cambios y avances en la sociedad y el mundo laboral. Son flexibles en su diseño y aplican enfoques pedagógicos que responden a los desafíos y oportunidades del entorno educativo actual.

Estas estrategias se deben adaptar a las características y necesidades de los estudiantes. La combinación de diferentes enfoques y la creatividad en la planificación de las actividades ayudará a mantener la motivación y el entusiasmo de los estudiantes a lo largo del tiempo.

También es importante evaluar su efectividad y hacer ajustes si es necesario. ¡La clave es crear un ambiente de aprendizaje divertido, desafiante y motivador!

## **Metodologías y actividades**

### 8.1. Estrategias

- Incorporar juegos educativos en las actividades del aula, que permitan a los estudiantes aprender de forma divertida.
- Fomentar la participación activa de los estudiantes en la construcción de conocimientos, mediante la realización de debates, trabajos en equipo, entre otras actividades.
- Motivar a los estudiantes a través del reconocimiento de sus logros, haciendo uso de estímulos positivos, como la retroalimentación constructiva, premios simbólicos, etc.
- Diseñar actividades creativas que permitan la expresión de la individualidad, las habilidades y gustos de los estudiantes.

- Establecer un ambiente de confianza y diálogo en el aula, donde los estudiantes se sientan escuchados y valorados por sus opiniones y aportes.

### **Resultados esperados**

Se espera que la implementación de estas estrategias en el aula, permita promover la motivación de los estudiantes hacia el aprendizaje, mejorando su rendimiento académico y generando un ambiente de relación positiva y armoniosa entre ellos y el docente.

La investigación educativa es una metodología que tiene como objetivo el estudio y la comprensión de los procesos de enseñanza-aprendizaje, así como el desarrollo e implementación de nuevas estrategias y prácticas educativas.

Este tipo de investigación se basa en la recopilación y análisis de datos, con el propósito de generar conocimiento y tomar decisiones informadas en el ámbito educativo. A través de la investigación educativa, se busca mejorar la calidad de la educación, identificar problemas y desafíos en el sistema educativo, y desarrollar soluciones efectivas.

La investigación educativa utiliza diversas técnicas y metodologías para recolectar y analizar datos. Estas técnicas pueden incluir entrevistas, cuestionarios, observación de aula, análisis de contenido, entre otras. Además, se pueden utilizar enfoques cualitativos, cuantitativos o mixtos, dependiendo de los objetivos de investigación y la naturaleza de los datos recopilados.

Uno de los beneficios de la investigación educativa es que proporciona una base sólida de evidencia para respaldar la toma de decisiones en el ámbito educativo. Los resultados de la investigación pueden ayudar a los educadores a identificar las mejores prácticas, evaluar la

efectividad de las intervenciones educativas y realizar mejoras en el diseño de los programas educativos.

Sin embargo, la investigación educativa también presenta desafíos y limitaciones. Por ejemplo, puede haber dificultades para acceder a muestras representativas de la población estudiantil, así como la necesidad de contar con profesionales capacitados en la utilización de las técnicas de investigación. Además, los resultados de la investigación educativa pueden estar influenciados por diversos factores, como los sesgos de los investigadores y las limitaciones del diseño de la investigación.

En conclusión, la investigación educativa es una metodología importante para el desarrollo y mejora del sistema educativo. A través de la recopilación y análisis de datos, se busca generar conocimiento y tomar decisiones informadas. Aunque presenta desafíos y limitaciones, la investigación educativa ofrece la oportunidad de mejorar la calidad de la educación y promover el éxito académico de los estudiantes.

**Tabla No.6:**

*Cronograma de actividades*

Actividad	Indicador de resultado	Resultado	Responsable	Mes
				<hr/> <b>A N J J A S O N D E F M</b> <b>B Y U L G E C O I N E A</b> <b>V C B R</b>

- Realizar un diagnóstico a estudiantes y profesores acerca de las estrategias pedagógicas utilizadas en el aula, en el proceso de enseñanza - aprendizaje

Elaboración de encuestas a estudiantes y docentes de la Institución Educativa El Edén.

Documento con análisis de la encuesta


María Marín Osorio

- Realizar un análisis del porqué los estudiantes de la sede Matecaña presentan desmotivación frente al aprendizaje.

Elaboración de encuestas a estudiantes y docentes de la Institución Educativa El Edén.

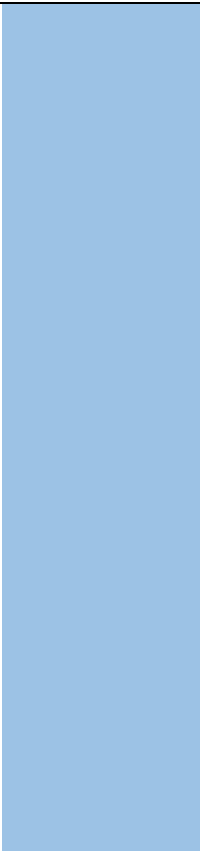
Documento con análisis de la encuesta

María Marín Osorio



---

- Plantear Construcción Documento María Marín  
estrategias de Estrategias con estrategias Osorio  
lúdico innovadoras  
pedagógicas  
innovadoras  
para  
fortalecer la  
motivación  
para el  
aprendizaje.



### **Recursos humanos.**

Directivo docente, quien generó los espacios para la recolección de la información y la socialización de los hallazgos

Docente Investigadora, quien realiza la planeación, ejecución y seguimiento del proyecto e indagará e investigará sobre estrategias lúdico pedagógicas que promuevan la motivación en el aula.

Docentes de la institución, quienes aportan la información necesaria para el diagnóstico inicial, así mismo están prestos a incorporar en sus prácticas las estrategias pedagógicas socializadas.

Estudiantes quienes serán los beneficiarios del proyecto y participaron activamente en la ejecución del proyecto.

### 10.1 Recursos financieros

**Tabla No.7:**

*Presupuesto Global por Fuentes de Financiación*

Rubros	Fuentes				Total
	Propias		Contrapartida		
	Recurrentes	No recurrentes	Recurrentes	No recurrentes	
Personal	X				2.400.000
Equipos		X			3.000.000
Transporte	X				800.000
Materiales		X			200.000
Material bibliográfico		X			200.000
Servicios técnicos		X			200.000
Varios		X			200.000
<b>Total</b>	<b>3,200.000</b>	<b>3,800.000</b>			<b>7,000.000</b>

## 11. Escenario de ejecución y logros

### 11.1. Resultados/Hallazgos

El propósito de realizar un diagnóstico a profesores y estudiantes acerca de las estrategias lúdico-pedagógicas utilizadas en el aula es obtener información valiosa sobre la efectividad de estas estrategias y su impacto en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

El diagnóstico permite identificar las fortalezas y debilidades de las estrategias lúdico-pedagógicas utilizadas por los profesores en el aula. Esto ayuda a los profesores a conocer sus puntos fuertes y áreas de mejora, lo que les permite ajustar y mejorar su práctica docente. A través del diagnóstico se obtiene información sobre las preferencias y necesidades de los estudiantes en relación a las estrategias pedagógicas recreativas. Esto permite a los profesores adaptar mejor las estrategias a las características y estilos de aprendizaje de los estudiantes, lo que puede aumentar su motivación y compromiso en la enseñanza y el aprendizaje. Esto crea un entorno colaborativo y permite a los profesores recibir comentarios valiosos de los estudiantes que pueden ayudar a mejorar la calidad de la enseñanza.

Al identificar las fortalezas de las estrategias utilizadas, los maestros pueden identificar y utilizar aquellos enfoques que funcionan bien y promueven el aprendizaje de los estudiantes. Al identificar las debilidades en las estrategias pedagógicas del juego, los docentes pueden identificar áreas de mejora. Al identificar las fortalezas y debilidades de las estrategias pedagógicas del juego, los maestros pueden adaptar y adaptar la instrucción para satisfacer las necesidades individuales de los estudiantes.



Esto requiere adaptar estrategias para dar cabida a las diferencias de los estudiantes en estilos de aprendizaje, intereses y habilidades que puedan aumentar su compromiso y motivación en el aula. Al identificar y mejorar estrategias pedagógicas lúdicas, los profesores pueden crear un entorno de aprendizaje más atractivo y motivador para los estudiantes.

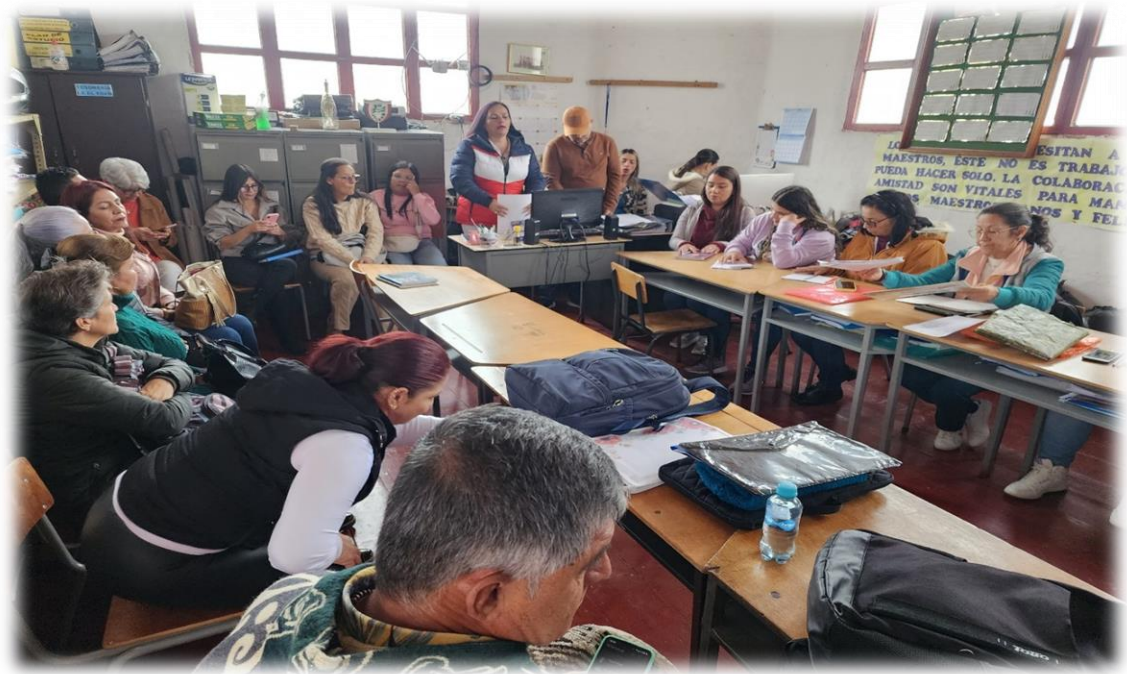
Al identificar las fortalezas y debilidades de las estrategias pedagógicas del juego, los docentes también pueden identificar áreas donde necesitan desarrollar sus habilidades y conocimientos. Identificar las fortalezas y debilidades de las estrategias lúdico-pedagógicas de los docentes en el aula ofrece importantes beneficios como mejorar, adaptar y perfeccionar las prácticas docentes.

#### ***11.1.1. Diagnóstico a docentes***

Se realiza encuesta enfocada en la verificación de despliegue de estrategias para la gestión de la motivación en el aula, las herramientas usadas en el desarrollo de la actividad pedagógica y el análisis de sistemas de involucramiento a los estudiantes en pro de mantenerlos motivados. A continuación, se realiza análisis de cada uno de los ítems. Anexo: “encuesta a docentes”

#### **Imagen No.5:**

*Diagnóstico a docentes*



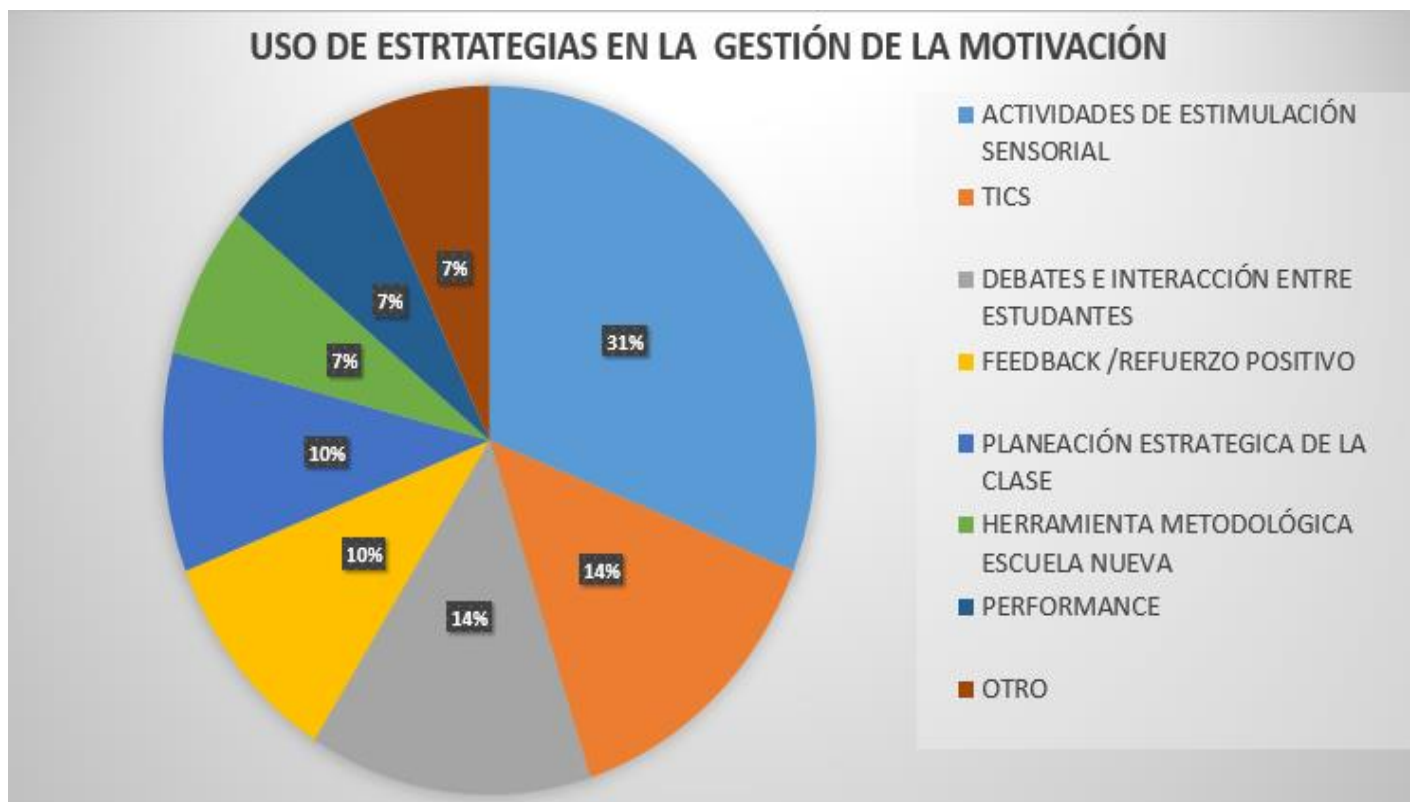
### 11.1.2 Análisis del uso de la estrategia en la gestión de la motivación

La motivación es un factor clave en el rendimiento académico de los estudiantes de básica primaria. La capacidad de mantener altos niveles de motivación puede influir significativamente en su compromiso, perseverancia y desempeño en el ámbito escolar. La gestión efectiva de la motivación en estos estudiantes requiere el uso de estrategias específicas que estimulen su interés, curiosidad y participación activa en el aprendizaje. Estas estrategias pueden ayudar a promover un ambiente de aprendizaje positivo, a fomentar la autoconfianza y a cultivar una actitud positiva hacia el estudio. Por lo tanto, el uso adecuado de estrategias de motivación es fundamental para el desarrollo académico y personal de los estudiantes de básica primaria, contribuyendo a su éxito presente y futuro.

Es por esta razón que se realiza análisis de la pregunta número relacionada con el uso de las estrategias en la gestión de la motivación encontrando que la población docente de la institución educativa el Edén, usa las siguientes estrategias:

**Tabla No.8:**

*Análisis gráfico del uso de la estrategia en la gestión de la motivación*



Encontrando que como estrategia de motivación los docentes usan “ACTIVIDADES DE ESTIMULACIÓN SENSORIAL” como:

- ✓ Juegos de acuerdo a las temáticas a realizar
- ✓ Exploración a través de materiales con texturas, música, danza
- ✓ Observación de la naturaleza, salidas al aire libre

- ✓ Artes y manualidades
- ✓ Actividades de relajación
- ✓ Juegos de percepción espacial, rompecabezas
- ✓ Teatro

En el uso de las TIC, dado la carencia de alta tecnología en las escuelas de la institución, el aporte mayoritario en la interacción con los estudiantes se limita a el uso del computador para el uso de programas básicos de office los cuales están enfocados en la redacción de documentos y presentaciones sencillas, la interacción con juegos para identificación del cuerpo humano, reconocimiento de animales, la interacción con los alimentos, generación de tareas sencillas matemáticas y lógicas.

En su alcance cotidiano se realizan tareas sencillas a través de celular, aunque no todos los estudiantes tienen acceso a internet.

Los debates por su parte son la tercera estrategia para incrementar la motivación en la actividad educativa, en la que se involucra a los estudiantes y se le invita a la gestión del debate, presentando diversos temas en los que se puedan apreciar diversificación de las ideas con el fin de apoyar los diferencias y entender que en los contextos todos piensan diferente.

Esta metodología también involucra la presentación de los diferentes entornos de los estudiantes, compartir experiencias, analizar problemáticas relacionadas a los temas, realizar preguntas, comentar sobre las anécdotas de docentes y estudiantes

Respecto al feed back y refuerzo positivo generado como estrategias para los docentes, se encuentra que las actividades que apoyan este pilar son:

- ✓ Corregir en privado indicando los aspectos positivos y por mejorar respecto a una temática
- ✓ Ubicar estratificaciones por habilidad en los salones de clase
- ✓ Realizar reconocimientos de los logros y avances
- ✓ Realizar socialización de las avances y méritos

La planeación estratégica de la clase, a pesar de que es una metodología de Escuela nueva, pocos docentes la reconocen como pilar de la gestión de la motivación para el aprendizaje. Esta es una actividad rutinaria y obligatoria en la realización de la planeación de la clase la cuál es auditada y verificada periódicamente por parte de los directivos docentes.

Como última estrategia, se encuentra la presentación individual del docente, la cual fue poco considerada como una herramienta aplicable para el proceso de motivación en el aprendizaje de los estudiantes, por lo cual es importante reforzar este aspecto en el grupo docente como parte de la integración en su cotidianidad para mejorar la atención y motivación de la población estudiantil. Esto debe partir como una necesidad de la gestión académica.

### **11.1.3. Análisis para el desarrollo de la actividad pedagógica**

Las herramientas de motivación son fundamentales para el desarrollo académico de los estudiantes por varias razones clave:

- ✓ Incremento del compromiso: Las herramientas de motivación mantienen a los estudiantes comprometidos con sus tareas escolares, proyectos y actividades extracurriculares. Cuando los estudiantes están motivados, tienen más probabilidades de participar activamente en el aprendizaje y de dedicar más tiempo y esfuerzo a sus estudios.

✓ Mejora del rendimiento académico: Una mayor motivación suele estar relacionada con un mejor rendimiento académico. Cuando los estudiantes están motivados, tienden a mostrar un desempeño más elevado en las evaluaciones, trabajos y exámenes debido a un mayor compromiso y dedicación.

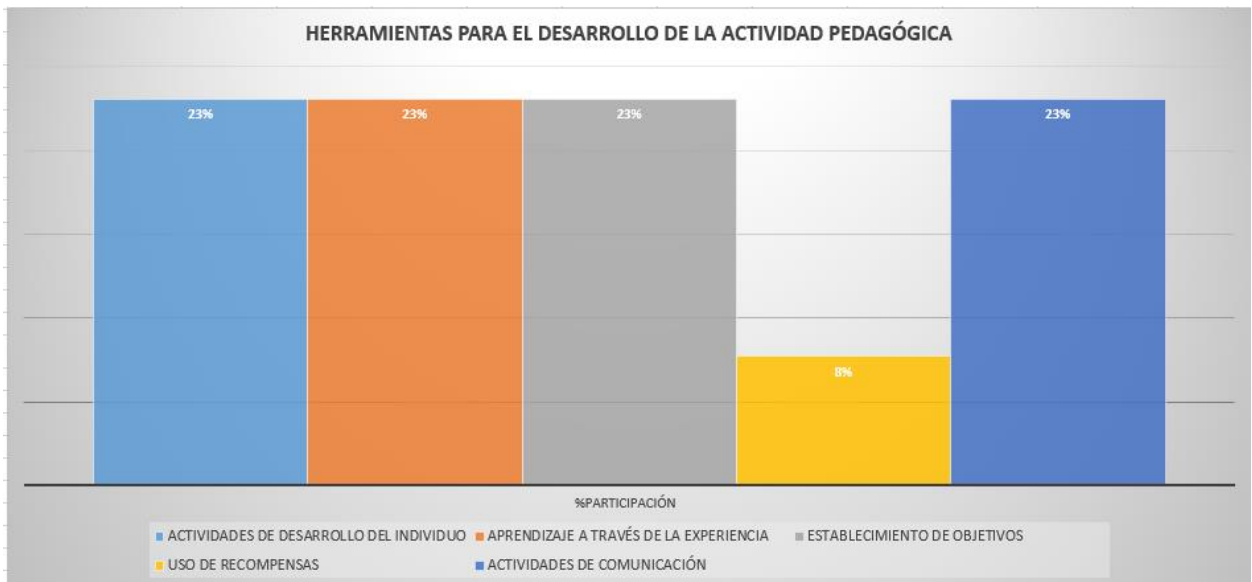
✓ Desarrollo de habilidades de resiliencia: Las herramientas de motivación pueden ayudar a desarrollar la resiliencia en los estudiantes, ya que les proporcionan la motivación necesaria para superar desafíos y obstáculos en su aprendizaje. Esto les ayuda a adquirir habilidades para enfrentar situaciones difíciles y continuar progresando en su desarrollo académico y personal.

✓ Incremento de la autoconfianza: La motivación les permite a los estudiantes ganar confianza en sus habilidades y capacidades. Cuando logran realizar actividades o alcanzar metas motivados por herramientas de motivación, refuerzan su autoestima y se sienten más seguros en su capacidad para tener éxito académicamente.

✓ Fomento de la autodisciplina: Las herramientas de motivación pueden ayudar a los estudiantes a desarrollar autodisciplina, ya que les enseñan a establecer metas, crear hábitos de estudio efectivos y seguir adelante pese a las dificultades para alcanzar sus objetivos académicos.

**Tabla No.8:**

*Análisis gráfico del uso de las herramientas para el desarrollo de la actividad pedagógica*



A través de la encuesta del uso de herramientas de desarrollo de la actividad pedagógica a los docentes del Edén se evidencia que las más usadas de manera igualitaria son:

- ✓ Actividades de desarrollo del individuo: como lecturas, participación de actividades colaborativas, debates. Establecimiento de metas y logros ante la temática a estudiar, reflexión sobre experiencias personales, desafíos y logros individuales referente a la temática. Desarrollo de habilidades artísticas (arte, música, dibujo)
- ✓ Aprendizaje a través de la experiencia: este tipo de herramienta se centra en la idea de que los individuos aprenden mejor al participar directamente en una actividad, enfrentar desafíos, reflexionar sobre sus experiencias y extrae lecciones de lo que han vivido.
- ✓ Establecimiento de objetivos: se identifican los objetivos y resultados esperados al finalizar la actividad pedagógica. Y se entregan las herramientas por las cuales serán medidos dichos objetivos (evaluaciones, entrega de proyectos, juegos didácticos, evaluaciones orales, participación en clase)

✓ Actividades de comunicación: Hoy en día se hace cada vez más necesario trabajar con los estudiantes la comunicación, ya que en la sociedad digital en la que vivimos se deterioran las relaciones “face to face” es por este motivo que los docentes deben acceder a herramientas para fortalecer la comunicación asertiva usando: planteamiento de situaciones relacionadas con las temáticas a trabajar, uso de películas, uso de proyectos colaborativos, uso de tableros, juegos de rol, trabajo en equipo, exposiciones entre otros.

✓ Uso de recompensas: aunque es una de las herramientas con menor frecuencia de uso, esta es una de las herramientas que pueden tomar mayor protagonismo al resaltar las cualidades y habilidades de los individuos para fomentar y motivar el comportamiento positivo y el logro académico. Las recompensas pueden ser elogios verbales, reconocimiento público, premios materiales o privilegios especiales. Esos deben ser claros y consistentes sobre de cómo lograr las recompensas para evitar confusiones y minimizar la precepción de injusticia.

#### **11.1.4. Análisis de aplicación de mecanismos de recompensa**

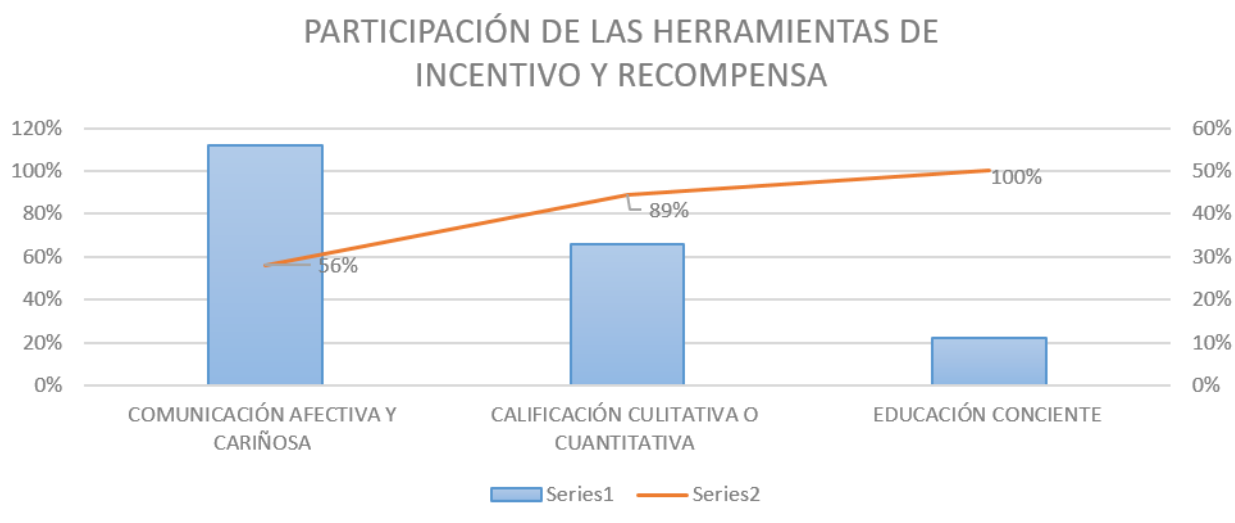
Las recompensas también deben ser equilibradas entre el refuerzo positivo del comportamiento deseado y el fomento de la motivación intrínseca. Si se abusa de las recompensas materiales los estudiantes pueden depender de ellas en lugar de ellas en lugar de desarrollar una motivación interna para el aprendizaje y el buen comportamiento. La recompensa debe enfocarse en el esfuerzo, la mejora y el progreso, no solo en los logros finales. Reconocer el trabajo duro y la perseverancia puede ayudar a fomentar una mentalidad de crecimiento y el desarrollo de habilidades en los estudiantes. Es importante considerar las posibles consecuencias



no intencionadas del uso de recompensas como la generación de rivalidades entre estudiantes o la reducción de la motivación intrínseca a largo plazo.

**Tabla No.10:**

*Análisis gráfico de la participación en el uso de tipos de herramientas de recompensa durante la actividad pedagógica*



Dada la edad poblacional de los estudiantes, los docentes de la institución educativa el EdEn, usan herramientas como:

- ✓ Comunicación efectiva y cariñosa: enfocada respetuosamente a resaltar las habilidades y cualidades de los estudiantes, exaltando los mejores resultados y exhortando a los estudiantes que no han alcanzado los objetivos a mejorar los resultados y a trabajar específicamente en las habilidades no alcanzadas. Estas herramientas están apoyadas en actividades como juegos de roles, actividades de escritura, técnicas de escucha activa, juegos de confianza a través de gestos y señas, muros de reconocimiento entre estudiantes y de docentes a estudiantes.

✓ Calificación cuantitativa y cualitativa: el Sistema Institucional de evaluación, estipula la evaluación cualitativa para definir el grado de progreso de los estudiantes, sin embargo los docentes también incorporan actividades cuantitativas para calificar actividades en el desarrollo de la clase.

✓ Educación consciente: consiste en generar estrategias para centrar la atención plena en el proceso de aprendizaje, busca realizar una educación integral basada en la atención de los estudiantes, empatía y compasión, autenticidad y autoexpresión, desarrollo de habilidades socioemocionales, conexión con la naturaleza y el entorno. Presenta beneficios como la reducción del estrés, la mejora del bienestar emocional, el aumento de la atención y la concentración y fomenta la relación positiva entre los estudiantes. Desafortunadamente, no es la más conocida ni utilizada entre los docentes. Una recomendación desde este documento explorativo en la institución educativa es aplicar esta herramienta y entrenar a los docentes para su aplicación en la gestión pedagógica para incentivar de manera auténtica la motivación en el aula de clase.

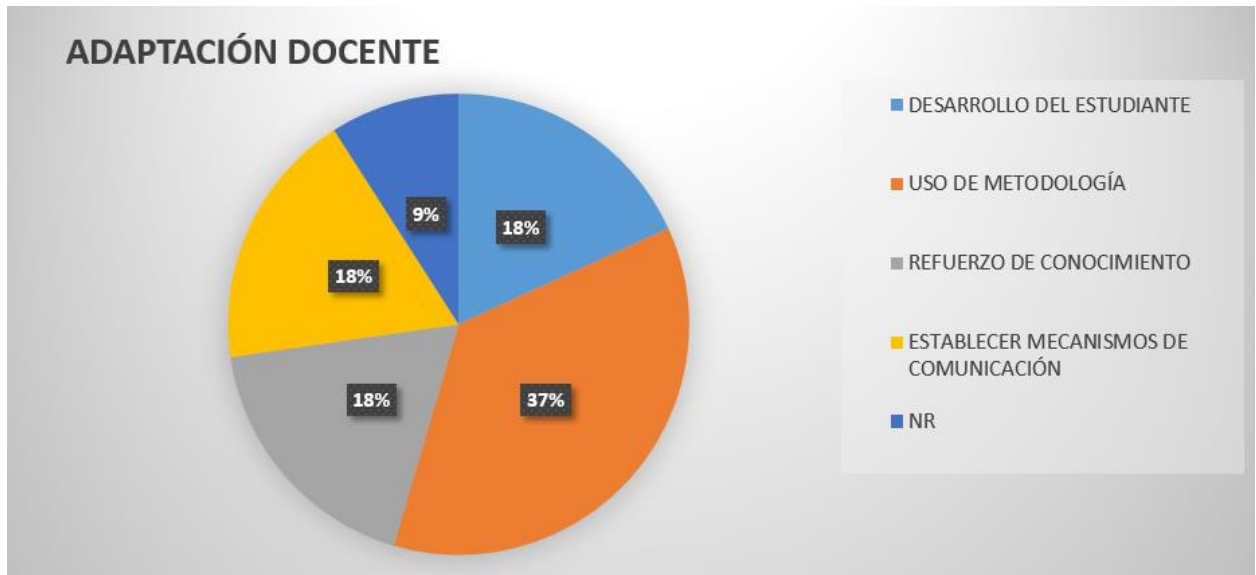
#### **11.1.5. Análisis de la adaptación docente**

Los docentes emplean una variedad de técnicas de adaptación para satisfacer las necesidades individuales de sus estudiantes y garantizar un aprendizaje inclusivo como:

- ✓ Desarrollo del estudiante
- ✓ Uso de metodología de Escuela Nueva
- ✓ Refuerzo del conocimiento
- ✓ Mecanismos de comunicación

**Tabla No.11:**

### *Análisis gráfico de la participación en la adaptación docente*



El mecanismo mayormente elegido por los docentes es Uso de metodología de Escuela Nueva. Algunas de estas fortalezas incluyen:

- ✓ Enfoque centrado en el estudiante: La metodología Escuela Nueva pone énfasis en las necesidades individuales de los estudiantes y fomenta un enfoque centrado en el estudiante en el proceso de aprendizaje. Esto promueve la autonomía y la autoeficacia de los estudiantes.
- ✓ Participación activa: La metodología fomenta la participación activa de los estudiantes en su proceso de aprendizaje, alentándolos a asumir un rol más activo y participativo en el aula.
- ✓ Aprendizaje colaborativo: Escuela Nueva promueve el trabajo en grupo y la colaboración entre los estudiantes, lo que les ayuda a desarrollar habilidades sociales y emocionales, así como a aprender a trabajar en equipo.

✓ Flexibilidad curricular: La metodología Escuela Nueva es flexible y adaptable, lo que permite a las escuelas y maestros ajustar el plan de estudios y las estrategias a las necesidades específicas de los estudiantes, así como a las realidades locales y culturales.

✓ Enfoque en habilidades y competencias: La metodología Escuela Nueva se centra en el desarrollo de habilidades y competencias clave, en lugar de centrarse únicamente en la memorización de información. Esto ayuda a los estudiantes a desarrollar habilidades para la vida, como el pensamiento crítico, la resolución de problemas y la toma de decisiones.

✓ Inclusión y equidad: La metodología Escuela Nueva promueve la inclusión de todos los estudiantes, independientemente de sus habilidades, antecedentes u otros factores. Busca garantizar que todos los estudiantes tengan igualdad de oportunidades para aprender y desarrollarse.

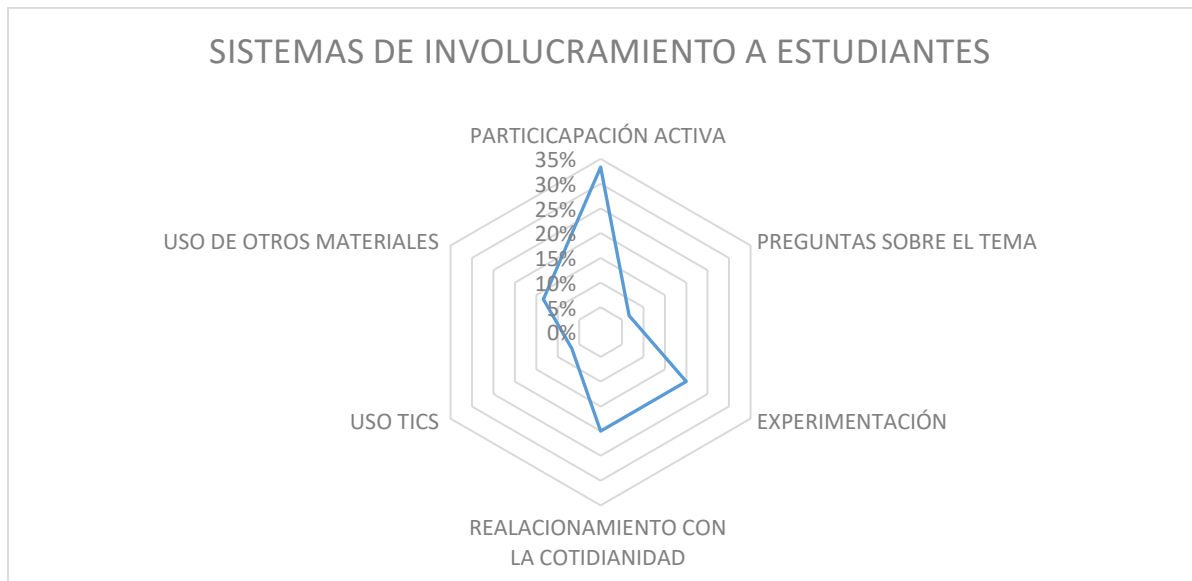
A pesar de evidenciar que la pregunta sobre el uso de las estrategias para la motivación y la adaptación del docente se contradicen respecto a la frecuencia de uso de la estrategia de la metodología de Escuela Nueva, se puede evidenciar a través del desarrollo que se usa ampliamente las herramientas estipuladas en la metodología. Sin embargo, no es muy claro para los docentes que están llevando a cabalidad la metodología y que es parte activa en el desarrollo de la motivación como estrategia de aprendizaje.

### 11.1.6. Sistema de involucramiento a estudiantes

Con el fin de reconocer los mecanismos de involucramiento de los estudiantes en la actividad académica se realiza cuestionamiento sobre las frecuencias de uso de estos sistemas encontrando:

#### Tabla No.12:

*Análisis gráfico del nivel de uso de las herramientas usadas para el involucramiento de los estudiantes*



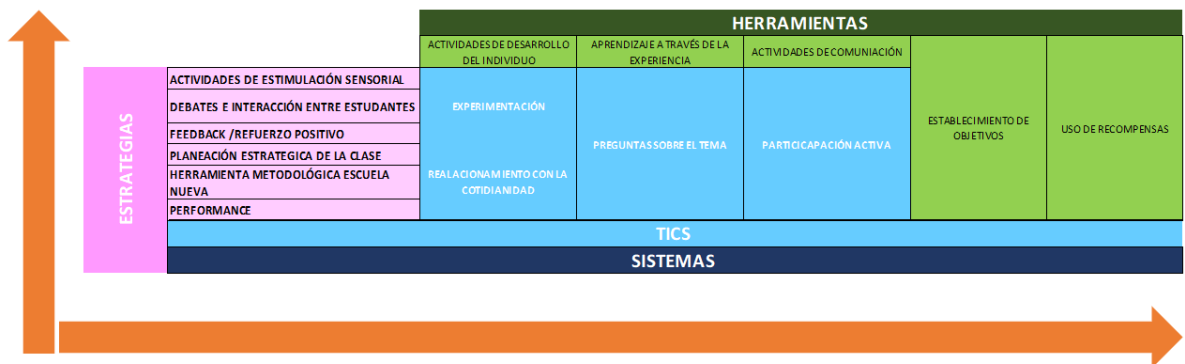
Para los docentes de la Institución Educativa El Edén, es más conocida y frecuente el uso de herramientas que propendan la participación activa en la ejecución de la actividad pedagógica, evidenciado como fortaleza en el desarrollo de las actividades de recompensa y las herramientas de desarrollo de la actividad pedagógica evaluadas anteriormente. Siguiendo con una frecuencia de uso se evidencian los sistemas de experimentación y relacionamiento, entregando como correlación directa a la herramienta de aprendizaje a través de la experiencia.

A continuación, se realiza una correlación gráfica entre las estrategias, las herramientas y el uso de sistemas en el proceso pedagógico y la fuerza en su interacción a través de los docentes de la Institución Educativa El Edén.

### 11.1.7. Interacción de estrategias, herramientas y sistemas en la gestión pedagógica de docentes

**Tabla No.13:**

*Modelo de interacción de las estrategias, herramientas y sistemas analizados*



### 11.1.8. Uso de recursos tecnológicos

En la pedagogía educativa, se utilizan diversos recursos tecnológicos para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Algunos de los recursos tecnológicos más comunes utilizados en esta área son:

✓ Ordenadores y dispositivos móviles: Los ordenadores y dispositivos móviles como tabletas y teléfonos inteligentes permiten acceder a una amplia variedad de recursos digitales, aplicaciones educativas y plataformas de aprendizaje en línea.

✓ Internet: La conexión a Internet es fundamental para acceder a información actualizada y recursos educativos en línea. Además, permite la comunicación y colaboración entre estudiantes y profesores a través de herramientas como el correo electrónico, los foros en línea o las videoconferencias.

✓ Pizarras interactivas: Estas pizarras permiten interactuar con el contenido digital y hacer presentaciones más dinámicas e interactivas. Los profesores pueden escribir, dibujar y manipular objetos en la pantalla, lo que facilita la participación activa de los estudiantes.

✓ Software educativo: Existen numerosos programas y aplicaciones diseñados específicamente para el ámbito educativo. Estos softwares ofrecen actividades interactivas, ejercicios, juegos educativos y herramientas de evaluación que ayudan a reforzar los conocimientos de los estudiantes.

✓ Plataformas de aprendizaje en línea: Las plataformas de aprendizaje en línea son entornos virtuales donde los estudiantes pueden acceder a recursos educativos, realizar actividades, participar en foros de discusión y recibir retroalimentación por parte de los profesores. Algunas de las plataformas más populares incluyen Moodle, Canvas y Google Classroom.

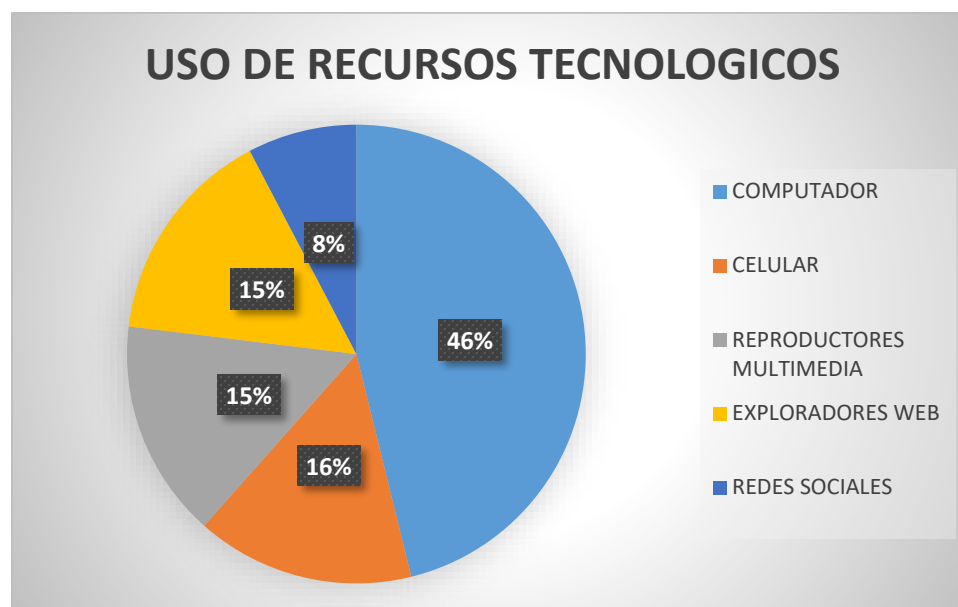
✓ Realidad virtual y aumentada: Estas tecnologías permiten crear entornos virtuales o superponer información digital en el mundo real, lo que brinda experiencias de

aprendizaje inmersivas y enriquecedoras. Por ejemplo, los estudiantes pueden explorar lugares históricos o simular experimentos científicos a través de la realidad virtual.

✓ Recursos multimedia: El uso de recursos multimedia como videos, imágenes, audios y animaciones puede ser muy efectivo para captar la atención de los estudiantes y facilitar la comprensión de los conceptos. Además, permite adaptar el contenido a diferentes estilos de aprendizaje.

**Tabla No.14:**

*Análisis de frecuencia gráfico a cerca del uso de recursos tecnológicos*



Para el caso de la Institución Educativa El Edén, los recursos tecnológicos más usados son en primer lugar el computador, los cuales son herramientas entregadas desde la gestión de la estrategia de escuela virtual. Como segunda opción se encuentra el celular, como parte de las herramientas propias asignadas por los padres de familia o familiares a los estudiantes. Con



menor frecuencia se encuentra el uso de los reproductores multimedia, los cuales se relacionan directamente con el uso del internet, al igual que los exploradores web y las redes sociales.

### **11.1.9. Herramientas para el manejo de la desmotivación y la falta de interés**

La desmotivación y falta de interés en los estudiantes se refiere a la falta de entusiasmo, compromiso y ganas de aprender en el ámbito educativo. Esto puede ser causado por diversos factores, como:

- ✓ Falta de conexión con el contenido: Cuando los estudiantes no encuentran relevancia o conexión con lo que están aprendiendo, es más probable que se desmotiven y pierdan interés. Si no ven la aplicación práctica o el valor del conocimiento, es difícil mantener su motivación.

- ✓ Ambiente educativo poco estimulante: Un entorno de aprendizaje monótono, poco interactivo o desafiante puede contribuir a la desmotivación de los estudiantes. Si no se les presenta un desafío interesante o no se les permite participar activamente en el proceso de aprendizaje, es probable que pierdan el interés.

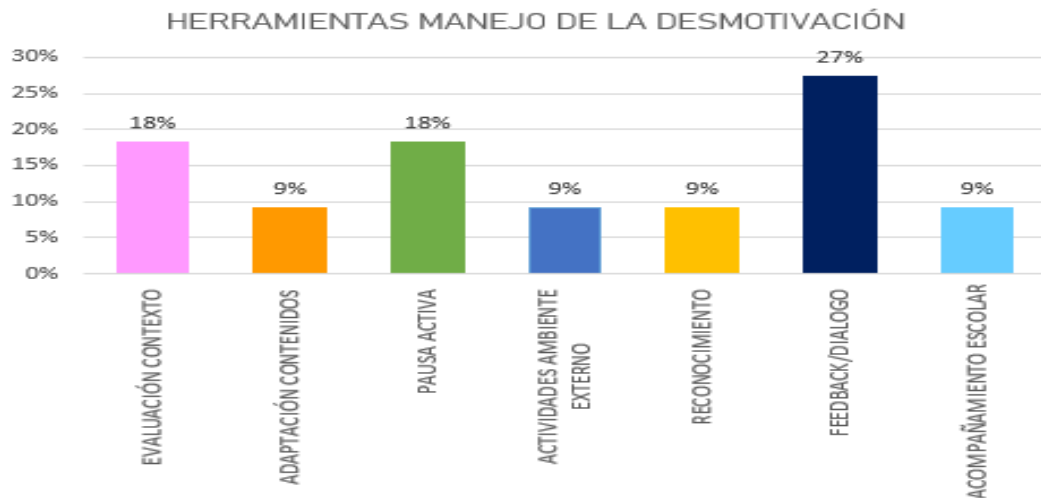
- ✓ Falta de apoyo y reconocimiento: Los estudiantes necesitan sentirse apoyados y reconocidos por sus esfuerzos y logros. Si no reciben el reconocimiento adecuado por su trabajo duro, pueden desanimarse y perder la motivación para seguir esforzándose.

- ✓ Problemas personales o emocionales: Los estudiantes también pueden estar lidiando con problemas personales o emocionales que afectan su motivación y compromiso en el ámbito educativo. Si están pasando por dificultades familiares, problemas de salud mental o estrés excesivo, es probable que su rendimiento y motivación se vean afectados.

✓ Falta de metas claras y realistas: Cuando los estudiantes no tienen metas claras y realistas, pueden sentirse perdidos o desorientados en su proceso de aprendizaje. Sin un propósito claro, es más fácil perder la motivación y el interés en el estudio.

**Tabla No.15:**

*Análisis gráfico del uso de las herramientas para la desmotivación y falta de interés de los estudiantes*



La herramienta mayormente usada en el ejercicio frente a las condiciones de desmotivación o pérdida del interés por la actividad pedagógica es el feed back o diálogo, encontrando por este medio las evidencias para identificar la falta de apoyo y reconocimiento de los estudiantes. Seguido se encuentra el uso de las herramientas de la pausa activa como actividad propia de los ambientes estimulantes y la evaluación del contexto como parte activa de la valoración de los problemas personales y emocionales. Las herramientas usadas en el proceso de identificación de las causas de la desmotivación son estructuradas y se encuentra enfocada a

la diagnosis correctiva, ejerciendo una fuente de minimización en la pérdida del interés de los estudiantes. Es importante explorar para la Institución una evaluación que permita identificación temprana de los síntomas para evitar incurrir en un proceso correctivo que pueda no ser exitoso.

## 11.2. Diagnóstico a los estudiantes

### **Imagen No.6:**

*Diagnóstico a estudiantes sede Matecaña*



El rol de los estudiantes y su motivación para aprender en clase es fundamental para el éxito educativo. Aquí hay algunos puntos clave sobre el papel de los estudiantes y cómo su motivación influye en su aprendizaje de acuerdo a las herramientas ya evaluadas.

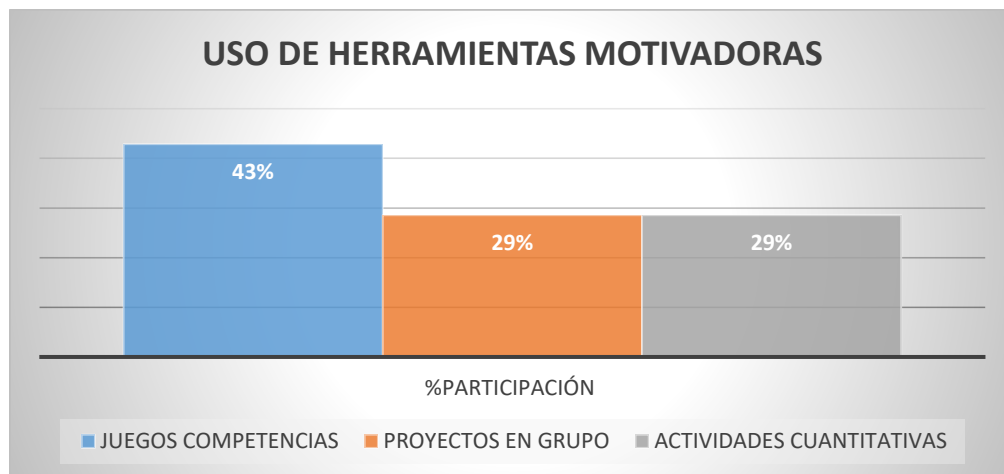
### **11.2.1. Uso de herramientas que generan motivación en clase**

De acuerdo a la preferencia de los estudiantes de la sede Matecaña de la Institución Educativa El Edén, se encuentra que los estudiantes prefieren los Juegos de competencias como:

juegos de preguntas y respuestas, Juegos de acumulación de puntos por grupos, juegos de formación de palabras, relacionamiento de imágenes vs palabras, juegos lúdicos y de velocidad, actividades deportivas por grupo, concursos de ortografía y matemática.

**Tabla No.16:**

*Análisis gráfico del uso de las herramientas que son consideradas motivantes para los estudiantes*



Los juegos de competencias tienen un impacto significativo en el aprendizaje de los estudiantes, generando desarrollo algunos aspectos del ser como:

- ✓ Motivación y compromiso: Los juegos son inherentemente motivadores y atractivos para los estudiantes. Al incorporar elementos de competencia, desafío y recompensa, los juegos fomentan la participación activa y el compromiso de los estudiantes en el proceso de aprendizaje.

✓ **Aprendizaje interactivo:** Los juegos promueven el aprendizaje interactivo al proporcionar a los estudiantes la oportunidad de participar de manera activa y práctica en la resolución de problemas y la toma de decisiones. Los estudiantes aprenden a través de la experiencia directa y la retroalimentación inmediata, lo que fortalece su comprensión y retención del contenido.

✓ **Habilidades cognitivas:** Los juegos estimulan el desarrollo de habilidades cognitivas, como el pensamiento crítico, la resolución de problemas, la toma de decisiones y el razonamiento lógico. Los estudiantes deben analizar situaciones, evaluar opciones y tomar decisiones informadas para avanzar en el juego.

✓ **Colaboración y trabajo en equipo:** Muchos juegos fomentan la colaboración y el trabajo en equipo, lo que permite a los estudiantes interactuar y aprender unos de otros. Los juegos en grupo promueven la comunicación efectiva, la negociación y la cooperación, habilidades esenciales en el mundo real.

✓ **Retención de conocimientos:** El aprendizaje a través de juegos se ha demostrado que mejora la retención de conocimientos a largo plazo. La participación activa y la experiencia práctica en un contexto lúdico ayudan a los estudiantes a recordar y aplicar lo que han aprendido de manera más efectiva.

✓ **Reducción del estrés y la ansiedad:** Los juegos pueden ayudar a reducir el estrés y la ansiedad asociados con el aprendizaje. Al proporcionar un entorno seguro y divertido, los juegos permiten a los estudiantes aprender y practicar habilidades sin temor al fracaso o la crítica.

### 11.2.2. Uso de recompensas motivadoras

El reconocimiento más usado es el reconocimiento individual, es usado mayormente ya que es un aspecto clave en el aprendizaje, cada estudiante es único y tiene diferentes habilidades, intereses y necesidades. Este reconocimiento ha permitido en los estudiantes de la sede Matecaña lo siguiente:

✓ **Generar Motivación:** Al reconocer y valorar los logros individuales de cada estudiante, se fomenta su motivación intrínseca para aprender. Cuando los estudiantes sienten que su esfuerzo y progreso son reconocidos, se sienten más motivados y comprometidos con su propio aprendizaje.

#### **Imagen No.7:**

*Izada de bandera en institución educativa Matecaña*



✓ **Autoestima y confianza:** El reconocimiento individual ayuda a fortalecer la autoestima y la confianza de los estudiantes. Al recibir el reconocimiento por sus habilidades y logros, los estudiantes desarrollan una mayor confianza en sí mismos y en su capacidad para enfrentar desafíos académicos.

### **Imagen No.8:**

*Foto de cuadro de reconocimientos de la institución educativa Matecaña*

✓ Detección de fortalezas y debilidades: Reconocer individualmente a cada estudiante permite identificar y potenciar sus fortalezas, así como abordar sus debilidades. Al conocer las necesidades y habilidades de cada estudiante, los educadores pueden adaptar su enseñanza para garantizar un aprendizaje más efectivo.

✓ Personalización del aprendizaje: El reconocimiento individual facilita la personalización del aprendizaje. Los educadores pueden adaptar las actividades y el contenido educativo de acuerdo con los intereses y habilidades de cada estudiante, lo que les permite aprender de manera más significativa y relevante.

### **Imagen No.9:**

*Trabajo enfocado a la personalización del aprendizaje*

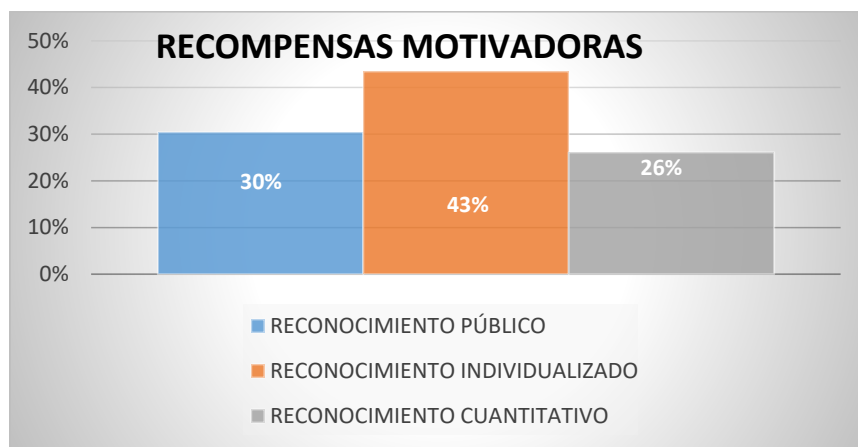


✓ Mejor relación educador-estudiante: El reconocimiento individual fortalece la relación entre los educadores y los estudiantes. Al mostrar un interés genuino por cada estudiante y reconocer sus logros, se establece un vínculo de confianza y respeto mutuo, lo que facilita el proceso de aprendizaje y la comunicación efectiva.

✓ Desarrollo integral: El reconocimiento individual no se limita solo a los logros académicos, sino que también abarca otros aspectos del desarrollo integral de los estudiantes, como sus habilidades sociales, emocionales y creativas. Al reconocer y valorar estos aspectos, se promueve un aprendizaje más holístico y completo.

**Tabla No.17:**

*Análisis gráfico del uso de las recompensas motivadoras*



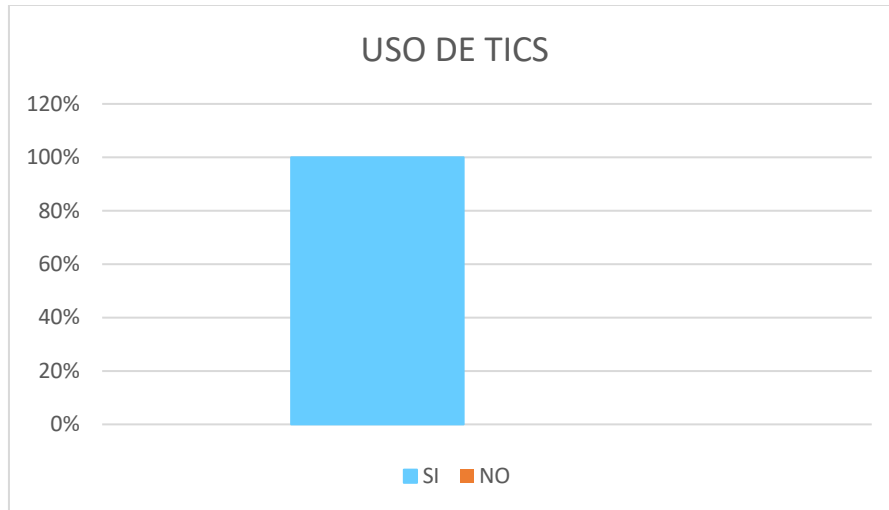
### 11.2.3. Uso de tecnologías de comunicación

Los estudiantes de la institución el edén con sede Matecaña indican que prefieren el uso de herramientas como uso de computador para el desarrollo de su aprendizaje, ya que la interacción es mayor, cuentan con mayor uso de herramientas que permiten la visualización de una gran variedad de información e la búsqueda de las diferentes áreas de desarrollo.

**Tabla No.18:**

*Análisis gráfico de la participación en el uso de las TIC*



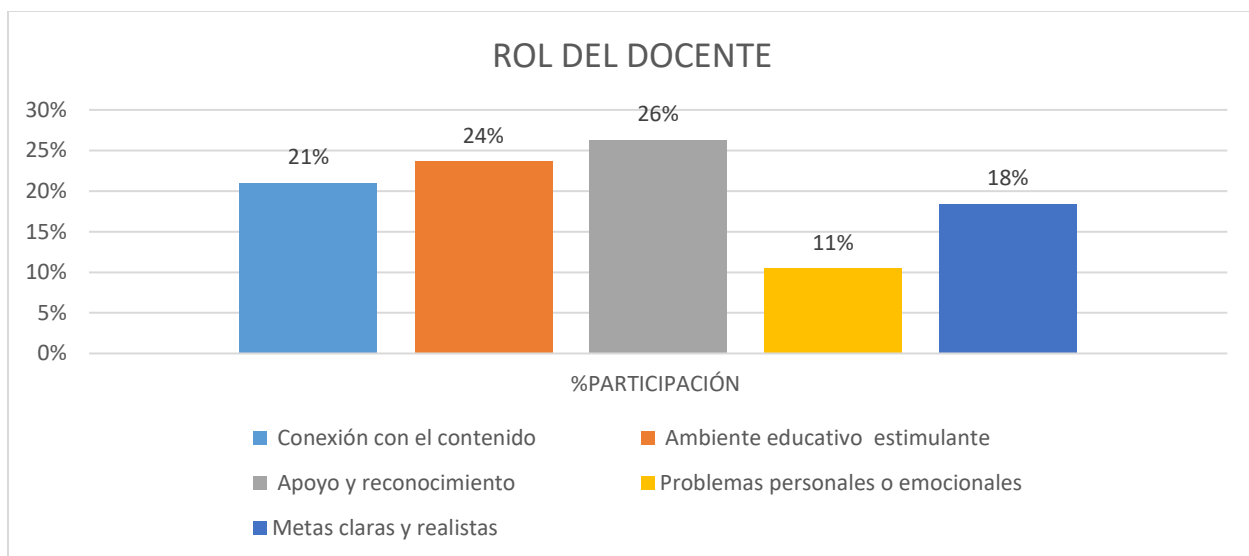


#### **11.2.4. Rol del docente**

El rol del docente es fundamental en cuanto a la motivación en el aula, debe estar enfocado en fomentar un ambiente positivo, conocer a los estudiantes, establecer metas claras y alcanzables, valorar y reconocer el esfuerzo y los logros, ser un modelo de motivación.

#### **Tabla No.19:**

*Análisis gráfico de las variables en la interacción del rol docente*



Al realizar análisis de las herramientas usada en el rol del docente se evidencia que la participación mayoritaria se cuenta en los sistemas de apoyo y reconocimiento ya mencionados, como segunda herramienta se apoya en las actividades para generar un ambiente educativo estimulante a través de reconocimientos, juegos, comunicación asertiva y cálida, formación en valores, trabajo en equipo y conexión interpersonal respetuosa y cariñosa.

Se puede evidenciar que se generan mecanismos para conectar el contenido con el estudiante, su ambiente y su situación interpersonal, se entregan las metas claras esperadas y como ultima condición de estudio se evidencia la interferencia de los problemas personales o emocionales de los estudiantes como interferente en la motivación en el aprendizaje.

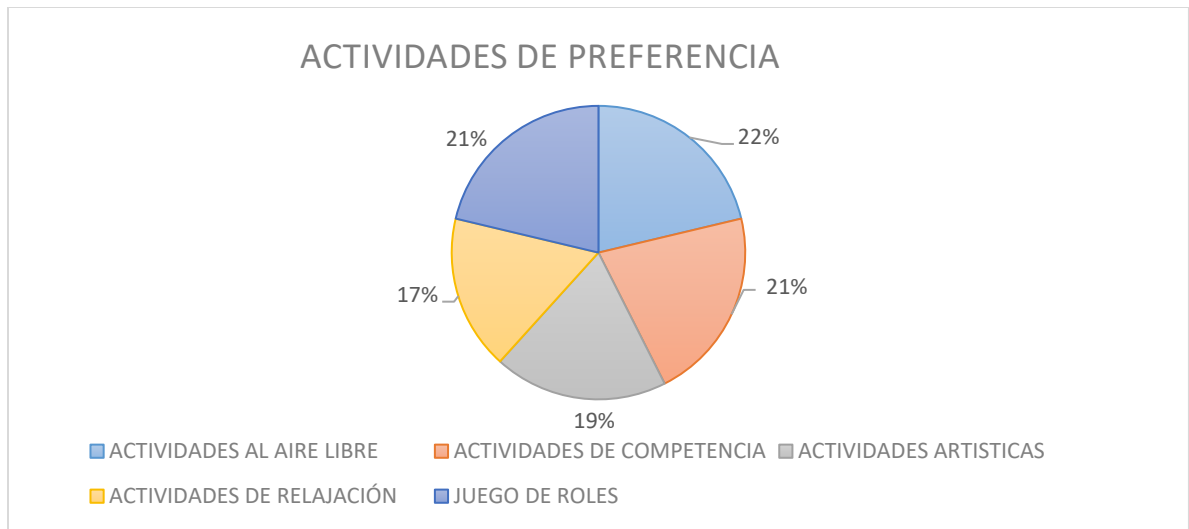
### **11.2.5. Actividades de preferencia**

Se ha indagado con los estudiantes del curso sobre las actividades de preferencia en su actividad educativa, encontrando que siguen siendo preferidos las actividades al aire libre, los juegos de competencia, los juegos de roles, las actividades artísticas y las actividades de relajación. Estas son herramientas para que en conjunto desarrollan la personalidad del ser,

estimulan su concentración para recibir lo aprendido y estar dispuestos para recibir el conocimiento nuevo.

**Tabla No.20:**

*Análisis gráfico de las frecuencias de participación de las actividades de preferencia por los estudiantes en la actividad académica*



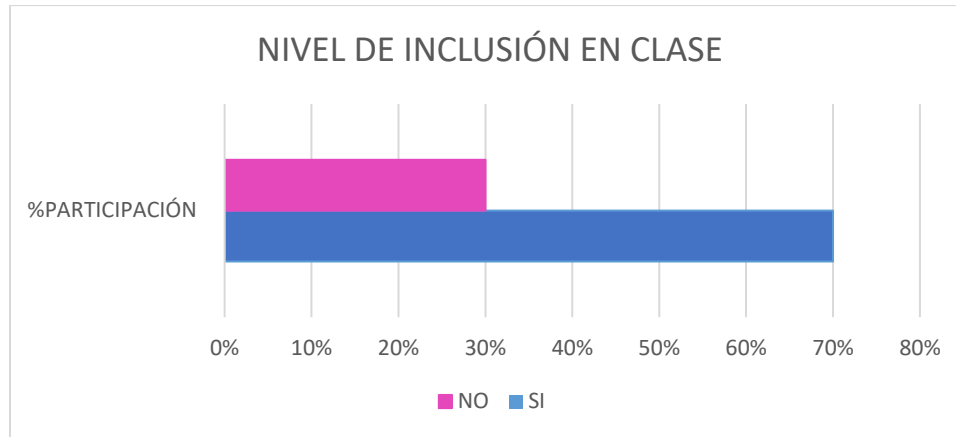
**11.2. 6.. Nivel de inclusión en clase**

La inclusión de los niños en la planeación de la clase es de suma importancia. Al permitirles participar en la toma de decisiones sobre el contenido y las actividades de aprendizaje, le brinda una sensación de propiedad y empoderamiento en su educación. Esto fomenta su motivación intrínseca y los hace sentir valorados y escuchados.

Cuando los niños participan en la planificación de la clase, también se tienen en cuenta sus intereses, habilidades y estilos de aprendizaje individuales. Esto asegura que el contenido sea relevante y significativo para ellos, lo que facilita su compromiso y participación activa en el proceso de aprendizaje.

**Tabla No.21:**

*Análisis gráfico de la frecuencia de aceptación en la inclusión de la participación de la actividad pedagógica*



### **11.2.7. Tipo de red de apoyo**

La red de apoyo de los estudiantes es de suma importancia para la motivación en clase. Esta red está conformada por los compañeros de clase, los profesores, los padres y otros miembros de la comunidad educativa.

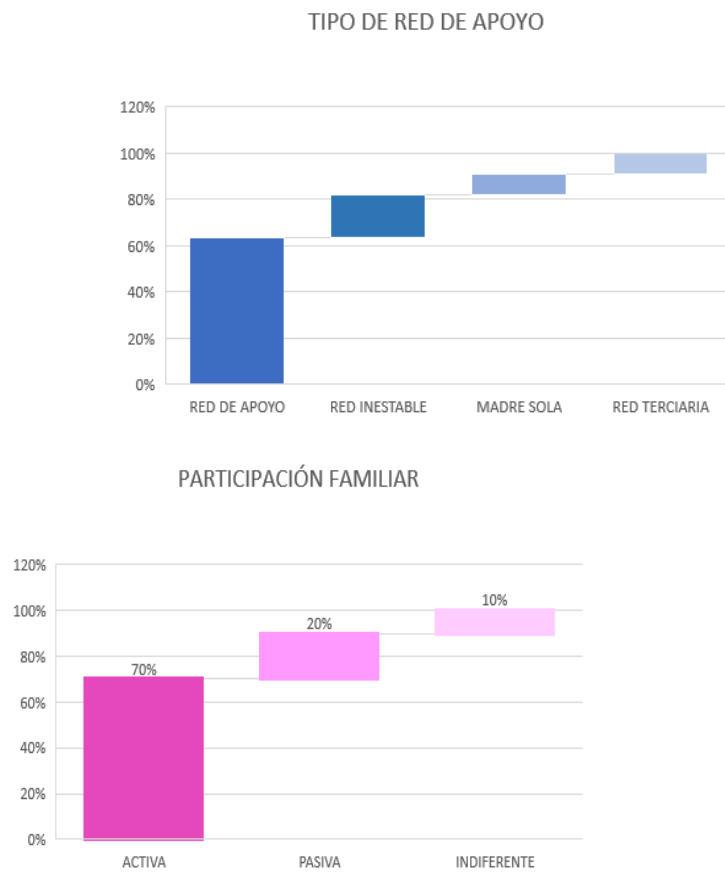
La red de apoyo proporciona un ambiente de apoyo y colaboración que fomenta la motivación de los estudiantes. Los compañeros pueden brindar aliento y apoyo emocional, compartir ideas y conocimientos, y trabajar juntos en proyectos y tareas. Los profesores, por su parte, pueden ofrecer orientación académica, retroalimentación constructiva y recursos adicionales para ayudar a los estudiantes a alcanzar sus metas.

Además, la red de apoyo puede actuar como un sistema de accountability, ya que los estudiantes se sienten más motivados para cumplir con sus responsabilidades y metas cuando saben que cuentan con el respaldo de sus familiares, compañeros y profesores.

Se realizó evaluación del entorno de los estudiantes respecto a su red de apoyo notada a través específicamente familiar y su comportamiento en la actividad académica con el fin de entender la relación entre tener la red de apoyo y su calidad en la intervención académica positiva.

**Tabla No.22 y 23:**

*Análisis gráfico de la red de apoyo y su participación familiar*



Se encuentra que es directamente proporcional la red de apoyo respecto a la actividad en el compromiso académico se encontró que la mayoría de los estudiantes de la sede Matecaña de la institución educativa del edén cuentan con una red de apoyo que propicia un involucramiento activo en la gestión de la motivación para la educación académica, así mismo se evidencia que se

encontró una red pasiva y unitaria (madre cabeza de hogar) en relación con las actividades pasivas de la red de apoyo, en donde la motivación va directamente ligada con el compromiso del estudiante y su estímulo positivo para aprender.

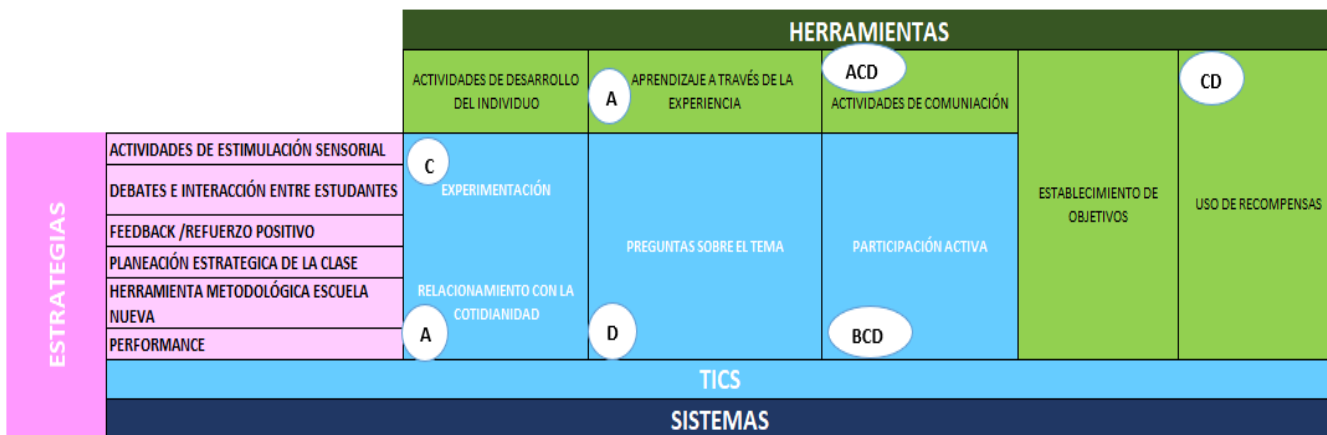
Por último, se encuentra relación entre la actividad indiferente, no aportante y alejada en la red de apoyo terciaria (familiares no primarios en ley sanguínea) y los cuales su interferencia es mayor en los aportes en su educación constante y su actitud frente a ella.

### **Planteamiento de las estrategias lúdicas pedagógicas enfocadas en el fortalecimiento del aprendizaje adaptado para la metodología de escuela nueva**

La metodología de Escuela Nueva ha sido confirmada y establecida en función del aprendizaje en las zonas veredales y algunas zonas urbanas en Colombia. Se basa en el desarrollo de guías de Aprendizaje en Momentos Pedagógicos para el desarrollo específico de competencias del ser. A continuación, se interrelacionan los momentos pedagógicos con las estrategias, sistemas herramientas encontrados a lo largo del desarrollo de este proyecto con el fin de adaptar las estrategias lúdicas de aprendizaje para incrementar la motivación en el desarrollo de la clase en cada uno de los momentos pedagógicos de la metodología Escuela Nueva.

#### **Tabla No.24:**

*Modelo de interacción de las estrategias, herramientas y sistemas en consideración de los momentos pedagógicos*



IDENTIFICACIÓN	NOMBRE	DEFINICIÓN	COMPETENCIAS QUE SE PRIVILEGIAN
<b>A</b>	Actividad básica	Parte de una etapa de exploración en la que se identifican los conocimientos previos, las actitudes y expectativas, sea cual fuese su grado de procedencia y nivel de formación. Esta experiencia de valoración de aprendizaje acumulado o lista de logros de vida personal	Nocional, e interpretativa
<b>B</b>	Actividad pedagógica	Amplia, fundamenta, explica, da respuestas científicas a los conocimientos acumulados. Retoma y profundiza las vivencias del	Interpretativa, cognitiva, conceptual, inferencial

estudiante bien sea por medio de lecturas, documentos u otros

<p><b>C</b></p>	<p>Actividad práctica</p>	<p>Busca a través de ellas que el estudiante desarrolle destrezas para la identificación y concreción de situaciones problemáticas, abarque contextos, perciba causas, efectos y hechos, a través del análisis, la reflexión, la síntesis, la argumentación y la conceptualización</p>	<p>Interpretativa, argumentativa, conceptual</p>
<p><b>D</b></p>	<p>Actividad de aplicación</p>	<p>En este momento se fortalece la actividad investigativa, puesto que lleva al estudiante a comprometerse y a incidir sobre situaciones problemáticas vividas dentro y fuera del aula y que trascienden a su realidad social</p>	<p>Nocional, interpretativa, argumentativa, conceptual, propositiva, cognitiva, inferencial</p>

**Desarrollo del momento de actividad básica**

En este momento se busca desarrollar las competencias **nocional e interpretativa**. La competencia nocional es esencial para garantizar que los estudiantes tengan las habilidades y



conocimientos necesarios para participar plenamente en la sociedad y en el mercado laboral. En tanto la competencia interpretativa se refiere a la capacidad de comprender y analizar el significado de los textos, imágenes, sonidos y otros medios de comunicación. Esta habilidad es fundamental en la vida cotidiana, ya que nos permite comprender y evaluar la información que recibimos de diferentes fuentes

Para ello se recomiendan el desarrollo de las siguientes actividades:

✓ **Juegos de roles:** Los estudiantes pueden representar diferentes roles, como médicos, maestros, bomberos, etc. Esto fomenta la creatividad y permite a los estudiantes explorar diferentes profesiones.

✓ **Juegos cooperativos:** Los juegos en los que los estudiantes trabajan juntos para lograr un objetivo, como construir una estructura con bloques o resolver un rompecabezas, promueven el trabajo en equipo y la colaboración.

✓ **Actividades al aire libre:** Organizar excursiones, paseos por la naturaleza o juegos al aire libre permite a los estudiantes aprender de forma activa, interactuar con su entorno y desarrollar habilidades físicas.

✓ **Dramatizaciones:** Los estudiantes pueden representar escenas o situaciones relacionadas con los temas que están estudiando. Esto les ayuda a comprender y recordar conceptos de manera más efectiva.

✓ **Juegos de mesa educativos:** Utilizar juegos de mesa diseñados para aprender y repasar conceptos educativos específicos, como juegos de palabras, matemáticas o ciencias, puede hacer que el aprendizaje sea más divertido y entretenido.

✓ **Juegos de memoria**

✓ **Juegos de palabras**

- ✓ **Juegos de construcción**
- ✓ **Juegos de habilidad motora**
- ✓ **Juegos de equipo**
- ✓ **Actividades artísticas como dibujar o pintar.**

### **12.1. Desarrollo del momento de la actividad pedagógica**

En este momento se busca desarrollar las competencias **Interpretativa, cognitiva, conceptual, inferencial**. La competencia cognitiva se refiere a la capacidad de utilizar la mente de manera efectiva para procesar, analizar y solucionar problemas. Esta habilidad es fundamental en la vida cotidiana y en el éxito académico y profesional, ya que nos permite pensar de manera crítica y creativa para tomar decisiones informadas y resolver problemas complejos. La competencia conceptual se refiere a la capacidad de comprender y utilizar conceptos y ideas de manera efectiva. Esta habilidad es fundamental en la vida cotidiana y en el éxito académico y profesional, ya que nos permite comprender y explicar fenómenos complejos y relacionar ideas de manera coherente. La competencia inferencial se refiere a la capacidad de hacer inferencias o conclusiones a partir de la información disponible. Esta habilidad es fundamental en la vida cotidiana y en el éxito académico y profesional, ya que nos permite deducir nuevas ideas y conclusiones a partir de la información que tenemos. Para ello se recomiendan el desarrollo de las siguientes actividades:

- ✓ **Juegos de palabras:** Se pueden realizar juegos de palabras como adivinanzas, rimas y trabalenguas para mejorar la expresión oral y fomentar la creatividad en el lenguaje.

- ✓ Rompecabezas y acertijos: Los rompecabezas y acertijos desafían a los estudiantes a resolver problemas y fortalecer su habilidad para el razonamiento lógico y la resolución de problemas.
- ✓ Experimentos científicos: Realizar experimentos sencillos y prácticos en el aula permite a los estudiantes aprender a través de la observación y la experimentación, facilitando su comprensión de los conceptos científicos.
- ✓ Actividades artísticas: Fomentar la expresión artística a través de la pintura, el dibujo, la música o la dramatización estimula la creatividad y ayuda a los estudiantes a explorar las emociones y desarrollar habilidades comunicativas.
- ✓ Juegos matemáticos: Los juegos y desafíos matemáticos hacen que el aprendizaje de los conceptos matemáticos sea más divertido y atractivo, al tiempo que ayudan a desarrollar el pensamiento lógico y las habilidades numéricas.
- ✓ Juegos de mesa: como el ajedrez, el dominó, el scrabble, etc.
- ✓ Actividades al aire libre: como juegos de equipo, carreras de relevos, juegos de pelota.
- ✓ Actividades creativas: como pintura, manualidades, teatro, etc.
- ✓ Actividades musicales: como cantar, tocar instrumentos, crear ritmos, etc.
- ✓ Actividades de resolución de problemas: como rompecabezas, acertijos, juegos de lógica, etc.
- ✓ Actividades de lectura y escritura: como cuentacuentos, escritura de historias, lectura en voz alta, etc.
- ✓ Actividades científicas: como experimentos, observación de la naturaleza, construcción de maquetas, etc.

- ✓ Actividades de investigación: como proyectos de investigación, búsqueda de información, entrevistas, etc.
- ✓ Actividades deportivas: como fútbol, baloncesto, voleibol, etc.
- ✓ Actividades de expresión corporal: como baile, yoga, gimnasia, etc.

### **Desarrollo del momento de la actividad práctica**

En este momento se busca desarrollar las competencias Interpretativa, argumentativa, conceptual Para ello se recomiendan el desarrollo de las siguientes actividades:

- ✓ Juegos de memoria: Utilice tarjetas con imágenes o palabras relacionadas con el tema de estudio y pida a los estudiantes que las emparejen correctamente.
- ✓ Juegos de palabras: Puede utilizar juegos de palabras como crucigramas, sopa de letras juegos de palabras en los que los estudiantes tengan que formar palabras utilizando letras dadas.
- ✓ Juegos de roles: Los estudiantes pueden representar situaciones o personajes relacionados con el tema estudiado. Esto les permite explorar y aplicar los conceptos de manera práctica.
- ✓ Tareas creativas: Anime a los estudiantes a crear proyectos creativos relacionados con el tema de estudio, como presentaciones, murales, maquetas o canciones. Esto fomenta la creatividad y permite a los estudiantes expresar su comprensión de los conceptos.

✓ Puzzles y acertijos: Los puzzles y acertijos ayudan a los estudiantes a desarrollar habilidades de pensamiento crítico y lógico. Puede utilizar rompecabezas numéricos, de lógica o de geometría para practicar los conceptos aprendidos.

✓ Juegos de roles, juegos de mesa educativos, actividades de construcción con bloques o legos, actividades de experimentación científica, actividades de arte y manualidades, y juegos de palabras o adivinanzas.

## **12.2. Desarrollo del momento de la actividad de aplicación**

En este momento se busca desarrollar las competencias Nocional, interpretativa, argumentativa, conceptual, propositiva, cognitiva, inferencial. La competencia propositiva se refiere a la capacidad de formular y expresar ideas y proposiciones de manera clara y efectiva. Esta habilidad es fundamental en la vida cotidiana y en el éxito académico y profesional, ya que nos permite comunicar nuestras ideas y pensamientos de manera efectiva y persuasiva. La competencia propositiva también implica la capacidad de escuchar y comprender las ideas de los demás, lo que es esencial para tener intercambios de ideas productivos y colaborativos. Para ello se recomiendan el desarrollo de las siguientes actividades:

✓ Juegos de simulación: Los estudiantes pueden participar en juegos de simulación donde enfrenten situaciones de la vida real relacionadas con el tema de estudio. Por ejemplo, simular una tienda para practicar conceptos matemáticos de dinero y cambio.

- ✓ Proyectos prácticos: Proporcionar a los estudiantes proyectos prácticos donde apliquen los conceptos aprendidos de manera práctica. Por ejemplo, si están aprendiendo sobre la naturaleza, pueden construir un terrario o un jardín en la escuela.
- ✓ Estaciones de aprendizaje: Organizar estaciones de aprendizaje donde los estudiantes trabajen en grupos pequeños en diferentes actividades relacionadas con el tema de estudio. Cada estación puede tener un enfoque diferente, como lectura, escritura, experimentación, arte, entre otros.
- ✓ Juegos de preguntas y respuestas: Realizar juegos de preguntas y respuestas sobre el tema estudiado, utilizando formatos como el Jeopardy o el Trivial Pursuit. Esto ayuda a revisar conceptos y fomenta el trabajo en equipo y la competencia sana.
- ✓ Investigación y presentación: Pedir a los estudiantes que investiguen sobre un tema relacionado con lo aprendido y que preparen una presentación para compartir sus hallazgos. Puede ser en forma de exposiciones, carteles, diapositivas o videos.
- ✓ Juegos de mesa relacionados con el tema de estudio.
- ✓ Actividades de role-playing o dramatizaciones.
- ✓ Actividades de construcción o manualidades.
- ✓ Juegos de equipo o competencias.
- ✓ Actividades de investigación en grupo.
- ✓ Juegos de preguntas y respuestas.
- ✓ Actividades de resolución de problemas.
- ✓ Actividades de creatividad como dibujo o escritura.
- ✓ Juegos de simulación o juegos de rol.

- ✓ Creación de maquetas o modelos relacionados con el tema.
- ✓ Realización de experimentos o demostraciones prácticas.
- ✓ Elaboración de presentaciones o proyectos multimedia.
- ✓ Juegos de palabras o adivinanzas relacionados con el tema.
- ✓ Organización de debates o mesas redondas.
- ✓ Realización de ejercicios prácticos o problemas relacionados con el tema.

### **Conclusiones y recomendaciones.**

De acuerdo al diagnóstico realizado a los docentes de la institución educativa el Edén, se puede evidenciar que:

✓ Los docentes prefieren las estrategias de estimulación sensorial como base para la gestión de la motivación en sus clases.

✓ A pesar de que la encuesta de estrategias indica que los docentes usan con frecuencia las tics, en el desarrollo de sistemas obtiene un bajo nivel de evaluación para el uso de ellas en el desarrollo de la metodología Escuela Nueva es importante validar que los sistemas que soportan las nuevas tecnologías sea lo suficientemente accesibles para estudiantes y docentes y puedan completar un fin de globalización y accesibilidad a la información, minimizando las plataformas tecnológicas que no aportan valor educativo o conciencia en la motivación para el aprendizaje consiente y que a su vez es un distractor. Este ítem es apoyado en la evaluación de las herramientas tecnológicas en donde se evidencia que los medios más accesibles y conocidos por los participantes son los computadores y equipos celulares. Dejando atrás otras herramientas interactivas como software de apoyo, uso de formatos multimedia y de trabajo en línea.

✓ Los sistemas usados en el proceso de motivación a los estudiantes se encuentran usando con mayor frecuencia el diálogo y el feedback (a su vez parte de la estructura fundamental de los sistemas de reconocimiento), sin embargo, las herramientas con mayor oportunidad de refuerzo son: el acompañamiento escolar, reconocimiento, ambiente externo y adaptación de contenidos. Se puede evidenciar que es una relación directa el factor de ambiente externo con las relaciones familiares y la calidad en ellos, demostrada específicamente en los rasgos de motivación evidenciada en el grupo muestral de los estudiantes de la sede Matecaña, en la que se pudo evaluar la relación en el tipo de involucramiento de la red es proporcional no solo a la motivación del estudiante y al desarrollo de sus habilidades holísticas.

✓ Se realiza la correlación entre los sistemas, las herramientas y las estrategias usada en el proceso de actividad académica desarrollada por los docentes de la Institución Educativa El Edén, las cuales se adaptan con claridad en el modelo educativo de escuela nueva en cada uno de sus componentes. Es importante aclarar que en la evaluación de la adaptación docente respecto a las estrategias usadas en la motivación de los estudiantes, no es coherente la gestión en el reconocimiento de la herramienta de la metodología Escuela Nueva, para lo cual si bien es cumplida y desarrollada en la actividad pedagógica no es muy reconocida en su margen funcional por algunos docentes, indicada apenas por el 7% de la población evaluada como un referente en las estrategias de gestión de la motivación e identificada con el 37% de la población como un mecanismo de adaptación docente.

✓ Los maestros desempeñan un papel clave al crear un ambiente propicio para hacer preguntas y alentar a los estudiantes a ser activos en su proceso de aprendizaje. Los maestros



de las escuelas deben motivar a los estudiantes a aprender y hacer muchas preguntas durante una clase por varias razones fundamentales:

**Fomenta la curiosidad y el interés:** Al motivar a los estudiantes a hacer preguntas, se fomenta su curiosidad y se despierta su interés en el tema que se está abordando. Los estudiantes se vuelven más activos y comprometidos en el proceso de aprendizaje, ya que sienten la necesidad de buscar respuestas y comprender mejor los conceptos.

**Estimula el pensamiento crítico y la resolución de problemas:** Hacer preguntas en clase fomenta el pensamiento crítico y la capacidad de resolver problemas. Los estudiantes deben reflexionar sobre la información presentada, analizarla y formular preguntas relevantes para profundizar su comprensión. Esto fortalece sus habilidades de razonamiento y les ayuda a desarrollar un enfoque analítico en su aprendizaje.

**Promueve la participación y la interacción:** Al alentar a los estudiantes a hacer preguntas, se promueve la participación activa en el aula. Los estudiantes se sienten más involucrados en el proceso de aprendizaje, ya que tienen la oportunidad de expresar sus ideas, compartir sus dudas y contribuir al debate. Esto crea un ambiente de aprendizaje interactivo y colaborativo, donde se fomenta el intercambio de conocimientos entre los estudiantes y el maestro.

**Mejora la comprensión y retención de la información:** Hacer preguntas durante una clase ayuda a los estudiantes a procesar y comprender mejor la información. Les permite aclarar conceptos, conectar ideas y profundizar en los detalles. Además, al hacer preguntas, los estudiantes están más comprometidos con el contenido y tienen una mayor probabilidad de retener la información a largo plazo.

**Desarrolla habilidades de comunicación y expresión:** Hacer preguntas en clase también contribuye al desarrollo de las habilidades de comunicación y expresión de los estudiantes. Les permite articular sus ideas, formular preguntas de manera clara y concisa, y participar en discusiones significativas. Estas habilidades son fundamentales para su desarrollo personal y académico, y son transferibles a otras áreas de su vida.

**Estimula la creatividad y el pensamiento crítico:** Hacer preguntas desafiantes y alentar a los estudiantes a encontrar respuestas creativas estimula su pensamiento crítico y su capacidad para buscar soluciones innovadoras. Esto les ayuda a desarrollar habilidades de resolución de problemas y a pensar de manera más flexible y fuera de lo convencional.

**Promueve la autonomía y la responsabilidad:** Al hacer preguntas, los estudiantes se involucran activamente en su propio proceso de aprendizaje y toman la responsabilidad de buscar respuestas y comprender los conceptos. Esto promueve su autonomía y les enseña a ser aprendices independientes y auto dirigidos.

**Construye una cultura de aprendizaje colaborativo:** Al fomentar la participación y la interacción a través de preguntas, se crea una cultura de aprendizaje colaborativo en el aula. Los estudiantes aprenden a escuchar y respetar las opiniones de sus compañeros, a trabajar juntos para resolver problemas y a construir conocimiento de manera colectiva.

**Identifica áreas de confusión y necesidades individuales:** Las preguntas de los estudiantes pueden revelar áreas de confusión o dificultades específicas en su comprensión. Esto permite al maestro identificar las necesidades individuales de los estudiantes y adaptar su enseñanza para abordar esas dificultades de manera más efectiva.

**Fomenta la reflexión y el aprendizaje profundo:** Al hacer preguntas, los estudiantes son desafiados a reflexionar sobre la información, conectarla con sus conocimientos previos y construir un entendimiento más profundo de los temas. Esto promueve un aprendizaje más significativo y duradero, en lugar de simplemente memorizar información superficialmente.

**Fomenta la exploración y la curiosidad continua:** Al motivar a los estudiantes a hacer preguntas, se fomenta su deseo de seguir explorando y aprendiendo más allá del aula. Los estudiantes aprenden a ser curiosos y a buscar respuestas por sí mismos, desarrollando así una mentalidad de aprendizaje a lo largo de la vida.

Los maestros desempeñan un papel esencial al crear un ambiente en el que se valore y se anime a hacer preguntas, permitiendo así que los estudiantes se conviertan en aprendices activos y comprometidos con su propio crecimiento y desarrollo.

✓ El estudiante motivado es más propenso a participar activamente en el desarrollo de la clase, lo que puede resultar en un aprendizaje más significativo. Al poner en práctica lo aprendido, los estudiantes pueden aplicar y consolidar sus conocimientos, desarrollar habilidades prácticas y resolver problemas de manera efectiva. Además, la participación activa en la clase puede fomentar la colaboración y el intercambio de ideas con otros estudiantes, lo que puede enriquecer el aprendizaje y proporcionar una experiencia educativa más completa. Sin embargo, es importante tener en cuenta que el aprendizaje no depende únicamente de la participación activa, sino de otros factores como la motivación intrínseca, el conocimiento previo, la capacidad de aprendizaje y el contexto en el que se desarrolla el aprendizaje.

✓ Es esencial que se ofrezca orientación adecuada para el aprendizaje desde la educación temprana, ya que la motivación es un factor clave en el proceso de aprendizaje. La gestión de la motivación de los niños es fundamental porque permite fomentar su interés, compromiso y satisfacción en el proceso de aprendizaje. Al establecer un ambiente educativo que respeta y estimule las necesidades individuales de cada estudiante, se puede promover su motivación y, por lo tanto, su aprendizaje efectivo.

✓ La orientación para el aprendizaje debe abordar aspectos como la autoconfianza, la autoestima, la autoevaluación y la autorregulación. Al fomentar la autoconfianza, los estudiantes pueden enfrentar desafíos con mayor confianza y determinación, mientras que la autoestima les permite valorizar sus habilidades y logros. La autoevaluación les permite evaluar su progreso y comprender sus fortalezas y debilidades.

✓ El ingenio del docente puede tener un gran impacto en la motivación de los niños. Al utilizar técnicas de enseñanza innovadoras y adaptadas a las necesidades de los estudiantes, los docentes pueden mantener el interés y la motivación de los niños en el aula. Esto puede incluir la utilización de estrategias de aprendizaje activo, la incorporación de tecnología, la promoción de la colaboración y el trabajo en equipo, y la creación de un ambiente educativo positivo y estimulante. Al fomentar la motivación de los niños, se puede mejorar su compromiso con el aprendizaje y, por lo tanto, lograr resultados educativos más significativos.

## **Anexos**

### **Modelo de encuesta a docentes de la Institución**

Encuesta para docentes Institución Educativa El Edén

Aguadas Caldas

Estimado compañero docente: Le invito a responder de manera espontánea, la siguiente encuesta sobre el manejo de la motivación en el aula, con el fin de determinar estrategias innovadoras implementadas en la Institución Educativa el Edén de Aguadas Caldas.

1. ¿Qué estrategias utiliza para mantener la motivación de los estudiantes en el aula de clase?
2. ¿Cuál considera que es la herramienta más efectiva para mantener la motivación de los estudiantes?
3. ¿Cómo se adapta a las diferentes necesidades y estilos de aprendizaje de los estudiantes para mantener su motivación?
4. ¿Utiliza incentivos o recompensas para fomentar la motivación de los estudiantes? En caso afirmativo, ¿cuáles son?
5. ¿Cómo involucra a los estudiantes en el proceso de aprendizaje para mantener su motivación?
6. ¿Utiliza tecnología o recursos multimedia para mantener la motivación de los estudiantes? Si es así, ¿cuáles son y cómo los utiliza?
7. ¿Cómo maneja las situaciones de desmotivación o falta de interés por parte de los estudiantes?
8. ¿Qué consejos o recomendaciones le darías a otros profesores para mantener la motivación de los estudiantes en el aula de clase?

## Referencias bibliográficas

- Benavides Murillo, L. B. (2022). *Liderazgo y trabajo en equipo para la toma de decisiones en una organización*. Universidad militar nueva granada.
- Cantor Tiria, C. E., & Palencia Mayorga, C. M. (2017). Propuesta didáctica basada en los juegos tradicionales para fortalecer las habilidades sociales de los estudiantes de grado tercero del colegio de la Universidad Libre en la clase de educación física.
- Carrasco, M. V. M. (2019). la pedagogía del amor y de la ternura, en las aulas hospitalarias del Perú. *Educación*, 25(2), 205-212.  
DOI: <https://doi.org/10.33539/educacion.2019.v25n2.2048> )
- Cerda, H. (2000). *La creatividad en la ciencia y en la educación*. Coop. Editorial Magisterio.
- Chrobak, R. (2017). El aprendizaje significativo para fomentar el pensamiento crítico. *Archivos de Ciencias de la Educación*, 11(12). 1-13.  
[http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/art\\_revistas/pr.8292/pr.8292.pdf](http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/art_revistas/pr.8292/pr.8292.pdf)
- Comillas Universidad Pontificia. (2017). *Innovación educativa para una Formación integral en diferentes etapas y contextos*. Investiguemos para la educación del futuro.  
<https://www.comillas.edu/investigacion/grupos/innovacion-educativa-para-una-formacion-integral-en-diferentes-etapas-y-contextos/>
- Confucio, Las Analectas (agosto de 1995). «Siete». En Andromeda, ed. *Las Analectas*.
- Cortés, A., & Garcia, G. (2017). Estrategias pedagógicas que favorecen el aprendizaje de niñas y niños de 0 a 6 años de edad en Villavicencio-Colombia. *Revista Interamericana de Investigación Educación y Pedagogía RIIEP*, 10(1), 125-143.
- Cuaderno de Valores, (2021). ¿Qué es la innovación educativa y por qué es importante? El Blog Educo. <https://www.educo.org/blog/innovacion-educativa-que-es>

- De la Vega, L. F. (2020). Docencia en aulas multigrado: Claves para la calidad educativa y el desarrollo profesional docente. *Revista latinoamericana de educación inclusiva*, 14(2), 153-175. <http://dx.doi.org/10.4067/s0718-73782020000200153>
- García Hernández, M. J. (2021). Utilidad del juego en el desarrollo cognitivo y su funcionalidad como herramienta de intervención y evaluación en educación infantil. <https://repositorio.ual.es/bitstream/handle/10835/13392/GARCIA%20HERNANDEZ,%20MARIA%20JESUS.pdf?isAllowed=y&sequence=1>
- Gazo, P. F., & González, M. Á. (2014). La intervención orientadora y tutorial en la adaptación y persistencia del alumnado en la universidad. *Revista de orientación educacional*, 28(54), 31-50. <file:///C:/Users/Maria%20Marin%20Osorio/Downloads/Dialnet-LaIntervencionOrientadoraYTutorialEnLaAdaptacionYP-5506381.pdf>
- Gómez, L. A. O., Geremich, M. A. V., & De Franco, P. D. M. F. (2022). Elementos del proceso de enseñanza–aprendizaje y su interacción en el ámbito educativo. *Revista Qualitas*, 23(23), 001-011. [file:///C:/Users/Maria%20Marin%20Osorio/Downloads/117-Article%20Text-1346-1-10-20220508%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/Maria%20Marin%20Osorio/Downloads/117-Article%20Text-1346-1-10-20220508%20(1).pdf)
- Llanga Vargas, E. F., Murillo Pardo, J. J., Panchi Moreno, K. P., Paucar Paucar, M. M., & Quintanilla Orna, D. T. (2019). La motivación como factor en el aprendizaje. *Atlante Cuadernos de Educación y Desarrollo*, (junio).
- Macias, E. M., Acosta, G. M., Ortiz, O. S. L. C., Llerena, A. C. G., Jaramillo, C. V. E., & González, R. L. M. (2024). La importancia del juego y la exploración en la alimentación infantil: la alimentación perceptiva y BLW como estrategia para el desarrollo motor y cognitivo. *Medicina*.

- Medina Forero, S., & Peña Medina, M. A. (2021). El juego y la lúdica como estrategia pedagógica, para el aprendizaje significativo en niños y niñas de 5 a 7 años del colegio Gimnasio Moderno Summerhill. chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcgclefindmkaj/https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/4434/Medina\_Pe%C3%B1a\_2021.pdf?sequence=1
- Melo Herrera, M. P., & Hernández Barbosa, R. (2014). El juego y sus posibilidades en la enseñanza de las ciencias naturales. *Innovación educativa (México, DF)*, 14(66), 41-63.
- Ministerio de Educación Nacional [MEN]. (2022). *Orientaciones para el fomento de la innovación educativa como estrategia de desarrollo escolar: nota técnica*. Oficina de Innovación. <http://colombiaaprende.edu.co/contenidos/coleccion/orientaciones-innovacion-educativa-estrategia-desarrollo-escolar>
- Miñan Aguacondo, D. C., & Espinoza Freire, E. E. (2020). La pedagogía musical como estrategia metodológica de motivación en el nivel inicial. *Revista Universidad y Sociedad*, 12(5), 454-460.
- Monzón, E (2020). El Juego y su importancia en el desarrollo psicológico del niño. [https://www.colibri.udelar.edu.uy/jspui/bitstream/20.500.12008/28653/1/juego\\_version\\_final\\_corregida.pdf](https://www.colibri.udelar.edu.uy/jspui/bitstream/20.500.12008/28653/1/juego_version_final_corregida.pdf)
- Núñez-Lira, L. A., Gallardo-Lucas, D. M., Aliaga-Pacore, A. A., & Diaz-Dumont, J. R. (2020). Estrategias didácticas en el desarrollo del pensamiento crítico en estudiantes de educación básica. *Revista eleuthera*, 22(2), 31-50.
- Olarte Martínez, C.M., y Gil García. M.D. (2023). La Importancia Del Juego En El Desarrollo Cognitivo Y Emocional De Los Niños. *Revista Ocronos*. 1(8). 128-148



- Orellana Nirian, P.,(2019). Estrategia empresarial: cuántos tipos hay y cómo elegir la mejor para tu negocio. <https://economipedia.com/definiciones/estrategia-empresarial.html>
- Palmero, F. (2005). Motivación: conducta y proceso. *Revista electrónica de motivación y emoción*, 8(20-21), 1-29. <https://viciongroup.info/assets/files/07.Motivacin.ConduatayprocesoautorFrancescPalmero.pdf>
- Pascual, J. (2019). Innovación Educativa: Un proceso construido sobre relaciones de poder. *Revista Educación, política y sociedad*, 4(2), 9-30.
- Pearson latam, (2022) ¿Cómo hacer que la innovación educativa sea una realidad en tu escuela? Blog. <http://blog.pearsonlatam.com/educacion-del-futuro/innovacion-educativa-en-las-escuelas>
- Román Mínguez, B. (2017). El juego para el desarrollo emocional, comunicativo y social en Educación Infantil. <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/26561/TFG-L1730.pdf?sequence=1>
- Romero, K. (2000). Desarrollo del significado de la vida animal en niños preescolares. Una experiencia en la zona de desarrollo próximo de Vygotsky. *Educere*, 3(9), 53-60.
- Universidad EAFIT. (2020). Colombia Aprende red de conocimientos. Infografía. [https://www.colombiaaprende.edu.co/sites/default/files/files\\_public/2020-11/Infografi%CC%81a\\_Innovacio%CC%81n%20educativa,%20que%CC%81,%20do%CC%81nde%20y%20por%20que%CC%81.pdf](https://www.colombiaaprende.edu.co/sites/default/files/files_public/2020-11/Infografi%CC%81a_Innovacio%CC%81n%20educativa,%20que%CC%81,%20do%CC%81nde%20y%20por%20que%CC%81.pdf)



Universidad<sup>®</sup>  
Católica  
de Manizales

VIGILADA MINEDUCACIÓN

*Obra de Iglesia  
de la Congregación*



Hermanas de la Caridad  
*Dominicas de La Presentación*  
de la Santísima Virgen

*Universidad Católica de Manizales*  
Carrera 23 # 60-63 Av. Santander / Manizales - Colombia  
PBX (6)8 93 30 50 - [www.ucm.edu.co](http://www.ucm.edu.co)