

ESTRATEGIAS LÚDICO-PEDAGÓGICAS PARA EL MEJORAMIENTO DEL  
RENDIMIENTO ACADÉMICO DE LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN  
EDUCATIVA LOS FUNDADORES DEL MUNICIPIO DE MESETAS META



Presentado por:

GLORIA ESTELA HERRERA CÓDIGO: 21185088

LUZ MARLENY HERRERA SANTIAGO CÓDIGO: 21185064

Presentado a:

SANDRA LILIANA MIRANDA M.  
Docente de Especializaciones

UNIVERSIDAD NACIONAL ABIERTA Y A DISTANCIA  
ESCUELA CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
PROGRAMA ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGÍA PARA EL DESARROLLO DEL  
APRENDIZAJE AUTÓNOMO  
CUMARAL META 2017

## **RAE**

El presente trabajo es una descripción del proceso de investigación cualitativa aplicada a los estudiantes de la Inst. Educativa Los Libertadores del municipio de Mesetas. Sobre la estrategia de Aprendizaje Autónomo fundamentada en la lúdica para mejorar el rendimiento académico.

**Autores:** Luz Marleny Herrera y Gloria Stella Herrera.

### **Palabras clave:**

Lúdica, Motivación, Estrategia pedagógica, Aprendizaje significativo, Rendimiento académico

### **Descripción:**

El bajo rendimiento académico es una problemática que trasciende el ámbito educativo para convertirse en una preocupación social, institucional y personal.

A nivel social, las personas que han sufrido fracaso escolar durante su escolarización encuentran dificultades mayores al acceder a la vida adulta, en cuanto a la vida laboral se refiere, con todas las implicaciones sociales que ello conlleva.

A nivel institucional, teniendo en cuenta que el índice sintético de calidad de las instituciones educativas se mide de acuerdo a los resultados obtenidos por los estudiantes a través de las pruebas externas (saber, icfes). De estos resultados depende en gran parte la credibilidad de la institución y de las personas que allí laboran.

Finalmente, a nivel personal, porque todas las experiencias que vive el individuo inciden en el proceso de su formación integral como persona, en su auto concepto, su autoestima, etc.

La especialización en Pedagogía para el desarrollo del Aprendizaje Autónomo busca que el estudiante sea dinamizador, autogestor de su proceso de aprendizaje, que construya conocimiento y a su vez este conocimiento sea autónomo, colaborativo y significativo.

Es así como la finalidad de este proyecto es aplicar estas herramientas, estrategias y metodologías que nos ofrece este curso y mejorar el rendimiento académico de los estudiantes.

## Índice general

Introducción.....	6
Justificación.....	7
1. Definición del problema.....	9
1.1 Descripción del problema.....	9
1.2 Pregunta de investigación.....	11
1.3 Líneas y sub-líneas de investigación.....	11
2. Objetivos.....	13
3. Marco teórico.....	14
3.1 La lúdica.....	14
3.2 La lúdica como instrumento para la enseñanza.....	17
3.3 El aprendizaje significativo.....	18
3.3.1 Elementos básicos del aprendizaje significativo.....	19
3.4 Rendimiento académico.....	21
3.4.1 Causas del bajo rendimiento académico.....	22
3.5 La motivación.....	26
3.5.1 La motivación escolar y sus efectos en el aprendizaje.....	27
3.6 El aprendizaje autónomo.....	28
3.6.1 Atributos del aprendizaje autónomo.....	29
3.7 Estrategias de enseñanza.....	30

3.7.1 Pedagogía y didáctica en la educación.....	31
4. Aspectos metodológicos.....	32
4.1 Paradigma cualitativo.....	32
4.2 Investigación Acción Participativa .....	34
4.3 El enfoque de la I.A.P.....	36
5. Descripción de la población.....	39
6. Enfoque cualitativo.....	40
7. Fases de la investigación cualitativa.....	40
7.1 Fase preoperatoria.....	40
7.2 El trabajo de campo.....	42
7.2.1 Acceso al campo.....	43
7.2.2 Recogida productiva de datos.....	43
7.3 Fase analítica.....	44
7.4 Fase informativa.....	44
Resultados y alcances.....	46
Discusión.....	48
Conclusiones y recomendaciones.....	51
Referencias bibliográficas.....	53

## **Introducción**

El bajo rendimiento académico es quizá uno de los problemas que más preocupa a la comunidad educativa de cualquier institución. En el presente trabajo se pretende establecer las causas del bajo rendimiento académico de los estudiantes de la Institución Educativa Los Fundadores del municipio de Mesetas-Meta, para luego diseñar estrategias que permitan dar solución a esta problemática.

Mediante la metodología Investigación Acción Participativa o IAP y, empleando el paradigma cualitativo de la investigación, se busca vincular a los actores que de una u otra manera intervienen en la problemática: estudiantes, padres de familia y docentes, para que se concienticen de su responsabilidad en el proceso de enseñanza aprendizaje.

En primer lugar se presenta la definición del problema y se plantean unos objetivos mediante los cuales se busca dar solución al mismo. Luego, un marco teórico con algunos temas muy relacionados con la problemática y, que nos permiten comprender mejor las causas de la misma y diseñar estrategias metodológicas para su solución.

Luego, se presentan los aspectos metodológicos tenidos en cuenta para tratar la problemática, los resultados obtenidos, discusión, conclusiones y recomendaciones y, finalmente, las referencias bibliográficas que sirvieron como apoyo para abordar los diferentes temas.

### **Justificación**

La lúdica se refiere a la necesidad del ser humano, de sentir, expresar, comunicar y producir emociones primarias (reír, gritar, llorar, gozar, jugar) emociones orientadas hacia la entretención, la diversión, el esparcimiento. La lúdica en la escuela o en la institución escolar, es una necesidad y un requisito indispensable, desde las perspectivas pedagógicas constructivistas que pretenden una formación y un desarrollo humano armónico, equilibrado y sostenido. La lúdica tiene cabida en los procesos formativos de todas las disciplinas y se asume como una dimensión del desarrollo humano.

Se hace esta conceptualización porque es necesario entender y aplicar la actividad lúdica como un factor que incide en el rendimiento académico; el juego y las emociones tienen a su favor como vehículo formativo la especial predisposición con que los alumnos aceptan su funcionamiento. El desenfado, espontaneidad y alegría que conlleva la actividad lúdica, propician que los estudiantes acepten con especial predisposición cualquier propuesta formativa que utilice como medio material el juego y para que la escuela y el estudio dejen de ser espacios aburridos, tensos, que propician la apatía por el conocimiento, el descalabro y la deserción.

A través de la investigación realizada se han encontrado limitantes para el aprendizaje de los niños de básica primaria, entre estos limitantes se destaca la falta de actividades lúdicas en el

desarrollo de las distintas clases, que no permite a los niños motivarse, participar para lograr un proceso real de aprendizaje activo. Por este motivo se plantea como estrategia para mejorar los procesos de aprendizaje y por tanto el rendimiento académico de los niños, el Proyecto Pedagógico “Estrategias lúdico-pedagógicas para el mejoramiento del rendimiento académico de los estudiantes de la institución educativa Los Fundadores del municipio de Mesetas Meta” el cual plantea propuestas metodológicas basadas en la lúdica y recreación adecuadas a la edad de formación de los niños.

La disposición favorable para el aprendizaje es inherente a la personalidad del alumno y está determinado por su ambiente familiar o contexto socioeconómico. Es necesario que la escuela desarrolle entornos que fortalezcan la lúdica como estrategia de aprendizaje.

## **1. Definición del problema**

### **1.1 Descripción del problema**

El problema de investigación que nació en el contexto para desarrollar nuestro trabajo de grado es el bajo rendimiento académico de los estudiantes de la Institución Educativa Los Fundadores del municipio de Mesetas departamento del Meta.

La Institución educativa está inmersa en una zona que ha sufrido el conflicto armado, la desintegración social y familiar, cuenta con una población flotante con gran diversidad, la falta de un empleo digno y estable, el bajo nivel económico, entre otros... Situaciones que hacen que los núcleos familiares se dediquen al rebusque dejando a sus hijos en manos del hermanito mayor que oscila entre ocho a diez años, con el vecino o peor aún solos a pesar de su corta edad. Estos niños van creciendo sin ningún tipo de norma u orientación ni apoyo de un adulto; en muchas ocasiones pasando hambre, teniendo que conformarse con un refrigerio que ofrece la institución.

Además de lo planteado anteriormente, hay que tener en cuenta que éste fue uno de los municipios perteneciente a la zona de distención con influencia de diferentes grupos armados que dejaron entre otras consecuencias una gran cantidad de niños hijos de madres cabeza de familia, pues muchos de los padres nunca volvieron a responder por sus hijos; otros huérfanos por la misma violencia que allí se vivió; familias desplazadas, etc.

Situaciones como estas son las causales del bajo rendimiento, la deserción y la mortalidad académica de una gran mayoría de nuestros estudiantes quienes ven la escuela como una salida a su crisis familiar mas no como una oportunidad de superación personal.

El bajo rendimiento académico de muchos estudiantes de ésta institución se puede evidenciar en los resultados de las pruebas saber 2015 y el índice sintético de calidad que bajaron considerablemente en relación con los años anteriores. Además, es evidente el desinterés de los estudiantes por superar sus dificultades y la falta de compromiso por parte de sus padres.

Para identificar el problema a estudiar se tuvo en cuenta algunos síntomas comunes presentes en gran parte de los estudiantes como son: desobediencia, falta de atención, negativa a desarrollar actividades en el aula de clase, indisciplina, desmotivación, falta de compromiso y pereza que a su vez conllevan a consecuencias como: bajo rendimiento académico, pereza hacia el estudio, baja autoestima, aislamiento, mala comunicación, rechazo hacia sus compañeros, falta de sentido de pertenencia hacia la institución, desinterés, etc.

Estos comportamientos inadecuados de los estudiantes se dan por diferentes causas como: falta de estrategias y estimulación de la motivación para el desarrollo integral, estrategias monótonas y aburridas de los docentes, falta de asesoría y acompañamiento por parte de la institución hacia docentes y padres de familia frente a esta problemática, hacinamiento en las aulas de clase, desintegración familiar, etc.

Algunas posibles alternativas de solución para contrarrestar esta problemática son: elaboración de un proyecto pedagógico y estrategias lúdicas pedagógicas para mejorar el rendimiento académico como complemento a las actividades diarias y el uso de recompensas como motivación para mejorar el nivel académico, motivación de los docentes hacia los estudiantes,

involucrar a los padres en las actividades que se desarrollan en la institución, averiguar cuáles son las potencialidades e intereses del alumno y concentrarse en ellas, proporcionar al alumno respuestas positivas y bastantes oportunidades para practicar, brindarles afecto, enseñar por medio del juego y actividades prácticas que tengan relación con el diario vivir, motivar o incentivar al trabajo grupal o colaborativo, enseñarles que los errores forman parte de la vida y que se pueden corregir, estrategias didácticas llamativas en la clase para captar la atención de los niños, talleres lúdico-pedagógicos.

Es importante anotar que el programa del Ministerio de Educación Nacional Todos a Aprender –PTA- está haciendo un gran trabajo junto con las directivas de la institución y el grupo de docentes en pro de mejorar los resultados no solo para el año lectivo en curso, sino para los años próximos. Una estrategia del programa que han venido implementando los docentes de la institución es el aprendizaje colaborativo, la cual ha dado muy buenos resultados. Es pertinente diseñar otras estrategias desde el aprendizaje autónomo que permitan aportar a la solución del problema del bajo rendimiento académico de los educandos de esta institución.

## **1.2 Pregunta de investigación**

¿Cómo contribuir al mejoramiento del rendimiento académico de los estudiantes de la Institución Educativa Los Fundadores del municipio de Mesetas Meta por medio del diseño de estrategias lúdico-pedagógicas?

## **1.3 Líneas y sub-líneas de investigación**

Este proyecto ha tomado como línea de investigación Educación y desarrollo Humano y sub líneas transversales: desarrollo de las competencias en los ambientes educativos y pedagogía y

aprendizaje para el desarrollo humano ya que corresponden a las líneas de investigación que por sus temáticas y objetivos implican el trabajo relacionado con procesos de investigación en los programas académicos de las escuelas en nuestro caso el bajo rendimiento académico de los estudiantes de la institución educativa Los Fundadores de Mesetas Meta.

Estos grupos de investigación son avalados y dentro de ellos los semilleros son los grupos reconocidos.

En la sub línea transversal encontramos: Pedagogías Medievales, Pedagogías Didácticas y currículo y Factores asociados a la calidad de la EAD. Dentro de la Pedagogía Didáctica y currículo podemos ver el aprendizaje en línea, la Pedagogía y virtualidad, la Didáctica y el currículo.

## 2. Objetivos

### Objetivo general

Contribuir al mejoramiento del rendimiento académico de los estudiantes de la Institución Educativa Los Fundadores del municipio de Mesetas Meta mediante el diseño de estrategias lúdico-pedagógicas que permitan un aprendizaje autónomo y significativo.

### Objetivos específicos

- Identificar las principales causas del bajo rendimiento académico de los estudiantes de la institución educativa Los Fundadores del municipio de Mesetas-Meta.
- Concientizar a los padres de familia para que se integren en el proceso enseñanza-aprendizaje de sus hijos.
- Diseñar estrategias lúdico-pedagógicas orientadas a mejorar el rendimiento académico de los estudiantes.

### 3. Marco teórico

#### 3.1 La lúdica

La Real Academia Española define la palabra lúdico, ca como: Del juego o relativo a él. (<http://lema.rae.es/drae/?val=etimologia>) lo cual tiene su raíz en la antigua cultura romana, allí la palabra latina ludus tiene varios significados dentro del campo semántico de juego, deporte, formación y también hacía referencia a escuelas de entrenamiento para gladiadores como las conocidas históricamente Ludu Magnus y Dacicus Ludus, así como en su polisemia ludus también adquiere en la poesía latina la concepción de alegría. (Posada González, 2014, pág. 27)

“El concepto de la *lúdica* es sumamente amplio y complejo, pues se refiere a la necesidad del ser humano, de expresarse de variadas formas, de comunicarse, de sentir, de vivir diversas emociones, de disfrutar vivencias placenteras tales como el entretenimiento, el juego, la diversión, el esparcimiento, que nos llevan a gozar, reír, gritar, a vivir, siendo una verdadera fuente generadora de emociones, que nos lleva inclusive a llorar (Yturralde, 2000)

“La lúdica como parte fundamental del desarrollo armónico humano, no es una ciencia, ni una disciplina ni mucho menos una nueva moda. La lúdica es más bien una actitud, una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad” (Echeverry, 2009 , pág. 3)

"Es impresionante lo amplio del concepto lúdico, sus campos de aplicación y espectro. Siempre hemos relacionado a los juegos, a la lúdica y sus entornos así como a las emociones que producen, con la etapa de la infancia y hemos puesto ciertas barreras que han estigmatizado a los juegos en una aplicación que derive en aspectos serios y profesionales, y la verdad es que ello dista mucho de la realidad, pues que el juego trasciende la etapa de la infancia y sin darnos cuenta, se expresa en el diario vivir de las actividades tan simples. La Lúdica en el Aprendizaje: Las nuevas tendencias en el campo del aprendizaje utilizan el método del Aprendizaje Experiencial en los talleres lúdicos orientados al aprendizaje, generando metáforas y reflexiones. Esta es nuestra visión en Ernesto Yturralde Worldwide Inc. como el agradable compartir en la mesa, en los aspectos culturales, en las competencias deportivas, en los juegos de video, juegos electrónicos, en los juegos de mesa, en los juegos de azar, en los espectáculos, en la discoteca, en el karaoke, en forma de rituales, en las manifestaciones folklóricas de los pueblos, en las expresiones culturales tales como la danza, el teatro, el canto, la música, la plástica, la pintura, en las obras escritas y en la comunicación verbal, en las conferencias, en manifestaciones del pensamiento lateral, en el compartir de los cuentos, en la enseñanza, en el material didáctico, en las terapias e inclusive en el cortejo de parejas y en juego íntimo entre estas. Lo lúdico crea ambientes mágicos, genera ambientes agradables, genera emociones, genera gozo y placer. (Yturralde, 2000)

"Los juegos pueden estar presentes en las diferentes etapas de los procesos de aprendizaje del ser humano. Es evidente el valor educativo, que el juego tiene en las etapas pre-escolares y en la escuela en general, pero muchos observadores han tardado en reconocer al juego como detonador del aprendizaje. Para muchos el jugar está ligado al ocio ó equivale a perder el tiempo, y no están equivocados si en la aplicación del juego no hay estructura, sentido y contenido. Las actividades

lúdicas pueden estar presentes inclusive en la edad adulta y ser muy constructivos si se los aplica bajo la metodología del Aprendizaje Experiencial, conscientes de que los seres humanos nos mantenemos en un continuo proceso de aprendizaje desde que nacemos y permanentemente mientras tenemos vida" (Yturralde, 2000)

Un reconocido y prolífico autor latinoamericano, estudioso de la dimensión lúdica, describe: "la lúdica como experiencia cultural, es una dimensión transversal que atraviesa toda la vida, no son prácticas, no son actividades, no es una ciencia, ni una disciplina, ni mucho menos una nueva moda, sino que es un proceso inherente al desarrollo humano en toda su dimensionalidad psíquica, social, cultural y biológica. Desde esta perspectiva, la lúdica está ligada a la cotidianidad, en especial a la búsqueda del sentido de la vida y a la creatividad humana." (Jimenez, 2012 , parr 1)

“ El juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de límites de tiempo y espacio determinados, según reglas obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría, así como de la conciencia de que en la vida cotidiana, es diferente. Una de las características del juego, es ser básicamente una actividad libre. El involucrar a un individuo en un juego por mandato deja su característica de juego, es decir, el juego en sí mismo, no debe suponer ninguna obligación, ya que cada individuo debe decidir participar en este o no. (Alcántara, 2012, pág. 4)

Teniendo en cuenta las anteriores apreciaciones se puede afirmar que el aprendizaje tiene verdadero significado cuando se hace de manera lúdica y autónoma, mediante la experiencia propia: aprender haciendo(constructivismo), lo contrario a si los nuevos conocimientos se imponen

contra la voluntad y de forma memorística (antiguo método tradicional) sin tener en cuenta las necesidades y expectativas de quienes están recibiendo esos conocimientos.

La lúdica está muy relacionada con la motivación, es como una herramienta para que las personas que adquieren el nuevo conocimiento se predispongan a obtenerlo de manera autónoma y con total satisfacción.

### **3.2 La lúdica como instrumento para la enseñanza.**

“El Sistema Educativo de cualquier país, aunque abierto a las formas y técnicas nuevas de la docencia, está diseñado para lograr la adquisición de conocimientos, hábitos y habilidades, sin contemplar, muchas veces la lúdica o las actividades lúdicas dentro de los principios establecidos. Somos conscientes de la necesidad de una adecuada interiorización de la importancia de la lúdica y la posibilidad de su desarrollo a través del juego, entre otras actividades dentro del Proceso Docente Educativo” (Echeverry, 2009 , pág. 2)

“Concentrarse y distraerse son momentos diversos de una misma música de la vida humana; en la distracción surgen las intuiciones, en la concentración se escribe la ciencia; en la ensoñación se reposan las ideas y en la acción se transforma el mundo. Son sólo momentos de una sinfonía humana, pero en la escuela pareciera no haber momentos de distracción en el ritmo de los niños. Siempre deben concentrarse, a pesar de que en esta primera fase de la vida todo el encanto reposa en distraerse y fascinarse. Es, tal vez, difícil para los educadores entender que no hay momentos para el cuerpo y momentos para el intelecto; si se aceptara que el intelecto es cuerpo, que el cuerpo

es sensibilidad, que la imaginación es la puerta de la ciencia, las escuelas serían más divertidas y los niños tendrían menos dificultad de concentrarse” (Zúñiga Benavidez, 1998).

Como se puede observar se hace necesario reorientar el proceso educativo haciendo uso de la lúdica con el fin de mejorar la calidad educativa y despertar en el estudiante el interés, la creatividad, el liderazgo y demás aptitudes que apoyan una formación integral.

Aunque parezca complicado o difícil desprenderse del antiguo método tradicional de enseñanza-aprendizaje en el cual el profesor cumple un papel de transmisor del conocimiento a través de la repetición y la memorización, es necesario comprender que las épocas han cambiado y que los niños de ahora no son tan pasivos y sumisos y, que sus necesidades y expectativas no son las mismas, más aún si se tiene en cuenta la influencia de las nuevas tecnologías, que en muchas ocasiones se cree que interfieren de manera negativa en el aprendizaje de los estudiantes. Por el contrario, se debe aprovechar esta influencia de la tecnología en nuestros niños y adolescentes para crear estrategias lúdico-pedagógicas que les permita interactuar y aprender de una forma mucho más amena y significativa.

### **3.3 El aprendizaje significativo**

Según Yturralde (2017) El Aprendizaje Significativo fundamentado en el constructivismo, es el aprendizaje en el cual los facilitadores de los procesos crean entornos en los cuales los aprendices entienden claramente los objetivos del aprendizaje, aquello que están aprendiendo. El aprendizaje significativo es el que conduce y permite la transferencia a nuevas situaciones en contextos reales, por lo que en su concepto, más memorizar, debe alcanzar la comprensión,

involucrando al aprendiz. Cuando un catedrático desarrolla su exposición que cubre los temas, un facilitador ayuda al estudiante a llegar a su propia comprensión de los contenidos. En el primer escenario el aprendiz desempeña fundamentalmente un papel pasivo y en el segundo, el aprendiz tiene un papel activo en el proceso de aprendizaje, por lo tanto el énfasis se aleja del docente y el contenido y se enfoca hacia el discente. Ello implica que un facilitador tiene que mostrar un conjunto diferente de competencias a las del tradicional maestro. Un profesor "dice", un facilitador "pregunta" y provee las pautas, creando el ambiente para que el aprendiz llegue a sus propias conclusiones, creando valor en su aprendizaje” (pag.1)

### **3.3.1 Elementos básicos del aprendizaje significativo**

- Requiere una participación activa del estudiante donde la atención se centra en el cómo se adquieren los aprendizajes.
- Los conocimientos previos han de estar relacionados con aquellos que se quieren adquirir de manera que funcionen como base o punto de apoyo para la adquisición de conocimientos nuevos.
- Pretende potenciar que el estudiante construya su propio aprendizaje, llevándolo hacia la autonomía y avanzar mediante el empleo de estrategias.
- La creación de nuevos esquemas de conocimiento teniendo en cuenta la relación existente entre la nueva y los conocimientos ya existentes.
- La relación que se debe dar entre las experiencias y los procesos de aprendizaje de los nuevos conocimientos.
- La búsqueda de aplicaciones a los nuevos conocimientos en la vida cotidiana.
- Es necesario desarrollar un amplio conocimiento meta cognición para integrar y organizar los nuevos conocimientos.

- Es necesario que la nueva información se incorpore a la estructura mental y pase a formar parte de la memoria comprensiva.

Aprendizaje significativo y aprendizaje mecánico no son dos tipos contrarios de aprendizaje, se complementan durante el proceso de enseñanza (Cárdenas López, 2010)

“La lúdica motiva al estudiante para la interacción de sus significados con otros y para que aplique los nuevos conocimientos en otros contextos que genera en el estudiante seguridad afectiva, cuando el estudiante integra el pensamiento, la actuación y la afectividad, da significado a su experiencia. Los estudiantes establecen relaciones subordinadas, las cuales, se caracterizan por vincular los conceptos nuevos bajo un concepto general ya adquirido. (Gonzales, 2014, pág. 36)

“Aprendizaje significativo es el proceso que se genera en la mente humana cuando subsume nuevas informaciones de manera no arbitraria y sustantiva y que requiere como condiciones: predisposición para aprender y material potencialmente significativo que, a su vez, implica significatividad lógica de dicho material y la presencia de ideas de anclaje en la estructura cognitiva del que aprende. Es subyacente a la integración constructiva de pensar, hacer y sentir, lo que constituye el eje fundamental del engrandecimiento humano. Es una interacción triádica entre profesor, aprendiz y materiales educativos del currículum en la que se delimitan las responsabilidades correspondientes a cada uno de los protagonistas del evento educativo. Es una idea subyacente a diferentes teorías y planteamientos psicológicos y pedagógicos que ha resultado ser más integradora y eficaz en su aplicación a contextos naturales de aula, favoreciendo pautas concretas que lo facilitan. Es, también, la forma de encarar la velocidad vertiginosa con la que se

desarrolla la sociedad de la información, posibilitando elementos y referentes claros que permitan el cuestionamiento y la toma de decisiones necesarios para hacerle frente a la misma de una manera crítica Pero son muchos los aspectos y matices que merecen una reflexión que pueda ayudarnos a aprender significativa y críticamente de nuestros errores en su uso o aplicación” (Palmero, 2004, pág. 4)

Puede afirmarse que el aprendizaje significativo requiere que la persona pueda aprehender la información, en el sentido de “apropiarse” de ella. Memorizar los nuevos contenidos para repetirlos no resulta útil para el aprendizaje significativo, debido a que el sujeto solo incorpora la información sin procesarla ni interpretarla. De este modo, no puede establecer relaciones entre la nueva información y los datos que formaban parte de su estructura. (Perez, 2015)

Se puede afirmar entonces que el aprendizaje significativo es aquel que se construye mediante la interacción, teniendo en cuenta las propias necesidades y expectativas de quien aprende. Para que este aprendizaje sea significativo debe adquirirse de manera autónoma con el apoyo de un docente facilitador del conocimiento que guíe al estudiante mas no le imponga. Aquí juega un papel muy importante la lúdica como como herramienta fundamental en el diseño de estrategias que motiven al estudiante a acercarse a nuevos conocimientos a partir de los ya adquiridos.

### **3.4. Rendimiento académico**

El rendimiento académico hace referencia a la evaluación del conocimiento adquirido en el ámbito escolar, terciario o universitario. Un estudiante con buen rendimiento académico es aquél que obtiene calificaciones positivas en los exámenes que debe rendir a lo largo de una cursada. En otras palabras, el rendimiento académico es una medida de las capacidades del alumno, que expresa lo que éste ha aprendido a lo largo del proceso formativo. También supone la capacidad

del alumno para responder a los estímulos educativos. En este sentido, el rendimiento académico está vinculado a la aptitud (Pérez, 2008)

### **3.4.1 Causas del bajo rendimiento académico**

“El problema del rendimiento escolar se resolverá de forma científica cuando se encuentre la relación existente entre el trabajo realizado por el maestro y los alumnos, de un lado, y la educación (es decir, la perfección intelectual y moral lograda por éstos) de otro”, “al estudiar científicamente el rendimiento, es básica la consideración de los factores que intervienen en él. Por lo menos en lo que a la instrucción se refiere, existe una teoría que considera que el rendimiento escolar se debe predominantemente a la inteligencia; sin embargo, lo cierto es que ni si quiera en el aspecto intelectual del rendimiento, la inteligencia es el único factor”, “..., al analizarse el rendimiento escolar, deben valorarse los factores ambientales como la familia, la sociedad y el ambiente escolar” (Tejada, 2007)

“Un estudiante no pierde el año en el último día. Sin discusión, esto siempre sucede como consecuencia del bajo rendimiento que observó durante los diez meses del año escolar. Para analizar las causas de esta situación, la psicóloga (Urrutia, 1995) expone a continuación las más importantes:

1. Desorganización en el hogar. El padre es un gran ausente en la vida escolar de su hijo, no le hace seguimiento a su rendimiento académico y cuando recibe el boletín de las malas notas, es cuando quiere hacer valer su condición de padre. Esto no quiere decir que los padres les deban

hacer las tareas, ni estar encima de sus hijos todo el tiempo, pero si estar pendientes de cómo les va en la escuela para tomar los correctivos necesarios a tiempo.

2. Falta de reconocimiento a los esfuerzos del estudiante. Muchas veces, los niños y adolescentes hacen grandes esfuerzos por superarse, que no son tenidos en cuenta. Es importante darle valor a su autoestima, y motivarlos. Es clave evitar el desarrollo de ideas de que no vale la pena esforzarse en la vida.

3. Colocarles otras tareas en la hora de su estudio. El espacio que le dedica el menor a hacer los trabajos académicos es utilizado en otros menesteres como quehaceres domésticos por imposición de sus padres. Barre el portón, saca la basura, ve a la tienda a comprar lo de la comida son frases que se escuchan a menudo de labios de las madres cuando los niños están haciendo las tareas escolares.

4. El perfeccionismo. A qué padre no le enorgullece tener un hijo modelo, excelente alumno, digno de mostrar a sus amigos? Es lindo, pero eso crea una competencia en el niño y un estrés por alcanzar el promedio exigido por los adultos, incluyendo a los profesores, que también quieren un estudiante modelo. Al final, el niño no soporta más y tira la toalla.

5. La negociación. Condicionar el estudio al premio y al castigo es un gran error que cometen los padres. Si te va bien en el colegio te doy el Nintendo que quieres, pero si repruebas no tienes regalos de Navidad es la negociación que hacen los padres, pero que al final lleva al niño a una

inercia mental, a realizar las cosas mecánicamente por buscar sólo la recompensa. Esta inercia también se produce porque los padres les hacen las tareas y el niño al final se siente incapaz”

“Así mismo la utilización del juego y demás actividades lúdicas que despiertan emoción, alegría, entusiasmo y fomentan la socialización como herramienta de enseñanza importante para la vinculación del niño y la niña en los procesos de aprendizaje y cuando “las emociones son demasiado apagadas crean aburrimiento y distancia” De la misma manera y comparado con la realidad existente en la institución intervenida podemos mencionar, “que las estrategias metodológicas contribuyen al conocimiento y desarrollo integral del niño, constituyen el éxito de la labor docente y el trabajo que se realiza en la clase. Por lo tanto el papel de los docentes quienes acompañan los primeros años de escolaridad no es tanto enseñar (explicar-examinar) unos conocimientos que tendrán una vigencia limitada; éstos deben tener la **misión** de estar siempre accesibles, para ayudar a los estudiantes a aprender a aprender de manera autónoma en esta cultura del cambio y promover su desarrollo cognitivo y personal mediante actividades lúdicas, críticas y aplicativas aprovechando la inmensa información disponible además de tener en cuenta sus características (formación centrada en el alumno) y puedan exijan un procesamiento activo e interdisciplinario de la información para que construyan su propio conocimiento y no se limiten a realizar una simple recepción pasiva memorización de la información” (Medina, 2014, pág. 24)

Como se puede ver, los causantes del bajo rendimiento académico no son necesariamente los mismos estudiantes, sino que también pueden ser sus padres, docentes y hasta el mismo sistema académico. Aunque los estudiantes tienen mucha responsabilidad con su proceso de aprendizaje, hay que tener en cuenta que por su parte los padres de familia tienen mucho que ver ya que por

una u otra razón muchas veces descargan su responsabilidad en las instituciones educativas o en sus mismos hijos.

Por otra parte, el mismo sistema educativo con el afán de mostrar resultados imponen modelos educativos que nada tienen que ver con las necesidades y expectativas de los estudiantes. Las evaluaciones externas que se hacen para medir “la calidad de la educación” se estandarizan sin tener en cuenta las condiciones que se viven en cada región no solo a nivel educativo sino en general: condiciones socioeconómicas, familiares, accesibilidad, salud, etc. Es aquí donde los docentes deben ser muy recursivos y estratégicos para diseñar una metodología que permita a los estudiantes aprender de manera amena y significativa y no caer en el error de **transmitir** los conocimientos que el sistema educativo está pidiendo, provocando la desmotivación y por ende el bajo rendimiento académico.

### **3.5 La motivación**

La palabra motivación es resultado de la combinación de los vocablos latinos motus (traducido como “movido”) y motio (que significa “movimiento”). A juzgar por el sentido que se le atribuye al concepto desde el campo de la psicología y de la filosofía, una motivación se basa en aquellas cosas que impulsan a un individuo a llevar a cabo ciertas acciones y a mantener firme su conducta hasta lograr cumplir todos los objetivos planteados. La noción, además, está asociada a la voluntad y al interés. En otras palabras, puede definirse a la motivación como la voluntad que estimula a hacer un esfuerzo con el propósito de alcanzar ciertas metas.

La motivación implica la existencia de alguna necesidad, ya sea absoluta, relativa, de placer o de lujo. Cuando alguien está motivado, considera que aquello que lo entusiasma es imprescindible

o conveniente. Por lo tanto, la motivación es el lazo que hace posible una acción en pos de satisfacer una necesidad.

Por otra parte, hay que decir que **desmotivación** es un término que abarca ideas contrarias a la motivación. Se define como un sentimiento o sensación marcados por la ausencia de esperanzas o angustia a la hora de resolver obstáculos, que genera insatisfacción y se evidencia con la disminución de la energía y la incapacidad para experimentar entusiasmo.

La desmotivación es una consecuencia que se considera normal en las personas que ven limitados o no realizados sus anhelos por distintas causas. De todas formas, sus efectos pueden ser prevenidos” (Pérez J. y., 2012)

De acuerdo con López (p.73), existen cinco principios motivacionales, a saber:

1. **Principio de la predisposición.** Cuando estamos predispuestos positivamente hacia una tarea, su ejecución resulta casi siempre agradable. Cuando cambiamos el «¿por qué?» por el «¿por qué no?», o el «esto es inaguantable» por el «¿qué estoy aprendiendo de esta situación?», o «estoy enfadado porque...» por el «me pregunto por qué me estoy enfadando ante este hecho» (es decir, cambio la ira por la curiosidad), estamos aplicando este principio.
2. **Principio de la consecuencia.** Tenemos tendencia a reproducir las experiencias que tienen consecuencias agradables y a no repetir las que tienen consecuencias desagradables. Cuando obtenemos una consecuencia igual o mejor de la prevista nos sentimos recompensados y guardamos, a nivel consciente o inconsciente, ese agradable recuerdo por lo que tendemos a repetir esa estrategia.

3. ***Principio de la repetición.*** Cuando un estímulo provoca una reacción determinada positiva, el lazo que une el estímulo con la respuesta puede reforzarse con el ejercicio o repetición. Así la maestría en la ejecución de una tarea vendrá dada, entre otros aspectos, por la repetición que se ve reforzada por un modelaje hacia la excelencia.
4. ***Principio de la novedad.*** En igualdad de condiciones, las novedades controladas suelen ser más atractivas y motivadoras que aquello ya conocido. Este principio es cierto siempre que se aborde con un cierto control y con una dosis elevada de seguridad personal ya que, en caso contrario, puede aparecer el fenómeno de la resistencia al cambio.
5. ***Principio de la vivencia.*** Relacionar una vivencia que nos haya resultado agradable con lo que pretendíamos alcanzar puede ser muy motivador, esa vivencia puede referirse tanto a alguna experiencia vivida anteriormente como a alguna experiencia novedosa que podamos llevar a cabo gestionándola sensorialmente.

Un motivo es algo que constituye un valor para alguien. La motivación, pues, está constituida por el conjunto de valores que hacen que un sujeto “se ponga en marcha” para su consecución. La motivación hace que salgamos de la indiferencia para intentar conseguir el objetivo previsto. Entre motivo y valor no hay diferencia: motiva lo que vale para cada sujeto. (Valdés, 2016)

### **3.5.1 La Motivación escolar y sus efectos en el aprendizaje.**

La motivación es lo que induce a una persona a llevar a la práctica una acción. Es decir estimula la voluntad de aprender. Aquí el papel del docente es inducir motivos en sus alumnos en sus aprendizajes y comportamientos para aplicarlos de manera voluntaria a los trabajos de clase.

La motivación escolar no es una técnica o método de enseñanza particular, sino un factor cognitivo presente en todo acto de aprendizaje. La motivación condiciona la forma de pensar del alumno y con ello el tipo de aprendizaje resultante.

Los factores que determinan la motivación en el aula se dan a través de la interacción entre el profesor y el alumno.

En cuanto al alumno la motivación influye en las rutas que establece, perspectivas asumidas, expectativa de logro, atribuciones que hace de su propio éxito o fracaso. En el profesor es de gran relevancia la actuación (mensajes que transmite y la manera de organizarse).

Algunos de los principios para la organización motivacional que puede ser aplicado en el aula son:

- a. La forma de presentar y estructurar la tarea.
- b. Modo de realizar la actividad.
- c. El manejo de los mensajes que da el docente a sus alumnos.
- d. El modelado que el profesor hace al afrontar las tareas y valorar los resultados. (Salazar, 2004)

Dependiendo de la estrategia de enseñanza diseñada por el docente para llevar a la práctica en el aula de clase con sus estudiantes, logrará que éstos se predispongan a adquirir nuevos conocimiento y lo ayuden a construir de manera amena y significativa o que por el contrario se indispongan y muestren rechazo y apatía por las actividades propuestas, provocando así bajos niveles de desempeño académico. La motivación es fundamental para el logro de las metas propuestas en el proceso enseñanza –aprendizaje de los estudiantes.

### **3.6 Aprendizaje autónomo**

El autoaprendizaje es la forma de aprender de manera individual y propia de cada individuo, es decir, aprender por sí mismo, mediante la búsqueda de la información y la realización también

individual de practicar experimentos.

El autoaprendizaje es algo que el ser humano, los mamíferos y otros animales poseen en sí mismos y se pone en evidencia cuando juegan. Jugar, aunque a veces no se tiene presente, tiene la función principal de aprender nuevas habilidades o mejorar las que ya se poseen. Muchas veces, el autoaprendizaje comienza jugando, y pasado un tiempo se descubre que se ha aprendido mucho de este modo y que no sólo sirve para pasárselo bien.

“El aprendizaje autónomo puede conceptualizarse como el acceso del ser a sus más altos deseos de promoción y avance haciendo uso consciente de sus potencialidades y de los elementos del contexto de una manera razonada, audaz y persistente. Para alcanzar la autonomía y hacerla contigua al concepto de aprendizaje se requiere de una serie de herramientas del orden cognitivo, socio afectivo y psicomotriz. Estas deberán estar acompañadas del constante monitoreo acerca de cada estrategia, actividad o plan de aprendizaje. El aprendizaje autónomo, visto globalmente, tiene estadios o pasajes que van desde el aprender a pensar para aprender a aprender, para aprender a hacer y aprender a desaprender. En este sentido se puede afirmar que el aprendizaje autónomo no se queda en el plano de la contemplación, sino que trasciende al plano del hacer para transformar tanto al individuo aprendiente como a su entorno” (Rúa, 1999, pág. 1)

### **3.6.1 Atributos del aprendizaje autónomo**

Identifica situaciones, problemáticas, realiza su análisis y las valora para dar solución.

Identifica su necesidad de aprendizaje cuando se encuentra en un problema

Recopila la información necesaria para darle solución a un problema

A la hora de evaluar las habilidades recién adquiridas la pertinencia de las soluciones.

Utiliza su experiencia, intereses y capacidades en el momento de solucionar su campo (Gutierrez, 2012)

El aprendizaje autónomo se caracteriza por ser:

**Responsable:** demuestra compromiso y cumplimiento con sus deberes como aprendiz.

**Centrado en el estudio:** el docente es un facilitador de su aprendizaje.

**Flexible:** permite que cada uno administre su tiempo y la ejecución de las tareas sin estar sometido a un horario determinado

**Colaborativo:** Interactúa con otras personas y fomenta el trabajo en equipo.

**Creativo:** Busca solución a problemas relacionados con el aprendizaje.

**Auto motivador:** La motivación parte de cada uno, no del docente.

**Autodependiente:** No necesita supervisión por parte del docente, se hace responsable de su deber y solo pide una asesoría básica en el tema.

**Desarrolla capacidades:** Busca y maneja la información, soluciona problemas y trabaja en equipo. (Martínez, 2009)

### **3.7 Estrategia pedagógica**

“Se trata de aquella acción que promueve una aplicación de la didáctica para el desarrollo de ciertos conocimientos. Una propuesta pedagógica debe tener en cuenta el marco en el que se desarrollará y debe partir de un diagnóstico específico. Estas cuestiones permiten justificar la propuesta y sientan las bases para el cumplimiento de los objetivos estipulados. Entre las

características fundamentales que se considera que debe tener toda propuesta pedagógica o sobre las que esta debe sustentarse se encuentran la calidad educativa, la atención a la diversidad, la globalidad y la interacción” (Pérez J. y., 2013)

### 3.7.1 Pedagogía y didáctica en la educación

En la actualidad, la pedagogía es el conjunto de los saberes que están orientados hacia la educación, entendida como un fenómeno que pertenece intrínsecamente a la especie humana y que se desarrolla de manera social.

La pedagogía, por lo tanto, es una ciencia aplicada con características psicosociales que tiene la educación como principal interés de estudio.

La pedagogía puede ser categorizada de acuerdo a diversos criterios. Suele hablarse de la pedagogía general (vinculada a aquello más amplio dentro del ámbito de la educación) o de pedagogías específicas (desarrolladas en distintas estructuras de conocimiento según los acontecimientos percibidos a lo largo de la historia).

Es importante distinguir entre la pedagogía como la ciencia que estudia la educación y la didáctica como la disciplina o el grupo de técnicas que favorecen el aprendizaje. Así puede decirse que la didáctica es apenas una disciplina que forma parte de una dimensión más amplia como la pedagogía (Pérez J. y., 2012).

**La pedagogía** es la ciencia encargada de estudiar la formación y cómo los seres humanos aprenden. Esto se relaciona con **la educación**: es el proceso de socialización de conocimientos entre individuos, que implica no solo saberes específicos como matemáticas o lectura, sino también

tiene influencia de conductas y comportamientos culturales. **La educación**, por ejemplo, se puede dar en contextos diversos como el hogar o el trabajo, mientras que la pedagogía tiene una relación directa con la docencia (Bohórquez, 2016, parr 3)

“La didáctica es una rama de la pedagogía que se encarga de buscar métodos, técnicas y estrategias para mejorar el aprendizaje. Se vale de los conocimientos que ya existen en la pedagogía pero los concreta a través de recursos didácticos y además, busca monitorear el éxito o fracaso de dichas estrategias”. (párr. 4)

Aunque exista como tal un marco pedagógico, cada docente usará estrategias distintas y es ahí donde se encuentra la didáctica materializada. Por último, la educación estudia de manera general también la forma en que se enseña y se aprende. Y al igual que la pedagogía y la didáctica, se trata de un campo interdisciplinar, presente en todas las esferas de la sociedad humana. (párr. 7)

“La educación no es nada más la enseñanza y el aprendizaje, sino también formar al individuo como un ser que sirva a la sociedad, involucrando los valores. Es el acceso a la cultura, el desarrollo de la razón, sin embargo, requieren esfuerzo. El papel del docente como formador de sus alumnos debe ofrecer educación de calidad, de manera que su desempeño profesional se vea reflejado en la tarea diaria, guiando a sus discípulos hacia un cambio de actitud que se refleje a nivel de la sociedad. (Labastida, 2012)

#### 4. Aspectos metodológicos

Para la realización del Proyecto Pedagógico Investigativo se optó por el **paradigma cualitativo**. La metodología cuantitativa busca hechos que no cambien y acumula datos y causas del comportamiento. La metodología cualitativa se preocupa por la naturaleza cambiante y dinámica de la realidad.

##### 4.1 Paradigma cualitativo

Según (Marín de Oliveira, 2012, pág. 1) El paradigma de investigación cualitativo es de naturaleza limitada. En él la realidad es la persona y el entorno que le rodea de forma directa, es decir, todo lo que le pueda influir. La forma de entender al alumno y profesor es más amplia que desde el punto de vista cuantitativo, porque es importante la interacción entre uno y otro. A la hora de trabajar e investigar, no se parte de un plan establecido, sino que, por el contrario, es abierto y *flexible*, lo que significa que la investigación seguirá las pautas marcadas por quienes las ejecutan. *Contextualizar* es relacionar al objeto con su espacio, esto puede hacerse en términos formales o conceptuales. *Comprensión*, como vimos anteriormente, es la facultad, capacidad o perspicacia para *entender* y penetrar las cosas. *Interpretar* es explicar el sentido o significado de una cosa, o concebir, ordenar o expresar de un modo personal la realidad. Los principios operativos son la

flexibilidad de métodos para encontrar información mediante la observación, que es lo más importante y mediante entrevistas de diversas fuentes que sirven para encontrar información lo más verídica posible. Hay que contextualizarlo todo, conocer el entorno en el que se rodea mediante la comprensión, e interpretando la realidad. El investigador ha de ser próximo, pero sin contaminar, es decir, estar lo más cerca posible de todos los estímulos necesarios para obtener la información necesaria. Son de corto alcance porque no se puede aplicar el conocimiento de un contexto a otro ya que dependen de una realidad concreta.

**Los pasos que implica una investigación desde este paradigma son:**

- 1) *Planteamiento del problema de investigación*: Hace referencia al qué.
- 2) *Diseño de la investigación*: Hace referencia al cómo.
- 3) *Realización de la investigación*: A la hora de realizar las investigaciones, debemos considerar que éstas tienen un límite temporal, económico. Es el desarrollo operativo de la investigación, etapa en la que se realizan las entrevistas, etapa de acción, de recogida de información y análisis de datos. Existen recursos técnicos -análisis documental, cuestionarios, entrevistas abiertas o en profundidad, grupos de discusión, visitas u observación sobre el terreno- y estrategias metodológicas -experimentos y cuasi experimentos, encuesta, análisis de información de archivo, historia, estudios de casos, estudios de campo, etnografía (estas dos últimas, las más explícitamente cualitativas)- que implican la utilización de más de una técnica y ocupan una posición de puente entre las técnicas y las perspectivas y paradigmas. Se utilizan también en este tipo de investigaciones las estrategias de triangulación y la de solapamiento.

4) ***Redacción del informe de resultados***: La teorización nos permitirá marcar un futuro punto de partida para la siguiente investigación. (pág. 2)

## **4.2 Investigación acción participativa**

### ***La investigación acción***

Entre los nuevos modelos, la Investigación Acción, es una metodología de investigación que se inserta dentro del campo social, porque permite el estudio de una situación en particular para mejorar la calidad de acción de la misma. Este tipo de investigación parte de una necesidad sentida de los sujetos, grupos y organizaciones involucrados. En la Investigación Acción la solución del problema surge de la motivación de la comunidad intervenida. El modelo se adapta perfectamente a cualquier tipo de empresa, comercial, educativa o comunitaria, ya que permite en base a la detección de necesidades, organizar la propuesta de intervención contando con la participación activa de los miembros de la organización; es decir, los sujetos objeto de intervención conjuntamente con los interventores. Se aborda la problemática desde la necesidad auténtica, diseñando los planes de acción en conjunto y no como se hace en la intervención tradicional, otros proponen la solución y los intervenidos deben aceptarla. John Elliot, expresa que la Investigación Acción, busca resolver un problema real y concreto sin ánimos de realizar ninguna generalización con pretensiones teóricas. Su objetivo principal es mejorar la práctica educativa real de un lugar determinado. La otra etapa importante del modelo, además del diagnóstico y la intervención, es el seguimiento; en esta etapa se miden los alcances de la intervención, así como también, se detectan las nuevas necesidades de atender (Rojas, pág. 3)

IAP es la sigla de Investigación – Acción – Participación. Es un enfoque investigativo y una metodología de investigación, aplicada a estudios sobre realidades humanas.

Según (CB, 2012) La I.A.P es un proceso que se caracteriza porque:

- Se desarrolla en ambientes naturales.
- Se pone en marcha en contextos micro social (barrios, veredas).
- Es un proceso dialéctico de conocer-actuar.
- Conjuga el conocimiento científico y el saber popular.
- El problema que desencadena el proceso es identificado por la comunidad.
- Provee una perspectiva holística en la comprensión del problema, esto es, una perspectiva integral del todo.
- La comunidad deja de ser objeto y pasa a ser sujeto de la investigación
- Utiliza múltiples técnicas y recursos metodológicos
- Su finalidad es promover transformaciones en la realidad que se estudia y mejorar la vida de los sujetos implicados.

#### **4.3 El enfoque de la IAP.**

Es investigación: orienta un proceso de estudio de la realidad o de aspectos determinados de ella, con rigor científico.

Es acción: en esta investigación hay acción la cual es entendida no solo como el simple actuar, o cualquier tipo de acción, sino como acción que conduce al cambio social estructural, esta acción es llamada por algunos de sus impulsores, praxis (proceso síntesis entre teoría y práctica) la cual es el resultado de una reflexión – investigación continua sobre la realidad abordada no solo para conocerla, sino para transformarla. En la medida que haya mayor reflexión sobre la realidad, mayor calidad y eficacia transformadora se tendrá en ella. La investigación y la acción se funden creadoramente en la praxis. El requerimiento de cualquier investigación, que quiera ser práctica y transformadora, es la acción. No se investiga por el mero placer de conocer. La validez de una investigación la otorga la acción.

Es participativa: Es una investigación – acción realizada participativamente. Aquí la investigación no es solo realizada por los expertos, sino con la participación de la comunidad involucrada en ella, quiere superar la investigación al servicio de unos pocos (una clase privilegiada).

La IAP se realiza con una óptica desde dentro y desde abajo. Desde dentro de la comunidad estudiada desde abajo pues lleva a la participación incluso a quienes no han podido a estudiar (los más pobres). Aquí los problemas a investigar son definidos, analizados y resueltos por los propios afectados. La participación acá no es una posibilidad que se da a la comunidad en general, sino hacer realidad el derecho de todos a ser sujetos de historia, o sea sujetos de los procesos específicos que cada grupo va llevando adelante. La meta es que la comunidad vaya siendo la autogestora del proceso, apropiándose de él y teniendo un control operativo (saber hacer), lógico (entender) y crítico (juzgar) de él.

Este enfoque implica un replanteamiento epistemológico, político, y por tanto metodológico.

**Epistemológicamente:** todos son sujetos y objetos de investigación, lo cual implica que la verdad – ciencia – teoría se va logrando en la acción participativa comunitaria. La teoría va a ser resultado del aporte popular, leído, justificado, convalidado, orientado por los métodos científicos.

**Políticamente:** supone el que toda investigación parta de la realidad con su situación estructural concreta, la reflexión, para ayudar a transformarla creativamente, con la participación de la comunidad implicada. El objeto final es la transformación de la realidad social en beneficio de las personas involucradas.

**Metodológicamente:** supone un proceso modesto y sencillo al alcance de todos ( “la ciencia no deja de ser ciencia por ser modesta” Fals Borda), pero a la vez que lleve a la participación procesual, a asumir crítica y estructuralmente la realidad, a la reflexión seria y profunda de sus causas y tendencias, a conclusiones científicas, a estrategias concretas y realizables, a una planeación, a una praxis – acción renovada y transformadora en la que vaya interviniendo toda la comunidad, a una continua reflexión sobre la praxis para hacerla cada vez más liberadora y transformadora de la realidad. (Rojas)

Se decidió trabajar bajo el modelo de **Investigación Acción Participativa**. Los momentos de la investigación- acción responden a las etapas lógicas de toda investigación pero presupone un diseño que abarca un poco más ya que incorpora la acción y su posterior evaluación. Los cuales están organizados a través de la formulación del problema seguido por la recolección de datos, teniendo en cuenta el análisis de los datos, su acción y evaluación.

Así mismo, lo que se pretende es diseñar estrategias lúdico-pedagógicas orientadas a incentivar un aprendizaje autónomo, creativo y autorregulado por los mismos estudiantes y por ende contribuyan a elevar su nivel académico.

## **5. Descripción de la población**

Niños de básica primaria que oscilan entre los seis a doce años de edad pertenecientes a una Institución educativa que está inmersa en una zona que ha sufrido el conflicto armado, la desintegración social y familiar, cuenta con una población flotante con gran diversidad, la falta de un empleo digno y estable, el bajo nivel económico, entre otros... Situaciones que hacen que los núcleos familiares se dediquen al rebusque dejando a sus hijos en manos del hermanito mayor que oscila entre ocho a diez años, con el vecino o peor aún solos a pesar de su corta edad. Estos niños van creciendo sin ningún tipo de norma u orientación ni apoyo de un adulto; en muchas ocasiones pasando hambre, teniendo que conformarse con un refrigerio que ofrece la institución. Entre otras situaciones. Estos estudiantes han presentado un bajo nivel académico, mortalidad académica y deserción escolar, motivos por las cuales se hace necesario implementar este proyecto con nuevas metodologías y estrategias basados en las lúdica y el aprendizaje autónomo y significativo las cuales incentivan al estudiante a descubrir su propio conocimiento, a ser autogestor de su propio aprendizaje; formando así en ellos un espíritu de liderazgo y superación. Además mediante estrategias activas se desarrolla la creatividad en los estudiantes y se eleva el rendimiento académico ya que el estudiante se compromete consigo mismo y se vuelve una persona competente y capaz de defenderse tanto en su entorno social, familiar y laboral.

## **6. Enfoque cualitativo**

“El enfoque cualitativo, por lo común, se utiliza primero para descubrir y refinar preguntas de investigación. A veces, pero no necesariamente, se prueban hipótesis). Con frecuencia se basa en

métodos de recolección de datos sin medición numérica, como las descripciones y las observaciones. Por lo regular, las preguntas e hipótesis surgen como parte del proceso de investigación y éste es flexible, y se mueve entre los eventos y su interpretación, entre las respuestas y el desarrollo de la teoría. Su propósito consiste en "reconstruir" la realidad, tal y como la observan los actores de un sistema social previamente definido. A menudo se llama "holístico", porque se precia de considerar el "todo", sin reducirlo al estudio de sus partes” (Hernandez & Fernandez, 2003, pág. 10).

## **7. Fases en el proceso de la investigación cualitativa**

### **7.1 Fase preoperatoria**

En esta fase inicial de la investigación cualitativa podemos diferenciar dos grandes etapas: *reflexiva y diseño*. En la primera etapa el investigador, tomando como base su propia formación investigadora, sus conocimientos y experiencias sobre los fenómenos educativos y, claro está, su propia ideología, intentará establecer el marco teórico-conceptual desde el que parte la investigación. En la etapa de diseño, se dedicará a la planificación de las actividades que se ejecutarán en las fases posteriores.

#### ***Etapa reflexiva***

El punto de partida de la investigación cualitativa es el propio investigador: su preparación, experiencia y opciones ético/políticas. Las decisiones que sigan a partir de este momento se verán informadas por esas características peculiares e idiosincrásicas (de cada individuo). Cuando un investigador se introduce en la investigación cualitativa lo hace en un mundo complejo lleno de tradiciones caracterizadas por la diversidad y el conflicto. Estas tendencias “socializa” al investigador. El investigador probablemente intentará clarificar y determinar el tópico de interés y

describir las razones por las que elige el tema. Identificar un tópico o pregunta de investigación supone elegir desde qué claves o coordenadas de pensamiento se desea afrontar la comprensión de determinada realidad educativa. El tópico de interés no tiene porqué ser en este momento de la investigación algo totalmente delimitado y definido, puede ser un área de interés amplia.

Las fuentes de procedencia de estos tópicos pueden ser, entre otras:

- a) La propia vida cotidiana, lo que le preocupa a la gente;
- b) La práctica educativa diaria;
- c) Experiencias concretas que resultan significativas;
- d) El contraste con otros especialistas;
- e) La lectura de los trabajos de otros investigadores.

Una vez identificado el tópico, el investigador suele buscar toda la información posible sobre el mismo, en definitiva se trata de establecer el estado de la cuestión, pero desde una perspectiva amplia, sin llegar a detalles extremos. Libros, artículos, informes, pero también experiencias vitales, testimonios, comentarios, habrán de manejarse en este momento de la investigación. Un tema de investigación siempre se elige por alguna razón, por algún motivo. En este momento es bueno que el investigador especifique las razones que lo han llevado a considerar como objeto de estudio el tópico seleccionado. Éstas pueden ser personales, profesionales, sociales, científicas o de cualquier otro tipo.

### ***Etapa de diseño***

Tras el proceso de reflexión teórica, viene el momento de planificar las actuaciones, de diseñar la investigación. En este sentido el diseño de la investigación suele estructurarse a partir de cuestiones como éstas:

- a) ¿Qué diseño resultará más adecuado a la formación, experiencia y opción ético-político del investigador?
- b) ¿Qué o quién va a ser estudiado?
- c) ¿Qué métodos de indagación se va a utilizar?
- d) ¿Qué técnica de investigación se utilizaran para recoger y analizar los datos?
- e) ¿Desde qué perspectiva, o marco conceptual, van a elaborarse las conclusiones de la investigación?

La elección paradigmática que se haya realizado en la etapa reflexiva determinará en gran medida el diseño de la investigación cualitativa.

## **7.2 El trabajo de campo**

Si en las fases de preparación había que tener en cuenta la formación y experiencia del investigador, en este momento del estudio resulta de una importancia crucial algunas características del mismo que permitirá el avance de la investigación. Es preciso ser persistente, la investigación se hace paso a paso, los datos se contrastan una vez y otra... Además debe tener una buena preparación teórica sobre el tópico objeto de estudio y sobre las bases teóricas y metodológicas de las ciencias sociales en general, y de su campo de estudio en particular.

### **7.2.1 Acceso al campo.**

Es un proceso por el que el investigador va accediendo progresivamente a la información fundamental para su estudio. En un primer momento el acceso al campo supone simplemente un permiso para realizar una observación, por lo tanto el acceso al campo es un proceso casi permanente que se inicia el primer día en que se entra en el escenario objeto de la investigación (asociación, clase, etc.). Dos estrategias que se suelen utilizar en este momento son el vagabundeo y la construcción de mapas. La primera supone un acercamiento de carácter informal, incluso antes de la toma de contacto inicial, al escenario que se realiza a través de la recogida de información previa sobre el mismo: qué es lo que lo caracteriza, aspecto exterior, opiniones, etc. La segunda estrategia supone un acercamiento formal a partir del cual se construyen esquemas sociales, espaciales y temporales: características personales y profesionales, competencias, organigramas de funcionamiento, etc. Se recomienda también la realización de un estudio piloto, gracias al mismo investigador puede clarificar áreas de contenido no delimitadas del todo en las primeras etapas.

### **7.2.2 Recogida productiva de datos.**

A lo largo de la segunda fase de la investigación, en la que se incluye la recogida de datos, el investigador cualitativo habrá de seguir tomando una serie de decisiones modificando, cambiando, alterando o rediseñando su trabajo. La duración de las entrevistas, las cuestiones a realizar, el tiempo de dedicación se desarrollara con un carácter flexible a partir de normas básicas sobre las que se dan un gran acuerdo entre los investigadores cualitativos:

- 1) Buscando el significado y las perspectivas de los participantes en el estudio.

2) Buscando las relaciones por lo que se refiere a la estructura, ocurrencia y distribución de eventos a lo largo del tiempo.

3) Buscando puntos de tensión: ¿qué es lo que no se ha encontrado?, ¿cuáles son los puntos conflictivos en este caso? Esta es la etapa más interesante del proceso de investigación

### **7.3. Fase analítica**

El análisis de datos cualitativos va ser considerado aquí como un proceso realizado con un cierto grado de sistematización que, a veces, permanece implícita en las actuaciones emprendidas por el investigador. En este sentido, resulta difícil hablar de una estrategia o procedimiento general de análisis de datos cualitativo, con la salvedad de que lo que pueda inferirse a partir de las acciones identificadas en un análisis ya realizado. No obstante, tomando como base estas inferencias, es posible establecer una serie de tareas.

Estas tareas serían:

- a) Reducción de datos.
- b) Disposición y transformación de datos.
- c) Obtención de resultado y verificación de conclusiones.

### **7.4. Fase informativa**

El proceso de investigación culmina con la presentación y difusión de los resultados. De esta forma, el investigador no solo llega a alcanzar una mayor comprensión del fenómeno objeto de

estudio, sino que comparte esta comprensión con los demás. El informe cualitativo debe ser un argumento convincente y existen dos formas fundamentales para esto:

a) Como si el lector estuviera resolviendo el puzle con el investigador.

b) Ofrecer un resumen de los principales hallazgos y entonces presentar los resultados que apoyan las conclusiones. El investigador habrá culminado el trabajo de investigación, que solo será posible si se parte del carácter humano y apasionate de esta tarea, implicándose, y comprometiéndose en la misma. (Wikispaces Classroom , 2017)

### **Resultados y alcances**

- Mediante la aplicación de algunas técnicas de recolección de información como la observación directa y entrevistas a estudiantes, docentes y padres de familia, se logró identificar algunas causas del bajo rendimiento académico de los estudiantes de la institución educativa Los Fundadores del municipio de Mesetas Meta como: falta de motivación a los estudiantes por parte tanto de docentes como de padres de familia, poco acompañamiento por parte de padres de familia, inestabilidad económica y familiar, metodología monótona y aburrida por parte de algunos docentes, etc.
  
- Teniendo en cuenta los resultados obtenidos respecto a las causas del bajo rendimiento académico de los estudiantes se procedió mediante charlas pedagógicas y videos educativos, a concientizar a los padres de familia para que se integren en el proceso enseñanza-aprendizaje de sus hijos.
  
- Con el ánimo de mejorar el nivel académico de los estudiantes de la institución educativa Los Fundadores, los docentes se dieron a la tarea de diseñar estrategias lúdico-pedagógicas para desarrollarlas con los niños y niñas de acuerdo con cada área y grado,

buscando de esta manera ayudar a que los niños y adolescentes adquieran sus conocimientos de manera más amena y significativa.

## Discusión

El propósito principal de este proyecto de investigación es contribuir al mejoramiento del rendimiento académico de los estudiantes de la Institución Educativa Los Fundadores del municipio de Mesetas Meta mediante el diseño de estrategias lúdico-pedagógicas que permitan un aprendizaje autónomo y significativo. Para lograr este objetivo, en primer lugar es necesario identificar las causas por las cuales los estudiantes presenten bajo rendimiento académico. Además es necesario concientizar a la comunidad educativa en general para que se vincule de manera activa en el proceso enseñanza-aprendizaje de los estudiantes cumpliendo a cabalidad con su responsabilidad en el mismo.

A través de la aplicación de algunas técnicas de recolección de información como la observación directa y encuestas a estudiantes, docentes y padres de familia, se logró identificar algunas causas del bajo rendimiento académico de los estudiantes de la institución que son: *falta de motivación a los estudiantes por parte tanto de sus familias como de sus docentes, poco acompañamiento por parte de padres de familia, inestabilidad económica y familiar, metodología monótona y aburrida por parte de algunos docentes, etc.*

Relacionando los resultados obtenidos en esta investigación con la teoría que orienta este proyecto, se puede establecer importantes coincidencias. En primer lugar, respecto a la falta de motivación a los estudiantes, y poco acompañamiento por parte de padres de familia, **Urrutia (1995)** expone como principales causas del bajo rendimiento académico las siguientes.

1. **Desorganización en el hogar.** El padre es un gran ausente en la vida escolar de su hijo, no le hace seguimiento a su rendimiento académico y cuando recibe el boletín de las malas notas, es cuando quiere hacer valer su condición de padre.

2. **Falta de reconocimiento a los esfuerzos del estudiante.** Muchas veces, los niños y adolescentes hacen grandes esfuerzos por superarse, que no son tenidos en cuenta. Es importante darle valor a su autoestima, y motivarlos.

3. **Colocarles otras tareas en la hora de su estudio.** El espacio que le dedica el menor a hacer los trabajos académicos es utilizado en otros menesteres como quehaceres domésticos por imposición de sus padres.

4. **El perfeccionismo.** A qué padre no le enorgullece tener un hijo modelo, excelente alumno, digno de mostrar a sus amigos? Es lindo, pero eso crea una competencia en el niño y un estrés por alcanzar el promedio exigido por los adultos, incluyendo a los profesores, que también quieren un estudiante modelo.

5. **La negociación.** Condicionar el estudio al premio y al castigo es un gran error que cometen los padres.

“La motivación es lo que induce a una persona a llevar a la práctica una acción. Es decir estimula la voluntad de aprender. Aquí el papel del docente es inducir motivos en sus alumnos en sus aprendizajes y comportamientos para aplicarlos de manera voluntaria a los trabajos de clase. La

motivación escolar no es una técnica o método de enseñanza particular, sino un factor cognitivo presente en todo acto de aprendizaje. La motivación condiciona la forma de pensar del alumno y con ello el tipo de aprendizaje resultante” (Salazar, 2004)

Según este autor, algunos de los principios para la organización motivacional que puede ser aplicado en el aula son:

- e. La forma de presentar y estructurar la tarea.
- f. Modo de realizar la actividad.
- g. El manejo de los mensajes que da el docente a sus alumnos.
- h. El modelado que el profesor hace al afrontar las tareas y valorar los resultados

Además, en esta investigación se encontró que otra de las principales causas del bajo rendimiento de los estudiantes de la institución educativa es la metodología monótona y aburrida por parte de algunos docentes que hace que estos sientan apatía por determinadas asignaturas. Al respecto, algunos autores mencionan la importancia de incluir *el juego y otras actividades lúdicas* como herramienta de enseñanza para lograr un verdadero aprendizaje significativo.

“Es, tal vez, difícil para los educadores entender que no hay momentos para el cuerpo y momentos para el intelecto; si se aceptara que el intelecto es cuerpo, que el cuerpo es sensibilidad, que la imaginación es la puerta de la ciencia, las escuelas serían más divertidas y los niños tendrían menos dificultad de concentra “Zúñiga (1998)

“La lúdica motiva al estudiante para la interacción de sus significados con otros y para que aplique los nuevos conocimientos en otros contextos que genera en el estudiante seguridad afectiva, cuando el estudiante integra el pensamiento, la actuación y la afectividad, da significado a su experiencia. Los estudiantes establecen relaciones subordinadas, las cuales, se caracterizan por vincular los conceptos nuevos bajo un concepto general ya adquirido” **González (2014)**

“Así mismo la utilización del juego y demás actividades lúdicas que despiertan emoción, alegría, entusiasmo y fomentan la socialización como herramienta de enseñanza importante para la vinculación del niño y la niña en los procesos de aprendizaje y cuando “las emociones son demasiado apagadas crean aburrimiento y distancia. Por lo tanto el papel de los docentes quienes acompañan los primeros años de escolaridad no es tanto enseñar (explicar-examinar) unos conocimientos que tendrán una vigencia limitada; éstos deben tener la **misión** de estar siempre accesibles, para ayudar a los estudiantes a aprender a aprender de manera autónoma en esta cultura del cambio y promover su desarrollo cognitivo y personal mediante actividades lúdicas, críticas y aplicativas aprovechando la inmensa información disponible además de tener en cuenta sus características (formación centrada en el alumno) y puedan exijan un procesamiento activo e interdisciplinario de la información para que construyan su propio conocimiento y no se limiten a realizar una simple recepción pasiva memorización de la información” **Medina (2014)**

Finalmente, en este proyecto de investigación, se incluyó a toda la comunidad educativa, teniendo en cuenta que para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes es necesario que cada uno sus integrantes se apropien de sus funciones y cumpla a cabalidad con sus responsabilidades. Al respecto, **Tejada (2007)**, afirma: "..., al analizarse el rendimiento escolar, deben valorarse los factores ambientales como la familia, la sociedad y el ambiente escolar”.

### **Conclusiones y recomendaciones**

- Las principales causas del bajo rendimiento académico de los estudiantes de la institución educativa Los Fundadores de Mesetas Meta son: falta de motivación a los estudiantes por parte tanto de docentes como de padres de familia, poco acompañamiento por parte de los padres de familia, inestabilidad económica y familiar y, metodología monótona y aburrida por parte de los docentes.
  
- El acompañamiento del padre de familia en el proceso enseñanza-aprendizaje de los estudiantes es fundamental para que estos tengan un muy buen desempeño en sus diferentes actividades escolares y por ende alcancen un buen rendimiento tanto académico como comportamental.
  
- Una metodología basada en el diseño e implementación de estrategias lúdico-pedagógicas permite que el estudiante construya su conocimiento con agrado y por consiguiente logre mejores resultados académicos que cuando se transmite el conocimiento de manera monótona y aburrida.

Finalmente, como recomendaciones para que los estudiantes obtengan mejores resultados académicos, se pueden tener en cuenta:

- Vincular a los padres de familia al proceso enseñanza-aprendizaje de los estudiantes.
- Tener muy en cuenta tanto los diferentes ritmos de aprendizaje de los estudiantes como sus necesidades y expectativas.
- Diseñar estrategias lúdico-pedagógicas que motiven al estudiante y le permita enriquecer sus conocimientos de manera amena y participativa.
- Inculcar en el estudiante la importancia de crear hábitos de estudio que lo conduzcan hacia el autoaprendizaje o aprendizaje autónomo.

### Referencias bibliográficas

- Alcántara, D. (2012). Síntesis Homo Ludens de Johan Huizinga. Madrid: Alianza, S.A.  
Recuperado de <https://es.slideshare.net/Longsthride/sntesis-homo-ludens-de-johan-huizinga>
- Bohórquez, A. (17 de Agosto de 2016). Pedagogía y didáctica: aliadas estratégicas de la educación (Colombia aprende la red del conocimiento. Bogotá. Recuperado de <http://aprende.colombiaaprende.edu.co/es/agenda/noticias/pedagog%C3%ADa-y-did%C3%A1ctica-aliadas-estrat%C3%A9gicas-de-la-educaci%C3%B3n>
- Cárdenas López, E. A. (9 de junio de 2010). Pedagogías del aprendizaje autónomo (tesis de especialización). Aprendizaje significativo. Recuperado de <https://es.slideshare.net/ecardenaslopez/aprendizaje-significativo-4457071>
- CB, L. (2012). Investigación Acción Participativa.  
Recupwerado de <https://es.slideshare.net/LissCB/investigacin-accin-participativa-13961404>
- Echeverry, J. H. (2009 ). Investigación sobre la dimensión lúdica del maestro en formación (tesis de especialización). Lo lúdico como componente de lo pedagógico, lacultura, el juego y la

dimensión humana. Recuperado de

<http://blog.utp.edu.co/areaderecreacionpcdyr/files/2012/07/LO-LUDICO-COMO-COMPONENTE-DE-LO-PEDAGOGICO.pdf>

Gutierrez, M. F. (2012). Características del aprendizaje autónomo.

Recuperado de <https://www.slideshare.net/maanfogu/caracteristicas-del-aprendizaje-autonomo-grupo-4>

Hernandez, R., & Fernandez, C. y. (2003). Metodología de la investigación. México, D.F: McGraw-Hill.

Recuperado de <http://metodos-avanzados.sociales.uba.ar/files/2014/04/El-proceso-de-la-investigacion.pdf>

Jimenez v, C. (2012 , parr 1). La inteligencia lúdica. Recuperado de [ludica.com.co/nuevosensayos/ENSAYO%2012.doc](http://ludica.com.co/nuevosensayos/ENSAYO%2012.doc)

Labastida, L. (6 de junio de 2012). Importancia de la educación. Psicología educativa. Huauchinango- Puebla: Universidad Pedagógica Nacional. Recuperado de <https://es.slideshare.net/elocortes/la-importancia-en-la-educacion>.

Marín de Oliveira, L. (2012). Paradigma cualitativo.

<http://ocw.um.es/transversales/utilizacion-del-podcast-como-recurso-educativo-en/material-de-clase-1/i-042-paradigma-cualitativo.pdf>

Martínez, A. (17 de junio de 2009). Características del aprendizaje autónomo. Características del aprendizaje autónomo. Recuperado de <http://cartagomoda.blogspot.com.co/2009/06/caracteristicas-del-aprendizaje.html>

Medina, G. y. (2014). La lúdica como estrategia pedagógica para los niños del grado primero (Trabajo de grado presentado como requisito para optar al título profesional en). Ibagué-Tolima, Colombia: Universidad del Tolima. Recuperado de <http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/1419/1/RIUT-JCDA-spa-2015-La%20l%C3%BAdica%20como%20estrategia%20pedag%C3%B3gica%20para%20los%20ni%C3%B1os%20del%20grado%20primero.pdf>

Palmero, M. L. (2004). LA TEORÍA DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO. Pamplona. Recuperado de <http://cmc.ihmc.us/papers/cmc2004-290.pdf>

Pérez, J. y. (2008). Definición de: Rendimiento académico. Definición de. WordPress. Recuperado de <http://definicion.de/rendimiento-academico/>

Pérez, J. y. (2012). definición de Motivación. Definición de. WordPress. Recuperado de <http://definicion.de/motivacion/>

Pérez, J. y. (2013). Definición de propuesta pedagógica. Definición de. WordPress.

<http://definicion.de/propuesta-pedagogica>

Perez, J. (2015). Definición de: Aprendizaje significativo. Definición de. WordPress.

Recuperado de <http://definicion.de/aprendizaje-significativo/>

Posada Gonzáles, R. (2014). La lúdica como estrategia didáctica(tesis de maestría).Universidad Nacional de Colombia Bogotá, Colombia. Recuperado de <http://www.bdigital.unal.edu.co/41019/1/04868267.2014.pdf>

Rojas, J. (s.f.). Investigación- Acción -Participativa.

<http://tie.inspvirtual.mx/recursos/temas/etv/OAParticipacionSocialWeb/material/La%20investigaci%C3%B3n%20acci%C3%B3n%20participativa.pdf>

Rúa, J. (1999). Aproximaciones conceptuales al aprendizaje autónomo. Puntos alternos.

Recuperado de

<https://es.slideshare.net/guest178323/documento-aprendizaje-autonomo>

Salazar, A. y. (2004). Estrategias de aprendizaje . monografías.com. Arequipa Perú:  
Monografías.com.

<http://www.monografias.com/trabajos19/estrategias-aprendizaje/estrategias-aprendizaje.shtml#es>

Tejada, Y. y. (2007). Relación entre el rendimiento académico, la ansiedad ante los exámenes, los rasgos de personalidad, el autoconcepto y la asertividad en estudiantes del primer año de psicología de la unmsm". SISBIB. Recuperado de [http://sisbib.unmsm.edu.pe/bibvirtual/tesis/salud/reyes\\_t\\_y/cap2.htm#ANTECEDENTES](http://sisbib.unmsm.edu.pe/bibvirtual/tesis/salud/reyes_t_y/cap2.htm#ANTECEDENTES)

Urrutia, R. (20 de noviembre de noviembre de 1995). Causas del bajo rendimiento académico. El tiempo. Recuperado de <http://www.eltiempo.com/archivo/documento/MAM-460360>

Valdés, C. (7 de octubre de 2016). Motivación, concepto y teorías principales. Recuperado de <https://www.gestiopolis.com/motivacion-concepto-y-teorias-principales/>

Wikispaces Classroom . (2017). Fases en el proceso de la investigación cualitativa. creative commons.

Recuperado de <https://investicualitativa.wikispaces.com/FASES+EN+EL+PROCESO+DE+LA+INVESTIGACION+CUALITATIVA>

Yturralde Tagle, E. (2000). La lúdica en el aprendizaje para formar y transformar. La lúdica, el constructivismo y el aprendizaje experiencial. Ecuador: Training & Consulting. Recuperado de <http://www.ludica.org/>

<http://www.aprendizajesignificativos.com/>

Zúñiga Benavidez, G. F. (1998). La pedagogía lúdica una opción para comprender. Nariño  
Recuperado de

<http://www.redcreacion.org/documentos/congreso5/GZuniga.htm>