

UNIVERSIDAD RAFAEL LANDÍVAR
FACULTAD DE HUMANIDADES
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN INICIAL Y PREPRIMARIA

"METODOLOGÍA LÚDICA PARA LA MOTIVACIÓN DEL APRENDIZAJE
(Estudio dirigido a docentes del Colegio Privado Mixto Americano, San Antonio
Suchitepéquez)"
SISTEMATIZACIÓN DE PRÁCTICA PROFESIONAL

LISBETH ALBA RUTH RIVAS MERLOS
CARNET 23635-11

QUETZALTENANGO, MARZO DE 2016
CAMPUS DE QUETZALTENANGO

UNIVERSIDAD RAFAEL LANDÍVAR
FACULTAD DE HUMANIDADES
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN INICIAL Y PREPRIMARIA

"METODOLOGÍA LÚDICA PARA LA MOTIVACIÓN DEL APRENDIZAJE
(Estudio dirigido a docentes del Colegio Privado Mixto Americano, San Antonio
Suchitepéquez)"

SISTEMATIZACIÓN DE PRÁCTICA PROFESIONAL

TRABAJO PRESENTADO AL CONSEJO DE LA FACULTAD DE
HUMANIDADES

POR
LISBETH ALBA RUTH RIVAS MERLOS

PREVIO A CONFERÍRSELE
EL TÍTULO Y GRADO ACADÉMICO DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL Y PREPRIMARIA

QUETZALTENANGO, MARZO DE 2016
CAMPUS DE QUETZALTENANGO

AUTORIDADES DE LA UNIVERSIDAD RAFAEL LANDÍVAR

RECTOR: P. EDUARDO VALDES BARRIA, S. J.
VICERRECTORA ACADÉMICA: DRA. MARTA LUCRECIA MÉNDEZ GONZÁLEZ DE PENEDO
VICERRECTOR DE INVESTIGACIÓN Y PROYECCIÓN: ING. JOSÉ JUVENTINO GÁLVEZ RUANO
VICERRECTOR DE INTEGRACIÓN UNIVERSITARIA: P. JULIO ENRIQUE MOREIRA CHAVARRÍA, S. J.
VICERRECTOR ADMINISTRATIVO: LIC. ARIEL RIVERA IRÍAS
SECRETARIA GENERAL: LIC. FABIOLA DE LA LUZ PADILLA BELTRANENA DE LORENZANA

AUTORIDADES DE LA FACULTAD DE HUMANIDADES

DECANA: MGTR. MARIA HILDA CABALLEROS ALVARADO DE MAZARIEGOS
VICEDECANO: MGTR. HOSY BENJAMER OROZCO
SECRETARIA: MGTR. ROMELIA IRENE RUIZ GODOY
DIRECTORA DE CARRERA: MGTR. HILDA ELIZABETH DIAZ CASTILLO DE GODOY

NOMBRE DEL ASESOR DE TRABAJO DE GRADUACIÓN

MGTR. HÉCTOR EDUARDO IXCAQUIC CHANCHAVAC

REVISOR QUE PRACTICÓ LA EVALUACIÓN

LIC. YESENIA MARITZA ESTRADA FIGUEROA

AUTORIDADES DEL CAMPUS DE QUETZALTENANGO

DIRECTOR DE CAMPUS: P. MYNOR RODOLFO PINTO SOLIS, S.J.

SUBDIRECTOR DE INTEGRACIÓN UNIVERSITARIA: P. JOSÉ MARÍA FERRERO MUÑIZ, S.J.

SUBDIRECTOR ACADÉMICO: ING. JORGE DERIK LIMA PAR

SUBDIRECTOR ADMINISTRATIVO: MGTR. ALBERTO AXT RODRÍGUEZ

SUBDIRECTOR DE GESTIÓN GENERAL: MGTR. CÉSAR RICARDO BARRERA LÓPEZ

Campus de Quetzaltenango
Universidad Rafael Landívar
Facultad de Humanidades
Licenciatura en Educación Inicial y Preprimaria



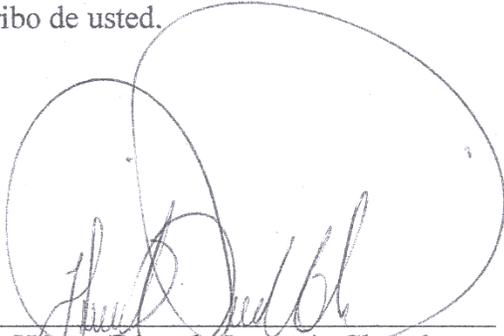
Universidad
Rafael Landívar
Tradicón Jesuita en Guatemala

Quetzaltenango, Noviembre de 2015

M.A. Bessy Ruiz Barrios
Coordinadora de la Facultad de Humanidad
Universidad Rafael Landívar, Campus Quetzaltenango
Su despacho

El infrascrito catedrático del curso de Práctica Profesional de la Licenciatura en Educación Inicial y Preprimaria de la Facultad de Humanidades, hace constar que: Lisbeth Alba Ruth Rivas Merlos, con carné No. 2363511, realizó su Práctica Profesional de manera satisfactoria, aprobándola de conformidad con los requerimientos de la Universidad.

Sin más que informar, me suscribo de usted.



M.A. Héctor Eduardo Ixcaquic Chanchavac
Catedrático de Práctica Profesional

Lic. Héctor E. Ixcaquic Ch.
Psicólogo
Coligado. 11,691



Universidad
Rafael Landívar
Tradición Jesuita en Guatemala

FACULTAD DE HUMANIDADES
No. 051359-2016

Orden de Impresión

De acuerdo a la aprobación de la Evaluación del Trabajo de Graduación en la variante Sistematización de Práctica Profesional de la estudiante LISBETH ALBA RUTH RIVAS MERLOS, Carnet 23635-11 en la carrera LICENCIATURA EN EDUCACIÓN INICIAL Y PREPRIMARIA, del Campus de Quetzaltenango, que consta en el Acta No. 05757-2016 de fecha 26 de febrero de 2016, se autoriza la impresión digital del trabajo titulado:

**"METODOLOGÍA LÚDICA PARA LA MOTIVACIÓN DEL APRENDIZAJE
(Estudio dirigido a docentes del Colegio Privado Mixto Americano, San Antonio
Suchitepéquez)"**

Previo a conferírsele el título y grado académico de LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL Y PREPRIMARIA.

Dado en la ciudad de Guatemala de la Asunción, a los 28 días del mes de marzo del año 2016.



Universidad
Rafael Landívar
Tradición Jesuita en Guatemala
Facultad de Humanidades
Secretaría de Facultad

Irene Ruiz Godoy

MGTR. ROMELIA IRENE RUIZ GODÓY, SECRETARIA
HUMANIDADES
Universidad Rafael Landívar

Agradecimiento

A Dios:

Por ser el ser supremo y el pedestal que sostiene mi vida, por la sabiduría, la fuerza y fortaleza que me brindó para completar mis sueños; por ser el pilar principal que me mantuvo de pie en los momentos difíciles y de alegría.

A la Universidad

Rafael Landívar:

Por abrirme sus puertas, permitiendo ser parte de la familia landivariana y sobre todo hacer de mí una profesional de éxito.

Dedicatoria

A mi Madre (Q.P.D.):

Por ser el ángel que me cuida desde el cielo, por ser pilar fundamental en mi vida y en mi formación profesional, por amarme, cuidarme y apoyarme en todo momento.

A mis Padres y Abuelo:

Por su apoyo, su amor, comprensión, enseñanzas, consejos y ser parte elemental en mi vida.

A mi Hermana:

Por sus consejos y apoyarme en los momentos más difíciles y especiales en el transcurso de mi carrera.

A mi Sobrino:

Por ser esa ternura que llena de amor y alegría mi vida.

A mi Novio:

Por ser la persona idónea en mi vida, por su amor y apoyo incondicional.

A mi Amiga:

Mónica José González Solares por el apoyo brindado en todo momento siendo parte de esta travesía.

A mis Docentes:

Por el conocimiento impartido en mi formación académica, por su comprensión y tolerancia.

A mi Asesora:

Licda. Yessenia Estrada Figueroa, por sus conocimientos impartidos en la elaboración de esta tesis y por su apoyo incondicional.

Índice

	Pág.
I. INTRODUCCIÓN	1
1.1 Aspectos Generales Sobre la Situación de la Educación Inicial y Preprimaria en Guatemala.....	13
1.2 Descripción de Líneas de Acción de Instituciones y Organizaciones que Trabajan los Programas que Atienden a la Niñez de 0 a 6 años	15
1.2.1 Secretaria de Obras Sociales de la Esposa del Presidente SOSEP	16
1.2.2 Proyecto de Atención Integral al Niño y a la Niña Menores de Seis Años con Participación de la Comunidad PAIN	17
1.2.3 Centros de Atención Integral CAI	18
1.2.4 Contemos Juntos	19
1.2.5 Leamos Juntos.....	19
1.3 Contexto Dónde se Realizó la Práctica.....	20
II. DIAGNÓSTICO INSTITUCIONAL	22
2.1 Descripción de la Institución.....	22
2.2 Visión.....	22
2.3 Misión	23
2.4 Organigrama de la Institución.....	24
2.5 Programas que Ejecutan.....	25
2.6 Identificación de Necesidades.....	25
III. DESARROLLO DE LA PROPUESTA	27
3.1 Justificación	27
3.2 Metodología Lúdica	28
3.2.1 Definición.....	28
3.2.2 Importancia de la Lúdica.....	29
3.2.3 La Lúdica como Aprendizaje Significativo	30
3.2.4 La Lúdica como Instrumento para la Enseñanza	31
3.2.5 La Lúdica como Herramienta o Juego	32

3.2.6	Jugar y Aprender	33
3.3	Motivación	34
3.3.1	Definición.....	34
3.3.2	Importancia de la Motivación	34
3.3.3	Motivación en el Proceso de Enseñanza	35
3.3.4	Motivar a los Alumnos.....	36
3.3.5	Estrategias Básicas Motivadoras.....	37
3.4	Objetivos	39
3.4.1	Objetivo General	39
3.4.2	Objetivos Específicos.....	39
3.5	Descripción de la Propuesta.....	40
3.5.1	Nombre de la Propuesta	40
3.5.2	En qué Consiste la Propuesta.....	40
3.5.3	Actividades Encaminadas a Lograr la Propuesta.....	40
3.5.4	Perfil de los Participantes.....	42
3.6	Metodología	43
3.6.1	Sujetos	43
3.6.2	Instrumentos.....	43
3.6.3	Procedimientos.....	43
3.7	Evaluación.....	44
3.8	Producto	44
3.9	Presentación de Resultados.....	44
3.10	Conclusiones	48
3.11	Recomendaciones.....	49
IV.	REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	51
V.	ANEXOS.....	54

Resumen

Guatemala es un país multilingüe, multiétnico y multicultural, por ello es necesario que desde los primeros años de vida la educación se convierta en el eje central de la niñez para que se brinde una educación de calidad dentro del proceso de enseñanza aprendizaje, en donde se involucre la metodología lúdica, ya que la lúdica es una actividad espontánea propia del niño y la niña, es la base sobre la que opera el aprendizaje y es una herramienta de comunicación que permite que el niño y la niña se interrelacionen en su ambiente, mediante actividades recreativas, de goce, placer y diversión, que despiertan su interés por el aprendizaje. Por tanto la Universidad Rafael Landívar ha implementado la carrera de Licenciatura en Educación Inicial y Preprimaria y dentro del pensum de la misma se encuentra el curso de práctica profesional, en el cual se requiere realizar la práctica con profesionales de la educación.

Es por ello que con la realización de la práctica se aporta la implementación de un proyecto pedagógico, el cual se llevó a cabo en el municipio de San Antonio, departamento de Suchitepéquez, en el colegio Privado Mixto “Americano”, y se determinó que la necesidad compete al uso de Metodología lúdica para la Motivación del Aprendizaje.

Dentro de este trabajo se presenta el proyecto “Metodología Lúdica para la Motivación del Aprendizaje”, el cual tiene como objetivo general implementar métodos lúdicos que faciliten la motivación del aprendizaje. Directamente se benefició a 15 docentes, indirectamente a 40 señoritas que cursan la carrera de Magisterio Preprimario.

I. INTRODUCCIÓN

La educación es el proceso por medio del cual se facilita el aprendizaje a través de conocimientos, habilidades, destrezas, creencias, valores y hábitos, es parte fundamental del proceso del ser humano y es base para el desarrollo de un país.

Guatemala ha tenido un nivel desfavorable en cuanto a educación se trata, razón por la cual se pretende mejorar el círculo educativo para favorecer el aprendizaje a través del uso de una metodología lúdica que favorezca el proceso de enseñanza aprendizaje, por lo tanto los docentes deben considerar en mejorar día a día su labor pedagógica, dentro de este trabajo docente esta la aplicación de la metodología lúdica como una estrategia para la educación participativa, ya que esta prepara al estudiante para la vida, desarrolla conocimientos, actitudes y destrezas a través de actividades lúdicas, donde el niño y la niña aprenden de forma espontánea, dinámica y divertida, dentro de un marco de socialización, que permita la relación con los demás a través del juego.

El juego es un concepto que representa un excelente medio terapéutico, que debe ser parte del proceso educativo, por lo que permite a los niños manifestar sentimientos acumulados de frustración, agresión, inseguridad, tensión, en lugar de reprimirlos y contribuye así al fortalecimiento de su personalidad, en este sentido, la Universidad Rafael Landívar contribuye a la formación de profesionales en educación inicial y preprimaria, cabe mencionar que dentro de esta carrera se encuentra el curso de práctica profesional, curso que requiere poder elegir un lugar donde realizar la práctica, esta debe ser una práctica con profesionales del nivel inicial o preprimario, la cual consiste en determinar cinco necesidades y luego priorizar una, para que a partir de allí se pueda trabajar una sola propuesta, la cual es autorizada y avalada por el director del establecimiento el Lic. Carlos Augusto Ochoa López y el catedrático del curso Msc. Héctor Eduardo Ixcaquic Chanchavac, propuesta que lleva por nombre “Metodología lúdica para la Motivación del Aprendizaje” dicha propuesta se trabajó con docentes que laboran con señoritas que cursan la carrera de magisterio preprimario.

En el caso del municipio de San Antonio, departamento de Suchitepéquez, se ha podido observar que el claustro de catedráticos que laboran en el Colegio Privado Mixto “Americano”

específicamente con la carrera de Magisterio Preprimaria, no ofrecen a sus estudiantes una metodología lúdica que favorezca la motivación en el aprendizaje, es por ello que se hace necesario trabajar de forma interactiva con los antes mencionados, a través de la implementación de metodología lúdica que contribuya al trabajo docente en el aula.

Con el trabajo implementado, se pretende contribuir al mejoramiento del desarrollo psico-social, la conformación de la personalidad para evidenciar valores que orienten la adquisición de saberes e interactúan con el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento de los educandos y educadores.

El tema se considera de suma importancia ya que es fundamental para el desarrollo armónico humano, no se trata de un ciencia, de una moda ni de algo extraordinario, sino que la lúdica en su calidad de motivación es una actitud, o más bien una predisposición del ser frente a la vida y a la cotidianidad.

Como lo dicen varios autores y lo afirma Baretta (2006), en la revista electrónica *Didáctica lo Lúdico en la Enseñanza-Aprendizaje del Léxico*, menciona que el objetivo de la metodología lúdica es presentar de forma sencilla los contenidos curriculares y abordar así el aprendizaje en un sentido divertido, dinámico y productivo.

Ofrece al docente a su vez una sugerencia de material didáctico para tornar su clase, atractiva, espontánea y placentera para desarrollar el interés de los alumnos. Instruye a través de una amplia gama de juegos que favorecen el sentido educativo y que guían el momento didáctico para saber cuándo, cómo y porque utilizarlos, plantea también objetivos que refuerzan el aprendizaje. De modo que el docente puede incrementar los juegos por medio de su experiencia para atender las características, necesidades de los estudiantes, y en este sentido promover la metodología que a través del juego, pone de manifiesto una de las expresiones más importantes de la infancia y de todo ser humano.

También comenta Payá (2007), en su tesis doctoral titulada, *La Actividad Lúdica en la Historia de la Educación Española Contemporánea*, concluye que la metodología lúdica ha sido

considerada por muchos educadores desde antaño como la metodología más adecuada para los más pequeños de la escuela, e incita a los docentes para que aprovechen este gran recurso educativo, para que puedan aplicarlo con sus alumnos en todos los niveles y en todos los contenidos escolares, para traer consigo cambios importantes de lo que debe ser el proceso educativo, de lo que se debe enseñar en la escuela y romper de esta manera con prácticas memorísticas, enciclopédicas e intelectualistas, para poder instruir con deleite, con una educación activa y participativa en donde los estudiantes dejen de ser objetos de educación y pasen a ser protagonistas de su propio aprendizaje, es decir que gocen del momento educativo.

Así mismo Echeverri y Gómez (2009), en su documento de investigación, lo Lúdico como Componente de lo Pedagógico, la Cultura, el Juego y la Dimensión Humana, manifiestan el uso de la lúdica para todo momento de la vida, pues es parte fundamental del ser humano en su cotidianidad ante la predisposición de la vida, es una forma de estar en ella, en los espacios cotidianos en donde se produce disfrute, goce y armonía acompañado de la diversión que producen las actividades simbólicas e imaginarias como el juego. La lúdica como actividad ligada al juego no es un medio, sino un fin incorporado a lo recreativo para favorecer el desarrollo de la imaginación y la comprensión de sí mismos, para comprender a los demás en toda su dimensión, considera que su concepto no es usar solo el juego como su manifestación única, sino como medio transmisor de conocimientos que faciliten el aprendizaje.

López (2012), en su tesis titulada, Aprendizajes Basados en Metodologías que apoyan la Lúdica y el Juego, concluye que la metodología lúdica es un instrumento educativo que influye positivamente en los alumnos, puesto que a través de esta metodología los alumnos muestran gran interés por el proceso de aprendizaje. Es un tema actual, novedoso y de gran relevancia para la enseñanza como ente promotor del aprendizaje, que a través de formas y actividades, despiertan el interés por aprender e involucrarse en un círculo dinámico, activo y participativo, por lo que el aprendizaje se vuelve un momento de goce, placer y se convierte en parte importante de su aprendizaje, en efecto la lúdica se convierte en una herramienta básica, que permite la adquisición de competencias, como también contribuye al desarrollo físico, mental y emocional, como parte del desarrollo integral.

Ministerio de Educación (2013), a través de distintos programas, específicamente el Programa Nacional de Matemática, Contemos Juntos, brinda espacios a los niños y niñas para que en conjunto con la familia y amigos descubran el gusto por las matemáticas, promueve una metodología activa y participativa, que despierta el interés por aprender, mediante actividades lúdicas como juegos tradicionales y otras actividades fuera del contexto, en donde se proporcionan medios para divertirse y aprender de una forma más fácil, sencilla y práctica en la que rompen esquemas tradicionales y favorecen el desarrollo de destrezas de pensamiento y el logro de los aprendizajes significativos a través de la lúdica. Toma como base el juego como una herramienta educativa, a través de la cual los niños desarrollan la capacidad de creatividad así como también la capacidad de comprender el mundo que les rodea.

En relación a la variable motivación algunos autores escriben lo siguiente:

Skristel (2009), en su investigación La Motivación para Aprender, Factores que Inciden en el Interés del Alumno, hace saber que el docente es quien debe transmitir ese entusiasmo motivacional a sus alumnos a través de un clima afectivo que de seguridad, en el que surjan buenas relaciones entre los miembros así como la relación de maestros y alumnos.

Esto debe influenciar positivamente en el gusto por acudir a clases, por participar y por ser protagonista del proceso educativo, para ello es necesario brindar aprendizajes apegados a la realidad del mundo que le rodea, a través de hechos y experiencias propias. Es preciso no olvidar que se deben reconocer esfuerzos e incitar mejoras, significa entonces que esto va a tener un efecto positivo sobre la motivación de cada uno de los estudiantes. Por consiguiente es necesario que los maestros analicen las pautas específicas de actuación docente.

Núñez (2009), en su informe sobre Congreso Internacional Galego Motivación, Aprendizaje y Rendimiento Académico, establece que para aprender algo nuevo es preciso poseer varias facultades, disponer de capacidades, conocimientos, habilidades y destrezas, tener la disposición, intensión y sobre todo la motivación suficiente para poder lograr y alcanzar las metas propuestas. Esto como parte de la idea que el aprendizaje depende de variables motivacionales que inciden en el proceso de enseñanza y aprendizaje para implicar estrategias en el acto de aprender.

En términos generales se puede afirmar que la motivación es el centro que mueve toda conducta humana, en efecto esto permite provocar ciertos cambios tanto a nivel escolar como en la vida cotidiana.

Mientras que Baracho (2010), en la revista *Litteris – Lingüística*, *La Relación entre Motivación y Aprendizaje*, comenta que el principal objetivo del maestro es que el alumno se encuentre motivado para lograr un satisfactorio aprendizaje, pero para ello también es necesario mencionar que el docente debe ser en primer lugar quien se encuentre estimulado para poder transmitir a sus estudiantes esos mismos estímulos motivacionales que harán que la clase se torne interesada, dinámica y participativa. También es necesario resaltar que el docente debe tener clara la visión que enmarca cada uno de sus alumnos para poder identificar sus dificultades y poder así orientarlo y acompañarlo a través de la utilización de estrategias de enseñanza.

Para Pedrosa (2011), en la revista *Motivación para el Aprendizaje*, resalta que la autoestima está ligada a la motivación y que el componente afectivo de la motivación lo constituyen las emociones que conforman al ser humano para encontrar equilibrio emocional que conduzca a una conducta estable, que despierte la curiosidad ante los aprendizajes de valor significativo, en los que se tenga contacto con el mundo exterior para lograr un mayor valor motivacional, con la capacidad de desarrollar aprendizajes propuestos bajo el sentido de la responsabilidad, para crecer madurativamente de acuerdo a su edad y al momento de su desarrollo, recomienda que se debe procurar no asignar tareas demasiado fáciles que no pongan en trabajo el desarrollo de su creatividad para no perder el interés motivacional que conduce al aburrimiento.

Por otro lado Bonetto y Calderón (2014), en su artículo de Educación, *La Importancia de Atender a la Motivación en el Aula*, *PsicoPediaHoy*, menciona que la motivación en el alumno es algo indiscutible como influencia importante dentro del proceso de aprendizaje y que la falta de la misma dentro de los salones de clase puede ser notable y visible en el momento que los alumnos presentan bajo rendimiento. Esto da como resultado un grave problema dentro del marco de la educación y constituye un gran desafío para los que forman parte del proceso motivacional de los estudiantes, quienes son padres de familia, docentes e investigadores.

En otras palabras es necesario que tanto padres y docentes estimulen tan importante área afectiva y que tornen cada momento único, especial e indiscutible, lo cual favorecerá el proceso de aprendizaje como también su desarrollo integral y emocional.

1.1 Aspectos Generales Sobre la Situación de la Educación Inicial y Preprimaria en Guatemala, Avances y Desafíos

Ministerio de Educación (2008), aborda el tema de educación como uno de los temas estratégicos de mayor importancia para crecer como tal y transformar al mismo. Todos los miembros de un país multicultural, multiétnico y multilingüe, sueñan con un país diferente, donde las personas vivan dignamente, en paz y en armonía, en donde también todos los niños, jóvenes y adultos tengan la oportunidad de recibir una educación para demostrar que son capaces de desarrollar su máximo potencial y se conviertan en ciudadanos proactivos, interesados y comprometidos a contribuir al cambio para convertirla en democrática y productiva.

La complejidad que tiene la educación sobre el desarrollo es determinante para lograr grandes cambios, sin embargo los esfuerzos que se han realizado para lograr una educación de calidad no logran cerrar la brecha que aún hay que superar.

Asturias (2011), establece que en Guatemala la educación preprimaria es la primera institución que fuera del seno familiar atiende a la población infantil, en su proceso de integración social.

A dicha institución se le ha atribuido la enseñanza en los primeros años de educación escolar para sentar las bases futuras mediante el desarrollo integral.

La educación en este nivel se desarrolla en dos modalidades:

- a. Escolarizada, es aquella que se desarrolla dentro de una institución escolar, dirigida por personal especializado en el nivel preprimaria, con horarios específicos y modelos pedagógicos de entrega: gradado, multigrado, itinerante y acelerado,
- b. No escolarizada, se desarrolla con la participación directa, activa y organizada de la familia y de la comunidad.

En cuanto a los avances que la educación ha tenido en los últimos años, el sistema educativo guatemalteco ha realizado varios esfuerzos en la implementación de procesos de reformas que han dado algunos cambios positivos. En relación a la implementación de políticas ha realizado trabajos como la ampliación de cobertura que muestra progresos importantes en primaria no obstante en la educación preprimaria, por su parte no ha tenido mayor importancia ni algún impulso sistemático y se encuentra rezagada, lo mismo pasa con la eficiencia, equidad y calidad.

La educación inicial al igual que la educación preprimaria, son etapas importantes en la vida de todo ser humano, en esta etapa es fundamental el papel que juega la familia en la estimulación de sus diferentes dimensiones de desarrollo, las cuales son afectivas, de lenguaje, emocional y de pensamiento.

Ministerio de Educación (2012), menciona que el nivel preprimario es una etapa crucial que tiene una doble finalidad, la socialización con los miembros de la misma para lograr la incorporación a través de las normas de convivencia social que en este nivel son fundamentales al igual que el tema de los valores, así como también la estimulación de procesos psicológicos que forman el crecimiento y desarrollo de una persona.

Los primeros tres años de vida son los más importantes para lograr un buen desarrollo en las conexiones neuronales de todo niño y niña, durante estos años se sientan también las bases para un desarrollo socioemocional y cognitivo que posibilita un sano y equilibrado desarrollo de la personalidad.

A medida que los gobiernos pasan, prometen a la población en edad escolar brindar una educación de calidad, en la que los sujetos más importantes son los seres más pequeños de las edades de 0 a 6 años. En cuanto a los desafíos que la educación debe lograr se encuentra la implementación de políticas en este nivel, ya que sí se llevan a cabo pero no se cumplen es su totalidad, tal es el caso de la política de cobertura en donde las tasas netas de cobertura de educación preprimaria han mostrado una caída importante entre el 2010 y el 2011, en la actualidad solamente la mitad de los niños asisten a la escuela preprimaria.

Si no se cumple con la cobertura no habrá calidad, en continuidad a esta política se ha determinado que no se cuenta con suficiente material educativo que cumpla con las expectativas de acuerdo al nivel y en algunas escuelas la tecnología aún no llega y se vuelve un problema generalizado. Lograr calidad educativa, es alcanzar que las competencias y los contenidos respondan adecuadamente a lo que el individuo necesita para desarrollarse como persona y poder desempeñarse en todos los ámbitos de la vida.

Ministerio de Educación (2007), Cabe destacar también que dentro del marco de la reforma educativa y del proceso de transformación curricular por primera vez en la educación de Guatemala, el Ministerio de Educación en conjunto con instituciones que atienden a este grupo se interesaron en unir diferentes esfuerzos para la orientación de la práctica pedagógica en cada una de las aulas tanto de inicial como de preprimaria y brindar de esta manera una atención integral y de calidad.

Y es así como en el año 2007 se publica el primer Currículo Nacional Base (CNB) de educación inicial, donde se obtiene un gran avance en materia de educación y mejor atención a la niñez de 0 a 4 años.

Por otra parte corresponde pasar a la educación preprimaria donde son atendidos niños comprendidos entre las edades de 4 a 6 años con 11 meses, esta educación constituye un derecho y un compromiso para la primera infancia.

1.2 Descripción de las Líneas de Acción de Instituciones y Organizaciones que Trabajan los Programas que Atienden a la Niñez de 0 a 6 Años

Debido a las necesidades y realidades educativas que el País atraviesa se inicia con la acción de ofrecer mejor atención a los niveles inicial y preprimaria, por lo que las organizaciones y programas que a continuación se describen son los encargados de velar por que en el país se lleve a cabo la atención de niños y niñas de 0 a 6 años de edad, se brinde educación, estimulación y nutrición que son componentes claves para llevar a cabo un buen proceso de enseñanza aprendizaje.

1.2.1 Secretaría de Obras Sociales de la Esposa del Presidente SOSEP

Secretaría de obras sociales de la esposa del presidente (2015), fue creada con el objetivo de impulsar e incrementar programas de carácter social que beneficien a los niños y a la familia en general.

Su misión es promover y apoyar acciones de salud y desarrollo comunitario que incidan positivamente en los grupos vulnerables del país, para lograr una nueva generación de guatemaltecos sanos, con oportunidades de desarrollo y mejorar la calidad de vida.

La dirección de servicio social fue creada con el objetivo de contribuir y mejorar las condiciones de vida de la población, brindándoles diversos servicios tales como: asistencia en salud, alimentación y educación, específicamente se detalla el Programa Hogares Comunitarios porque es el que resalta la atención a la primera infancia.

a. Programa Hogares Comunitarios:

El Programa Hogares Comunitarios brinda atención a niños de 0 a 6 años, hijos de madres trabajadoras de escasos recursos; y brinda alimentación saludable y servicios de educación inicial y preprimaria.

Hogares Comunitarios es un programa de atención infantil, adscrito a la Secretaría de Obras Sociales de la Esposa del Presidente, inició labores en 1991, en áreas urbano marginales del departamento de Guatemala. En 1996 se logró la atención de los 22 departamentos del país. Fue oficializada su creación por Acuerdo Gubernativo No. 171-95 de fecha 25 de abril de 1995 y reformulado con el Acuerdo No.824 -97 de fecha 28 de noviembre de 1997.

Se tomó en consideración la experiencia de países como Venezuela y Colombia, con el cual se implementó un plan piloto de atención integral a niños y niñas menores de 7 años, hijos e hijas de madres trabajadoras, con un modelo de atención “no institucionalizado” y que permitiera la participación de la comunidad.

1.2.2 Proyecto de Atención Integral al Niño y a la Niña Menores de Seis Años con Participación de la Comunidad PAIN

Ministerio de Educación (2008), establece que este proyecto surge en el mes de julio del año 1,985 según acuerdo ministerial No. 384-85 cuenta con 267 centros distribuidos en los departamentos de todo el país. Es una modalidad para la atención integral al niño y a la niña menor de seis años en comunidades urbano marginales y áreas rurales del país en contexto de pobreza.

Objetivos del programa:

- a. Promover atención del niño y niña menor de seis años en comunidades menos favorecidas: urbano marginales y rurales del país,
- b. Establecer servicios de educación infantil a niños de cero a seis años en áreas específicas para su desarrollo,
- c. Orientar a la población adulta y joven para que pueda ejecutar programas de salud, nutrición y educación inicial, propicia el mejoramiento de vida del niño,
- d. Propiciar la participación organizada de la comunidad en la gestión de servicios de atención integral al niño menor de seis años,
- e. Favorecer la relación del niño con su contexto familiar y socio – cultural,
- f. Fortalecer la educación inicial y preprimaria en las diferentes comunidades lingüísticas del país, atendidos por el PAIN.

PAIN atiende 5 grupos:

- a. El grupo de niños y niñas de 0 a 3 años 11 meses, atendidos en forma personalizada, promueve la estimulación para el desarrollo, con la madre, el hijo o hija y el coordinador docente o voluntario, trabaja las siguientes áreas: destrezas de aprendizaje, comunicación y lenguaje, conocimiento de su mundo, estimulación artística y motricidad,
- b. El grupo de niños y niñas de 4 a 6 años, quienes son atendidos en forma colectiva por un docente coordinador o voluntario, desarrolla actividades educativas para trabajar las áreas específicas para su desarrollo: destrezas de aprendizaje, comunicación y lenguaje, medio social y natural, expresión artística y educación física,

- c. El grupo de madres embarazadas a quienes se les orienta con contenidos del cuidado y desarrollo del niño y la niña, higiene e importancia del cuidado en el embarazo, salud preventiva,
- d. El grupo de madres lactantes atendidas por el coordinador docente o el voluntariado, se les orienta en el proceso de estimulación, cuidado y desarrollo del niño, higiene e importancia de la lactancia materna,
- e. El grupo de padres y madres de familia de los niños que asisten a los Centros PAIN, quienes se involucran en el desarrollo del proceso educativo en forma activa y directa. La atención a los grupos de madres se ejecuta en coordinación con el Ministerio de Salud Pública y con la Comisión Nacional para la Lactancia Materna. El coordinador docente distribuye su jornada de trabajo para atender los cinco grupos de atención.

1.2.3 Centros de Atención Integral CAI

Secretaría de Bienestar Social (2014), es un programa autorizado por el Ministerio de Educación, brinda sus servicios gratuitos a niños y niñas de padres y madres trabajadores, a través del cuidado diario, en educación y alimentación.

Los Centros de Atención Integral desde el año 1998, fueron autorizados por el Ministerio de Educación para realizar labores educativas en el nivel preprimario, en jornada matutina y vespertina.

Este programa brinda una atención integral y presta sus servicios a niños y niñas de escasos recursos, su objetivo es formar y desarrollar habilidades en los niños de 8 meses a 12 años de edad. Las áreas que ofrece son las siguientes: lactantes, maternal I y II pre kínder, kínder y preparatoria.

Los servicios que brinda el programa son:

- a. Alimentación,
- b. Atención del nivel inicial para niños y niñas de 8 meses a 3 años,
- c. Desarrollo del Currículum preprimario,

- d. Programa de reforzamiento escolar y prevención de la callejización (REPREDEC), dirigido a niños y niñas de 7 a 12 años de edad, asistentes del nivel primario en escuelas públicas,
- e. Programa permanente de recreación, en coordinación con el programa niñez del Ministerio de Cultura y Deportes. Escuela para padres, tiene cobertura en 19 departamentos de Guatemala.

1.2.4 Contemos Juntos

El programa contemos juntos se brinda con el fin de proporcionar a los niños y niñas el desarrollo en el área de matemáticas para que estos puedan alcanzar un nivel de abstracción que exterioricen el pensamiento y el seguimiento de procesos ordenados y estructurados ideales para conseguir estrategias en la solución de problemas para la vida en la sociedad. A pesar de la gran utilidad de la matemática en la vida del ser humano, la mayoría de estudiantes encuentran dificultades en su aprendizaje, debido a diferentes motivos entre los cuales están: falta de dominio y conocimiento matemático por parte del docente, ausencia de una metodología adecuada y efectiva para la enseñanza, poca motivación en casa, entre otros. Estas situaciones inciden directamente en los bajos resultados de los estudiantes de todos los niveles en las pruebas nacionales de matemática.

Por tal motivo, el Ministerio de Educación ha realizado diferentes esfuerzos para motivar a los estudiantes para que encuentren gusto en aprender matemática. Entre estos esfuerzos se encuentra la creación del Programa Nacional de Matemática “Me Gusta Matemática” bajo el Acuerdo No. 1402-2010 de fecha 10 de agosto de 2010 cuyos propósitos se enfocan en: mejorar el rendimiento en matemática de los estudiantes, mejorar las prácticas metodológicas de los docentes en el aula y despertar el gusto por aprender y enseñar matemática.

1.2.5 Leamos Juntos

Ministerio de Educación (2008), El Programa Nacional de Lectura Leamos Juntos está dirigido a los y las estudiantes de todos los niveles educativos del país; en el cual se proyectan dos líneas estratégicas: una encaminada a la promoción y sensibilización de la importancia de la lectura y la otra, a brindar lineamientos para la adquisición y desarrollo de la lectura. Además se establecen cuatro acciones clave: formación del recurso humano, disponibilidad de materiales y recursos de

lectura, establecimiento de alianzas y participación comunitaria, acompañamiento, monitoreo y evaluación.

Como parte de la promoción se realizan actividades de animación a la lectura; cuentacuentos, radio cuentos en idiomas nacionales, lectura por líderes, publicaciones en prensa escrita y concursos de lectura y escritura. Se planea implementar líneas de acción en tres fases: la primera durante el 2012 la segunda, durante el 2013 y la tercera durante el 2014 y 2015. El programa es monitoreado y evaluado, con base en los resultados se promueve la mejora.

Este programa a través de la promoción de las distintas actividades permite que los niños puedan desarrollar su imaginación, y crear un mundo de fantasía en donde ellos sean protagonistas de su propio aprendizaje.

1.3 Contexto Dónde se Realizó la Práctica

El proceso de práctica profesional se realizó en el municipio de San Antonio, departamento de Suchitepéquez, en el Colegio Privado Mixto “Americano”, ubicado en el casco urbano, en la cuarta calle prolongación colonia la Blanquita, cuenta con un horario de trabajo de 7:00 horas a 18:00 horas en sus jornadas matutina y vespertina. Su infraestructura es óptima y adecuada para atender al público en general.

Atiende todos los niveles, desde el nivel preprimario hasta el nivel diversificado, en dicha institución laboran un total de 30 docentes quienes brindan sus servicios en las distintas jornadas, matutina y vespertina, todos profesionales de la educación.

El establecimiento se encuentra en adecuadas condiciones en cuanto a su infraestructura, mobiliario y equipo tecnológico para llevar a cabo el proceso de enseñanza aprendizaje, además cuenta con espacios amplios para que todos los estudiantes puedan interactuar y cambiar el contexto del aula.

El proceso de práctica se llevó a cabo en conjunto con los docentes que laboran con las señoritas de magisterio de educación preprimaria, los cuales cuentan con un grado académico a nivel universitario.

Después de llevar a cabo un largo proceso en su primera etapa de observación, se realizó una lista de necesidades en las que se priorizó el tema de Metodología Lúdica a través de la propuesta “Metodología Lúdica para la Motivación del Aprendizaje”.

II. DIAGNÓSTICO INSTITUCIONAL

2.1 Descripción de la Institución

El colegio Privado Mixto Americano fue fundado el 25 de agosto del año 2,006 con Resolución No. 229-2006. Desde su inicio de fundación hasta el momento vigente su Director Técnico Administrativo es el Lic. Carlos Augusto Ochoa López. El objetivo por el cual se funda esta institución educativa es para formar alumnos con carácter crítico, impartiendo una educación para la vida y desenvolverse en el medio familiar, social y laboral del país.

El Colegio Privado Mixto Americano inició sus labores educativas en la Escuela Oficial Urbana para Varanos No. 2 en el municipio de San Antonio, departamento de Suchitepéquez en el año 2,007 al 2,008 en la jornada: vespertina y plan fin de semana con el nivel básico y diversificado. En el año 2,009 se traslada a sus propias instalaciones y surge el nivel primario y las carreras de: Magisterio de educación Preprimaria, Bachillero en Ciencias y Letras con Orientación en Medicina y Bachillerato en Mecánica General.

En el 2,011 se realizó la construcción del segundo nivel del edificio escolar y se abren las carreras de Perito Contador con Orientación en Computación, Secretariado y Oficinista, Bachillerato en Ciencias y Letras con Orientación en Computación. En el año 2,012 se solicitó el permiso para la jornada nocturna en el nivel medio y diversificado con las carreras de Secretariado y Oficinista y Perito Contador, impartiendo en los años 2,013 al 2,014. Al siguiente año 2,015 se cierra la jornada nocturna por falta de alumnos. El edificio del Colegio Privado Mixto Americano tiene 2 niveles, el primer nivel cuenta con 7 aulas impartiendo los niveles de primaria, en la jornada matutina y en el segundo nivel cuenta con 8 aulas impartiendo los niveles de básico y las carreras de: Magisterio Preprimaria y Mecánica General.

2.2 Visión

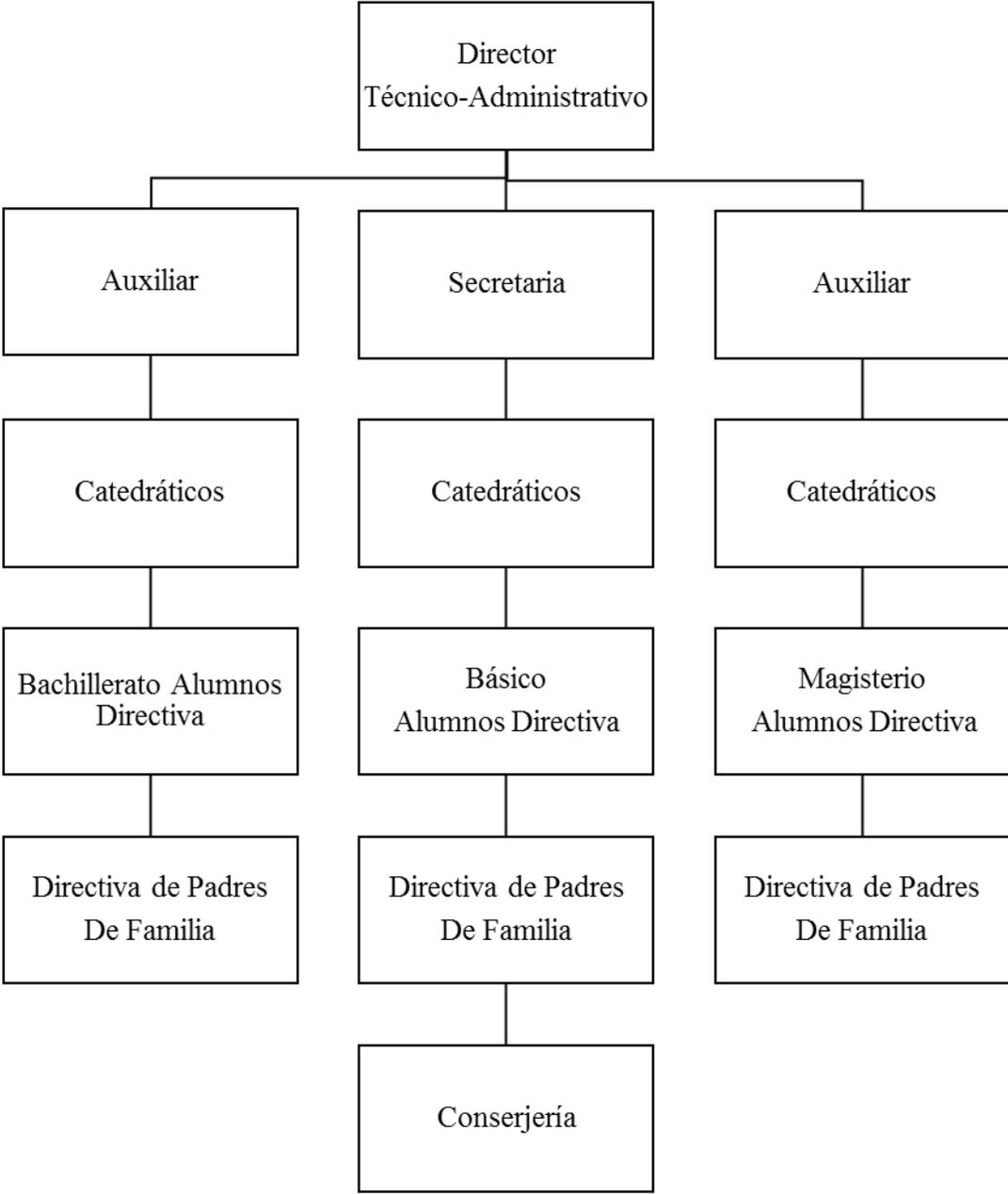
Ser la comunidad educativa por excelencia a nivel municipal y departamental, encaminado al desarrollo educativo y mejorar la calidad de vida a través de la formación integral de nuestros

estudiantes mediante nuestros métodos pedagógicos. Con sólidos valores humanos que les permitirá desempeñarse exitosamente en el mundo laboral y al servicio de la comunidad.

2.3 Misión

Somos un equipo de trabajo con calidad profesional, nuestro objetivo es brindar una educación especializada en formar estudiantes en los diferentes niveles educativos de preprimaria, primaria, nivel medio y diversificado, apegados a principios y valores éticos, culturales, deportivos y religiosos, para responder a las necesidades y exigencias de la comunidad, a través de los conocimientos y habilidades adquiridos en su formación estudiantil que les permitirá progresar en su vida social y laboral.

2.4 Organigrama de la Institución



2.5 Programas que Ejecutan

a. Programa de Lectura:

Ayuda a los estudiantes a enriquecer su vocabulario y recopilar información para aplicarla en su desenvolvimiento social. Donde los docentes participan e interactúan con el alumno desde el nivel de preprimaria a través de cuentos e historias, hasta el nivel de diversificado mediante libros de contenido especializado en las áreas impartidas como revistas, permitiéndoles reforzar las habilidades de escritura, habla y razonamiento con la finalidad de lograr alumnos más activos y erradicar las faltas de ortografía en los estudiantes.

b. Programa de Becas:

El objetivo del programa es apoyar a niños, jóvenes y señoritas de escasos recursos para culminar sus estudios, otorgándoles el 50% de beca, a través del pago de inscripción y colegiatura, con la salvedad que los alumnos tienen que mantener un promedio de 70 puntos en el ciclo estudiantil que cursa y preservar una conducta respetuosa en el establecimiento.

2.6 Identificación de Necesidades

Durante el proceso de práctica profesional se realizó un diagnóstico de necesidades en las etapas de observación y auxiliatura se utilizaron como instrumentos una entrevista al director administrativo y a los docentes que laboran en la carrera de magisterio preprimario. Se observaron las clases en donde trabajan las señoritas de cuarto, quinto y sexto magisterio, se aplicó una lista de cotejo, la cual se utilizó para el diagnóstico de necesidades y con ello poder contribuir con una propuesta pedagógica.

A continuación se presentan las debilidades encontradas:

- a. Poca motivación en el trabajo docente,
- b. Escaso interés por parte del docente en aplicar metodologías que motiven el aprendizaje,
- c. Poco conocimiento en el uso de la metodología lúdica,
- d. No planifica sus clases adecuadamente,
- e. Poca interés por el desarrollo de actividades educativas,

- f. Escasa actualización docente,
- g. Desfavorable interés por capacitarse,
- h. No utilizan material didáctico adecuado en el desarrollo de sus clases,
- i. No aplican actividades lúdicas que armonicen el aprendizaje,
- j. No utilizan recursos tecnológicos,
- k. No incluye en su planificación actividades lúdicas,
- l. La clase se torna demasiado teórica.

Después del diagnóstico de necesidades, se programa una reunión con los docentes y con el director administrativo para plantear las diferentes necesidades y llegar al acuerdo de trabajar la propuesta; Metodología Lúdica para la Motivación del Aprendizaje. Esta se realizó con el objetivo de dar respuesta a las debilidades detectadas dentro de las distintas aulas.

En acuerdo con el director administrativo del plantel educativo, se acordó realizar un taller en donde se dio a conocer el tema priorizado para fortalecer y promover el aprendizaje de una manera clara y sencilla, en la que se disfrutó de actividades lúdicas que motivan el aprendizaje.

III. DESARROLLO DE LA PROPUESTA

3.1 Justificación

Las nuevas corrientes pedagógicas y educativas basadas en el constructivismo apuntan hacia una educación diferente y no tradicional, en efecto que el acto educativo sea de interés y motivación, donde se manifieste un espacio de participación activa para el educando.

En el caso del Colegio Privado Mixto “Americano” del municipio de San Antonio, departamento de Suchitepéquez, donde a través de la observación y visitas a las diferentes aulas, se detectó la necesidad de implementar una adecuada metodología lúdica para la motivación del aprendizaje, a través de la implementación de la propuesta, en la cual los docentes puedan trabajar con metodologías que promuevan la motivación en los estudiantes.

La propuesta pretende mejorar el trabajo en el aula, a través de actualización y acompañamiento a los docentes, para que puedan trabajar dicha metodología la cual contribuye a convertir el aprendizaje en un momento creativo, dinámico y divertido.

La importancia que tiene la propuesta es la implementación de metodologías lúdicas que motiven el aprendizaje a través del momento espontáneo que produce el juego, esta propuesta también facilita el proceso de enseñanza y aprendizaje empleado por los docentes ya que brinda estrategias didácticas que contribuyen al trabajo en el aula, sirve como soportes vehiculares en las intenciones educativas. El proponer una metodología lúdica armoniza el ambiente escolar, a través de estrategias en donde el aprendizaje contribuya al fortalecimiento de la personalidad, y sean los educandos quienes tomen la iniciativa, descubran sus propias capacidades, respeten a los demás y puedan socializar el uno con el otro.

Con la aplicación de la misma se logró que los educandos construyeran un mejor concepto del aprendizaje por medio de experiencias nuevas y de esta manera el proceso se convierta en activo mediante actividades lúdicas. Por lo tanto la propuesta consistió en actualizar a docentes que forman a futuras maestras del nivel preprimario, refiriéndose a cuarto, quinto y sexto magisterio

de tal manera que en los procesos de cátedra se lleven esas herramientas metodológicas y lúdicas para poder motivar el aprendizaje, a través de la propuesta “Metodología Lúdica para la Motivación del Aprendizaje”.

Los docentes actualizados y formados en este proceso, conocieron acerca del tema y realizaron diversas actividades y estrategias que motivan cambios significativos en el aula, también aplicaron metodologías lúdicas en el proceso educativo ya que esta metodología aporta conocimientos de juegos creativos que despiertan la imaginación y la creatividad.

De esta manera se logran cambios en la forma de enseñanza de los docentes por lo que se demostró que el enseñar no sólo se trata de transmitir conocimientos dentro de un espacio de cuatro paredes sino de cambiar el contexto, tener vivencias propias, participar activamente y facilitar la adquisición de conceptos y actitudes a través de actividades lúdicas que produzcan gozo a quienes las practican.

3.2 Metodología Lúdica

3.2.1 Definición

Yturralde (2015), afirma que la metodología lúdica es sumamente amplia, ya que a través de ella los niños aprenden de una manera fácil y divertida, sin necesidad de hacer tedioso el aprendizaje, porque es una metodología que permite expresión, comunicación, interacción, diversión y sentir diversas emociones que conducen al placer a través del entretenimiento, el juego y la diversión en el que se goza en un mundo rodeado de tantas emociones que hacen reír, gritar, correr, saltar, inclusive llorar, considerándolo como una verdadera fuente de emociones que recaen en un aprendizaje significativo de las vivencias propias.

La metodología lúdica no significa solamente jugar por recreación, a través de esta se desarrollan actividades muy importantes y dignas de aprendizaje, esta metodología propicia también el desarrollo de aptitudes, relaciones y el sentido del humor en las personas.

3.2.2 Importancia de la Lúdica

Carrasco (2009), establece que la lúdica es un componente fundamental desde el momento del mismo nacimiento, como fuente inagotable de actividad, expresión y movimiento, en el que manipular, inventar y descubrir son actividades de juego que producen goce, alegría y placer al niño.

A lo largo de la infancia y del primer contacto con la escuela la lúdica se torna como tema principal para el desarrollo de distintas habilidades y destrezas que se desarrollan como parte de un proceso dinámico e interactivo.

La importancia del juego reside en el desarrollo físico, social, cultural y emocional por parte del niño, ya que este sirve como estímulo para el desarrollo del pensamiento y la comunicación.

En la etapa inicial la cual se establece entre los 3 y 6 años de edad, las actividades lúdicas se convierten en la cotidianidad de los estudiantes que disfrutan de las mismas.

Por tal motivo la importancia que tienen las actividades lúdicas dentro de los salones de preescolar han servido como herramienta educativa, que permite estimular de manera determinante el desarrollo del niño o niña.

A través de las actividades lúdicas se desarrollan contenidos, se fortalecen valores, se trabaja la socialización y la integración de grupo, permite escuchar y seguir instrucciones, estimula el desarrollo físico-motor así como la creatividad y la imaginación, brinda también la igualdad de oportunidades para lograr la participación de cada uno de los estudiantes, como parte de su formación y de la adquisición de conocimientos.

La actividad lúdica favorece en la infancia, la autoconfianza, y la formación de la personalidad, convirtiéndose así en una de las actividades recreativas y educativas primordiales, todas las actividades culturales se han desarrollado de forma natural, espontánea y como parte importante del proceso de enseñanza aprendizaje.

Este importante enfoque de la lúdica hace que el docente analice y reflexione sobre su manera de enseñar y crea en el la necesidad de enseñar de manera atractiva, con actividades en la que los estudiantes se sientan con libertad de acción a través del goce que dicha metodología brinda, de este modo permite satisfacer la curiosidad, explorar al y experimentar.

3.2.3 La Lúdica como Aprendizaje Significativo

Palomino y González (2009), consideran el juego un aprendizaje significativo, porque brinda participación, flexibilidad y contextualización donde el niño y la niña tienen directamente sus propias experiencias.

También es considerado un método que trabaja el aprendizaje autónomo basado en la experiencia y en los intereses del individuo.

No hay que olvidar que la escuela tradicional y la rutina diaria dentro del salón de clases oscurecen la imaginación y el goce del conocimiento. Cambiar la rutina del aprendizaje de cuatro paredes, hojas y crayones, por un entorno motivador de placer y autonomía, es importante para que el niño pueda tener sus propias y directas experiencias, en las que toma espacios para su adecuado desarrollo y para sus propias inclinaciones.

El juego como aprendizaje significativo permite que el niño construya su propio aprendizaje, en vez de tornárselo de forma pasiva y memorística.

También desarrollan actitudes positivas que contribuyen a que el aprendizaje sea interesante y divertido, aparte de ser divertido y placentero produce emociones que desarrollan la personalidad, por lo tanto jugar es aprender de forma diferente.

Durante el desarrollo del juego los estudiantes le dan sentido a los objetos, intentan soluciones creativas para los mismos problemas y dan nuevos significados a las cosas.

La lúdica como parte del aprendizaje significativo enriquece la parte pedagógica mediante un espacio dinámico que propicia lo significativo de aquello que se aprende al combinar la participación, la colectividad, la comunicación, el entretenimiento, la creatividad, la competición, el trabajo cooperativo, el análisis, la reflexión, el uso positivo del tiempo y la obtención de resultados en situaciones problemáticas reales, y el resultado es un proceso de enseñanza-aprendizaje efectivo.

3.2.4 La Lúdica como Instrumento para la Enseñanza

Martínez (2008), afirma que el aprendizaje no debe considerarse una actividad tediosa ni aburrida, al contrario es necesario la implementación de estrategias lúdicas que armonicen el proceso, contribuye a desarrollar el máximo potencial de los alumnos, adecúa la pedagogía, para contribuir al mejoramiento del proceso educativo. Desarrolla procesos de aprendizaje, es alterna para implementarla en todos los niveles, es una estrategia de trabajo que centra al alumno como ente promotor del aprendizaje, a través del cual el docente planifica, prepara y organiza las actividades para propiciar espacios estimulantes y positivos de desarrollo.

El reconocimiento de la lúdica como instrumento de enseñanza resalta el valor del aprendizaje para aprender de manera significativa y no tradicional, a través de un ambiente escolar que ofrezca espacios de interés para que cada uno goce del momento educativo y pueda interiorizar y socializar sus experiencias, lo cual ayudará a tener resultados efectivos.

Hoy en día el juego realiza un papel muy importante en la educación, a través del juego el niño controla su propio cuerpo, coordina sus movimientos, organiza sus ideas y explora el mundo que le rodea, convirtiéndolo en un ser social que forma parte dentro de su comunidad.

La actividad mental se encuentra presente en el juego y es por eso que el juego implica imaginación, creación y fantasía, a la vez que el niño juega crea, inventa e incluso busca soluciones a diferentes situaciones que se le plantean por el mismo juego. Por eso se puede decir que favorece también el desarrollo intelectual, empieza a prestar mucha más atención a lo que

hace, razona y memoriza. Su pensamiento se estimula y desarrolla hasta llegar a ser analítico, lógico y abstracto.

3.2.5 La Lúdica como Herramienta o Juego

Gómez (2009), hace mención que el juego es una actividad natural de todo ser humano, es un comportamiento en el que se tiene interacción con distintos objetos, medios y con el propio ser, el uso que se tiene a través de la interacción con los objetos no tiene un objetivo obligatorio, lo que supone un hacer sin obligación de tal forma que esta capacidad de hacer refleja la libertad humana frente al hacer y a la necesidad.

Es un factor de desarrollo que facilita la libertad de elección entre distintas actividades amenas, recreativas y espontáneas lo que proporciona al ser humano la gran dimensión de ser libre, expresivo, activo y seguro. A través del despegar adaptativo que se convierte en un proceso simbólico que facilita la interacción social, logra el autodomínio y la precisión de movimientos que se requiere para lograr sentirse integrado en su medio.

El juego permite al niño poner en acción sus habilidades y destrezas para la maduración de todas las dimensiones de la persona, al jugar el niño despliega una serie de conocimientos valorativos, también ayuda a reelaborar sus experiencias y es un importante factor de dominio y equilibrio de sí mismo. Este se convierte en diversos contextos.

Para ejemplificar esta parte importante de la lúdica, se puede observar que un niño desde su nacimiento, disfruta con el juego, al inicio se expresa con movimientos corporales simples, movimientos que con el paso del tiempo se notan más complejos para luego introducir otros elementos que forman parte de la misma.

Con el tiempo, el juego permite al niño poner en marcha los mecanismos de su imaginación, expresar su manera de ver el mundo que le rodea, desarrollar su creatividad y relacionarse con los demás.

Es así como la lúdica se convierte en herramienta importante, la cual contribuye en gran medida a la maduración psicomotriz, facilita el desarrollo afectivo y es vehículo fundamental para la socialización de los niños. Por eso, el juego se convierte en uno de los medios más poderosos que tienen los niños para aprender nuevas habilidades y conceptos a través de su propia experiencia.

3.2.6 Jugar y Aprender

Varela (2010), establece que jugar y aprender son dos acciones íntimamente relacionadas, de forma que su complementación da lugar a un ambiente favorecido y ameno en el momento del aprendizaje, hace que el alumno se sienta cómodo y abierto al desarrollo de nuevos conocimientos. Con lo que al analizar la importancia de estos dos componentes primordiales se deduce que la motivación es parte de este proceso que conlleva jugar y aprender para desarrollarse en un ambiente más ameno posible, toma en cuenta la importancia del aspecto lúdico en la enseñanza.

El juego es una actividad libre, variable, armónica, y necesaria ya que es indispensable para todo niño, es por consideración la herramienta de su desarrollo físico, motor, afectivo y cognoscitivo, para su desenvolvimiento cultural y social. Es la base de numerosas adquisiciones, es lo más importante del aprendizaje ya que ayuda a darle sentido a la vida. El juego no tiene otro fin que el juego mismo, el juego ocupa un lugar primordial en la vida de cada niño por lo que esta actividad no es negociable sino apreciable porque forma parte del centro de su vida.

El juego es el momento más deseado y privilegiado para los niños, momento en el que se da el encuentro con el mundo, a través de la apreciación del mismo para resistir de manera activa a las más desesperadas situaciones, contribuye a manejar las emociones que bloquean el desarrollo, sin ignorar lo que le rodea, le permite inventar, crear e imaginar de acuerdo a su percepción para sumergirse en su propio mundo, lleno de fantasía, color y diversión en donde el único protagonista de su aprendizaje es él.

El juego es una técnica participativa de la enseñanza encaminada a desarrollar en los estudiantes métodos de dirección y conducta correcta, estimula, así la disciplina con un adecuado nivel de

decisión y autodeterminación, es decir, no sólo propicia la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades, sino que además contribuye al logro de la motivación.

El juego y el aprendizaje constituyen dos fuentes muy importantes en educación, fuentes que orientan y complementan el trabajo docente, el cual debe hacer que la enseñanza sea parte del deleite y disfrute del niño, por medio de un ambiente que brinde armonía y confianza en el que jugar no solamente sea un momento de descanso o de tiempo libre, sino que se convierta en el momento más esperado, en el que cada uno aporte, cuestione, intercambie ideas e incluso motive, para que de esta manera se pueda despertar la curiosidad e imaginación y desplegar así el mejor momento para convertir el proceso de enseñanza en la parte más divertida, interesante e importante del proceso educativo.

3.3 Motivación

3.3.1 Definición

Tapia (2010), menciona que la motivación es una de las principales emociones que el docente debe manejar dentro de su labor, el trabajo dinámico y el clima afectivo en la clase, son los aspectos importantes que se deben tomar en cuenta para llevar a cabo la intervención educativa, para hacer posible un aprendizaje motivacional que permita conseguir nuevas formas de actuación, para despertar la motivación y el interés de los alumnos, para ello es necesario conocer lo que motiva a los alumnos, esto se logra a través de la creatividad que se manifieste en el aula por medio de distintas actividades que den sentido al acto educativo.

La motivación parte de ser un área de suma importancia dentro del proceso educativo, es por ello que dentro del acto educativo hay que abordarla de manera dinámica y divertida, para que los alumnos puedan iniciar una actividad propuesta por el docente con suma importancia e interés.

3.3.2 Importancia de la Motivación

Ibáñez (2012), comenta que la motivación es todo aquello que mueve a la persona, con una finalidad determinada de conseguir una meta. En el alumno la motivación llega a desempeñar un papel fundamental en el desarrollo de la atención y el esfuerzo social.

Además hay que considerar la motivación como una amplia capacidad, que conlleva la enseñanza de valores superiores como la satisfacción por el trabajo bien hecho, la superación personal, la autonomía y la libertad que da el conocimiento, también la motivación es una cuestión de procedimientos que implica un trabajo importante, utilizar autoinstrucciones, relacionar contenidos, trabajar en equipo, entre otros. Garantizar una buena motivación encamina a la satisfacción que conduce a la obtención del éxito, o bien puede conducir lo contrario sino se plantean bien los objetivos de las actividades y caer en el desinterés y el fracaso.

Hay diversos factores que inciden en la importancia de la motivación tales como:

- a. El apoyo de los padres de familia,
- b. Reconocimiento de sus avances y progresos,
- c. Promocionar su autonomía y libertad.

La motivación es una influencia importante en la práctica docente, considera que un alumno motivado es aquel que posee altas posibilidades de lograr un exitoso proceso de aprendizaje. En este proceso es esencial el papel del docente para favorecer un aprendizaje que resulte significativo para el alumno, al mismo tiempo que promueva su propia motivación por enseñar, como la del alumno por aprender.

La motivación es el lazo que une o lleva esa acción de satisfacer la necesidad o convivencia de placer y estimación, esto influye en la forma con que cada alumno y alumna afronta el trabajo escolar.

Sin duda, la motivación es uno de los aspectos esenciales sobre los que recae la atención a la hora de analizar el aprendizaje. Resulta oportuno mencionar que para algunos alumnos la motivación no es más que aprender algo que tiene sentido y llegar a la experimentación, la atención se centra en el dominio de la tarea, en el disfrute que supone su realización y la comprensión que despierta su curiosidad.

3.3.3 Motivación en el Proceso de Enseñanza

Ortega y Fuentes (2001), hace saber que los alumnos son la construcción de aprendizajes que requieren del trabajo activo del docente, ya que son el motor que dan sentido a la enseñanza.

Dentro de este proceso existen alumnos que sólo se sienten motivados en el aprendizaje al obtener recompensas, gestos que van desde el elogio ante el grupo de compañeros hasta la obtención de premios un tanto valiosos.

También existen los alumnos y alumnas que actúan motivados especialmente por la necesidad de lograr la atención y aceptación de quienes forman parte de este proceso (padres, familia, maestros), en efecto es una necesidad básica de sentirse querido y aceptado.

La motivación trata que el sujeto se comporte de una manera determinada en el proceso de la enseñanza, toma en sí mismo el control de su movimiento. A través de la motivación en el sentido educativo el estudiante tendrá interés por su propio aprendizaje.

El interés puede adquirir, mantener o aumentar en función de elementos intrínsecos o extrínsecos. Hay que distinguirlo de lo que tradicionalmente se ha llamado en las aulas motivación, que no es más que lo que el docente hace para que los alumnos se motiven, porque sin motivación no hay aprendizaje.

En el proceso de enseñanza aprendizaje la motivación juega un papel importante en la actuación del individuo, al igual que en todas las esferas de actuación del hombre. La motivación ayuda al logro de los objetivos de dicho proceso. Los alumnos realizan una u otra actividad satisfactoriamente si el nivel de motivación hacia la misma es adecuado.

Si bien se realiza este proceso adecuadamente, el mismo ha de estar matizado por la preparación que el profesor realiza en conseguir estos propósitos. La motivación hacia el estudio es un proceso general por el cual se inicia y se dirige una conducta hacia el logro de una meta, en aras de elevar el aprendizaje en una asignatura, a partir del logro de la motivación hacia el mismo.

3.3.4 Motivar a los Alumnos

Escaño y Gil (2001), presentan el enfoque de la motivación y parten de la importancia y la necesidad de trabajarla a diario en las aulas, para promover aprendizajes significativos que sean

producto de una buena motivación a través de un proceso interactivo, socializador y dinámico en donde los docentes ganen campo de esfuerzo e interés de los alumnos, ya que son factores que influyen en el rendimiento o la ausencia de la misma, es la causa de la desmotivación y la insatisfacción en los profesores y en ellos mismos.

Planificar estrategias con intenciones y fines educativos que conduzcan y consigan que el alumno trabaje, indudablemente se puede lograr a través de la realización de clases atractivas, innovadoras, experimentales que sorprendan y que en forma conjunta docente-alumno puedan gozar de lo que realizan al mismo tiempo que aprenden.

La función motivadora del profesor, desde el punto de vista educativo debe plantear un triple objetivo en su acción motivadora:

- a. Suscitar el interés,
- b. Dirigir y mantener el esfuerzo,
- c. Lograr el objetivo del aprendizaje prefijado.

A través de la función motivadora cada alumno llega a tener interés y motivación diferente, porque esta produce distintas respuestas en los distintos individuos y diversos momentos. Para ello hay que apoyarse en los intereses de los alumnos y conectarlos con los objetivos del aprendizaje o con la misma actividad.

A veces se piensa que lo que motiva a los alumnos no es el aprendizaje, sino lo que se puede conseguir con él, por ello es necesario explicarles que el aprendizaje requiere de esfuerzo y que ese esfuerzo tendrá su recompensa.

3.3.5 Estrategias Básicas Motivadoras

Ramajo (2008), menciona que las condiciones básicas para crear un ambiente motivador requieren del esfuerzo y la vocación que el docente pueda brindar a sus alumnos, a través del interés que el mismo transmita durante el desarrollo de la clase.

Bien es cierto que ofrecer recompensas no es bueno pero que en su debido momento resulta efectivo e incluso facilita que los alumnos lleguen a interesarse por la tarea misma y no por la recompensa.

Para ello es necesario:

- a. Generar la motivación inicial, para dar pauta al interés por aprender,
- b. Brindar un ambiente agradable,
- c. Una atmósfera de cohesión de grupo agradable y adecuado a través de las normas.
- d. Promover actividades motivacionales,
- e. Promover la retroalimentación motivadora,
- f. Apoyar para incrementar la satisfacción propia, por esfuerzos realizados,
- g. Incrementar las expectativas de éxito,
- h. Orientar el camino de los alumnos, para conducirlos al logro de sus objetivos,
- i. Ambientar el salón de clase para despertar la creatividad,
- j. Estimular el aprendizaje.

Un docente que no se involucre dentro de su labor educativa y mucho menos se encuentre motivado, difícilmente motivará al grupo. El alumno debe recibir el entusiasmo con el que su docente enseña, para estar motivado el mismo.

De esta manera el docente percibirá la motivación de sus alumnos, quienes se sentirán aún más motivados al observar que su facilitador se preocupa por su proceso de enseñanza y que con ello logra transmitir grandes expectativas a sus estudiantes para el futuro.

El docente debe procurar tener una buena relación con sus estudiantes y que estos se sientan que están en disponibilidad de resolver toda clase de dudas.

3.3.6 La Motivación y los Procesos Afectivos

González (2008), escribe que dentro de la motivación participan principalmente los procesos afectivos, emociones y sentimientos, así como las tendencias voluntarias e impulsivas y procesos

cognoscitivos como la sensopercepción, pensamiento y memoria. La motivación es un reflejo de la expresión de la personalidad, a través de ella podemos manifestar nuestro estado de ánimo según nuestra motivación.

La afectividad es aquel conjunto de emociones que ocurren en la mente de cada ser humano y se expresa a través del comportamiento emocional. La afectividad involucra a todos aquellos sentimientos inferiores y superiores, negativos y positivos, fugaces y permanentes que sitúan la totalidad de la persona ante el mundo exterior.

Debe mencionarse la interrelación entre los conceptos de personalidad y motivación, puede decirse que la motivación es una parte de la personalidad y de su actividad, su estado actual y también que no coincide con la personalidad, en cuanto esta última actúa dentro de la motivación y contiene dentro de sí el reflejo de su interacción con el mundo actual, pero en otra relación la motivación no concuerda con la personalidad, es distinta de ella, pues no coincide con la esencia dominante y distintiva de la personalidad.

La personalidad, en su componente esencial y distintivo, es lo interno, lo superior, lo relativamente estable y la unidad de lo cognitivo y lo afectivo. La motivación es la unidad de lo interno y lo externo, de lo superior y lo inferior, de lo estable y lo situacional y constituye el componente afectivo.

3.4 Objetivos

3.4.1 Objetivo General

- a. Implementar metodología lúdica para la motivación del aprendizaje con los docentes del Colegio Privado Mixto Americano de San Antonio Suchitepéquez.

3.4.2 Objetivos Específicos

- a. Actualizar a los docentes acerca de la importancia de la lúdica para fomentar una actitud motivacional en el aprendizaje.

- b. Implementar diversas actividades recreativas que favorezcan el momento en el aula,
- c. Involucrar a los docentes en la aplicación basada en metodologías lúdicas para favorecer la participación activa,
- d. Entregar una guía que contenga juegos y actividades que orienten la actividad lúdica, para favorecer el proceso educativo,
- e. Acompañar a los docentes en la aplicación de la metodología lúdica y en el uso adecuado del manual.

3.5 Descripción de la Propuesta

3.5.1 Nombre de la Propuesta

Metodología Lúdica para la Motivación del Aprendizaje.

3.5.2 En qué Consiste la Propuesta

La propuesta consistió en capacitar a docentes del Colegio Privado Mixto “Americano” a través de la implementación de metodologías lúdicas que favorezcan el aprendizaje, ya que son considerados temas relevantes para el desarrollo del ser humano, y que a través de la diversión espontánea del aprendizaje busca poner en movimiento la acción educativa, motivo por el cual es necesario trabajar dichos temas que son parte del que hacer educativo durante un proceso de enseñanza-aprendizaje.

El propósito de esta propuesta permite que los docentes apliquen metodologías lúdicas con las señoritas de la carrera de Magisterio de Educación Preprimaria a través de procesos de formación que permitieron conocer acerca de la metodología lúdica y realizar diversas actividades y estrategias que motivan cambios significativos en el aula. El aplicar metodologías lúdicas en el proceso educativo aporta conocimientos de juegos creativos que despiertan la imaginación y la creatividad.

3.5.3 Actividades Encaminadas a Lograr la Propuesta

- a. Presentación de la propuesta “Metodología Lúdica para la Motivación del Aprendizaje” al director del establecimiento,

- b. Presentación de la propuesta a docentes del Colegio Privado Mixto Americano,
- c. Procesos de actualización sobre la “Metodología Lúdica para la Motivación del Aprendizaje”, en donde se llevó a cabo la realización de diversas actividades que los docentes pudieron poner en práctica dentro de los diferentes salones para lograr un ambiente favorable, armónico y divertido,
- d. Elaboración y estructuración de guía de actividades para el uso de la metodología lúdica que motive el aprendizaje,
- e. Visitas al centro educativo para evaluar la aplicación de la metodología antes mencionada.

Todo lo antes mencionado se realizó de acuerdo al siguiente cronograma el cual asigna hora, fecha, responsable de las actividades y recursos a utilizar.

Cronograma de actividades					
No.	Actividades	Lugar	Responsable	Recursos	Fecha
1	Presentación y aprobación de la propuesta: Metodología lúdica para la motivación del aprendizaje por parte del director administrativo del plantel.	Colegio Privado Mixto “Americano”, San Antonio Suchitepéquez.	Estudiante practicante	Hojas de papel Impresas	11/09/2015
2	Invitaciones para convocar a docentes al taller.	Colegio Privado Mixto “Americano”, San Antonio Suchitepéquez.	Estudiante practicante	Circulares	16/09/2015
3	Elaboración de guía: Metodología lúdica y la motivación.	Colegio Privado Mixto “Americano”, San Antonio Suchitepéquez.	Estudiante practicante	Libros Computadora	16/09/2015

4	Elaboración de material interactivo, juegos, dinámicas y técnicas para el desarrollo de la Metodología Lúdica.	Colegio Privado Mixto “Americano”, San Antonio Suchitepéquez.	Estudiante practicante	Computadora Internet Libros Guías	21/08/2015
5	Capacitación a docentes Tema: Metodología lúdica para la motivación del aprendizaje.	Colegio Privado Mixto “Americano”, San Antonio Suchitepéquez.	Estudiante practicante	Hojas de papel Impresas Cañonera Computadora Recurso humano Material didáctico.	25/09/2015
6	Visita al centro para evaluar la aplicación e implementación de la Metodología Lúdica.	Colegio Privado Mixto “Americano”, San Antonio Suchitepéquez.	Estudiante practicante	Instrumentos de evaluación (Lista de cotejo)	07/10/2015 09/10/2015

3.5.4 Perfil de los Participantes

En la ejecución de la propuesta se incluyeron las siguientes personas:

- a. Docentes del Colegio Privado Mixto Americano, de ambos sexos comprendidos entre las edades de 22 a 40 años de edad, mediadores del proceso de aprendizaje de las señoritas que cursan la carrera de magisterio preprimaria, quienes son los encargados de instruir y formar mediante una educación de calidad que fomente, normas, hábitos y buenos principios,
- b. Estudiantes de cuarto, quinto y sexto de la carrera de magisterio preprimaria, principales promotores del proceso educativo del Colegio Privado Mixto Americano.

3.5 Metodología

3.6.1 Sujetos

Quince docentes entre ellos la máxima autoridad del Colegio privado Mixto Americano del municipio de San Antonio, departamento de Suchitepéquez, todos provenientes de los alrededores del mismo, y profesionales de la educación, quienes con gran entusiasmo participaron en las actividades las cuales enriquecieron su labor docente, para beneficiar a 40 estudiantes de la carrera de magisterio preprimaria de San Antonio Suchitepéquez, por medio de la propuesta “Metodología Lúdica para la Motivación del Aprendizaje”.

3.6.2 Instrumentos

- a. Entrevista: Dirigida al director para poder realizar el diagnóstico de la institución,
- b. Encuesta: Dirigida a los docentes para conocer las necesidades,
- c. Boletas de opinión: Se brindaron al finalizar el taller para conocer las apreciaciones de los docentes.

3.6.3 Procedimientos

Para la elección y selección del tema “Metodología Lúdica para la Motivación del Aprendizaje” se efectuó una reunión con los docentes y el director en las instalaciones del Colegio Privado Mixto Americano.

Reunión que permitió dar a conocer los resultados de las visitas al centro educativo, para lo que se hizo la presentación al director y a coordinación de las fortalezas y debilidades que presentan los docentes en relación a metodología y aplicabilidad.

En cuanto a los resultados se plantearon algunas propuestas, las cuales fueron evaluadas por el director en conjunto con coordinación, para elegir la más adecuada según las debilidades presentadas y con ello establecer la elección de la propuesta desarrollada.

3.7 Evaluación

Para la evaluación de la propuesta “Metodología Lúdica para la Motivación del Aprendizaje” se efectuaron tres momentos.

- a. Evaluación diagnóstica: se aplicó una entrevista analítica para evaluar la metodología y aplicabilidad de la metodología lúdica,
- b. Evaluación intermedia: se utilizó como herramienta una lista de cotejo para calificar aspectos importantes y a su vez verificar si el contenido fue comprendido y aplicado,
- c. Evaluación final: Se aplicó una boleta de opinión al finalizar el taller, con el objetivo de conocer los resultados y aportes de la implementación de la propuesta.

3.8 Producto

Un total de quince docentes actualizados a través del taller en el que se implementó la “Metodología Lúdica para la Motivación del Aprendizaje”.

- a. Actualización de la metodología antes mencionada,
- b. Selección de material y distintas actividades que se pueden realizar dentro del trabajo docente para llegar a la motivación del aprendizaje,
- c. Organización del taller, en donde se dio a conocer la aplicabilidad del tema,
- d. Utilización de la metodología lúdica para estimular la motivación en el aprendizaje,
- e. Uso del juego como estrategia didáctica para el desarrollo de la motivación,
- f. Además se dejó una guía que lleva por nombre “Metodología Lúdica para la Motivación del Aprendizaje”, que promueve el desarrollo integral a través del juego y de su propia expresión, con la cual se logra estimular la comunicación para facilitar la socialización. Con lo que se asegura que los mismos utilizaron una metodología que forma parte de estrategias educativas que benefician el aprendizaje.

3.9 Presentación de Resultados

El objetivo general de la propuesta realizada en el Colegio Privado Mixto Americano, implementar metodología lúdica para la motivación del aprendizaje con los docentes del Colegio

Privado Mixto Americano de San Antonio Suchitepéquez, permitió conocer la metodología antes mencionada, y se brindó herramientas necesarias que facilitan el proceso de enseñanza aprendizaje, el cual se efectuó de manera satisfactoria con el 100% de la participación de los docentes, en relación a este tema González (2008), menciona que la implementación de estrategias lúdicas son necesarias para que el aprendizaje no sea considerado tedioso y aburrido, y que de esta manera el aprendizaje se torne armónico y divertido.



Fuente: Docentes del Colegio privado Mixto Americano, San Antonio, Suchitepéquez.

El primer objetivo específico consistió en actualizar los docentes acerca de la importancia de la lúdica para fomentar una actitud motivacional en el aprendizaje, la actualización fue todo un éxito, y se alcanzó el 100% de participación y aceptación por parte de los docentes, quienes interactuaron y disfrutaron de las diferentes actividades que brinda la lúdica y como lo resalta Carrasco (2009), la Metodología Lúdica es un componente fundamental, que favorece la participación por lo que es una fuente inagotable de actividad, expresión y movimiento.



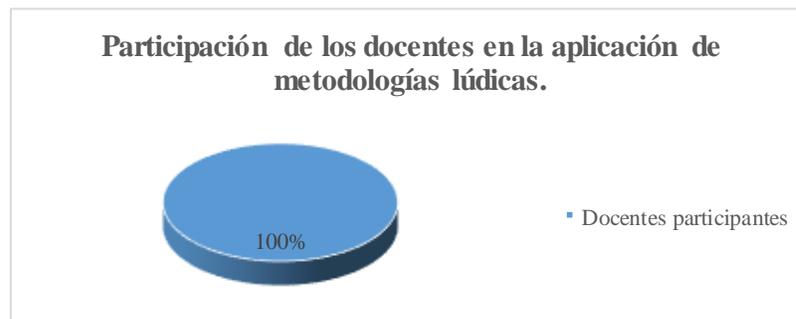
Fuente: Docentes del Colegio privado Mixto Americano, San Antonio, Suchitepéquez.

El segundo objetivo específico menciona la implementación de diversas metodologías y actividades recreativas que favorezcan el momento en el aula, en cuanto a este objetivo los docentes se interesaron un 93% ya que se verificó que la metodología lúdica brinda actividades fuera de lo tradicional y que es una metodología que rompe la monotonía de una clase aburrida y tediosa, contrario a este porcentaje el 7% de los docentes no aplican a cabalidad las metodologías lúdicas para beneficio de la calidad educativa, como lo afirman Palomino y González (2009), la metodología lúdica brinda participación y flexibilidad para trabajar fuera del contexto del aula y dejar de esta manera la rutina del aprendizaje, para no oscurecer la imaginación y el goce del conocimiento.



Fuente: Docentes del Colegio privado Mixto Americano, San Antonio, Suchitepéquez.

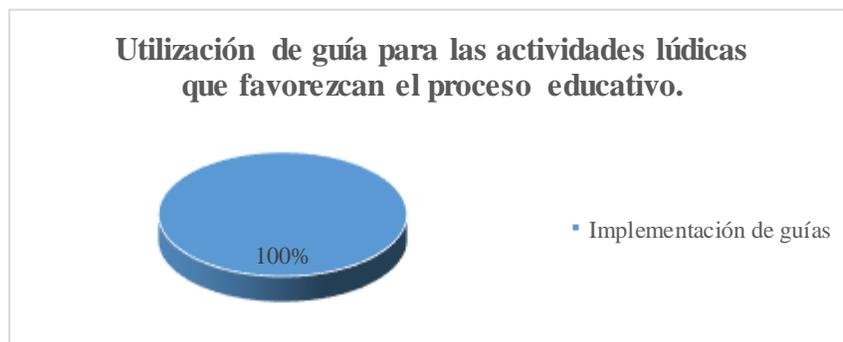
De igual manera el tercer objetivo específico consistió en involucrar a los docentes en la aplicación basada en metodologías lúdicas para favorecer la participación activa, cabe mencionar que el 100% de los docentes se involucraron en las distintas actividades y juegos que forman parte de la metodología lúdica, como lo establece el MINEDUC (2013), una metodología activa y participativa, despierta el interés por aprender mediante actividades lúdicas, donde puedan divertirse y aprender de una forma fácil.



Fuente: Docentes del Colegio privado Mixto Americano, San Antonio, Suchitepéquez.

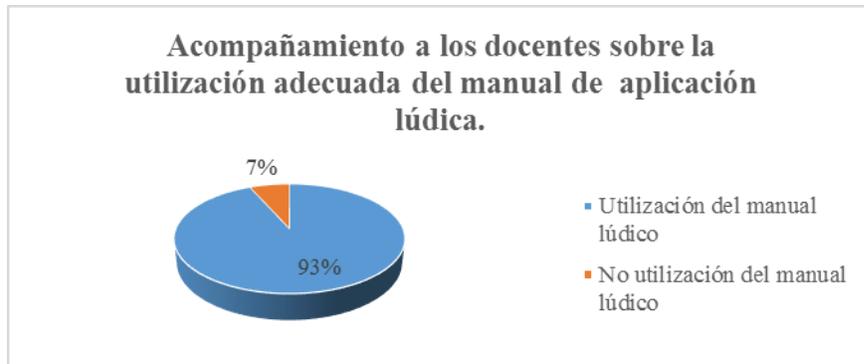
El cuarto objetivo específico responde a la entrega de una guía que contiene juegos y actividades que orientan la actividad lúdica, para favorecer el proceso educativo, la cual sirvió a los docentes para introducir las distintas actividades dentro de su planificación curricular.

Este objetivo se alcanzó en un 100%, ya que la guía fue entregada a los docentes, quienes se muestran satisfechos y están comprometidos a adecuar continuamente sus clases con el uso de la metodología lúdica y de las distintas actividades que presenta la guía, para lo cual la coordinación supervisará la aplicabilidad de las distintas herramientas brindadas, para darle espacio a la metodología lúdica la cual motiva el aprendizaje, como lo menciona Escaño y Gil (2001), quien parte de la importancia y la necesidad de trabajar la motivación a diario en las aulas para promover aprendizajes significativos que sean producto de una buena motivación.



Fuente: Docentes del Colegio privado Mixto Americano, San Antonio, Suchitepéquez.

El quinto objetivo específico recalca el acompañamiento a los docentes en la aplicación de metodología lúdica y el uso adecuado de la guía, dicho objetivo se logró en un 90 %, ya que durante las visitas de acompañamiento se observó el uso adecuado del mismo y la implementación de las distintas actividades que contiene, para darle continuidad al proceso de implementación la coordinación realizara las visitas correspondientes para observar si se continua con la aplicación de la metodología lúdica la cual motiva el aprendizaje, Tapia (2010), menciona que las pautas de acción docente, el trabajo dinámico y el clima afectivo en la clase son los aspectos importantes que se deben tomar en cuenta para llevar a cabo la intervención educativa, para hacer posible un aprendizaje motivacional que permita conseguir nuevas formas de actuación para despertar la motivación y el interés de los alumnos.



Fuente: Docentes del Colegio privado Mixto Americano, San Antonio, Suchitepéquez.

3.10 Conclusiones

- a. Se implementó la metodología lúdica para la motivación del aprendizaje con los docentes del Colegio Privado Mixto Americano, para que puedan aplicarla dentro de las distintas aulas y mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje.
- b. Se actualizo a los docentes sobre la importancia de la implementación de actividades lúdicas recreativas las cuales sirven a los docentes como herramientas necesarias para conocer y enriquecer su labor dentro de las distintas aulas de magisterio preprimario y favorecer así el proceso educativo.
- c. Se implementaron distintas actividades recreativas basadas en la lúdica como una forma sencilla de enseñanza, la cual favorece en los estudiantes el momento esperado para un mejor aprendizaje que despierta la emoción por el mismo, la animación, la creatividad y la imaginación.
- d. Se involucró a los docentes en la aplicación de metodologías basadas en la lúdica la cual despierta la participación activa, la emoción y el interés por aprender, así como también la animación, la creatividad y la imaginación para favorecer el momento en el aula.

- e. Se entregó una guía de juegos y actividades que orientan la actividad lúdica, la cual sirve al docente como herramienta educativa para fomentar y manejar la metodología lúdica y hacer de esta manera más amena el proceso de aprendizaje.
- f. Se realizaron visitas de acompañamiento a los docentes, en donde se observó la aplicación y el uso adecuado de la Metodología Lúdica con los estudiantes, el cual pretende romper con prácticas tradicionales y centrar el aprendizaje en metodologías que facilitan el aprendizaje.

3.11 Recomendaciones

- a. Que el director administrativo y coordinación estén pendientes en continuar con la implementación de metodologías que favorezcan la lúdica y motiven el aprendizaje para beneficiar el proceso de enseñanza.
- b. Que los docentes sean actualizados constantemente no solo en el tema de la lúdica sino también en temas que favorezcan su trabajo docente.
- c. Que se continúe con la implementación de metodologías que facilitan la enseñanza a través de la utilización de estrategias lúdicas que fortalecen el aprendizaje.
- d. Promover el interés para que los docentes se involucren en la aplicación de la metodología lúdica para mejorar el trabajo dentro de las aulas y puedan indagar acerca de las nuevas tendencias educativas y estar actualizados en la aplicación de las distintas metodologías que promueven una educación activa y divertida.
- e. Promover y motivar a los docentes en el uso de la guía “Metodología Lúdica para la Motivación del Aprendizaje” para promover aprendizajes diferentes, y se interesen en indagar en las nuevas tendencias educativas para estar actualizados en la aplicación de las distintas metodologías que promueven aprendizajes significativos.

- f. Que la coordinación brinde constantemente visitas de acompañamiento para observar si dentro del trabajo docente se lleva a cabo la aplicación de la metodología lúdica para motivar el aprendizaje, la cual brinda espacios lúdicos que hacen del proceso educativo sea un momento divertido e interesante.

IV. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Asturias de Barrios, L. E. (2011). El Estado de Guatemala: Avances y Desafíos en materia educativa. Guatemala.

Baracho, A. S. (2010). La relación entre Motivación y Aprendizaje en el E/LE. *Litteris-Linguística*, 2-7.

Baretta, D. (2006). Lo lúdico en la enseñanza-aprendizaje del léxico. *Didáctica/español lengua extranjera*, 1-3.

Bonetto , V., & Calderón, L. (2014). La Importancia de Atender a la Motivación en el aula. Recuperado el 9 de agosto de 2015, de Psicopediahoy: <http://psicopediahoy.com/importanciadeatender-a-la-motivación-en-el-alula/>

Carrasco, C. Y. (2009). Enfoques Educativos. *Enfoques Educativos*, 67-71.

Echeverri Jaime, & Gómez José. (2009). Lo Lúdico como Componente de lo Pedagógico, la Cultura, el Juego y la Dimensión Humana.

Escaño José, & Gil, M. (2001). Motivar a los alumnos y enseñarles a motivarse. *Aula de Innovación Educativa*.

Gómez García, A. (2009). La Importancia del Juego y Desarrollo en Educación Infantil. *Cuadernos de Educación y Desarrollo*.

González Serra, D. J. (2008). *Psicología de la Motivación*. La Habana: Ciencias Médicas.

Ibáñez. (2012). Importancia de la Motivación. *Revista Electrónica*.

López Fernández, L. (2012). Aprendizaje Basado en Metodologías que apoyan la Lúdica y el Juego.

Martínez González, L. d. (2008). Lúdica como estrategia didáctica. Recuperado el 12 de agosto de 2015, de Escholarum. UAG División de apoyo para el aprendizaje: genesis.uag.mx/escholarum/vol111/ludica.html

Ministerio de Educación. (2007). Currículum Nacional Base. Recuperado el 18 de agosto de 2015, de Mineduc: www.mineduc.gob.gt

Ministerio de Educación. (2008). El abordaje de la Educación Preprimaria, 1era. Edición. Guatemala.

Ministerio de Educación . (2012). Plan de Implementación Estratégica de Educación, 1era. Edición . Guatemala.

Ministerio de Educación. (2008). Programa de Atención Integral . Recuperado el 4 de septiembre de 2015, de Mineduc: www.mineduc.gob.gt/portal.../programas/pain/index.html

Ministerio de Educación. (2008). Programa Nacional de Lectura Leamos Juntos. Recuperado el 4 de septiembre de 2015, de Mineduc: www.mineduc.gob.gt//lemos_juntos/

Ministerio de Educación. (2013). Programa Nacional de Matemáticas Contemos Juntos. Recuperado el 4 de septiembre de 2015, de Mineduc: http://www.mineduc.gob.gt/contemos_juntos/...plan_programa_contemos_juntos.PDF

Núñez, J. C. (2009). Motivación, Aprendizaje y Rendimiento Académico.

Ortega Carrillo, J. A., & Fuentes Esparrell, J. A. (2001). Motivación para la Educación Infantil.

Palomino , A., & González, J. (2009). Evaluación y contraste de los métodos de enseñanza tradicional y lúdico. NSW, 2-6.

Payá Rico, A. (2007). La Actividad lúdica en la Historia de la Educación Española Contemporánea. Servei de Publicacions.

Pedrosa Torres, F. R. (2011). La Motivación y el Aprendizaje. Innovación y Experiencias Educativas, 1-8.

Ramajo, A. (2008). La Importancia de la Motivación en el Proceso de Adquisición de una Lengua Extranjera.

Secretaría de Bienestar . (2014). Recuperado el 18 de septiembre de 2015, de Centro de Atención Integral CAI: <http://sbs.gob.gt/cai.html>

Secretaría de Obras Sociales de la Esposa del Presidente Programa Hogares Comunitarios. (2015). Recuperado el 8 de septiembre de 2015, de SOSEP: <http://www.osep.gob.gt/>

Skristel. (2009). La Motivación para Aprender. Recuperado el 20 de septiembre de 2015, de Factores que inciden el Interés del Alumno: <http://skristel.blogdiario.com/1262052300/factores-que-inciden-el-interes-del-alumno-adulto/>

Tapia, J. A. (2010). Motivar para el Aprendizaje, Teoría y Estrategias. España: EDEBÉ.

Varela González, P. (2010). Aspecto Lúdico en la Enseñanza del ELE. Didáctica Español como lengua extranjera, 1-5.

Yuturralde. (2015). La Lúdica. Revista Electrónica, 4-12.

V. ANEXOS



**Universidad
Rafael Landívar**
Tradición Jesuita en Guatemala

Entrevista

Nombre:	
Profesión:	
Lugar y fecha:	

DATOS DEL DOCENTE:

- a. **Títulos:** _____
- b. **Años de experiencia:** _____
- c. **A laborado en otras instituciones:** _____
- d. **Capacitaciones recibidas en el año en curso:** _____

1. ¿Cómo planifica su trabajo docente?

2. ¿Qué área se le facilita para trabajar?

3. ¿Utiliza alguna metodología para facilitar la enseñanza de sus alumnos? SI NO ¿Cuál?

4. ¿Qué metodología conoce?

5. ¿Ha recibido talleres o formaciones relacionadas al uso de metodologías? SI NO

¿Cuáles?

6. ¿En qué le gustaría que se le actualizara?



Lista de cotejo

Nombre del docente _____

Lugar y fecha _____

Aspectos a evaluar	Necesita Mejorar	Llena las expectativas	Supera las expectativas
Utiliza la motivación dentro de su trabajo docente.			
Utiliza metodologías que garanticen la motivación del aprendizaje.			
Muestra dominio en el conocimiento de la Metodología lúdica.			
Planifica de acuerdo al CNB.			
Realiza actividades lúdicas.			
Esta actualizado en cuanto a las nuevas tendencias educativas.			
Muestra interés por actualizarse.			
Utiliza material adecuado para el desarrollo de sus clases.			
Brinda espacios lúdicos que armonicen el aprendizaje.			

OBSERVACIONES: _____



Agenda

Taller Priorización de Necesidades Colegio Privado Mixto “AMERICANO”

Lugar y fecha: San Antonio Suchitepéquez, miércoles 29 de julio de 2015

Propósitos:

1. Sensibilizar a los participantes sobre la importancia de la identificación oportuna de las debilidades de ciertas áreas educativas, que se pueden presentar en el aula.
2. Conocer los principales indicadores de esas necesidades.
3. Socializar distintas estrategias para mejorar la calidad educativa.

Participantes: Dicho taller está dirigido al personal docente del Colegio Privado Mixto Americano, específicamente a docentes que laboran con la carrera de Magisterio Preprimaria.

Objetivo: Conocer diferentes metodologías que puedan ser aplicadas de manera adecuada.

Hora	Actividad	Recursos	Responsable
4:00 pm 4:10 pm	Registro de asistencia.	Hoja de asistencia.	Estudiante practicante
4:10 pm 4:30 pm	Bienvenida, presentación de la agenda, dinámica de inicio.	Computadora, cañonera, lana para dinámica.	Estudiante practicante
4:30 pm 4:45 pm	Reflexión sobre el maestro.	Computadora y cañonera.	Estudiante practicante
4:45 pm 5:15 pm	Priorización de necesidades.	Computadora y cañonera.	Estudiante practicante
5:15 pm 5:30 pm	Dinámica la pelota preguntona.	Pelota plástica.	Estudiante practicante
5:30 pm 5:45 pm	Dudas, preguntas, comentarios, sugerencias.	Hojas de papel.	Estudiante practicante
5:45 pm 6:00 pm	Refacción.	Platos, vasos, tenedores y servilletas.	Estudiante practicante

(f) _____

Lisbeth Alba Ruth Rivas Merlos
Estudiante Universidad Rafael Landívar

(f) _____

Vo.Bo. Lic. Carlos Augusto Ochoa López
Director Colegio Privado Mixto Americano



Agenda

Taller Metodología Lúdica para la Motivación del Aprendizaje

Colegio Privado Mixto “AMERICANO”

Lugar y fecha: San Antonio Suchitepéquez, viernes 25 de septiembre de 2015

Objetivos:

1. Implementar la Metodología Lúdica para la motivación del aprendizaje con los docentes del Colegio Privado Mixto Americano de San Antonio Suchitepéquez.
2. Implementar diversas metodologías y actividades recreativas que favorezcan el momento en el aula.
3. Involucrar a los docentes en la aplicación basada en metodologías lúdicas para favorecer la participación activa.

Participantes: Dicho taller está dirigido al personal docente del Colegio Privado Mixto Americano específicamente a docentes que laboran con la carrera de Magisterio Preprimaria. Con el objetivo de conocer diferentes metodologías que puedan ser aplicadas de manera adecuada.

Hora	Actividad	Recursos	Responsable
2:00 pm 2:15 pm	Registro de asistencia.	Hoja de asistencia.	Estudiante practicante
2:15 2:45	Bienvenida, presentación de la agenda, dinámica rompe hielo.	Computadora y cañonera.	Estudiante practicante
2:45 3:15	Reflexión la docencia.	Computadora y cañonera.	Estudiante practicante
3:15 4:15	Desarrollo del tema: Metodología Lúdica para la Motivación del Aprendizaje.	Computadora y cañonera.	Estudiante practicante
4:15 4:30	Dinámica las frutas.	Hojas impresas con imágenes de frutas.	Estudiante practicante
4:30 5:30	Realización de actividades lúdicas, recreativas.	Pelotas, conos, grabadora, USB.	Estudiante practicante
5:30 5:50	Refacción.	Platos, vasos, tenedores y servilletas.	Estudiante practicante
5:50 6:00	Boletas de opinión.	Hojas impresas.	Estudiante practicante

(f) _____
Lisbeth Alba Ruth Rivas Merlos
Estudiante Universidad Rafael Landívar

(f) _____
Vo.Bo. Lic. Carlos Augusto Ochoa López
Director Colegio Privado Mixto Americano

Boletas de Opinión

Taller
Metodología Lúdica para la Motivación del Aprendizaje.

Marque con una X el número que represente su opinión.

	1. EVALUE LOS SIGUIENTES ASPECTOS DEL TALLER	POBRE	BUENO	REGULAR	EXCELENTE
	Horario del taller.	1	2	3	4
	Duración del taller.	1	2	3	4
	Información innovadora.	1	2	3	4
	Relevancia de la información de acuerdo a las necesidades dentro del aula.	1	2	3	4
	Interacción con los participantes y facilitador.	1	2	3	4
	Conocimiento del facilitador.	1	2	3	4
	Materiales y Recursos.	1	2	3	4
	Lugar y ambiente del taller.	1	2	3	4
	El taller alcanzo sus expectativas.	1	2	3	4
	Cómo le pareció el taller.	1	2	3	4



1. Cree que la metodología lúdica es importante dentro del proceso de enseñanza aprendizaje. SI NO ¿Por qué?

2. ¿Considera que los materiales utilizados en el taller son importantes para llevar a cabo un buen proceso educativo?

3. ¿Qué opina sobre el taller?
