

**LA LÚDICA COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA EL FORTALECIMIENTO
DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN LOS NIÑOS DEL GRADO PREESCOLAR
DEL CENTRO EDUCATIVO MARANATHA**

ESTHER PERDOMO LÓPEZ

JANETH PIZA PIZA

YAMILE TOCORA GUZMÁN

**Trabajo de grado presentado como requisito para optar al título Licenciado en
Pedagogía Infantil**

Asesora

ELIANA MARCELA PÉREZ CASTILLO

Especialista en Gerencia de Instituciones Educativas

**UNIVERSIDAD DEL TOLIMA
INSTITUTO DE EDUCACION A DISTANCIA – IDEAD
PROGRAMA DE LICENCIATURA EN PEDAGOGIA INFANTIL
IBAGUE – TOLIMA**

2016

Nota de Aceptación

El proyecto de Investigación Formativa Realizado en el Programa de Licenciatura en Pedagogía Infantil de la Universidad del Tolima que lleva como nombre "LA LÚDICA COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA EL FORTALECIMIENTO DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN LOS NIÑOS DEL GRADO PREESCOLAR DEL CENTRO EDUCATIVO MARANATHA", fue aprobado con una calificación de **4.0**; fue presentado y sustentado por las estudiantes Perdomo Lopez Esther (082901562013), Piza Piza Jeanneth Yolanda (082903202012) y Tocora Guzman Yamile (082903452012).



GIMENA ROCÍO RAMÍREZ SUÁREZ
*Directora del Programa Licenciatura en Pedagogía Infantil
FDEAD / Wilmer M.A. - Asistente/*

Ibagué, 27 de Enero de 2017

AGRADECIMIENTOS

A Dios, a nuestras familias,
a los docentes de la Universidad
Y del Centro Educativo Maranatha,
quienes contribuyeron al desarrollo del
Proyecto de Investigación y a nuestro
Crecimiento Personal.

GLOSARIO

APRENDIZAJE: Resultado observado en forma de cambio más o menos permanente del comportamiento de una persona, que se produce como consecuencia de una acción sistemática (por ejemplo de la enseñanza) o simplemente de una práctica realizada por el aprendiz.

APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO: Es aquel que conduce a la creación de estructuras de conocimiento mediante la relación de la nueva información y las ideas del estudiante.

CONOCIMIENTOS PREVIOS: Conjunto de concepciones, representaciones y significados que los alumnos poseen en relación con los distintos contenidos de aprendizaje que se proponen para su asimilación y construcción. Los alumnos se valen de tales conocimientos previos para interpretar la realidad y los nuevos contenidos, por lo que resulta necesario identificarlos (en muchos casos serán parciales, erróneos) y activarlos, para convertirlos en punto de partida de los nuevos aprendizajes.

CREATIVIDAD: es un proceso del cerebro, generalmente mediante un mecanismo de libre asociación de ideas, con influencias externas no necesariamente relacionadas con el trabajo de uno, sino más bien por lo que está viendo, leyendo.

Es un estilo que tiene la mente para procesar la información, que se manifiesta mediante la generación de ideas, objetos y enfoques con cierto grado de originalidad y que pretende impactar o transformar la realidad presente del individuo.

<http://www.psicopedagogia.com/definicion/creatividad>

ENTORNO: "Espacio" que es flexible e interactivo, que permite acceder a materiales de estudios y fuentes de recursos. Permite aprender sin coincidir en el espacio ni en el tiempo y asume las funciones de contexto de aprendizaje que en los sistemas de

formación presencial desarrolla el aula. Combina en un mismo espacio, el material básico de referencia, los espacios de orientación tutorial y los de relación del grupo.

ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS: Aquellas acciones del maestro con un propósito de facilitar la formación y el aprendizaje, utilizando técnicas didácticas los cuales permitan construir conocimiento de una forma creativa y dinámica.

ESTRUCTURA COGNITIVA: Está definida como el conjunto de conceptos e ideas que un individuo posee sobre un determinado campo de conocimientos, así como la forma en la que los tiene organizados.

FORMACIÓN: Es el eje y principio de la pedagogía; se refiere al proceso de humanización que va caracterizando el desarrollo individual aquí y ahora, según las propias posibilidades; la formación es la misión de la educación la enseñanza, posibilitar la realización personal, cualificar lo que cada uno tiene de humano y personal, potenciarse como ser racional, autónomo y solidario.

HABILIDAD: Capacidad relacionada con la posibilidad de realizar una acción o actividad concretas. Supone un saber hacer relacionado con una tarea, una meta o un objetivo.

INFANCIA: La etapa por la cual el ser humano pasa de ser un niño a ser un adulto, en donde este necesita de este periodo de infancia para asimilar y entender las estructuras culturales a las que tendrá que adaptarse en su nuevo mundo.

INVESTIGACIÓN FORMATIVA: Función pedagógica que busca formar en la investigación a través de actividades propias de la investigación, pero que no pretenden lograr resultados científicos sino construcción u organización de conocimiento ya existente.

LÚDICA: se entiende como una dimensión del desarrollo de los individuos, siendo parte constitutiva del ser humano. El concepto de lúdica es tan amplio como complejo, pues

se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, de sentir, expresarse y producir en los seres humanos una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que nos llevan a gozar, reír, gritar e inclusive llorar en una verdadera fuente generadora de emociones. La Lúdica fomenta el desarrollo psico-social, la conformación de la personalidad, evidencia valores, puede orientarse a la adquisición de saberes, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento.

MATERIAL DIDÁCTICO: Es uno de los elementos básicos que forman el proceso de aprendizaje en los sistemas de educación no presencial. Junto con la acción docente configuran el espacio de relación o de mediación en el que el estudiante construye su aprendizaje.

MÉTODO DE ENSEÑANZA: Esquema general de trabajo que da consistencia a los procesos (de información, mediación u orientación), que tienen lugar en diferentes escenarios docentes, proporcionando una justificación razonable para dichos procesos.

METODOLOGÍA: Como conjunto de aspectos operativos del proceso investigativo. La metodología se ocupa del estudio del método, de la descripción, explicación o justificación de los métodos de investigación.

MOTIVACIÓN: Elemento que despierta y sostiene la conducta. Se nutre principalmente por el interés. Es un factor central en la dirección eficiente del aprendizaje.

PRÁCTICA PEDAGÓGICA: Práctica pedagógica es el escenario, donde el maestro dispone de todos aquellos elementos propios de su personalidad académica y personal. Desde la académica lo relacionado con su saber disciplinar y didáctico, como también el pedagógico a la hora de reflexionar de las fortalezas y debilidades de su quehacer en el aula.

PROCESO DE ENSEÑANZA: Conjunto de acciones que, siguiendo determinados principios y métodos, están desarrolladas por un facilitador (docente, otra persona o un

recurso) para conseguir un resultado en un tercero (discente, grupo-clase), explicitado en forma de objetivos o metas de aprendizaje.

CONTENIDO

	Pág.
INTRODUCCIÓN	15
1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	17
1.1 DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA.....	17
1.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.....	19
2. OBJETIVOS	21
2.1 OBJETIVO GENERAL	21
2.2 OBJETIVOS ESPECIFICOS	21
3. JUSTIFICACIÓN	22
4. MARCO REFERENCIAL	24
4.1 MARCO CONTEXTUAL.....	24
4.2 ANTECEDENTES	26
4.2.1 Investigaciones Internacionales	27
4.2.2 Investigaciones Nacionales.....	28
4.2.3 Investigaciones Locales.	29
4.3 MARCO TEÓRICO.....	30
4.3.1 Posición de Ausubel.....	32
4.3.2 Definición y Reseña Historia de la Lúdica.....	33
4.3.3. Valor Pedagógico de la Lúdica.....	34
4.4 MARCO LEGAL	42
4.4.1 Contexto Internacional	42
4.4.2 Contexto Nacional.....	43
4.4.3. Contexto Regional.....	46

	Pág.
4.4.4. Contexto Local.	47
5. METODOLOGIA	49
5.1 ESTRUCTURA METODOLÓGICA.....	49
5.1.1 Descripción Fase 1.....	53
5.1.1.1 Observación.	53
5.1.1.2 La Entrevista Formal.	54
5.1.1.3 La Entrevista Informal	54
5.1.1.4 Los Diarios de Campo.....	55
5.1.2 Descripción Fase Dos.	56
5.2 ANÁLISIS Y RESULTADOS	59
5.2.1 Validez	59
5.2.1.1 Validez Interna.	59
5.2.1.2 Validez Externa.	60
5.2.2 Confiabilidad.....	60
5.3 EVALUACIÓN Y SEGUIMIENTO.....	61
5.3.1 Fase 1.	62
5.3.2 Fase 2.	64
6. EL PROYECTO DE INTERVENCIÓN	67
6.1 ESQUEMA GENERAL	67
6.2. ACTIVIDADES INTEGRADORAS DEL PROYECTO DE INTERVENCION.....	69
6.2.1 Actividades integradoras para Directivos y Docentes.	69
6.2.2 Actividades Integradoras Para Padres de Familia.....	72
6.2.3 Actividades Integradoras Para Niños.	74
6.3 EXPERIENCIA PEDAGÓGICA	85
7. CONCLUSIONES	88

	Pág.
RECOMENDACIONES	89
REFERENCIAS	90
ANEXOS	95

LISTA DE TABLAS

	Pág.
Tabla 1. Instrumentos para recolección de información. Fase 1.....	56
Tabla 2. Instrumentos para recolección de información. Fase 2.....	58
Tabla 3. Matriz para la evaluación y seguimiento del proyecto Fase 1.....	62
Tabla 4. Matriz para la evaluación y seguimiento del proyecto Fase 2.....	64
Tabla 5. Actividad es para Directivos y Docente.....	70
Tabla 6. Actividades para padres de familia.	73
Tabla 7. Actividades integradoras para niños desde el PPA.	75

LISTA DE ANEXOS

	Pág.
Anexo A. Formato de encuesta dirigida a padres de familia	96
Anexo B. Formato de entrevista dirigida a padres de familia	100
Anexo C. Formato de Entrevista Dirigida a Docente del Cem.....	103
Anexo D. Formato de Entrevista Dirigida a Directora del Cem.....	105
Anexo E. Formato de diario de campo.	110
Anexo F. Contexto Centro Educativo Maranatha	112
Anexo G. Talleres con niños.	115
Anexo H. Fotos varias del ppa “juego me divierto y aprendo”	123
Anexo I. Formatos De Actividades Con Niños.....	130
Anexo J. Plegable para padres de familia y directivos el proyecto “juego, me divierto y aprendo”	133
Anexo K. Plegable para padres de familia y directivos sobre lúdica y tips para trabajarla.	134

RESUMEN

El presente documento da cuenta del trabajo de investigación formativa realizado en el Centro Educativo Maranatha de la comuna dos de la ciudad de Ibagué, el cual involucra el estudio cualitativo, de enfoque etnográfico, desarrollado en dos fases: en la primera se realizó un ejercicio de caracterización, donde se reconoce el contexto que rodea a los niños de grado preescolar utilizando diversas técnicas e instrumentos tales como cuestionarios, entrevistas, observación (participante y no participante), indagación documental, diarios de campo, entre otras; evidenciando de esta manera una problemática susceptible de ser intervenida para su mejoramiento. En la segunda fase, se realiza la intervención de la problemática detectada, esta se realiza mediante el Proyecto Pedagógico de Aula “Juego, me divierto y aprendo” el cual involucra a los estudiantes, docentes, directivos y padres de familia del grado preescolar; dicha intervención se realiza mediante actividades integradoras dirigidas a cada uno de los agentes educativos.

El Proyecto Pedagógico de Aula implementado se basa principalmente en el desarrollo de estrategias lúdico-pedagógicas, las cuales crean un ambiente de alegría y disfrute frente al proceso de formación infantil, promoviendo así el fortalecimiento del aprendizaje significativo en los niños, generando la dinamización del trabajo de aula, haciéndolos protagonistas de su formación, buscando el mejoramiento del proceso de enseñanza-aprendizaje sin incurrir en la rutina obligada del modelo tradicional.

Palabras claves: Lúdica, aprendizaje significativo, estrategias pedagógicas, dinamismo.

ABSTRACT

The following document provides a detail report of the formative research held in Maranatha Primary School, located in the second commune of Ibague, which involves a qualitative study with an ethnographic approach, developed in two stages: in the first one there was a characterization where the researchers recognized the context that surrounded the kindergarten students using several techniques and instruments such as questionnaires, interviews, observational study (participant and non-participant), documentary inquiry, field diary, among others; it evidences that there is a problematic eligible for intervention and further improvement. In the second stage, there is an intervention of the problems identified, it is held through the Classroom Pedagogical Project: "I play, have fun and learn" which involves students, teachers, managers and parents in kindergarten; such intervention is carried out by taking into account inclusive activities directed to each educative agent.

The Classroom Pedagogical Project, after been implemented, is mainly based on the development of playful-pedagogical strategies, which create a funny and joyful environment towards the early childhood education process, promoting in this way the consolidation of the meaningful learning in children, this in turn stimulates classwork, making us play the major role in the teaching-learning process without incurring into the traditional model routine.

Keywords: playful, meaningful learning, pedagogical strategies, dynamism.

INTRODUCCIÓN

La educación inicial en Colombia tiene como principio la lúdica como herramienta fundamental en el desarrollo del infante, el cual parte de los intereses y necesidades del menor para la construcción del conocimiento; además reconoce el gozo, el entusiasmo y el placer de crear, recrear y de generar significados, afectos y nuevas formas de convivencia, permitiendo la participación activa del preescolar.

Teniendo en cuenta que en esta etapa el niño es un ser lúdico, deben establecerse prácticas con contenidos elementales donde se logren aprendizajes significativos que contribuyan al mejoramiento de la calidad de vida actual y futura de este. Por lo tanto la labor y la acción del docente son relevantes a la hora de adecuar su quehacer educativo, puesto que de ella depende que el proceso se nutra y se enriquezca por medio de actividades didácticas.

Por consiguiente, el actual proyecto presenta la importancia de la lúdica en los infantes, enfocada en el aprendizaje significativo, el cual se trabajará con los niños del Centro Educativo Maranatha de nivel Preescolar, en el que se busca incentivar el desarrollo de actividades lúdicas que permitirán a los niños el disfrute frente al proceso de enseñanza-aprendizaje, involucrando a toda la comunidad educativa.

Asimismo, frente al proyecto de intervención, se propone mejorar las prácticas pedagógicas realizadas en el aula, puesto que en la primera fase del proyecto titulado “Caracterización de las prácticas y discursos pedagógicos que circulan en la educación de niños y niñas de cero a ocho años, se evidenció una problemática estrechamente relacionada con las prácticas pedagógicas, las cuales son monótonas y tradicionales, lo cual ocasiona en los niños poca motivación, poca interacción entre ellos, debido en gran parte a la poca implementación de actividades lúdicas que permitan a los infantes el gozo y disfrute frente a las actividades escolares. De tal manera, se realizarán actividades lúdicas sencillas, que sirvan de base en el proceso de enseñanza, fortaleciendo

habilidades y destrezas de los estudiantes, en el que se contribuya a la formación de la autonomía y autoestima del infante.

De igual forma, por medio de esta propuesta se promoverá la interacción de los niños con sus pares para que el aprendizaje se convierta en un proceso dinámico y significativo, donde tanto docentes como padres de familia y directivos valoren la utilización de esta estrategia y la implementen con los niños del Centro Educativo.

Cabe destacar que las actividades lúdicas permitirán también el desarrollo del espíritu investigativo de los infantes, enriqueciendo la construcción del conocimiento, potencializando la curiosidad, la creatividad, el pensamiento reflexivo y la resolución de problemas.

Según lo planteado, el presente proyecto contempla dos fases la primera de caracterización y diagnóstico así: En el Capítulo I el planteamiento del problema, así como la formulación del problema base para la intervención; en el capítulo II objetivos generales y específicos; en el capítulo III Justificación de la importancia de la lúdica en el proceso de formación preescolar; en el capítulo IV Marco referencial que incluye los antecedentes, marco contextual, marco teórico y marco legal.

En la segunda fase de intervención que incluyen: en el capítulo V Metodología con la cual se realiza la intervención; en el capítulo VI Actividades Integradoras planteadas para los directivos, maestros, padres y estudiantes del grado preescolar del Centro Educativo Maranatha, basados en el Proyecto Pedagógico de Aula “Juego, me divierto y aprendo” y la experiencia pedagógica alcanzada en el proceso de intervención; en el capítulo VII se realizan conclusiones y recomendaciones y finalmente el capítulo VIII en el cual se anexan las evidencias del trabajo práctico.

1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA

Finalizado el proceso de caracterización en el Centro Educativo Maranatha, se evidenció que en las prácticas pedagógicas, se subvaloran las múltiples ventajas de la lúdica como parte fundamental del proceso de aprendizaje de los estudiantes. Aunque el Centro Educativo contempla la inclusión de actividades lúdico-pedagógicas en el currículo, en el trabajo de aula no se destacan, quizá porque no se tiene en cuenta la experiencia valiosa de estas estrategias para la construcción del conocimiento. Por otro lado, se ha observado que existe poco material didáctico para apoyar las prácticas pedagógicas y falta creatividad e innovación de parte de la maestra en la elaboración de material lúdico en el aula.

Dado el contexto anterior, los niños manifiestan en clase: desmotivación, ansiedad, egoísmo, poca interacción y conflictos entre estudiantes, en la realización de las actividades diarias de la jornada escolar. Por lo tanto, se observa en los niños que no hay gozo, ni placer en su proceso de aprendizaje, ya que las estrategias utilizadas no son atractivas, motivadoras, ni significativas para ellos.

Por otra parte, se ha evidenciado que como consecuencia de la poca utilización de actividades lúdicas como estrategia pedagógica en el aula, a los preescolares se les dificulta la interacción con sus pares, cumplir las reglas y además la jornada académica se torna monótona y poco significativa.

Lo anteriormente mencionado da como resultado el retraimiento del espíritu investigativo en los niños, aprendizaje monótono, por lo que el estudiante no es involucrado, ni construye activamente su aprendizaje en el proceso de formación.

Respecto a la docente de grado preescolar, se ha comprobado mediante indagación documental que es una persona con una formación profesional apropiada y posee

conocimiento de los enfoques y contenidos del nivel educativo incluidos en el plan de estudios, sin embargo se estima que algunos aspectos deben ser mejorados en su metodología, ya que la poca implementación de recursos lúdico-pedagógicos en el proceso de enseñanza impide llenar las expectativas que se plantean en el modelo pedagógico adoptado por la institución, convirtiendo su práctica en tradicionalista.

En el trato con los estudiantes es amable y respetuosa, los niños son muy obedientes a ella pues maneja un lenguaje adecuado, caracterizado por el tono suave de la voz, lo que invita a los niños a mantener la compostura en las actividades diarias. Por consiguiente, los niños por su parte aunque son un poco inquietos, tienen respeto y prestan atención cuando la docente les habla.

El grupo investigador, ha observado que los niños son afectivos, tiernos, respetuosos, inquietos y reflexivos, sin embargo dada la metodología tradicional de la maestra los niños manifiestan en clase: desmotivación, ansiedad, egoísmo, poca interacción y conflictos entre estudiantes; por lo tanto se observa que en los niños no hay gozo, ni placer frente al desarrollo de actividades cognitivas, dado que estas no son atractivas, placenteras, ni motivadoras para ellos.

Dentro de la problemática observada se logró identificar que respecto al trabajo lúdico y acompañamiento en las tareas y actividades escolares, la mayoría de los padres contestó, que no que eso le correspondía a la mamá, ya que ellos son los que trabajan y la madre queda en la casa, otros de ellos declaran no tener paciencia para prestarles la ayuda eficaz y le dejan eso a las mamás, ellos dicen colaborar en hacer la organización de las tareas y actividades escolares, al preguntarle de que manera lo hacen, la respuesta fue vigilando y apoyando que los niños realicen correctamente su actividad, más no haciéndola nosotros, ya que la profesora nos lo ha dejado bien claro que el niño es el que debe hacer las tareas, que nosotros debemos si es necesario aclarar sus dudas y dirigir la realización de estas.

Por consiguiente se plantea la utilización de actividades lúdico-pedagógicas que motiven y dinamicen el desempeño escolar de los niños en edad preescolar, utilizando material sencillo que los niños puedan manipular en su proceso de aprendizaje, involucrando el juego libre, el contacto con la naturaleza y la creación de ambientes educativos propicios para su aprendizaje.

De igual forma, por medio de esta propuesta de intervención se propone paralelamente fortalecer la interacción de los niños con sus pares mediante el juego libre y dirigido para que el aprendizaje se convierta en un proceso dinámico, donde tanto docentes como padres de familia y directivos valoren la utilización de esta estrategia y la implementen con los niños del Centro Educativo. Esto permitirá que pueda desarrollarse el espíritu investigativo de los infantes, enriqueciendo la construcción del aprendizaje, acrecentando así el gusto por aprender saliendo de la monotonía y promoviendo la libre expresión, ya que ni el juego, ni ninguna otra actividad educativa debe ser obligatoria.

Finalmente, mediante esta propuesta lúdica se pretende el mejoramiento del proceso de enseñanza-aprendizaje sin incurrir en la rutina obligada del modelo tradicional, estimulando al niño para que goce y aprenda de forma divertida, siendo participe y autor de su propio conocimiento.

1.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.

- ¿De qué manera las estrategias lúdico-pedagógicas fortalecen el aprendizaje significativo de los niños y niñas del nivel preescolar de Centro Educativo Maranatha de la ciudad de Ibagué?.

Figura 1. Identificación del problema



Fuente: El autor

2. OBJETIVOS

2.1 OBJETIVO GENERAL

- Fortalecer el aprendizaje significativo a través de estrategias lúdico-pedagógicas para dinamizar el proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños y niñas del nivel preescolar de Centro Educativo Maranatha de la ciudad de Ibagué.

2.2 OBJETIVOS ESPECIFICOS

- Enriquecer los saberes pedagógicos de directivos y docentes, a través de talleres, conferencias y folletos respecto a la implementación de estrategias lúdicas para el aprendizaje.
- Orientar a padres de familia acerca de la importancia de la estrategia lúdica en el proceso de aprendizaje significativo de los niños.
- Dinamizar el aprendizaje a través de estrategias lúdico-pedagógicas mediante el Proyecto Pedagógico de Aula, promoviendo espacios agradables y significativos para los niños de nivel preescolar.

3. JUSTIFICACIÓN

En primer lugar es pertinente señalar que la lúdica se entiende como una dimensión del desarrollo de las personas, siendo parte constructiva del ser. El concepto de lúdica es amplio y complejo, pues se refiere a la necesidad de comunicarse, de sentir, expresarse y producir en las personas una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, los cuales llevan al goce, el reír, gritar, por lo tanto es una fuente generadora de emociones. (Echeverry & Gomez, 2009)

En el aspecto pedagógico, la lúdica se constituye como una herramienta que contribuye a la interacción del docente con sus estudiantes, donde el conocimiento se aprecia desde una perspectiva de disfrute de forma tanto individual como colectiva, a través de actividades que enriquecen el crecimiento personal de forma placentera; sin embargo es oportuno aclarar que todo juego es lúdico pero no todo lo lúdico es juego. El juego es una actividad lúdica por excelencia, pero también lo son las manifestaciones de arte, la música, la literatura, el teatro y el humor de los pueblos.

Teniendo en cuenta que en las practicas pedagógicas de los niños del Centro Educativo Maranatha hay poca implementación de estrategias lúdicas, nuestro propósito es el de compartir con la comunidad educativa una metodología adecuada y pertinente teniendo en cuenta las necesidades de los niños, llevando a cabo un proceso acorde que permita la exploración de habilidades y destrezas que en su diario vivir los infantes puedan ir descubriendo.

Como resultado, este proyecto se diseña con el fin de fortalecer la calidad del aprendizaje, mediante experiencias agradables y espontáneas, permitiendo la naturalidad, valorando y respetando la etapa de los niños, pues es en este ciclo cuando los infantes asimilan mejor y más fácilmente los conocimientos.

De igual forma, es indispensable implementar estrategias que den alternativas de mejoramiento a la problemática observada, siendo el juego una herramienta indispensable en el proceso educativo de los niños, las estrategias a desarrollar están basadas en las actividades lúdicas ya que estas benefician a los niños incrementando el interés y la motivación que dan lugar a potencializar en ellos su pensamiento, sus habilidades cognitivas, siendo personas críticas, líderes, creativos, facilitadores de resoluciones e hipótesis, lo que forjará un estudiante y por ende un adulto competente frente a los actuales desafíos.

En consecuencia, dichas actividades lúdico-pedagógicas propician la interacción en el mundo social fortaleciendo los procesos mentales tales como la percepción, la atención, los esquemas lógicos de pensamiento y la memoria de forma activa, motivadora y dinámica, reconociendo que los niños en edad preescolar construyen su conocimiento a partir de objetos concretos y situaciones definidas que dan sentido y valor al nuevo aprendizaje, para luego llegar a esquemas más complejos y abstractos de pensamiento.

Una vez hecha esta precisión, se lleva a valorar las actividades lúdicas como una excelente herramienta por medio de la cual los niños se ven inmersos en situaciones que promueven el espíritu investigativo, donde ellos proponen hipótesis, y en las cuales el “error” se convierte en un instrumento que permite la maduración de esquemas lógicos, combinando materiales, experiencias e ideas presentadas en un contexto pedagógico, planeado y estructurado en el currículo del CEM.

Así pues, el incluir estas herramientas en el aula de clase, cambiará el paradigma de metodología tradicional por un trabajo innovador, el cual favorecerá a los estudiantes al ser partícipes de ellas, transformándolas en un aprendizaje autónomo, y además se tendrá la facultad de formar seres activos y que interactúen en el contexto educativo.

4. MARCO REFERENCIAL

4.1 MARCO CONTEXTUAL

El Centro Educativo Maranatha establecido mediante resolución 71001184 del 5 de febrero de 2015, se encuentra situado en la comuna dos de la ciudad de Ibagué-Tolima, en la carrera 6 n° 9-49 barrio Belén, cerca de la concha acústica Garzón y Collazos y al parque Centenario, es de carácter privado de orientación religiosa, basada en valores cristianos. Apoyados en indagación documental, se ha evidenciado que el barrio Belén está constituido por personas pertenecientes a los estratos 2, 3 y 4.

Originalmente, hace 60 años se denominó Colegio Eugenio Plata donde se ofreció educación primaria. Debido a la necesidad de un espacio más amplio fue trasladado en el año 1992 a la Ciudadela Simón Bolívar primera etapa, manzana 41, cambiando su nombre por Colegio Adventista de Ibagué (CADl), donde actualmente ofrece educación preescolar, básica primaria, bachillerato y técnica en sistemas.

La sede del barrio Belén ubicada en la comuna dos, plantea la idea de iniciar un proyecto nuevo en el año 2009, en el que se inició brindando solo educación preescolar y actualmente ofrece formación preescolar y básica primaria a 77 niños entre los cuatro y los diez años en única jornada y sede propia, de los cuales 16 niños son de grado preescolar. En relación con la tipología familiar, en la información registrada en el observador del alumno se ha comprobado que, predomina la familia nuclear, y el resto pertenecen a la tipología monoparental; con respecto a la edad de los padres la mayoría están en una edad adulta joven, lo cual favorece el acompañamiento escolar en los niños, un buen porcentaje de padres casados aportan confianza, seguridad y fortaleza a los niños, fomentando en ellos, el establecer vínculos afectivos de cariño y amor recíprocos. Respecto al nivel académico de los padres, gran parte de ellos han alcanzado el nivel secundario, y el restante tienen una carrera profesional y técnica; se identificó que, en la gran mayoría de las familias, los padres son trabajadores independientes, y económicamente brindan a la familia un buen nivel de vida.

En cuanto a la infraestructura, está constituida por cuatro plantas, en la que en general los servicios públicos (agua, luz, gas natural, teléfono e internet) son brindados de manera permanente y adecuada; cuenta con patio de descanso y con baños adecuado para niños y adultos. En la primera planta, se encuentra el templo Adventista del Séptimo Día que es utilizado los días lunes para “el oasis”, actividad de carácter espiritual y momento donde se en camina a los niños a un contacto con Dios por medio del canto, la oración y la meditación de la Biblia con enfoque infantil.

En la segunda planta se encuentra la biblioteca la cual está dotada con material de consulta en las diferentes áreas, mobiliario acorde a los niños, seguidamente está la sala de sistemas que cuenta con 16 computadores de mesa, un televisor plasma de 42 pulgadas y DVD (elementos utilizados continuamente), también un recinto denominado “salón blanco” donde se realizan actividades de tipo deportivo (Gimnasia) y cultural, la rectoría y los baños los cuales son adecuados para el uso infantil. Dichos espacios en óptimas condiciones de orden e higiene. En la última planta se encuentra un salón muy amplio donde toman clases los niños de quinto grado y es el lugar donde se realizan actividades culturales como izadas de bandera, escuela de padres y actividades lúdicas.

Ampliando la observación del salón de preescolar se ha identificado que es un lugar amplio, iluminado, decorado acordemente, con muy buena ventilación, cuenta con muebles para almacenar los materiales de uso diario, los cuales son puestos de manera ordenada.

Respecto al nivel académico de las docentes, mediante indagación documental con la secretaria del plantel se ha logrado indagar que 4 de ellas poseen título profesional de licenciatura y 2 se encuentran realizando actualmente los estudios de licenciatura y 1 es normalista superior y se encuentra realizando otra carrera profesional diferente a la docencia.

En los fundamentos pedagógicos, el Centro Educativo ha adoptado el modelo constructivista, el cual afirma que la enseñanza no es una transmisión de conocimiento,

en lugar es la organización de estrategias de apoyo que fomenten la construcción del propio saber, igualmente se enfatiza en la dimensión espiritual de los niños, para que en realidad exista una formación integral, y en la cual los niños aprendan desde pequeños a amar y respetar a Dios y por consiguiente ser útiles a la sociedad.

Lo anteriormente expuesto, apunta a la necesidad de implementar actividades lúdico-pedagógicas que motiven y dinamicen el desempeño, para obtener un aprendizaje significativo de los niños en edad preescolar, utilizando material sencillo que los niños puedan manipular en su proceso de aprendizaje, involucrando el juego libre, el contacto con la naturaleza y la creación de ambientes educativos propicios. Atendiendo a estas consideraciones, se propone mediante el presente proyecto de intervención, fortalecer la interacción de los niños con sus pares mediante el uso de estrategias lúdicas a través del juego libre y dirigido, la literatura, la poesía, el teatro entre otros, para que el aprendizaje se convierta en un proceso activo, donde tanto docentes como padres de familia y directivos estimen la utilización de esta herramienta y la implementen con los niños del centro educativo, esto permitirá que pueda desarrollarse el espíritu investigativo de los infantes, enriqueciendo la construcción del aprendizaje, acrecentando así el gusto por aprender saliendo de la monotonía y promoviendo la libre expresión.

Finalmente, mediante esta propuesta lúdica, se persigue el mejoramiento del proceso de enseñanza-aprendizaje sin incurrir en la rutina obligada del modelo tradicional, estimulando al niño para que goce y aprenda de forma divertida, siendo participe y autor de su propio conocimiento, involucrando a los padres de familia para que ejerzan un acompañamiento en el cual se dé valor a la lúdica como herramienta fundamental en el aprendizaje significativo de los preescolares.

4.2 ANTECEDENTES

Para el presente trabajo de grado se toma como base documental para la construcción de antecedentes las siguientes tesis, trabajos de grados a nivel internacional, nacional y local:

4.2.1 Investigaciones Internacionales. El primer documento que enriqueció el proyecto de investigación fue el trabajo de investigación de las autoras Romero, Ecorihuela y Ramos, (2009) titulado “La actividad lúdica como estrategia pedagógica en educación inicial” (p. 1) de la universidad Pedagógica Experimental Libertador de Venezuela, en el que se valoran los cuatro pilares del aprendizaje infantil (aprender a conocer, aprender a ser, aprender a hacer y a convivir), los cuales permiten al niño tener un aprendizaje significativo, posibilitando el descubrimiento y la interacción. Por otro lado, las investigadoras identifican que “las actividades lúdicas propician un ambiente placentero y constituye un factor para enriquecer el desarrollo de los niños y niñas brindándoles mejores posibilidades de expresión y satisfacción en donde se entrelaza el goce, la actividad creativa y el conocimiento” (p. 6). Las investigadoras concluyen que la actividad lúdica como estrategia pedagógica es fundamental en la educación inicial ya que facilita la expresión, la espontaneidad y la socialización de los infantes.

El segundo aporte al proyecto de grado, se ha obtenido del trabajo fin de maestría titulado “Aprendizaje basado en metodologías que apoyan la lúdica y el juego”, de la universidad de Almería en España en el cual la autora (López Fernández, 2013, p. 1) expresa su preocupación por el poco interés de los estudiantes frente al contenido curricular, debido a las clases magistrales en las que se ven inmersos, reconociendo como estrategia infalible la lúdica, la cual puede solventar el problema de la desmotivación y dejar las mentes de los alumnos relajadas y receptivas para aprender contenidos temáticos (en este caso del área de matemáticas, pero indudablemente aplicado a todos los temas, conceptos y nociones).

En esta investigación la autora promueve una fórmula muy interesante: Juego + Contenidos = Aprendizaje Significativo. Además la autora propone tres etapas en las cuales los docentes pueden implementar estrategias lúdicas que mediante el componente lúdico favorecen el protagonismo de los estudiantes en el proceso de aprendizaje. La primera etapa hace referencia al diseño pedagógico de las actividades lúdicas a implementar, la segunda etapa es de desarrollo de las actividades, dando a

conocer la utilidad de las mismas y la última etapa de evaluación de resultados usando entre otras cosas encuestas de satisfacción a los estudiantes.

4.2.2 Investigaciones Nacionales. Otro proyecto de grado de la universidad Libre de Bogotá, el cual lleva por título: “Potenciar la atención de los niños y niñas del grado kínder del jardín infantil los amigos de Paulita a través de una propuesta lúdico-pedagógica”, (Rodríguez Hormaza, 2010, p. 7) presenta una propuesta lúdico-pedagógica para potenciar la atención de niños y niñas de 3 y 4 años, se tiene en cuenta el aprendizaje significativo como enfoque que supere la enseñanza tradicional, favorece la racionalidad de la práctica educativa, incorporando aportes de diversos campos del saber y además atiende a las perspectivas e intereses de los estudiantes, sus particulares concepciones, los contextos y situaciones específicas que dichas herramientas tienen lugar.

Dicha investigación presenta la propuesta de un modelo pedagógico dirigido a solucionar insuficiencias metodológicas y didácticas en el aula preescolar; propiciando un ambiente estimulante de experiencias significativas y de interacción social a partir de estrategias lúdicas con sentido, aprovechándolo como actividad natural y gratificante que realizan los niños y niñas de los primeros niveles escolares, este proyecto aporta a nuestra investigación sobre las ventajas de la implementación de la lúdica, como elemento indispensable en el proceso de enseñanza aprendizaje; por lo cual la creatividad estaría en las actividades placenteras y de goce dentro del aula y no en la adquisición de las normas regidas de la enseñanza tradicional.

Otro aporte de gran valor lo ha dado el proyecto implementado en la universidad Juan de Castellanos de Tunja (Boyacá- Colombia) en el que a través de la lúdica se propone potenciar el desarrollo de los estudiantes, dentro del proceso docente, reconociendo la lúdica como manifestación humana, la cual es fundamental dentro del proceso de formación y de interacción en diversos contextos. Al respecto Oswaldo Martínez Mendoza, docente del claustro universitario argumenta:

El Sistema Educativo de cualquier país, aunque abierto a las formas y técnicas nuevas de la docencia, está diseñado para lograr la adquisición de conocimientos, hábitos y habilidades, sin contemplar, muchas veces la lúdica o las actividades lúdicas dentro de los principios establecidos. (Martínez Mendoza, 2011, p. 15)

En dicha investigación, se presenta la necesidad de una adecuada interiorización de la importancia de la lúdica y la posibilidad de su desarrollo a través del juego, entre otras actividades dentro del Proceso Docente Educativo, y son estos planteamientos los que le dan validez al verdadero proceso pedagógico que debe llevarse en las instituciones educativas y más aún en el preescolar. Al respecto el docente Martínez Mendoza Menciona que:

todo juego sano enriquece, todo juego o actividad lúdica sana es instructiva, el estudiante mediante la lúdica comienza a pensar y actuar en medio de una situación que varía. El valor para la enseñanza que tiene la lúdica es precisamente el hecho de que se combinan diferentes aspectos óptimos de la organización de la enseñanza: participación, colectividad, entretenimiento, competición y obtención de resultados en situaciones difíciles (Echeverry & Gomez, 2009, p. 3)

4.2.3 Investigaciones Locales. Otra fuente de información ha sido un proyecto de grado que se encuentra en la Universidad del Tolima, titulado “la lúdica como estrategia en el aprendizaje de los niños de preescolar del gimnasio Los arrayanes de la ciudad de Ibagué”, escrito por las estudiantes (Mora & Rodríguez, 2014, p. 1). “Donde el juego y la lúdica inciden en las inteligencias múltiples del educando ayudando a formar niños y niñas creativos donde se emplean herramientas enriquecedoras, motivando al educando a la interacción en el desarrollo del aprendizaje” (p. 27). Desde esta experiencia, sigue siendo de vital importancia la actividad lúdica en el quehacer del docente, siendo potencial creativo que esta de manera natural en cada uno de los niños y se expresa a

través de diferentes medios como la música, teatro, juego, creatividad, danza, lectura, artística y la cultura.

Este proyecto toma como referencia la lúdica como estrategia para que se vivencien en el aula experiencias significativas y no solo un espacio en que se transmite una información, sino que a su vez favorece un desarrollo apropiado en la formación armónica del menor. Las anteriores investigaciones presentan puntos importantes sobre el valor de la lúdica como recurso estratégico frente al proceso de enseñanza-aprendizaje, en el que el desarrollo pedagógico puede ser enriquecido o empobrecido con el uso o la ausencia del componente lúdico en el quehacer formativo de los infantes. Por otro lado presenta la importancia de hacer del estudiante un sujeto activo frente al proceso de educación permitiéndole ser creativo formulando hipótesis y desarrollando por medio de la lúdica la autoconfianza y desarrollo armonioso.

Existen puntos de coherencia entre la importancia de la lúdica y el proceso de aprendizaje, dado que en la medida en que la instrucción sea significativa y recreativa, será más atrayente para los infantes y por lo tanto cumplirá el objetivo y es que el niño aprenda pero de manera significativa, alegre y de acuerdo a las necesidades e intereses de los niños en edad preescolar, favoreciendo de esta forma las didácticas utilizadas por el docente y promoviendo la interacción del infante con sus pares y docente, haciendo del estudiante un sujeto activo, creativo y autónomo en su proceso de formación.

4.3 MARCO TEÓRICO

Las etapas de desarrollo infantil se dan de forma gradual y progresiva, en esta etapa es predominante la influencia de varios factores, entre los que se destacan: la familia, el entorno social y cultural, la alimentación, el tipo y la cantidad de estímulos que el niño recibe, entre otros. Aunque los adultos especialmente los padres de familia, cuidadores y docentes son los directamente responsables de la formación integral del infante, no puede concluirse que sean el motor para que el niño desarrolle sus dimensiones, pues la motivación intrínseca, la relación con sus pares, los medios de comunicación y la etapa

evolutiva tanto física como psicológica juegan un papel determinante en la formación integral del niño.

Dado lo anterior, es importante que frente al proceso de enseñanza-aprendizaje, el niño pueda aprender descubriendo, jugando e interactuando con sus pares, disfrutando su etapa escolar y esto se logra en gran medida por la metodología que utilice el docente, la cual debe promover el aprendizaje significativo del educando.

El aprendizaje significativo, propuesta por Ausubel, (1961) es una teoría psicológica porque se ocupa de los procesos mismos que el individuo pone en juego para aprender. Sin embargo, no trata temas relativos a la psicología misma ni desde un punto de vista general, ni desde la óptica del desarrollo, sino que pone el énfasis en lo que ocurre en el aula cuando los estudiantes aprenden; en la naturaleza de ese aprendizaje; en las condiciones que se requieren para que éste se produzca; en sus resultados y, consecuentemente, en su evaluación (Ausubel, 1976). Es una teoría que aborda los distintos factores, condiciones y elementos que permiten la adquisición, asimilación y retención de nuevos contenidos ofrecidos por la escuela, de tal forma que sean significativos para el estudiante.

La teoría del aprendizaje significativo es constructivista, ya que es el propio individuo el que genera y construye su aprendizaje. En ella Ausubel, (1976) se interesa por conocer y explicar las condiciones y propiedades del aprendizaje, que se pueden relacionar con formas efectivas y eficaces de provocar cambios cognitivos estables, susceptibles de dotar de significado individual y social (Ausubel, 1976). Lo que quiere conseguir es que los aprendizajes que se producen en la escuela sean significativos, Ausubel menciona que una teoría del aprendizaje escolar debe ser realista y científicamente viable y debe ocuparse del carácter complejo y significativo que tiene el aprendizaje verbal y simbólico. Así mismo, debe prestar atención a todos y cada uno de los elementos y factores que le afectan, que pueden ser manipulados para tal fin.

El objeto de la teoría es destacar “los principios que gobiernan la naturaleza y las condiciones del aprendizaje escolar”, lo que requiere procedimientos de investigación que den cuenta de las características y rasgos psicológicos que el estudiante pone en juego cuando aprende. Además requiere que el docente conozca y organice los contenidos a enseñar ya que resulta una variable en el proceso de aprendizaje (Palmero, 2004).

4.3.1 Posición de Ausubel.

El aprendizaje significativo es el proceso según el cual se relaciona un nuevo conocimiento o información con la estructura cognitiva del que aprende de forma no arbitraria y sustantiva o no literal. Esa interacción con la ordenación cognitiva no se produce considerándola como un todo, sino con aspectos relevantes presentes en la misma, que reciben el nombre de subsumidores o ideas de anclaje. (Ausubel, 1976, p. 5)

La presencia de ideas, conceptos o proposiciones inclusivas, claras y disponibles en la mente del aprendiz es lo que dota de significado a ese nuevo contenido en interacción con el mismo. (Moreira, 2000)

es decir, no se trata de una simple unión, sino que en este proceso los nuevos contenidos adquieren significado para el sujeto produciéndose una transformación de las ideas de anclaje de su estructura cognitiva, que resultan así progresivamente más diferenciadas, elaboradas y estables.

Sin embargo, el aprendizaje significativo no hace referencia solo a los procesos sino al producto, pues los nuevos significados son resultado de la nueva información que es organizada a partir de las ideas ancladas, en consecuencia las ideas previas se hacen más potentes y explicativas que servirán de base para futuros aprendizajes.

Dado lo antepuesto, para que se produzca un aprendizaje duradero y significativo, deben cumplirse dos condiciones fundamentales:

- Actitud potencialmente significativa de aprendizaje por parte del aprendiz.
- Presentación de material potencialmente significativo, lo cual requiere que el material sea lógico y tenga una relación con la estructura cognitiva de quien aprende y además permita la interacción coherente y adecuada al sujeto que aprende.

En consecuencia la Teoría del Aprendizaje Significativo tiene importantes consecuencias pedagógicas, ya que pretende la manipulación de la estructura cognitiva, ya sea para conocerla o para introducir en ella elementos que le permitan dotar de significado al contenido que se le presente posteriormente. Por lo tanto requiere plantear propuestas donde se generen estrategias didácticas, que fortalezcan al niño en el desarrollo del carácter y personalidad y que fundamentalmente genere un aprendizaje que sea duradero y relacional.

Por esta razón el docente como orientador y animador, debe conocer las necesidades y problemáticas del educando, ayudando a favorecer los procesos de aprendizaje.

4.3.2 Definición y Reseña Historia de la Lúdica. Según el diccionario etimológico de Chile, el término lúdica se origina etimológicamente del sustantivo latino ludus que significa juego, designa todo lo relativo al juego, entretenimiento, ocio, o actividades placenteras que el hombre disfruta y se libera de tensiones originadas por la cultura (Anders, 2001). Pero la palabra lúdica abarca más que el juego, la lúdica integra diversas actividades que generan goce entre las que se encuentran el teatro, la danza, la música, la pintura entre otros. Los griegos hablaban del “homo ludens” es decir hombre que practica el juego, como algo innato, es decir propio de su esencia, propia no solo de los hombres sino aún incluso de los animales. Por otro lado, los antiguos romanos llamaban a las escuelas de primeras letras “ludus” y el maestro encargado de alfabetizarlos era llamado “magister ludi”, quien les permitía jugar con letras construidas con marfil o madera. Por

lo tanto, aprender jugando no es un método nuevo, pero si muy placentero, que genera motivación y es eficiente en el ámbito educativo.

La lúdica es una dimensión del desarrollo humano que fomenta el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, es decir encierra una gama de actividades donde se cruza el placer, el goce, la actividad creativa y el conocimiento. Según Jiménez (2002):

La lúdica es más bien una condición, una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad. Es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se produce disfrute, goce, acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias con el juego. (p. 32)

Para Motta, (2004) la lúdica es un procedimiento pedagógico en si mismo. La metodología lúdica existe antes de saber que el profesor la va a propiciar. La metodología lúdica genera espacios y tiempos lúdicos, provoca interacciones y situaciones lúdicas.

Para Torres, (2004) lo lúdico no se limita a la edad, tanto en su sentido recreativo como pedagógico. Lo importante es adaptarlo a las necesidades, intereses y propósitos del nivel educativo. En ese sentido el docente de educación inicial debe desarrollar la actividad lúdica como estrategias pedagógicas respondiendo satisfactoriamente a la formación integral del niño y la niña. (Wordpress, 2004)

4.3.3. Valor Pedagógico de la Lúdica. En investigaciones realizadas se ha demostrado que la lúdica es fundamental en el proceso de enseñanza, que permite la participación, la creatividad y el disfrute, pues es este la finalidad de la lúdica en el ser humano. La universidad Juan Castellanos propone “interiorizar la lúdica para potenciar el desarrollo del sujeto dentro del proceso que lleva el docente en su práctica cotidiana. Por otra parte Zúñiga, (s.f.) en su ponencia “la pedagogía lúdica: Una opción para comprender”, (p. 1) centra una marcada diferencia entre la escuela de hoy y la que se debería tener, se

pregunta qué tanto la escuela de hoy refuerza a los niños y niñas de forma integral, se pregunta Zúñiga qué tanto les permitirá alejarse del mundo cuadrulado que les ofrece la sociedad llena de normas que los moldean. Es el entorno lúdico por tanto, la oportunidad de descubrir, de conocer libremente y de manera significativa el mundo que rodea al infante.

La lúdica es entonces fundamental en el proceso de enseñanza, en la que se fomenta la participación, la colectividad, creatividad y otros principios fundamentales en el ser humano.

En estudios realizados por docentes de la universidad Los Libertadores, se reconoce que a través de actividades lúdicas, el estudiante adquiere un carácter específico por las condiciones en que se desarrolla y la actividad docente se apropia mucho mejor. Hasta ahora, generalmente se subvalora la enseñanza a través del juego, se considera una actividad o técnica poco acabada para transmitir conocimientos, pero no sólo es una forma especial de comunicación y enseñanza sino un instrumento de exploración que debe ser cultivado. Entonces, la lúdica debe convertirse en una estrategia significativa por medio de la cual el docente propicie el desarrollo del educando. Es en este punto en el que el docente debe desplegar su imaginación para innovar en la planeación y ejecución de su labor pedagógica.

En este sentido el desarrollo del niño, así como la capacidad intuitiva y cognitiva pueden lograrse por medio de ejercicios que incluyan el juego y las actividades lúdico-creativas que el docente presente a los infantes en el aula de clases involucrando además a las familias en el proceso de formación para que el niño crezca rodeado de diversos estímulos que integren la observación, manipulación y experimentación.

Por otro lado Dinello, (2007) Doctor en Ciencias Psicopedagógicas en Bruselas pero natural de Uruguay hace referencia a la naturaleza lúdica del niño, herramienta a partir de la cual debe facilitarse el aprendizaje. El autor plantea que “el impulso lúdico es un atributo de la naturaleza humana, de forma que cada uno se entusiasma por moverse,

desea desplazarse por curiosidad y experimenta jugando”(p. 5), por lo tanto si como seres humanos se tiene un impulso lúdico a través del cual se aprende mediante la acción, es fundamental que dicho aprendizaje lúdico se dé desde la infancia pues “a los niños les gusta jugar” y se plantea la importancia de juntar dos aspectos juego y aprendizaje; pues “se organiza una apariencia de juego pero se trabaja para ciertos aprendizajes. La intencionalidad está en el aprendizaje-trabajo, el ensayo se apoya en confiar que se aprende jugando”. (p. 9)

Dinello, (2007) además plantea que “la infancia, cuando no es útil para el trabajo productivo entonces dispone de su tiempo de juegos por ello es que “los juegos son asunto de niños”. Es decir que los niños naturalmente juegan, y cuando van a la escuela quieren los docentes realizar un trabajo serio con los niños, y este puede ser hecho aun utilizando metodologías lúdicas para asegurar aprendizajes, siempre y cuando se respete la lúdicidad. Argumenta Dinello, (2007) Se trata de diversas formas de procesos interactivos asociados por la finalidad de específicos aprendizajes que puede haber en cada una. Es por tanto viable que inmersos en los contenidos temáticos, se pueda incluir la lúdica como estrategia para un aprendizaje significativo.

La lúdica, según Dinello, (1997) "es una opción de comprensión que concibe nuevas representaciones que transforman creativamente la percepción fenomenológica de la comunidad, dando así lugar a nuevos procesos de conocimientos, de creaciones y de relaciones emocionales positivas". (p. 15). La lúdica es además una cualidad humana que favorece la creatividad, posibilitando la capacidad de modificar conceptos y nociones; produciendo también emociones positivas y placenteras. Para Johan Huizinga, (s.f.) según cita del Dr. Dinello, (2007) los juegos son formas sociales del impulso lúdico, donde lo lúdico es una ideación que modifica las perspectivas y sobre todo la forma de proyectar las articulaciones de una propuesta pedagógica.

Entonces si el juego es una de las actividades más lúdicas con las que cuenta la humanidad, por que desestima el docente la fiabilidad de la lúdica como instrumento de enseñanza.

Según las pedagogías lúdicas se sabe que el aprendizaje es un proceso de carácter cognitivo, este se lleva a cabo en el cerebro, específicamente en el neocórtex (el cerebro racional consciente). Sin embargo existen circunstancias de índole biológico, neurológico o emocional que son condicionantes durante el proceso de aprendizaje para que se produzca un bloqueo cognitivo en la mente de aquel que pretende aprender bajo determinadas circunstancias estresantes. Por lo tanto al producirse un bloqueo cognitivo el proceso de aprendizaje se encuentra potencialmente disminuido. Cuando una persona se encuentra en un estado de conflicto cognitivo, le resulta sumamente difícil aprender. Esta persona necesariamente requiere de un instrumento que le sirva de apoyo, como punto de referencia para producir nuevas conexiones sinápticas. (Dominguez, Esquivel, 2013)

En atención a lo citado, la plasticidad cerebral está muy ligada al aprendizaje, como lo afirma el doctor Jiménez Vélez, (s.f.)

Al nacer el niño ya se encuentra equipado con cien mil millones de neuronas, las cuales no aumentan en la vida adulta, por el contrario, decrece su número. Sin embargo, en el momento del parto el cerebro del bebé pesa alrededor de 360 gramos, con respecto al del adulto (1400-1500 gramos), el crecimiento del volumen cerebral en las primeras fases infantiles (0-5 años), es consecuencia no del aumento del número de las neuronas, sino del gran incremento de interconexiones entre las dendritas de las neuronas, debido al desarrollo de los axones y de las ramificaciones eferentes y aferentes, y en fin, a todos aquellos procesos que permiten sinapsis (inclusive a la descomunal cifra de diez a la catorce), y procesos de asociaciones neuronales en los cuales cada neurona se puede comunicar con otras diez mil al mismo tiempo, es decir, toca y a su vez, es tocada por otras diez mil, demostrando conexiones que se pueden comparar a nivel cuantitativo con todos los átomos existentes en el universo. (p. 36)

Se logra afirmar entonces, que por millones de contactos neuronales se da un simple pensamiento. He ahí la complejidad humana. Sin duda la capacidad que tiene el cerebro para aumentar el número de sinapsis, es a través de estímulos, sensaciones y emociones. Al igual Jiménez Vélez, (s.f.) sustenta:

El aprendizaje desde estas perspectivas se puede estimular a través de la administración repetitiva de impulsos nerviosos por medio de procesos pedagógicos conductuales como actualmente se hace en la Educación tradicional. También se puede fortalecer de una forma mucho más productiva y asertiva, a través de procesos lúdicos recreativos, donde la lúdica puede tener mucho más eficacia a nivel metodológico que los modelos de instrucción existentes. (p. 40)

De allí que se valore el aprendizaje duradero y significativo para los niños desde estrategias lúdicas y no desde procesos conductuales ofrecidos por la educación tradicional.

De igual manera el profesor Jiménez, (s.f.) afirma:

El aprendizaje desde el punto de vista de las Neurociencias tiene que ver básicamente con el reforzamiento de la sinapsis como la base fundamental de la memoria tanto implícita como explícita. Por el contrario para la Neuropedagogía el aprendizaje tiene que ver más con procesos de comprensión, que de asimilación de información. La comprensión desde esta perspectiva requiere de relacionar o de asociar a nivel mental información significativa y contextualizada. (p. 25)

Se puede sostener entonces que la lúdica en la Educación no debe ser interpretado como una actividad o un medio, como muchos lo consideran, sino que la lúdica hace parte de todas las manifestaciones sociales y culturales del ser humano como su condición básica

de existencia desde la infancia hasta la vejez, debido a que el ser humano es lúdico por naturaleza.

En síntesis, se puede afirmar que el acto del aprendizaje no es como muchos lo creen para cambiar a las personas, sino que este proceso implica comprensión y transformación. En este sentido, es difícil cambiar al ser humano a nivel cultural y neurofisiológico, ya que solo suceden transformaciones sutiles que permiten tener una visión cada vez mejor sobre un determinado contexto. En lo pedagógico, el objeto de estudio de este problema no debe ser la transmisión del conocimiento o la enseñanza, sino la comprensión y de manera muy especial entender al hombre como un sujeto lúdico, biológico, síquico, social y cultural. No obstante, se hace necesario cambiar radicalmente el concepto que se tiene de Educación, muy ligada al de instrucción, e introducirnos más bien al de formación, comprensión o desarrollo humano, donde primero deben primar los sujetos colectivos lúdicos y luego el conocimiento. (Jiménez Velez, s.f., p. 24).

Dentro de este marco la sociedad actual avanza y tanto las instituciones educativas como los docentes deben incluir en el currículo educativo estrategias que permitan al niño el disfrute en el proceso educativo pues en muchas ocasiones los niños dejan de anhelar asistir a la escuela y esto se debe en gran medida a la poca participación que se les permite tener, el hecho de observar, manipular e interactuar, hasta de equivocarse permite que el aprendizaje se convierta en un proceso dinámico en el que el niño se hace protagonista y no mero receptor.

Ahora bien, por medio de las actividades lúdicas se desarrollan las distintas áreas. En la dimensión cognitiva que favorece el aprendizaje, investigaciones sugieren que “el niño mediante la actividad lúdica favorece la instauración de la función simbólica y con ello el surgimiento interno del símbolo” (Bruner, 1984 p. 219), aumentando así la capacidad del pensamiento humano. El juego promueve la adquisición del concepto de la regla lo que tiene que ver con el nacimiento del juicio ético y la autonomía social en el niño, dado que

por medio del juego los niños empiezan a comprender como funcionan las cosas, descubriendo así que existen reglas de causa, de probabilidad y de conducta que deben de acatarse.

En consecuencia, el juego es una actividad imprescindible para el aprendizaje del niño y es necesario para su crecimiento integral, ya que permite las funciones básicas de la maduración psíquica.

La Cognición y la Emoción son procesos mentales superiores, a través de ambos procesos los seres humanos interactúan adecuadamente con el mundo, memorizando, resolviendo problemas, comprendiendo situaciones, comunicando y reflexionando, y estos procesos tienen que ver con la percepción, la atención y la memoria. (p.20)

Que mediante la lúdica pueden desarrollarse de forma acorde y significativa, permitiendo que el niño solucione problemas propios de su entorno y etapa de evolución.

Por otro lado, teniendo en cuenta a Shaw, (s.f.) cuando plantea que los entornos lúdicos potencian el aprendizaje, al considerar que:

Un estudiante aprende el 20% de lo que escucha, el 50% de lo que ve y el 80% de lo que hace. Por tanto, a través de entornos lúdicos con base en la experiencia se potencia el 80% la capacidad de aprendizaje, lo cual llega a ser significativo. (p. 3)

Esto indica que la implementación de actividades lúdicas, en el proceso de enseñanza aprendizaje es sumamente importante en el desarrollo de todas las áreas del ser humano, ya que el niño empieza a comprender su entorno a través de estructuras, mediante una interacción con el ambiente y para desarrollar esta área el niño necesita de experiencias, así podrá desarrollar sus niveles de pensamiento, su capacidad de razonar, poner atención, seguir instrucciones y reaccionar de forma acertada ante diversas situaciones.

Las habilidades cognitivas son entendidas como operaciones y procedimientos que puede usar el estudiante para adquirir, retener y recuperar diferentes tipos de conocimientos y ejecución, suponen del estudiante capacidades de representación (lectura, imágenes, habla, escritura y dibujo), capacidades de selección (atención e intención) y capacidades de autodirección (auto-programación y autocontrol). (Rigney, 1978, p.165)

Todo lo anterior, facilita el acercamiento a la finalidad del Proyecto Pedagógico de Aula Juego, me divierto y aprendo, estrategia en la que se busca que el proceso de desarrollo de la dimensión cognitiva del niño preescolar sea altamente enriquecida por el componente lúdico, pensando en el niño como un ser eminentemente lúdico y que disfruta de actividades como el canto, el juego, las artes, entre otras.

La pedagogía por proyectos es una estrategia que como menciona Jolibert, (1994) permite la formación de personas que apunta a la eficiencia de los aprendizajes y la vivencia de valores a través de un trabajo cooperativo el cual involucra tanto al estudiantes con sus compañeros como al estudiante con el docente. Entonces, los Proyectos Pedagógicos son una excelente herramienta que busca hacer partícipes a las comunidades educativas y especialmente a los estudiantes del proceso de construcción del aprendizaje.

Los aportes teóricos anteriores, apoyan y sustentan el Proyecto Pedagógico de Aula Juego, me divierto y aprendo implementado en el grado preescolar del Centro educativo Maranatha, en el que la principal motivación fue fortalecer los procesos de pensamiento de los niños, mediante actividades que resultaran placenteras para ellos y que a la vez generaran un aprendizaje significativo para los infantes. Además tiene como fin acercar al niño de preescolar a situaciones que le permitan experimentar, jugar, observar, crear hipótesis, de tal forma que construya con la guía docente su aprendizaje de forma dinámica y motivadora.

4.4 MARCO LEGAL

El Centro Educativo Maranatha provee a los niños un ambiente óptimo para su libre desarrollo, donde se incluye a la familia y el contexto social que rodea al niño para que este perfeccione su autonomía y pueda llegar a ser autocrítico e íntegro. Por esta razón el establecimiento está debidamente fundamentado bajo los parámetros establecidos por la Ley General de Educación, cuya finalidad es dar cumplimiento a la función social acorde a las necesidades e intereses de las personas, de la familia y de la sociedad.

Sin embargo, para que surja un aprendizaje dinámico y significativo en el proceso escolar, la lúdica es una estrategia útil en el quehacer docente, puesto que produce acción, diversión y placer, dando como resultado al estudiante experiencias valiosas, la Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia, (2005) en el Artículo 31 establece como uno de los derechos fundamentales de los niños “el ocio, la cultura, el juego, el descanso y las actividades recreativas” (Jolibert, 1996, p. 2). Lo que indica que deben hacer parte de su diario vivir.

4.4.1 Contexto Internacional. En el informe de Unesco de la Comisión Internacional de la educación del siglo XXI, presidida por Jacques, (1994) declara en el documento “La educación encierra un tesoro” (p. 1), la formación debe estructurarse en torno a cuatro aprendizajes fundamentales, que en el transcurso de la vida serán para cada persona, en cierto sentido, los pilares del conocimiento: Aprender a conocer, es decir adquirir los instrumentos de la comprensión; aprender hacer, para poder influir sobre su propio entorno; aprender a vivir juntos, para participar y cooperar con los demás en todas las actividades humanas, y, por último, aprender a ser, un proceso fundamental que recoge elementos de los tres anteriores. Por supuesto estas cuatro vías del saber convergen una sola, ya que hay entre ellas múltiples puntos de contacto, coincidencia e intercambio.

Atendiendo a estas consideraciones, es deber del docente conocer estos cuatro aprendizajes fundamentales y guiar y aportar para que el educando pueda sentirse parte

activa del mundo, aprendiendo por medio de la exploración, el juego y rodeado de un ambiente que le beneficie integralmente.

De igual manera, dentro de las políticas internacionales en educación para la primera infancia se encuentra, La convención sobre los derechos del niño, aprobada por la Asamblea General de la ONU en su resolución 44/25 del 20 de noviembre de 1989,(Convenciones sobre los derechos del niño)para la atención y protección de los derechos de los niños del mundo, ratifica en el siguiente preámbulo:

Art. 31. Los Estados Partes reconocen el derecho del niño al descanso y el esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas apropiadas para su edad y a participar libremente en la vida cultural y en las artes.

Los Estados Partes respetarán y promoverán el derecho del niño a participar plenamente en la vida cultural y artística y propiciarán oportunidades apropiadas, en condiciones de igualdad, de participar en la vida cultural, artística, recreativa y de esparcimiento (Fondo de las Naciones Unidas, s.f., p. 433).

Por lo tanto, en la educación preescolar es fundamental para el desarrollo armónico del menor, implementar actividades lúdicas, que le permitan aprender, explorar y experimentar situaciones para su proceso físico, psicológico, cognitivo y social.

4.4.2 Contexto Nacional. (Constitucion Política de Colombia, 1991):

Los derechos de los niños prevalecen sobre los derechos de los demás. Son derechos fundamentales de los niños: la vida, la integridad física, la salud y la seguridad social, la alimentación equilibrada, su nombre y nacionalidad, tener una familia y no ser separados de ella, el cuidado y amor, la educación y la cultura, la recreación y la libre expresión de su opinión. (Colombia, Asamblea Nacional Constituyente, 1991, p. 36)

Por ende los niños deben ser protegidos en todos los aspectos para que su desarrollo sea armónico e integral y es aquí donde el proceso educativo fortalece su importancia.

La política de Cero a Siempre

Brinda oportunidades a los infantes mediante la recreación para que exploren y se relacionen significativamente con el entorno, disfrutar el juego, la actividad física, la recreación, el arte, la literatura y el diálogo entre niños, niñas y adultos, son elementos que contribuyen en la formación de seres humanos creativos, sensibles y solidarios. (Consejería Presidencial para la Primera Infancia, 2012, p. 55)

Agregando a lo anterior, La Ley 181 de 1995 tiene en consideración la recreación como parte esencial del ser humano, por lo tanto plantea que:

Es un proceso de acción participativa y dinámica, que facilita entender la vida como una vivencia de disfrute, creación y libertad, en el pleno desarrollo de las potencialidades del ser humano para su realización y mejoramiento de la calidad de vida individual y social, mediante la práctica de actividades físicas o intelectuales de esparcimiento (Ministerio de Educación Nacional, 1995, p.3)

Por lo tanto dado que la lúdica es una actividad netamente recreativa, esta debe permitir el disfrute y a su vez el desarrollo de las potencialidades en el proceso de aprendizaje.

Fundamentados en la ley de infancia y adolescencia El Congreso de Colombia, (2006) en el Artículo 30, es claro que en Colombia, es un derecho elemental que cada institución facilite las condiciones necesarias a los niños y niñas en actividades artísticas, deportivas y culturales de su interés, puesto que son de gran importancia para el desarrollo físico y

psicológico de cada uno, ya que estos espacios lúdicos les proporcionan salud mental, provee la autoconfianza y aumenta la autoestima.

Al respecto, el Centro Educativo brinda espacios propicios a los educandos en el ámbito escolar, realizando salidas pedagógicas y extracurriculares, permitiendo al estudiante acceder a nuevas experiencias, a dar sentido de identificación, pertenencia comunitaria y la interacción con su entorno social.

En el Decreto 2247 de Septiembre de 1997 en el capítulo II referido a las orientaciones curriculares la ley contempla los siguientes principios de la educación preescolar: la integralidad, implica que en la acción educativa se debe abarcar las dimensiones del desarrollo del niño y potencializarlas para alcanzar el desenvolvimiento en sociedad como ser humano pleno, autónomo y libre. (Ministerio de Educación Nacional, 1997)

En el principio de la participación, reconoce el trabajo en grupo como espacio propicio para la aceptación de sí mismo y del otro, en el intercambio de experiencias, aportes, conocimientos por parte de los educandos, de los docentes, de la familia y demás miembros de la comunidad a la que pertenece.

Igualmente en el tercer principio la lúdica, reconoce el juego como herramienta esencial en esta etapa, la cual se construyen conocimientos y se potencializan habilidades y destrezas, por medio de actividades lúdicas y dinámicas para el goce y el disfrute del educando. Además proporcionar experiencias que favorecen la formación integral, equilibrada y armónica de los niños y las niñas.

Por otro lado, en el decreto 2247 de septiembre 11 de 1997 en el artículo 12 del capítulo II considera:

El currículo del nivel preescolar se concibe como un proyecto permanente de construcción e investigación pedagógica, que integra los objetivos establecidos por el artículo 16 de la Ley 115 de 1994 y debe permitir

continuidad y articulación con los procesos y estrategias pedagógicas de la educación básica. (Ministerio de Educación Nacional, 1997, p. 11).

De acuerdo a lo anteriormente planteado, el centro educativo busca suplir desde el currículo, una visión integradora con relación a las dimensiones del desarrollo del niño, para su formación integral, las cuales permiten abarcar en lo ético, lo estético, lo corporal, lo cognitivo, lo comunicativo, lo socio-afectivo y lo espiritual. A fin de potenciar en ellos la personalidad, el desarrollo del pensamiento, de habilidades, destrezas y la transmisión de valores, de tal manera que haya en ellos una transformación y proyección hacia su vida futura, por medio de actividades lúdicas, la cual sirve para crear y generar ambientes adecuados y agradables para la interacción de los niños, que faciliten el aprendizaje de los estudiantes de una forma amena y dinámica, necesarios para su desenvolvimiento en sociedad.

En este orden, frente a las políticas que promueve el Ministerio de Educación Nacional, la educación para la primera infancia debe apoyarse en actividades de juegos, esparcimiento, actividades recreativas, artes y expresiones, que le permitan al niño poner en evidencia sus capacidades y competencias ante cualquier situación que se presente. Puesto que una competencia se define como saber hacer en situaciones concretas que requieran la aplicación creativa, flexible y responsable de conocimientos, habilidades y actitudes. La competencia responde al ámbito del saber qué, saber cómo, saber por qué y saber para qué (Ministerio de Educación Nacional, 2006).

4.4.3. Contexto Regional. Un aporte significativo a la labor integral a los niños y niñas entre cero y cinco años lo hace la estrategia de Cero a Siempre, la cual tiene el aval de la primera dama de la nación María Clemencia Rodríguez de Santos. Esta estrategia se ha venido desarrollando desde el año 2011 en todo el país, sin embargo en referencia al contexto regional, en Ibagué Tolima, el 13 de marzo de 2015 se inauguró el “Centro de Desarrollo Infantil CDI Ciudad Musical, favoreciendo a 300 niños y niñas entre cero y cinco años del municipio, en el que se promueve el desarrollo integral de los infantes, incluyendo el aspecto lúdico, el cual es respaldado por el decreto 2247 como principio

fundamental en el trabajo con infantes en edad preescolar, como se mencionó anteriormente.

4.4.4. Contexto Local. El Ministerio de Educación, (s.f.) en el art 73

Con el fin de lograr la formación integral del educando, cada establecimiento educativo deberá elaborar y poner en práctica un Proyecto Educativo Institucional en el que se especifiquen entre otros aspectos, los principios y fines del establecimiento, los recursos docentes y didácticos disponibles y necesarios, la estrategia pedagógica, el reglamento para docentes y estudiantes y el sistema de gestión, todo ello encaminado a cumplir con las disposiciones de la presente ley y sus reglamentos. (p. 7)

Dicho lo anterior, el Centro Educativo Maranatha, es de carácter privado y aprobada por el ministerio de educación, mediante la Resolución 71001184 del 5/02/2015. Ofrece sus servicios a partir de preescolar, hasta el grado quinto de primaria, está debidamente organizado mediante el PEI establecido en el Decreto 1860 de 1994 y el Manual de Convivencia, el cual se ha realizado mediante un proceso de análisis, diálogo y concertación, a través del parámetro general que regirá las diversas interacciones de sus educandos, administrativos y docentes. Así mismo el plantel hace relevancia en proteger y respetar los derechos de los niños y las niñas, contribuyendo a suplir sus necesidades e intereses con el fin de favorecer y garantizar su desarrollo integral, además replantea relaciones con distintos agentes educativos para velar por la igualdad, ya que los niños son seres vulnerables y están por encima de todos (Ministerio de Educación Nacional, 1994, Art. 9).

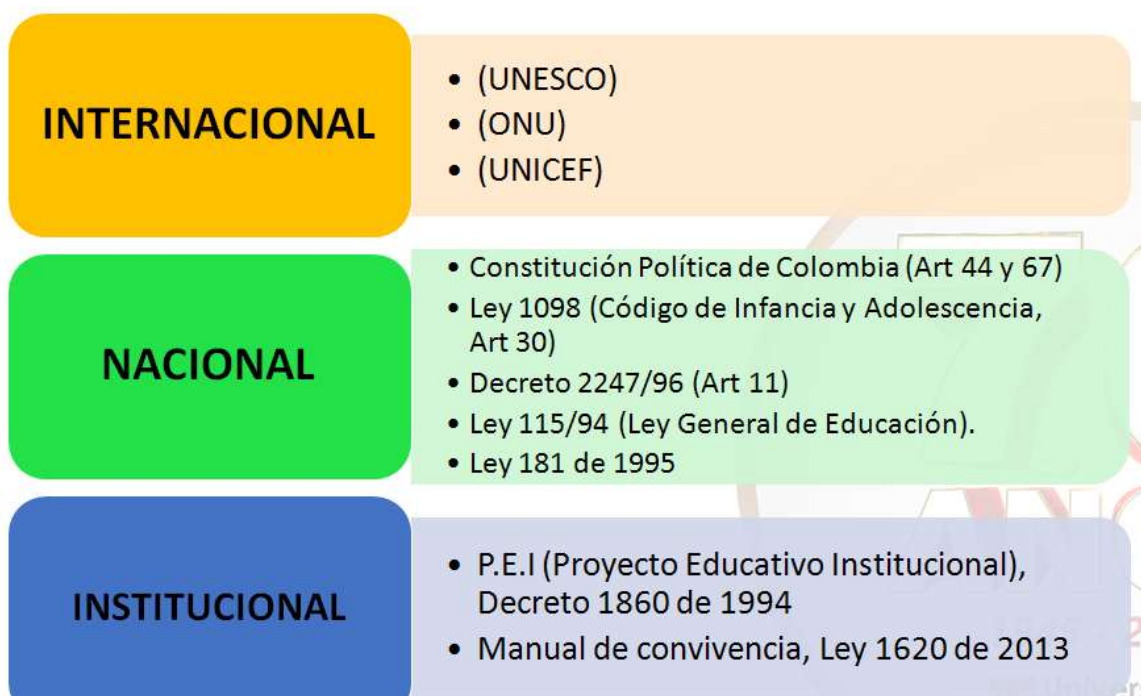
Por lo anterior, el Centro Educativo pone en marcha el desarrollo de un modelo pedagógico constructivista, para mejorar la calidad de la permitiendo el diseño de diversas actividades y estrategias pedagógicas, para la formación integral de cada educando. Sin embargo en el establecimiento se ha evidenciado que algunos docentes

en su quehacer diario, toman en práctica el modelo tradicionalista dando como el resultado una educación rígida, rutinaria y poco significativa.

En cuanto al Manual de convivencia, el Ministerio de Educación en el marco de la Ley 1620 de 2013, crea el Sistema Nacional de Convivencia Escolar para la prevención y mitigación de la violencia escolar. En el artículo 1° (objeto), busca contribuir a la formación de ciudadanos activos que aporten a la construcción de una sociedad democrática, participativa, pluralista e intercultural. (Instituto Colombiano de Bienestar Familiar, 2013)

Igualmente, el establecimiento educativo a través de la misión, visión y filosofía crea un ambiente propicio para el fomento de los valores y principios como el respeto, solidaridad, gratitud y hábitos de disciplina, orden y puntualidad en los educandos y así garantizar en el plantel una sana convivencia, a fin de despertar la sensibilidad hacia la vida, hacia el entorno, y por consiguiente lleguen a ser un individuo útil en la familia, en la escuela y en la comunidad.

Figura 2. Marco legal del proyecto.



Fuente: El autor

5. METODOLOGIA

5.1 ESTRUCTURA METODOLÓGICA

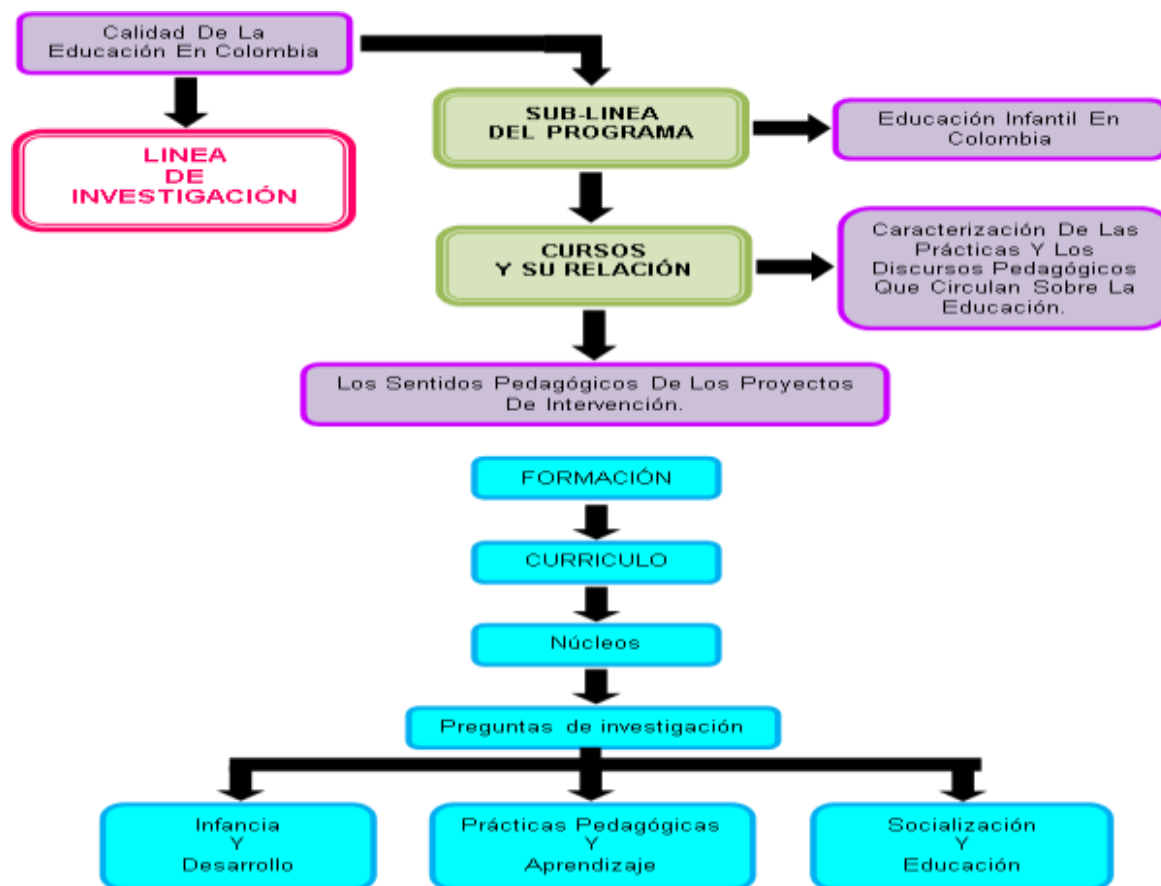
De acuerdo con el proceso de formación del programa de Licenciatura en Pedagogía Infantil, la universidad del Tolima orienta la carrera hacia la investigación formativa, la cual es un elemento articulador del espacio universitario con la institución y los niños y niñas menores de ocho años, de manera que por medio de esta investigación se mejoren las falencias identificadas en los escolares de nivel de preescolar. Teniendo como propósito que los estudiantes y futuros docentes se conviertan en agentes de cambio, actores sociales y trabajadores de la cultura, en pro del mejoramiento de la educación infantil.

Así mismo, el programa busca fortalecer en el estudiante mediante la observación un espíritu investigativo y en el que se permite crear hipótesis, indagar, confrontar y comprender el acto mismo de educar. Por lo tanto la investigación formativa es una guía que permite no solo observar sino también analizar, reflexionar y plantear cambios, proyectando en los estudiantes un deseo de crear e investigar, donde ellos sean críticos en su proceso de aprendizaje.

Desde esta perspectiva, la estructura metodológica considerada en el presente proyecto, es parte de una propuesta de investigación formativa, las cuales se han construido en la trayectoria de la carrera de licenciatura de pedagogía infantil, teniendo en cuenta el modelo suministrado por la Universidad del Tolima y el programa de Pedagogía Infantil.

A continuación el siguiente gráfico está organizado mediante la socialización entre las líneas de investigación de la Universidad, y la sublínea del programa de pedagogía infantil, los proyectos definidos en el currículo y lo concerniente a la formación pedagógica en el currículo, con base a los núcleos de formación que comprenden lo socio-humanístico, lo pedagógico en el aprendizaje y lo determinado por el programa.

Figura 3. Presencia de la Investigación en el Currículo.



Fuente: El autor

Figura 4. Fases del proyecto de investigación formativa.



Fuente: El autor

El actual proyecto la lúdica como estrategia pedagógica para el fortalecimiento del aprendizaje significativo en los niños del grado preescolar del Centro Educativo Maranatha, se efectúa por medio de la investigación cualitativa en el cual se describen el contexto social y cultural; es de carácter etnográfico, enfoque que resulta útil en la observación, identificación y análisis de las prácticas pedagógicas. Las técnicas utilizadas dentro del proceso de investigación son la observación participante, la cual es muy acentuada dentro de proceso porque permite indagar, conocer y compartir las actividades de los niños, docentes y padres de familia en situaciones propias de la cotidianidad escolar; las entrevistas informales permiten recolectar información de forma abierta y espontánea; de esta forma se logra comprender y valorar los actos de los distintos agentes educativos.

El enfoque etnográfico y la metodología de la investigación acción, cuyo instrumento sirvió para la realización del proyecto, puesto que se permitió tener una aproximación con los principales objetos de estudio, detectando la problemática en el aula de preescolar del Centro Educativo Maranatha. También se logró obtener datos,

experiencias y el acercamiento de la ubicación geográfica, la población que rodea el colegio y la familia de los educandos.

Dentro de ese marco, la investigación acción participativa se convierte en el puente que permite desarrollar las actividades lúdicas adecuadas por medio del Proyecto Pedagógico de Aula, para fortalecer la práctica pedagógica, a fin de brindar a los niños y niñas experiencias significativas, dinámicas para potencializar su desarrollo. Por otro lado, los cuestionarios etnográficos y la entrevista forma permiten un acercamiento a las prácticas cotidianas a fin de crear un ambiente ameno para que los agentes educativos se mostraran dispuestos a exteriorizar sus experiencias, lo que permitió que durante el proceso de la práctica se lograra con mayor confianza alcanzar los objetivos pertinentes.

El proyecto de investigación se elabora teniendo en cuenta dos fases: la primera que es la caracterización de las prácticas y los discursos pedagógicos que circulan sobre la educación. La cual tiene como fundamento identificar una problemática detectada en el aula del preescolar por medio de la observación. Una vez de determinada la problemática, se realiza el cronograma de actividades a realizar con los directivos, maestros, padres de familia y estudiantes de preescolar para dar inicio a la segunda fase.

Una vez terminada la primera, se da inicio a la segunda fase del proyecto, denominada: Los sentidos Pedagógicos de los proyectos de intervención; esta fase se lleva a cabo realizando la intervención y presentando a directivos, maestros, padres de familia y a los estudiantes, la importancia y el valor de la lúdica en el proceso de aprendizaje del niño en edad preescolar, presentando de igual manera las actividades a realizar durante la práctica, dando un giro a las prácticas pedagógicas tradicionales realizadas por la docente de preescolar. Dicha fase permite el disfrute y la dinámica de las actividades para la adquisición de nuevos conocimientos de una manera más dinámica y gozosa para los niños.

En efecto, esta fase del proyecto se afianza mediante las actividades lúdicas a través del Proyecto Pedagógico de Aula (PPA) juego me divierto y aprendo, el cual se dio a conocer

a los agentes educativos y de esta manera facilitar las actividades, generando también ambientes adecuados y apropiados para la implementación de las actividades lúdicas.

Resaltando las implicaciones y la importancia de los pasos en la elaboración de este proyecto, a continuación se describen con precisión cada una de las fases abordadas, teniendo presente el enfoque metodológico, las técnicas e instrumentos utilizados en el proceso de forma satisfactoria, armónica y coherente dentro del proceso de investigación.

5.1.1 Descripción Fase 1. Esta primera fase Caracterización de las prácticas y discursos pedagógicos que circulan en la educación de niños y niñas de cero a ocho años se inició a partir del semestre B de 2012 en segundo semestre y se culminó en el V semestre A 2014, partiendo de la investigación realizada sobre los discursos que circulan y las prácticas pedagógicas que se ejercen sobre la educación de los niños y las niñas menores de siete años, del Centro Educativo Maranatha.

La actividad a realizar fue una investigación cualitativa en la cual se describen el contexto social y cultural que envuelven el Centro Educativo, es de carácter etnográfico, enfoque que permite la observación, identificación y análisis de las costumbres propias de los niños del Centro Educativo Maranatha y de las prácticas pedagógicas. Las técnicas utilizadas dentro del proceso de investigación son la observación participante y no participante, las entrevistas formales e informales, diarios de campo y revisión documental.

Las técnicas e instrumentos aplicados en el del proceso de la investigación formativa sobresalen las siguientes:

5.1.1.1 Observación. Fue de gran importancia porque permitió indagar, conocer y compartir las actividades de los niños, docentes y padres de familia en las situaciones propias de la cotidianidad escolar; inicialmente se realizó una observación general del CEM, y después se incursionó al grado preescolar, teniendo en cuenta los lineamientos

dados en la universidad en los primeros semestres de la carrera, los cuales guiaban a reconocer el contexto en el que se desenvuelven los agentes educativos y la influencia que ejerce sobre los niños en su desarrollo integral, a través los discursos que se manejan en el entorno educativo.

El Centro Educativo posee su Proyecto Educativo Institucional PEI, los observadores de los alumnos, planeadores y proyectos educativos. Se logró evidenciar que el establecimiento está debidamente fundamentado bajo los parámetros establecidos por la Ley General de Educación, cuya finalidad es dar cumplimiento a la función social acorde a las necesidades e intereses de las personas, de la familia y de la sociedad.

A partir de las observaciones directas efectuadas en el aula de clase, durante el descanso y a la hora de entrada de los niños del grado preescolar, se logra evidenciar y conocer opiniones relacionadas con su comportamiento, su disciplina y porte de uniformes o presentación personal.

De acuerdo con lo anterior, los niños del grado preescolar conocen el Manual de Convivencia por la orientación adecuada que han recibido de la maestra y de su grupo de apoyo (coordinadores y maestras que dirigen su aprendizaje).

5.1.1.2 La Entrevista Formal. Por medio de estas entrevistas, se puede afirmar que los padres de familia conocen el discurso oficial planteado por el establecimiento y que además están de acuerdo con sus requerimientos, relacionados con la disciplina y el ambiente de convivencia que se practica para beneficio de toda la comunidad educativa.

5.1.1.3 La Entrevista Informal. Las entrevistas a padres de familia del grado preescolar, se logró comprender sus apreciaciones sobre las relaciones comunicativas con la maestra, manifestando: La profesora es muy amable y siempre está dispuesta a escuchar las inquietudes que tenemos sobre las dificultades de mi niño. Otra mamita mencionó: Algo que es muy importante y nos agrada, es que cuando mi niña no asiste a clase, la maestra me llama para preguntar el motivo de la ausencia de la niña. Otro papá

aportó: Nosotros estamos muy contentos porque mi niño ha cambiado en sus relaciones con sus compañeros, y dice estar muy contento con su teacher. Además argumentó una madre de familia: “La profesora ha visitado nuestra casa y eso nos parece muy bueno” dado lo anterior se logra afirmar que las relaciones familia escuela son muy buenas y ayudan en todo el proceso educativo de los niños.

5.1.1.4 Los Diarios de Campo. Esta técnica permitió desarrollar la capacidad de observación y registrar las impresiones de lo que acontece a lo largo del proceso de investigación. Al observar las actividades realizadas en el aula de clases, se observó que la maestra maneja con propiedad el Manual de Convivencia, especialmente en la resolución de conflictos, sosteniendo así un ambiente de armonía en el aula. Situaciones cotidianas de este tipo fueron registradas en este instrumento, así que fue de gran importancia en la recopilación de datos e información para facilitar la investigación requerida para el diagnóstico de la problemática a identificar.

Volviendo la mirada hacia el PPA, direccionado a la implementación de estrategias lúdicas en las prácticas pedagógicas de los niños de nivel preescolar, ya que finalizado el proceso de caracterización, se comprobó que se omite la importancia de las múltiples ventajas de implementar estrategias lúdicas como parte fundamental en el proceso de enseñanza-aprendizaje; dado que, aunque se contempla en el currículo, no son introducidas en la práctica, dado tal vez a que se ignora la experiencia valiosa de estas estrategias para la construcción del conocimiento. Por consiguiente en el ámbito escolar hay escasez de material didáctico, y falta de estímulo en la creatividad e innovación de parte de la maestra en la elaboración de material lúdico en el aula.

Por lo anterior, los niños manifiestan en clase: desmotivación, ansiedad, egoísmo, poca interacción y conflictos entre estudiantes. Por lo tanto se observa que en los niños no hay gozo, ni placer frente al desarrollo de actividades cognitivas, dado que estas no son atractivas, placenteras, ni motivadoras.

Por otra parte, se ha evidenciado que al no utilizar la docente el juego como estrategia lúdica en el aula, al infante se le dificulta la interacción con sus pares y cumplir las reglas, ya que al promover el juego ellos aprenden a convivir con los demás.

A continuación el siguiente cuadro presenta los procedimientos, técnicas e instrumentos utilizados en la primera fase del proyecto de investigación:

Tabla 1. Instrumentos para recolección de información. Fase 1.

PROCEDIMIENTOS	TECNICAS	INSTRUMENTOS
Observación	Participante No participante.	<ul style="list-style-type: none"> • Observación directa • Registros en Diario de campo. • Construcción de Portafolios de aprendizaje (cursos del semestre). • Análisis de la información.
Investigación y documentación sobre el tema	Revisión documental.	<ul style="list-style-type: none"> • Revisión de documentos legales (C.N, Ley 115, Decreto 1860, Resolución 2343, lineamientos curriculares). • Revisión del PEI, Manual de Convivencia, Diario Observador del estudiante, Planeador de clase.
Interrogación oral y escrita	Entrevistas. Encuestas Talleres	<ul style="list-style-type: none"> • Entrevistas no estructuradas para docentes y padres de familia (contexto familiar, social, principales problemáticas que afectan a los niños).

Fuente: El autor

5.1.2 Descripción Fase Dos. Esta etapa se denomina los sentidos pedagógicos de los proyectos de intervención”, inició en el semestre B 2014 y finalizó en el semestre A de

2016, es decir desde sexto semestre a noveno. Se realizó con base en la construcción de un cronograma, partiendo del reconocimiento de la problemática que se observó en la primera fase con los niños de grado preescolar del Centro Educativo Maranatha, la poca implementación de actividades lúdicas en el aprendizaje de los niños, se observó que si bien los niños aprenden, lo hacen de forma rutinaria y tradicional, haciendo que el proceso de experimentación y goce pase a segundo plano. En esta segunda fase se articula la teoría recibida en la universidad y la práctica realizada en el establecimiento educativo, donde por medio de la investigación acción se analizan situaciones del entorno escolar, contextos sociales y problemáticas que pueden ser susceptibles de cambio, y de esta forma implementar una propuesta innovadora de transformación, cuyo eje central es reconocer e implementar la lúdica como herramienta fundamental dentro del proceso pedagógico, asimismo que los niños del Centro Educativo Maranatha del grado preescolar disfruten y acoplen el juego y la lúdica en su proceso cotidiano de aprendizaje.

En virtud de lo anterior, se propone el proyecto la lúdica como estrategia pedagógica para el fortalecimiento del aprendizaje significativo en los niños del grado preescolar del Centro Educativo Maranatha, el cual integra no solo a los niños como fundamento del proceso educativo, sino a los padres de familia, los docentes de grado preescolar y directivos del Centro Educativo, incluyendo así a la comunidad educativa.

Frente al desarrollo de la fase de intervención, se planteó la realización de talleres de sensibilización orientado a los padres de familia con el fin de guiarlos hacia la importancia de la lúdica y el goce en medio de las rutinas escolares, en la que ellos pueden formar parte del proceso de formación de sus hijos. Igualmente se realizaron talleres con los docentes de grado preescolar en los cuales se resaltó el valor de la lúdica a la hora de planear y ejecutar los contenidos académicos, en los cuales los directivos también participaron.

Todo lo anterior carecería de sentido, si no se realizara un trabajo dinámico y participativo donde la lúdica se extienda al aula de clases en el grado preescolar del Centro Educativo Maranatha. En efecto, con los niños se planteó la realización de diferentes actividades

mediante el Proyecto Pedagógico de Aula Juego, me divierto y aprendo el cual tuvo como enfoque principal realizar actividades apoyadas en los contenidos temáticos planeados por la docente titular de grado preescolar. El proyecto Pedagógico de Aula permite por tanto dar energía y gozo a los niños en medio de las labores cotidianas, sin faltar a los contenidos temáticos programados para los niños en el grado preescolar.

En consecuencia, la población objeto de estudio del presente Proyecto de Investigación, corresponde a 8 niños entre los 4 y 5 años que integran el grado preescolar del Centro Educativo Maranatha.

El siguiente cuadro evidencia los procedimientos y técnicas empleadas en la segunda fase del proyecto de investigación:

Tabla 2. Instrumentos para recolección de información. Fase 2

PROCEDIMIENTOS	TECNICAS	INSTRUMENTOS
Indagación sobre el tema	Revisión teórica y conceptual sobre la afectividad.	Portafolio de los cursos de formación de los semestres (6 a 9). Diario de campo. Consultas páginas y sitios WEB. Consulta de textos y módulos guía.
Estrategias de acercamiento a la comunidad educativa.	Observación sistemática directa.	Talleres. Folletos para comunicación. Diario de campo. Socialización de proyecto. Ficha de registro del Diario de Campo.

Construcción del micro proyecto pedagógico de aula.	Observación sistemática.	Etapas del PPA: Exploración. Planeación. Ejecución. Evaluación.
Evaluación y retroalimentación general del proyecto.	Observación sistemática permanente.	Charlas Informativas y de sensibilización para padres y docentes. Procesos de seguimiento y evaluación (directivos, padres y docentes)

Fuente: El autor

5.2 ANÁLISIS Y RESULTADOS

5.2.1 Validez. Se logró confirmar la validez de la investigación realizada mediante el conjunto de técnicas, instrumentos, estrategias y demás procedimientos utilizados en el proceso investigativo, lo que permitirá aplicarla en otras situaciones o contextos.

De este modo, las técnicas e instrumentos antes mencionados permitieron reunir valiosa información sobre el contexto local institucional y del objeto de estudio, al mismo tiempo se aclaró que las observaciones participantes y no participantes fueron efectivas al momento de realizar el estudio previo de todas las condiciones que en un momento determinado estarían afectando o no el desarrollo integral de los niños, especialmente su proceso de aprendizaje.

5.2.1.1 Validez Interna. El desarrollo del proyecto Pedagógico de aula “Juego, me divierto y aprendo” fue conveniente para la edad y grado de los niños, igualmente con la implementación de las dinámicas se logró un resultado positivo, ofreciendo al niño experiencias significativas en su proceso de aprendizaje. Se pudo considerar que los resultados obtenidos fueron acordes al contexto, clase social, y grupo objeto de estudio.

5.2.1.2 Validez Externa. El proceso de investigación tuvo un impacto favorable enriqueciendo el quehacer pedagógico. Se pudo evidenciar que tanto los directivos, docentes y padres de familia, apreciaron la iniciativa de fomentar las actividades lúdicas en su tarea educativa, involucrando de igual manera a la familia y así fortalecer la práctica pedagógica.

5.2.2 Confiabilidad. A partir del trabajo desarrollado en el Centro Educativo Maranatha, mediante el cronograma que involucró a la comunidad educativa mediante el Proyecto Pedagógico de Aula “Juego, me divierto y aprendo” y el seguimiento de las actividades lúdicas para el fortalecimiento del aprendizaje significado de los niños de preescolar, se evidencia que las técnicas utilizadas en el proceso de investigación, basado en estrategias lúdico-pedagógicas durante el proceso de caracterización e intervención, permitieron dinamizar los procesos pedagógicos mediante la implementación de los PPA, también concedió a los padres de familia la orientación y apoyo en las actividades escolares de sus hijos basados en el componente lúdico que es de gran valor para estrechar lazos de unión entre padres e hijos.

Por otro lado permitió motivar a los docentes y directivos acerca de la importancia de incluir el componente lúdico en los contenidos y estrategias pedagógicas del plan de estudios, para que no solamente los niños aprendan y sean guiados a través de los contenidos temáticos y las nociones que deben tener para la básica primaria, sino además que este proceso traiga al infante el goce y la alegría al iniciar su proceso académico.

Un aspecto fundamental que cabe destacar es el valor que tiene el material lúdico pedagógico en las actividades del preescolar, lo cual permitió dar mayor dinamismo a las clases que en ocasiones se tornaban un poco frías y repetitivas. Los infantes por supuesto han sido los mayormente beneficiados al realizar sus actividades diarias de forma divertida mientras se combina a este proceso dinámico el componente formativo.

Todo lo anterior permitió por otro lado el enriquecimiento de las practicas con los niños que en todo momento se mostraron ávidos por aprender, divertirse, jugar con sus compañeros, esto generó un acercamiento de las practicantes a los infantes que procuró orientarse hacia el aprendizaje significativo que no debía perderse de vista y en el que se orientó el PPA.

Las afirmaciones anteriores, dan evidencia del enriquecimiento que este trabajo ha permitido en la práctica diaria de la labor académica respecto al proyecto de investigación, que accedió el acercamiento a las experiencias cotidianas con los niños y sus necesidades en el contexto educativo, emocional, comunicativo y que fortalecieron la labor formativa orientada en la universidad, conjugando así la teoría vista durante la carrera con la caracterización e intervención realizada en el Centro Educativo Maranatha, que sin lugar a dudas fortalece la labor pedagógica e investigativa como estudiantes.

Por último, es pertinente mencionar que tanto los docentes como los directivos, permitieron las condiciones necesarias para llevar a cabo el cronograma de actividades, mostrándose en todo momento colaborativos, brindando los espacios para desarrollar los talleres con los diferentes agentes educativos y por supuesto al ceder los espacios para realizar las actividades con los preescolares, beneficiando así el aprendizaje significativos de los niños mediante la implementación de estrategias lúdicas.

5.3 EVALUACIÓN Y SEGUIMIENTO

En esta etapa del proyecto se profundizó un poco más acerca del proceso de evaluación y seguimiento obtenidos en este proyecto, se abordaron los momentos relevantes en el proceso de caracterización y de intervención, los cuales hicieron parte en el desarrollo del proyecto: espacios, estrategias, metodologías, fundamentaciones teóricas, recursos y la participación de algunos agentes educativos, haciendo posible el procedimiento de la investigación.

5.3.1 Fase 1. La primera fase del proyecto de caracterización de las prácticas y discursos pedagógicos que circulan en la educación de niños y niñas de cero a ocho años, se realizó mediante una observación detallada en cuanto al contexto del Centro educativo Maranatha, en la parte social y cultural. En cuanto a los discursos oficiales se obtuvo con la ayuda de los directivos, quienes facilitaron los soportes institucionales como el PEI y Manual de convivencia sin ninguna dificultad.

También se observaron los discursos cotidianos de los directivos, docentes, padres de familia y estudiantes por medio de entrevistas, observación directa y diario de campo. La práctica pedagógica de la docente de preescolar; el cual permitió detectar la problemática manifestada en el aula, lugar donde se evidenció que la docente poco implementa actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje, por lo que hace que las clases se tornen magistrales y monótonas, y que a su vez dé como resultado estudiantes, pasivos y dispersos. Haciendo que con esta práctica interfiera en las necesidades lúdicas de los niños.

A continuación se presenta en la siguiente tabla los principales sucesos en el proceso de investigación.

Tabla 3. Matriz para la evaluación y seguimiento del proyecto Fase 1.

OBJETO DE OBSERVACION	ASPECTOS POSITIVOS	ASPECTOS A MEJORAR	NECESIDADES
CONTEXTO	Infraestructura adecuada para Preescolar. Diversos escenarios educativos y culturales para el desarrollo integral de los estudiantes.	Disminuir el tránsito de niños por las escaleras, ya que representan un riesgo para ellos.	Adecuar ambientes naturales dentro del Centro Educativo, para que los niños disfruten del contacto con la naturaleza y aprendan a cuidarla y protegerla

OBJETO DE OBSERVACION	ASPECTOS POSITIVOS	ASPECTOS A MEJORAR	NECESIDADES
DISCURSO OFICIAL	<p>✓ El Centro Educativo Maranatha cuenta con la resolución y aspectos legales para su adecuado funcionamiento.</p> <p>✓ Adecuada organización y ejecución del PEI.</p> <p>✓ Implementación del Manual de convivencia.</p>	<p>Fomentar el desarrollo de proyectos pedagógicos como herramienta fundamental para el proceso de enseñanza y aprendizaje</p>	<p>Apropiación de los docentes al trabajar eficientemente el mismo modelo pedagógico establecido (constructivista), para que haya coherencia en las prácticas pedagógicas.</p>
DISCURSO COTIDIANO	<p>Se observan buenas relaciones directiva-docente, directivos-padres de familia, y docentes estudiantes, logrando de esta manera un buen ambiente de trabajo.</p>	<p>Crear espacios en los cuales se sensibilice y concientice a los padres acerca de la importancia que tiene el acompañamiento en la etapa escolar de sus hijos.</p>	<p>Cambio de actitud de los padres, para realizar un buen acompañamiento escolar.</p>
PRACTICA PEDAGOGICA	<p>La docente presenta un buen manejo de grupo y utiliza un lenguaje adecuado, y un tono</p>	<p>Incluir estrategias lúdicas pedagógicas para un proceso</p>	<p>Diseñar e implementar actividades lúdicas teniendo en cuenta que es una herramienta</p>

OBJETO DE OBSERVACION	ASPECTOS POSITIVOS	ASPECTOS A MEJORAR	NECESIDADES
	de voz suave hacia los niños para mantener el orden en las actividades diarias	dinámico en el aprendizaje de los niños de preescolar.	eficaz en el desarrollo integral del menor

Fuente: El autor

5.3.2 Fase 2. Esta segunda fase denominada los sentidos pedagógicos de los proyectos de intervención

El proceso de evaluación fue permanente y continuo, puesto que permitió reconocer los logros y dificultades en la realización de las actividades en el PPA, esta herramienta facilitó la reflexión y toma de conciencia frente a los objetivos planteados.

Tabla 4. Matriz para la evaluación y seguimiento del proyecto Fase 2.

COMUNIDAD	ASPECTOS A MEJORAR (AYER)	LOGROS ALCANZADOS (HOY)	PROYECCIÓN (MAÑANA)
Directivos	El modelo Pedagógico constructivista, aunque se encuentra plasmado en el PEI, no se lleva a la práctica. Por lo tanto el trabajo lúdico es	Los directivos se muestran dispuestos a escuchar, reflexionar e incluir estrategias lúdicas en el plan de estudios, ya que es acorde al modelo pedagógico que maneja el Centro Educativo.	Continuar la implementación de actividades lúdicas en el plan de estudios, mediante los Proyectos Pedagógicos de Aula, no solo en el grado preescolar sino en cada grado, para que

COMUNIDAD	ASPECTOS A MEJORAR (AYER)	LOGROS ALCANZADOS (HOY)	PROYECCIÓN (MAÑANA)
	sustituido por clases tradicionales y magistrales.		el proceso de enseñanza-aprendizaje sea más dinámico para los niños.
Docentes	La docente apoya su trabajo especialmente en libros de texto, dejando de lado el trabajo lúdico con los niños.	La docente reconoce que pueden implementarse otras estrategias pedagógicas en el aprendizaje de nuevos contenidos, sin caer en la rutina.	Utilizar diferentes tipos de estrategias lúdicas que incluyan la elaboración y uso de material sencillo y acorde a los contenidos a enseñar, de forma que sea significativo para los niños.
Familia	Los padres dedican poco tiempo a apoyar las actividades académicas de sus hijos. Los padres no conocen la lúdica como una estrategia que	Mejoró levemente la participación por parte de los padres en las actividades realizadas dentro del plantel educativo. Se logró que los padres reconocieran el valor de	Continuar motivando a los padres de familia para que acompañen a sus hijos en el proceso de formación haciendo uso de actividades lúdicas como el teatro, la pintura, el juego, entre otras.

COMUNIDAD	ASPECTOS A MEJORAR (AYER)	LOGROS ALCANZADOS (HOY)	PROYECCIÓN (MAÑANA)
	puede implementarse desde el hogar.	la lúdica en el ámbito escolar.	
Niños	Los niños aprenden de forma monótona y son pasivos en su proceso de formación.	Los niños y niñas disfrutan de las actividades lúdicas y aprenden mientras se divierten.	Ofrecer nuevos espacios que generen aprendizajes duraderos y significativos para los niños.
Grupo Investigador	Poca experiencia con los niños haciendo uso de estrategias definidas para fortalecer el aprendizaje.	El desarrollo de las actividades integradoras permite realizar ajustes y enriquecer la práctica pedagógica para el desarrollo del P.P.A.	Continuar el crecimiento intelectual y profesional, para ofrecer un trabajo de calidad, en el que las estrategias lúdicas fortalezcan los procesos de aprendizaje.

Fuente: El autor

6. EL PROYECTO DE INTERVENCIÓN

6.1 ESQUEMA GENERAL

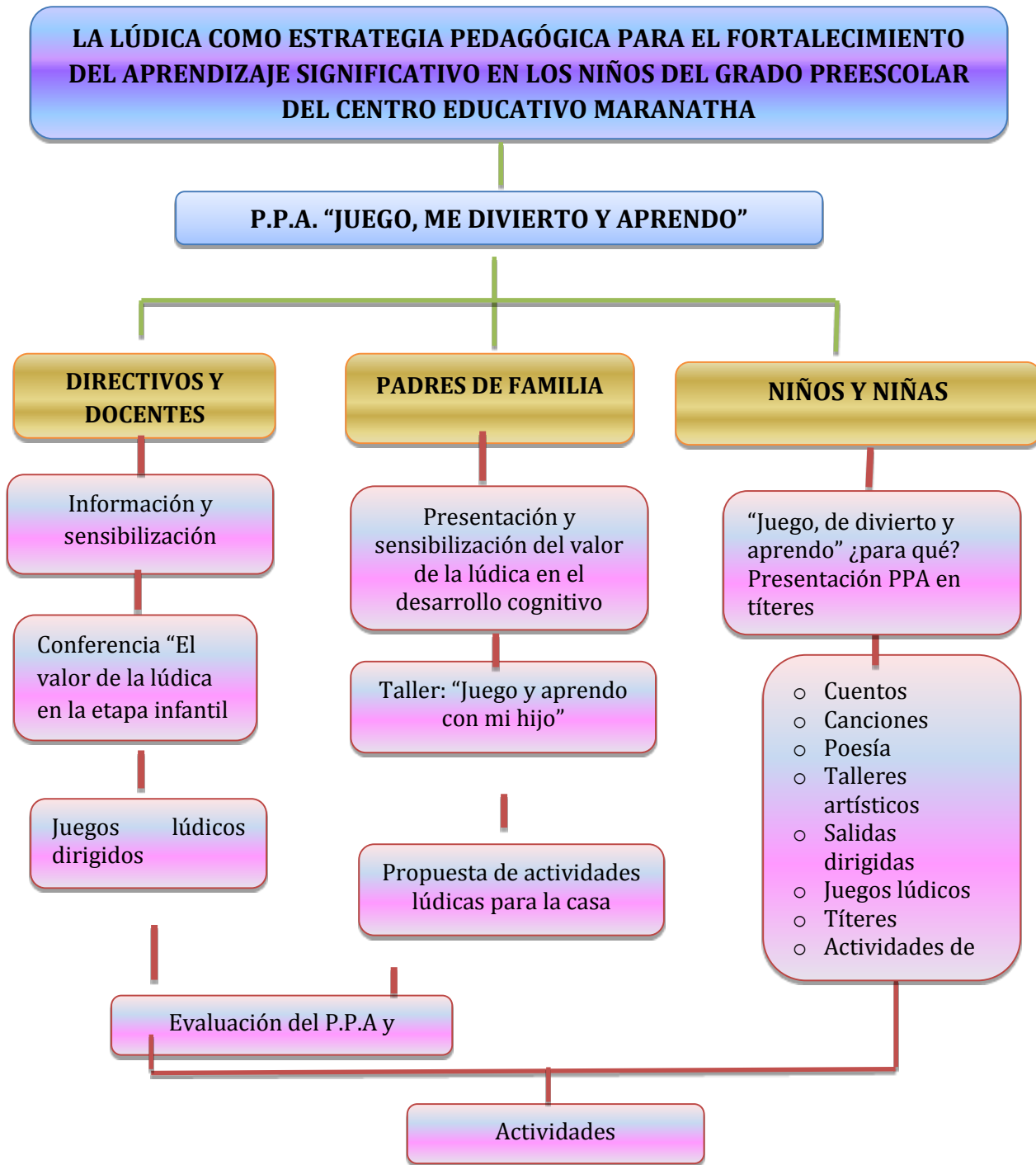
El eje principal sobre el cual giró el proyecto de intervención fue el trabajo lúdico, buscando la participación de los diferentes agentes educativos, creando un ambiente ameno, alegre y en el cual se diera valor al trabajo lúdico dentro y fuera del aula.

Dado lo expuesto anteriormente, el trabajo con los directivos y docentes del Centro Educativo Maranatha se realizó mediante folletos informativos, talleres, conferencias acerca del valor de la lúdica y juegos dirigidos.

Con los padres de familia se aplicaron talleres y actividades en los que participaron junto con sus hijos, enseñándoles de igual forma actividades lúdicas para implementarlas con los niños en casa. Con los niños se trabajó mediante rondas, títeres, juegos lúdicos dirigidos, canciones, guías de trabajo y caminatas; actividades lúdicas que se realizaron de acuerdo a la temática a trabajar.

Se puede concluir entonces, que la comunidad educativa se mostró atenta, reflexiva y participativa frente al trabajo desarrollado con los infantes de grado preescolar.

Figura 5. Esquema general del proyecto.



Fuente: El autor

6.2. ACTIVIDADES INTEGRADORAS DEL PROYECTO DE INTERVENCION

Teniendo en cuenta la problemática detectada en el aula de preescolar, la cual se hizo posible implementar estrategias lúdicas, a fin de mejorar la calidad en los procesos de aprendizaje, partiendo de las necesidades e intereses de los estudiantes mediante el proyecto pedagógico de aula, con el apoyo de los directivos, docentes y padres de familia, se realizaron actividades con los diferentes agentes educativos.

Cabe destacar que la lúdica favorece la formación armónica del menor, por lo tanto se orienta mediante una variedad de actividades donde se interactuaron el placer, la creatividad, las reglas, la comunicación y el conocimiento. Por lo anterior el proyecto pedagógico fragmenta el paradigma tradicional y por el contrario promueve el interés, y el deseo de aprender de manera significativa.

A continuación, se presenta los respectivos cuadros de las actividades realizadas con fechas y objetivos, los recursos, dimensiones y los logros alcanzados en las actividades integradoras dirigidas a los distintos agentes educativos del Centro Educativo.

6.2.1 Actividades integradoras para Directivos y Docentes. Respecto a la realización de las actividades para directivos y docentes se dio a conocer el proyecto “juego, me divierto y aprendo”, con el fin de promover y sensibilizar hacia la importancia que tiene la lúdica en la etapa inicial del niño, mediante el fortalecimiento de herramientas didácticas en el quehacer pedagógico, enfocado al mejoramiento de la educación desde el nivel preescolar.

A continuación se plasman las actividades desarrolladas con los agentes educativos del Centro Educativo Maranatha:

Tabla 5. Actividad es para Directivos y Docente.

FECHA	ACTIVIDAD	OBJETIVO	RECURSOS	LOGRO ALCANZADO
Feb. 18/2015	Socialización del proyecto	Dar a conocer el proyecto “Juego, me divierto y aprendo”	Diapositivas	-Se estableció una buena relación de colaboración con los directivos en la ejecución del proyecto
Marzo 12/2015	Conferencia “El valor de la lúdica en la etapa infantil”	Valorar la lúdica en el proceso de enseñanza-aprendizaje	Diapositivas	-Se realizó diversos tipos de información, a fin de dar impacto sobre la lúdica en la educación
Julio 23/2015	Juegos lúdicos con directivas del Centro Educativo Maranatha	Familiarizar a las directivas con las actividades lúdicas	Material lúdico	-Reconocieron que las actividades lúdicas en el proceso educativo, son un medio para que los estudiantes aprendan de una manera dinámica y significativa
Octubre 08/2015	Taller “creación de actividades lúdicas”	Incentivar la utilización de actividades lúdicas”	Cartulinas, marcadores	-Se sensibilizó a la directiva para que implementen las actividades lúdicas como herramienta útil en el proceso de

FECHA	ACTIVIDAD	OBJETIVO	RECURSOS	LOGRO ALCANZADO
				enseñanza- aprendizaje
Feb- 18/2016	Evaluación del proyecto	Analizar lo sucedido con el proyecto	Conversatorio	-Se caracterizaron y analizaron los beneficios y la influencia que tuvo Las actividades lúdicas en los educandos
Marzo 12/2016	Entrega de librito de actividades lúdicas	Apoyar la continuidad del proyecto, aportando material de ayuda lúdica	PEI Librito con 50 actividades lúdicas	-Proveer a los directivos material lúdico para la ejecución de los planes de estudio
Feb. 18/2015	Socialización del proyecto	Dar a conocer el proyecto "Juego, me divierto y aprendo"	Diapositivas	-Reflexionar y resaltar los principales escenarios que tiene la lúdica en la educación integral del menor
Marzo 12/2015	Conferencia "El valor de la lúdica en la etapa infantil"	Valorar la lúdica en el proceso de enseñanza-aprendizaje	Diapositivas	-Se permitió cautivar en ellos el interés acerca de la importancia de realizar actividades dinámicas como

FECHA	ACTIVIDAD	OBJETIVO	RECURSOS	LOGRO ALCANZADO
				estrategia pedagógica en el aula
Julio 23/2015	Juegos lúdicos para docentes	Vivenciar el gusto por actividades lúdicas	Material lúdico	-Considerar que la lúdica genera goce en el proceso de enseñanza-aprendizaje
Octubre 08/2015	Taller “creación de actividades lúdicas”	Incentivar la utilización de actividades lúdicas	Hojas con temas para idear actividades	-Diseñar y planificar actividades lúdicas en el plan de clases
Marzo 12/2016	Verificación de los resultados obtenidos	Identificar los alcances del proyecto	Conversatorio	-Se constató que el proyecto tuvo un impacto positivo en su desarrollo
Julio 23/2016	Sugerencias	Motivar para la continuidad del proyecto		-Se invitaron a los docentes en algunas actividades para que tuvieran más acercamiento y evidenciaran el mejoramiento de la tarea escolar por medio de las actividades lúdicas

Fuente: El autor

6.2.2 Actividades Integradoras Para Padres de Familia. En las actividades integradoras que se realizaron con padres de familia se les incentivó a hacer parte activa en el

proceso de enseñanza-aprendizaje de sus hijos, haciendo posible el fortalecimiento de la comunicación y lazos afectivos, teniendo en cuenta la importancia de la interacción de padres a hijo en el proceso de formación del menor

El siguiente cuadro sintetiza el desarrollo de diferentes actividades planteadas con los padres.

Tabla 6. Actividades para padres de familia.

FECHA	ACTIVIDAD	OBJETIVO	RECURSOS	LOGRO ALCANZADO
Feb. 18/2015	Socialización del proyecto	Dar a conocer el proyecto “Juego, me divierto y aprendo”	Diapositivas	-Reconocer y resaltar los beneficios y las ventajas que ofrece la lúdica como herramienta dinámica
Marzo 12/2015	Conferencia “El valor de la lúdica en la etapa infantil”	Valorar la lúdica en el proceso de enseñanza-aprendizaje	Diapositivas	-Sensibilizar a los padres de familia acerca de influencia que tiene la lúdica en sus hijos, para su desarrollo integral
Julio 16/2015	Taller “Juego y aprendo con mi hijo”	Propiciar la lúdica como herramienta para fortalecer lazos afectivos, apoyando la formación de sus hijos	Diapositivas	-Fortificar la relación entre padres e hijos en las tareas escolares
	Enseñar juegos lúdicos,	Involucrar a los padres en el	Material lúdico	-Comprometer a los padres de familia a

FECHA	ACTIVIDAD	OBJETIVO	RECURSOS	LOGRO ALCANZADO
Oct. 23/2015	para implementarlo en casa	proceso de enseñanza y aprendizaje de los niños		qué apoyaran las actividades lúdicas con sus hijos
Feb. 10/2016	Reflexión	Hablar y analizar los resultados en los niños	Conversatorio	-Sensibilizar y demostrar lo significativo que es para los niños ver a sus padres participar en el proyecto.
Marzo 12/2016	Propuestas	Animar a continuar contribuyendo al proyecto	Compromiso escrito	-Generar espacios de integración continua con los padres.

Fuente: El autor

6.2.3 Actividades Integradoras Para Niños. Se propuso en el proyecto pedagógico de aula realizar actividades lúdicas agradables, para enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje en la dimensión cognitiva, la cual hizo posible que los niños aprendan de manera activa y significativa, por medio de la dinámica y el disfrute en diversos espacios.

El siguiente cuadro contemplan las diferentes actividades desarrolladas con los niños de preescolar

Tabla 7. Actividades integradoras para niños desde el PPA.

FECHA	ACTIVIDAD	OBJETIVO	RECURSOS	DIMENSIÓN	LOGRO ALCANZADO
Feb. 24/2015	Proyecto "Juego me divierto y aprendo"	Presentar el proyecto y motivar a los niños	Títeres	Comunicativa Socio-afectiva Estética	-Motivación y gozo de los niños en la presentación del proyecto
Feb. 26/2015	Juego de tarjetas de colores, armo figuras de colores	Aprendo e identifico los colores primarios	Cuento, Papel silueta, Imágenes alusivas, Laminas para colorear,	Cognitiva Comunicativa	-Participan Activamente en el transcurso del cuento y reconoce con facilidad los colores primarios.
Marzo 03/2015	Cosas pequeñas y cosas grandes	Reconocer grande, pequeño y mediano en varios objetos	Rollos de cartón, Objetos del aula, guía de trabajo	Cognitivo Comunicativo	- Identifican objetos grande, mediano y, pequeños, los clasifica y ordena de acuerdo con diferentes tamaños.
Marzo 19/2015	Me ubico en el espacio	Diferenciar el concepto dentro-fuera	Juegos en el patio, fichas relacionadas con el tema	Cognitiva Comunicativa Corporal	-Utilizan el espacio al moverse endiferentes direcciones y a

FECHA	ACTIVIDAD	OBJETIVO	RECURSOS	DIMENSIÓN	LOGRO ALCANZADO
			colores		diferentes distancias de un punto determinado
Abril 08/2015	La jaula del león	Reconocer líneas rectas	Cuento, guía de trabajo, lana, pegante	Comunicativa Cognitiva corporal	-Controlan movimientos con precisión, sin salirse de los bordes
Abril 15/2015	“Nos divertimos paseando en globo”	Reconocimiento de figuras geométricas (el círculo)	Temperas, Guía de trabajo, círculos de cartulina de diferentes tamaños	Cognitiva, comunicativa, corporal, estética	-Identifican las figuras geométricas en distintos objetos de su entorno
Abril 22/2015	Figuras Geométricas gigantes	Identificar formas en diferentes objetos	Cartulina de colores	Cognitiva comunicativa Corporal Socio-afectiva	-Reconocen con facilidad diversos objetos teniendo en cuenta las formas geométricas de cada uno
Abril 29/2015	Ésta es mi familia	Comprender las relaciones familiares	Fotos, Papel craft, Papel seda, marcadores	Comunicativa Socio-afectiva	-Expresan la importancia que tiene la familia en sus vidas

FECHA	ACTIVIDAD	OBJETIVO	RECURSOS	DIMENSIÓN	LOGRO ALCANZADO
Mayo 6/2015	Mi cuerpo algo maravilloso	Reconocer las diferentes partes externas del cuerpo y su funcionamiento	Rompecabezas	Cognitiva Comunicativa y socio-afectiva	-Identifican las partes de su cuerpo y las funciones básicas de cada uno
Mayo 13/2017	Soy Colombiano	Reconocer e identificar los símbolos patrios	Tijeras, Papel seda, Pegante, Imágenes alusivas	Cognitiva Comunicativa	-Expresan el significado de algunos elementos de la Bandera y el Escudo Nacional
Mayo 20/2015	Viajando en los medios de transporte	Identificar los diferentes medios que existen para transportarnos	Fichas con los medios de transportes, regletas	Cognitiva Comunicativa	-Reconocen los medios de transporte Por medio de material lúdico
Mayo 27/2015	Ya soy muy alto	Tomar conciencia del propio crecimiento	Metro, Lápiz, regletas	Comunicativa	-Comprenden que cada día crecen y por lo tanto se deben alimentar muy bien para su buen desarrollo
	Me cuido y me quiero	Inculcar la importancia de la higiene		Cognitiva Socio-afectiva comunicativa	-Adoptan y practican hábitos de higiene para

FECHA	ACTIVIDAD	OBJETIVO	RECURSOS	DIMENSIÓN	LOGRO ALCANZADO
junio 3/2015			Jabón, cepillo de dientes, crema dental		conservar los dientes sanos y el cuerpo en general
Julio 02/2015	El árbol de los números	Familiarizarse con los números 1 al 9	Cartulina, tijeras, pegante, papel blanco, regletas cuisinaire	Cognitiva Comunicativa	-Reconocen los números del 1 al 9 en las actividades y participan de manera dinámica
Julio 09/2015	Un móvil con letras	Refuerzo de vocales y reconocimiento letra "m"	Varillas, cordón, cartulina, tijeras, pegante, lápiz	Cognitiva comunicativa	-Identifican las diferentes palabras con la letra "m", y reconocen distintos nombres
Julio 16/2015	Los objetos, mis compañeros y yo	Afianzar lateralidad	Juguetes, útiles, diferentes objetos del salón.	Cognitiva Comunicativa	-Participan con entusiasmo en los diferentes juegos. Se desplaza en diferentes direcciones: arriba, abajo, adelante,

FECHA	ACTIVIDAD	OBJETIVO	RECURSOS	DIMENSIÓN	LOGRO ALCANZADO
					atrás, a un lado.
Julio 28/2015	El juego de las diferencias y semejanzas	Identificar diferencias y semejanzas de objetos e imágenes	Objetos concretos e imágenes acordados previamente	Cognitiva Corporal Comunicativa	-Describen las relaciones de semejanzas y diferencias encontradas en objetos y láminas
Agosto 04/2015	Comparo y clasifico mis útiles y otros objetos del salón	Comparar objetos definiendo largo, corto, grande pequeño	Útiles y objetos del salón	Cognitiva Comunicativa	-Clasifican y ordenan objetos según el tamaño
Agosto 11/2015	Juego de pimpones	Reforzar reconocimiento de cantidad	Pimpones	Cognitiva Corporal Comunicativa	-Recogieron los pimpones de acuerdo al color correspondiente y contaron cuantos tenía cada uno
Agosto 25/2015	Reconocen y cuidando el	Describir el entorno y los seres vivos e inertes que	Pliego de cartulina, pegante, temperas	Cognitiva Comunicativa Corporal Estética	-Explican las características de los seres vivos e

FECHA	ACTIVIDAD	OBJETIVO	RECURSOS	DIMENSIÓN	LOGRO ALCANZADO
	paisaje que me rodea	forman parte de él			inertes, contacto con el medio
Sept. 01/2015	Haciendo conjuntos de seres vivos e inertes	Conceptualizar conjuntos de seres vivos e inertes	Aros de plástico, juguetes de seres vivos e inertes	Cognitiva Corporal Comunicativa	-Ordenan juguetes de los seres vivos según sus características
Sept. 08/2015	Grilla de nombres	Identificar y comparar el número de sílabas que tiene el nombre de cada niño	Cartulina con cuadrados elaborados previamente	Cognitiva Corporal	-Se desarrolló la clase fuera del aula y se motivó al niño a conocer y aplicar sus aprendizajes adquiridos
Sept. 15/2015	Jugando con los sentidos	Identificar los cinco sentidos	Alimentos con diferentes sabores, objetos con diferentes texturas, sonidos previamente grabados, figuras con	Cognitiva Corporal Comunicativa	-diferencian los distintos sabores y objetos percibidos con los sentidos

FECHA	ACTIVIDAD	OBJETIVO	RECURSOS	DIMENSIÓN	LOGRO ALCANZADO
			formas geométricas		
Sept. 22/2015	Ordenamos el gusanito de los números y su cantidad.	Identificar la posición de los números del 1 al 10 y reconocer cantidades	Gusanito elaborado en cartulina y lentejas	Cognitiva Corporal Comunicativa	-Clasifican y ordenan los números de acuerdo a su ubicación
Sept. 29/2015	Ordenamos el tren de mi nombre	Reconocer y ordenar las letras con el nombre de cada niño	Tren elaborado en cartulina y vagones con letras para cada nombre de los niños	Cognitiva Comunicativa Corporal	-Participación de manera dinámica y escriben cada letra de su nombre completo en los vagones del tren
Octubre 06/2015	Descubriendo el animal escondido	Seguir la secuencia numérica	Gato elaborado en puntos, crayolas Estética	Cognitiva Corporal	-Desarrollan habilidades siguiendo la secuencia numérica de una manera dinámica
Octubre 13/2015	Pertenece o no	Comparar objetos, estableciendo relaciones de correspondencia	Objetos concretos preparados previamente	Cognitiva Comunicativa	-Mostraron interés por la actividad, y cumplieron los objetivos, puesto que los

FECHA	ACTIVIDAD	OBJETIVO	RECURSOS	DIMENSIÓN	LOGRO ALCANZADO
		a entre ellos según su uso			objetos que se utilizaron hacían parte de su diario vivir
Feb. 10/2016	Mi colegio	Reconocer que las diferentes actividades escolares que realiza son importantes en su proceso de formación	El colegio, Humanos: profesores compañeros	Cognitiva Socio afectiva Comunicativa	-Participan de manera voluntaria en la realización de las diferentes actividades.
Feb. 17/2016	El gobierno escolar	Identificar las diversas formas de participación democrática, apoyando el manual de convivencia.	Descripción de láminas Diapositivas Personero	Cognitiva Ética Socio afectiva	-Participan en la elección del personero y conocen las normas de convivencia con los demás
Feb. 24/2016	La familia	Identificar los principales miembros que componen la familia.	Construcción del árbol genealógico	Cognitiva Socio afectiva ética	-Expresan su nombre completo y el de sus padres.
Marzo 03/2016	Los seres vivos y el medio	Describir y clasificar seres vivos y objetos inertes teniendo en	Descripción de láminas Videos Parque	Cognitiva Comunicativa	-Observan, comparan, exploran, muestra interés y

FECHA	ACTIVIDAD	OBJETIVO	RECURSOS	DIMENSIÓN	LOGRO ALCANZADO
		cuenta sus características.			curiosidad por conocer lo que le rodea
Marzo 10/2016	Los animales	Clasificar los animales según su alimentación en omnívoros, herbívoros, granívoros y carnívoros.	Fotos Mascota	Cognitiva comunicativa	-Ordenan animales según su alimentación de acuerdo al tipo de animal mencionado
Marzo 17/2016	Las plantas	Identificar y nombrar las características de las plantas y clasificar cada una de sus partes.	Plantas Parque	Cognitiva Corporal comunicativa	-Mostraron interés por el cuidado de las plantas y reconoce sus partes
Marzo 24/2016	Mi nombre	Identificar y organizar las letras que componen el nombre	Alfabeto móvil	Cognitiva Comunicativa Socio-afectiva	-Reconocen y escriben cada letra de su nombre completo con facilidad
Marzo 31/2016	Vocales y consonantes	Identificar las letra pertinentes para escribir palabras y frases	El nombre de cada uno Cuentos	Cognitiva corporal comunicativa	-Participan en juegos de palabras largas sin dificultad

FECHA	ACTIVIDAD	OBJETIVO	RECURSOS	DIMENSIÓN	LOGRO ALCANZADO
Abril 07/2016	Parejas de palabras	Comprende mensajes a través del dibujo.	Imágenes y fichas	Cognitiva Comunicativa corporal	-Relacionan el contenido de Texto, a través de imágenes
Abril 14/2016	Rompecabezas de palabras	Identificar la Correspondencia entre la imagen y la palabra.	Fichas recortables	Cognitiva Comunicativa Espacial	-interpretan mensajes de símbolos gráficos y palabras.
Abril 21/2016	Juego con regletas	Identificar el concepto de número	Regletas de Cuisenaire	Cognitiva Espacial	-Apropiación de nuevos conocimientos en cuanto al concepto de número de manera dinámica.
Abril 28/2016	Objetos, colores, formas y tamaños	Comparar objetos y reconocer los tamaños y ubicaciones espaciales	Diferentes objetos del salón, parque infantil	Corporal Cognitiva espacial	-Demuestran la ubicación y posición de los objetos en su entorno. Teniendo en cuenta también los colores formas y tamaños
		Observar conjuntos y			-Identifican en un grupo de

FECHA	ACTIVIDAD	OBJETIVO	RECURSOS	DIMENSIÓN	LOGRO ALCANZADO
Mayo 05/2016	Nociones de conjunto y cantidad	establecer relaciones de cantidad. Más, menos, igual	Bloque lógicos, La jenga Útiles escolares	Cognitiva Espacial	objetos: dónde hay más, menos, igual
Mayo 12/2016	Los números hasta cien	Comparar números y establecer relaciones entre ellos Mayor que, menor que, igual a	Fichas de números El cocodrilo tragón Canicas	Cognitiva Espacial comunicativa	-Cuentan los números hacia delante y hacia atrás y los identifican según su ubicación
Mayo 19/2016	Pic-nic de despedida del proyecto.	Disfrutar ensalada de frutas y jugar parejas sobre seres vivos	Salón blanco, ensalada de frutas, juego de parejas.	Cognitiva Comunicativa Socio-afectiva	-Reconocen seres vivos (plantas y animales) -Comparten actividades en grupo.

Fuente: El autor

6.3 EXPERIENCIA PEDAGÓGICA

La experiencia enriquecedora que deja este proyecto, permitió reconocer las necesidades de formación que tienen los niños menores de 7 años, igualmente distinguirlos como seres particulares que se desarrollan en distintos contextos, observando sus realidades personales, sociales, familiares, culturales, ambientales, y económicas las cuales afectan o intervienen en su desarrollo integral.

De igual forma, la propuesta pedagógica, accedió estimar la participación de los diferentes agentes educativos y de los estudiantes de grado preescolar quienes fueron el foco central en el desarrollo del Proyecto Pedagógico de Aula. Los diferentes discursos que se percibieron en el transcurso de la práctica pedagógica, dejaron reconocer el entorno que rodea a los infantes y la percepción tanto de los padres, docentes, directivos del Centro Educativo Maranatha, frente a los procesos de formación, lo cual concedió construir un discurso ajustado al contexto que contribuye a fortalecer la formación profesional de manera holística y reflexiva.

El trabajo mediante proyectos en el grado preescolar, concedió dinamizar la labor pedagógica realizada mediante el uso de estrategias lúdicas y material didáctico, que sumado a un buen manejo de grupo se convierte en un trabajo ordenado, dinámico que genera aprendizaje realmente significativo y del cual como estudiantes de Licenciatura en Pedagogía Infantil conforma experiencia que es susceptible de ser replicada.

Por otra parte, frente al trabajo con los padres de familia se reconoce el gran valor que tiene su acompañamiento en el desarrollo académico de los infantes, que en futuras situaciones debe ser suscitado desde la práctica docente, la cual debe no solo tener en cuenta el trabajo con los infantes sino el fortalecimiento de los vínculos paternos frente al proceso de enseñanza-aprendizaje.

El desarrollo de la propuesta, permitió llevar a la práctica la teoría ofrecida en el programa de la universidad y de esta manera asumir el rol docente como una realidad propia del quehacer educativo planeando y ejecutando estrategias de trabajo con los infantes.

Cabe señalar que el trabajo con los niños otorga experiencia valiosa frente a la formación profesional de la carrera. El trabajo en cada sesión llevó a observar y disfrutar del comportamiento infantil, reconociendo las diferentes etapas de los niños y las estrategias que deben utilizarse para el desarrollo de las dimensiones de los infantes. De igual forma, el ejercicio práctico, admitió reconocer las temáticas que se trabajan con los niños de preescolar y articularlas con las teorías y metodologías aprendidas de diversos

investigadores durante la formación académica, lo cual enriqueció en gran manera el desarrollo no solo del proyecto de investigación sino además de la experiencia que como futuros docentes debemos poseer.

Así mismo, el trabajo desarrollado demostró que la utilización de estrategias lúdicas fortalece el proceso de aprendizaje de los niños generando ambientes agradables y participativos, en el que docentes y padres de familia pueden aportar con actividades sencillas y enriquecedoras que utilizadas con materiales acordes y fáciles de elaborar pueden dinamizar el trabajo con los preescolares.

7. CONCLUSIONES

El desarrollo del proyecto de investigación formativa, hizo posible comprobar, los diferentes criterios y posiciones que tiene la actividad lúdica, que la definen como herramienta pedagógica fundamental en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños del Centro Educativo Maranatha, partiendo de los objetivos propuestos para cada agente de la comunidad educativa, hemos llegado a las siguientes conclusiones:

- La participación conjunta de los actores educativos ha permitido fortalecer el aprendizaje significativo de los niños del grado preescolar en el Centro Educativo Maranatha, a través de actividades lúdicas, fomentando en ellos la comunicación, la creatividad, la reflexión y el pensamiento crítico, características indispensables en la formación del desarrollo humano.
- La implementación de las actividades pedagógicas propuestas en el proyecto de investigación permitieron que tanto directivos como docentes reconocieran la importancia de ejecutar permanentemente actividades lúdicas en el salón de clase, para ayudar a desarrollar al máximo las potencialidades del niño y para que este las aplique en su contexto natural.
- El proyecto permitió que padres y madres conocieran las ventajas y beneficios que les reporta, la implementación de actividades lúdicas en los procesos de aprendizaje de los niños, igualmente reflexionar sobre sus pautas educativas, tomando conciencia de su papel insustituible en la formación de sus hijos.
- Durante la aplicación del proyecto de intervención, dirigido a los niños, se reconoció que las actividades lúdicas promovieron espacios significativos y de esparcimiento, ya que los niños aprenden mejor cuando se les permite participar en la construcción de su conocimiento y donde se le ha considerado como agente activo capaz de transformar su realidad.

RECOMENDACIONES

Reconociendo que la lúdica es una herramienta pedagógica relevante a la hora de implementarla en el proceso de enseñanza-aprendizaje, y teniendo en cuenta el impacto que se tuvo en la práctica de intervención, se sugieren algunas recomendaciones para fortalecer de manera significativa la formación de los educandos en su etapa escolar.

Por lo anterior, se hace necesario que los directores velen para que en el desarrollo de las clases se vea reflejada la lúdica como estrategia pedagógica, fundamental para el mejoramiento de los ambientes educativos.

A los docentes que adopten esta herramienta, mediante la realización de actividades creativas e innovadoras en el aula, y consideren el efecto que se obtiene de ellas en el desarrollo y el aprendizaje del estudiante y la transformación en su labor docente.

Asimismo, a los padres de familia se les recomienda ofrecer espacios de recreación y acompañamiento en el proceso de aprendizaje a sus hijos; debido que la atención, el amor y el afecto que se les brinde, proporcionará mayor desarrollo en la capacidad cognitiva.

REFERENCIAS

- Anders, V. (2001). *Diccionario Etimológico de Chile*. Recuperado de:
<http://etimologias.dechile.net/>
- Ausubel, D. (1961). *Psicología Educativa. Un punto de vista cognoscitivo*. Trillas, México.
- Ausubel, D. (1976). *Psicología educativa. Un punto de vista cognoscitivo*. México: Ed. Trillas.
- Bruner, J. (1984). *El desarrollo de los procesos de representación*. en: *Acción, Pensamiento y Lenguaje*, Madrid: Alianza ED.
- Colombia, Asamblea Nacional Constituyente, (1991). *Constitución Política de Colombia*, Santa Fe de Bogotá: Legis
- Consejería Presidencial para la Primera Infancia. (2012). *Comisión intersectorial para la atención de la primera infancia “de cero a siempre*. obtenido de comisión intersectorial para la atención de la primera infancia “de cero a siempre. Recuperado de:
http://www.colombiaaprende.edu.co/html/familia/1597/articles-305302_recurso_Calidad.pdf
- Dinello, R. (2007). *Lúdica y sociedad que re-creamos*. Recuperado de:
<http://blog.utp.edu.co/areaderecreacionpcdyr/files/2012/07/LO-LUDICO-COMO-COMPONENTE-DE-LO-PEDAGOGICO.pdf>
- Dominguez, C., Esquivel, J.A. (2013). *1er. Congreso Internacional de Investigación Educativa*. Recuperado de:

[http://www.reddeinvestigacioneducativa.uanl.mx/documentos/MEMORIAS/1-Estrategias%20y%20Porcesos%20Educativos/a\)/25.pdf](http://www.reddeinvestigacioneducativa.uanl.mx/documentos/MEMORIAS/1-Estrategias%20y%20Porcesos%20Educativos/a)/25.pdf)

Echeverry, J. H., & Gomez, J. G. (2009). *Lo lúdico como componente de lo pedagógico, la cultura, el juego y la dimensión humana*. Recuperado de: <http://blog.utp.edu.co/areaderecreacionpcdyr/files/2012/07/LO-LUDICO-COMO-COMPONENTE-DE-LO-PEDAGOGICO.pdf>

El Congreso de Colombia. (2006). *Ley 1098*. Por la cual se expide el Código de Infancia y Adolescencia. Recuperado de: <http://es.slideshare.net/albapiedad/ley-1098-de-2006-codigo-de-infancia-y-adolescencia>

Fondo de las Naciones Unidas. (s.f.). *Manual de aplicación de la Convención sobre los Derechos del niño*. Recuperado de: http://www.herramientasparticipacion.edu.uy/index.php?option=com_content&view=article&id=544&catid=117&Itemid=359

Greugesdefensor, S. D. (2009). *Convención sobre los derechos del niño*. Obtenido de convencion sobre los drechos del niño. Recuperado de: https://www.savethechildren.es/sites/default/files/imce/docs/convencion_infancia_15-18.pdf

Huizinga, J. (2002). *Homo ludens alianza*. Emece editorial.

Humanos, N. U. (s.f.). *Convenciones sobre los derechos del niño*. Obtenido de Convenciones sobre los derechos del niño. Recuperado de: <http://www.ohchr.org/SP/ProfessionalInterest/Pages/CRC.aspx>

Instituto Colombiano de Bienestar Familiar. (2013). *Ley 1620*. Por la cual se crea el Sistema Nacional de Convivencia Escolar y Formación para el Ejercicio de los

Derechos Humanos, la Educación para la Sexualidad y la Prevención y Mitigación de la Violencia Escolar. Recuperado de: http://www.icbf.gov.co/cargues/avance/docs/ley_1620_2013.htm

Jacques, D. (1994). *Los cuatro pilares de la educación*. Recuperado de: http://uom.uib.cat/digitalAssets/221/221918_9.pdf

Jimenez V, C. A. (2010). *Hacia la construcción del concepto de Lúdica*. Recuperado de: https://www.google.com.co/search?site=&source=hp&q=hacia+la+construccion+del+concepto+de+ludica&oq=hacia+la+construccion+del+concepto+de+ludica&gs_l=hp.1.0.0i22i30k1l8.2289.79763.0.82089.35.22.2.10.11.0.203.2573.0j15j1.16.0....0...1c.1.64.hp..7.27.2493...0j0i131k1

Jimenez Velez, C. A. (s.f.). *Lúdica y neuroaprendizaje*. Recuperado de: http://www.ludicacolombia.com/ensayos_ludica.html

Jolibert, J. (1994). *Formar niños lectores y productores de textos*. Edit. Domes, Santiago de Chile.

Jolibert, J. (1996). *Lectura y vida*. Recuperado de: http://www.lecturayvida.fahce.unlp.edu.ar/numeros/a21n3/21_03_Jolibert.pdf

López Fernández, L. (2013). *Aprendizaje basado en metodologías que apoyan la lúdica y el juego*. Universidad de Almería. Recuperado de: <http://repositorio.ual.es/bitstream/handle/10835/2347/Trabajo.pdf?sequence=1>

Martinez Mendoza, O. (2011). *Sitio de la Universidad Juan Castellanos*. Recuperado de: <http://www.revistasjdc.com/main/index.php/reyte/article/view/133/128>

Ministerio de Educación Nacional. (1994). *Decreto 1860*. Por el cual se reglamenta parcialmente la Ley 115 de 1994, en los aspectos pedagógicos,

organizativos y generales. Recuperado de:
http://www.educacionbogota.edu.co/archivos/SERVICIOS/Auditoia%20Matriculas/normatividad/Decreto_1860_1994.pdf

Ministerio de Educación Nacional. (1994). *Ley 115*. Por la cual se expide la Ley General de Educación. Recuperado de: http://www.oei.es/quipu/colombia/Ley_115_1994.pdf

Ministerio de Educación Nacional. (1995). *Ley 181*. Por el cual se dictan disposiciones para el fomento del deporte, la recreación, el aprovechamiento del tiempo libre y la Educación Física y se crea el Sistema Nacional del Deporte. Recuperado de: http://www.mineduccion.gov.co/1621/articles-85919_archivo_pdf.pdf

Ministerio de Educación Nacional. (1997). *Decreto 2247*. Por el cual se establecen normas relativas a la prestación del servicio educativo del nivel preescolar y se dictan otras disposiciones. Recuperado de: http://www.mineduccion.gov.co/1621/articles-104840_archivo_pdf.pdf

Ministerio de Educación Nacional. (2007). *Documentos compes Social*. Recuperado de: http://www.mineduccion.gov.co/1759/articles-177832_archivo_pdf_Conpes_109.pdf

Mora y Rodríguez (2014). *La lúdica como estrategia en el aprendizaje de los niños de preescolar del gimnasio los arrayanes de la ciudad de Ibagué*. Universidad del Tolima. Ibagué.

Moreira, M. A. (2000). *Aprendizaje Significativo: Teoría y práctica*. Madrid: Visor.

Palmero, M. L. (2004). La teoría del Aprendizaje Significativo. Recuperado de: <http://cmc.ihmc.us/papers/cmc2004-290.pdf>

Motta, C. (2004) *Fundamentos de la educación*. Colombia: Cerlibre.

Rigney, J. (1978). *Learning strategies: a theoretical perspective*. Learning strategies. Academic Press. USA.

Rodriguez, G. M. (2010). *Repositorio Universidad Libre*. Recuperado de: <http://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/5629/RodriguezHormazaGandyMilena2010.pdf;sequence=1>

Romero, L., Ecorihuela, Z., & Ramos, A. (2009). *La actividad lúdica como estrategia pedagógica en educación inicial*. *Revista Digital* - Buenos Aires - Año 14 - N° 131. Recuperado de: <http://www.efdeportes.com/efd131/la-actividad-ludica-en-educacion-inicial.htm>

Rodríguez Hormaza, G. M. (2010). *Potenciar la atención de los niños y niñas del grado kinder "a" del jardín infantil "los amigos de paulita" a través de una propuesta lúdico – pedagógica*. Universidad Libre. Bogotá. Recuperado de: <http://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/5629/RodriguezHormazaGandyMilena2010.pdf;sequence=1>

Torres, C. (2004). *Educación, poder y biografía*. México: Siglo XXI.

Wordpress. (2004). *Espacio lúdico en la educación física*. Recuperado de: <https://espaciosludicosenlaeducacionfisica.wordpress.com/definicion-de-ludica/>

ANEXOS

Anexo A. Formato de encuesta dirigida a padres de familia

UNIVERSIDAD DEL TOLIMA
LICENCIATURA EN PEDAGOGIA INFANTIL
PRACTICA III
CUESTIONARIO PARA PADRES DE FAMILIA
CENTRO EDUCATIVO MARANATHA GRADO TRANSICIÓN



NOMBRE DEL PADRE O MADRE: _Erika USME

NOMBRE DEL ESTUDIANTE: _BRENDA USME

FECHA: 24 DE ABRIL-2015

OBJETIVO: Identificar la relación de los niños con la familia y el acompañamiento académico.

INTERES POR EL TEMA			
	Siempre	Ocasional	Nunca
Después del colegio ¿Le preguntas habitualmente sobre lo que han trabajado en clase?			
¿Tienes a menudo con él conversaciones sobre temas interesantes por ejemplo(noticias, descubrimientos, las estrellas, las guerras, etc.)?	X		
¿Lo que el aprende en clase lo pones en práctica en la vida cotidiana por ejemplo que te ayude en la casa, planear el menú semanal, permitirle que el niño te ayude en las compras, etc.?	X		
Cuando el niño aprende algo nuevo en el colegio tú haces que recuerde el tema aprendido por ejemplo el	X		

INTERES POR EL TEMA			
himno del colegio preguntándole ¿para qué sirve? ¿Por qué crees que es importante?			
¿Le ayudas con las actividades de los temas que están estudiando por ejemplo con actividades como exposiciones, teatro, le compras libros, etc.?	X		
¿Le haces ver que a ti también te interesan temas que él está aprendiendo? Por ejemplo leer un libro y explicarle lo importante de lo leído		X	
¿Cuándo le notas poco interés por algún tema o una actividad te interesa por que él aprenda y se relacione con el tema y le guste?	X		

SENTIMIENTOS DE COMPETENCIA PARA APRENDER			
	Siempre	Ocasional	Nunca
¿Le ayudas en los trabajos que realiza en casa? Por ejemplo haciéndolo sentir bien diciéndole que él puede, haciéndole preguntas. ¿Le ayudas a corregir los errores?	X		
¿Si él te pregunta algo relacionado con algún tema tu procuras que él busque la respuesta en lugar de dársela (piensa, analiza)		X	
¿Le das a entender que tú confías en él y que si se esfuerza las cosas le saldrán bien?	X		
Cuando le ves esforzarse, si se equivoca ¿Tú no te irritas y tratas de ayudarlo de otra forma?	X		
¿Lo felicitas cuando se ha esforzado y ha mejorado en los logros propuestos? (colegio, notas)	X		
¿Le das a saber que tú te sientes orgulloso (o) de él por los buenos resultados que ha obtenido?	X		

SENTIMIENTOS DE COMPETENCIA PARA APRENDER			
¿Cuándo te sale algo mal tu hijo te oye diciendo frases como: Porque está mal, En que me equivoque, en que forma puedo intentar resolverlo?	X		
¿Cuándo lo ves triste por algo que no entendió lo motivas, le prestas atención y procuras ayudarlea resolver sus dudas?	X		

PROYECTO PERSONAL			
	Siempre	Ocasional	Nunca
¿Tienes organizado en tu casa un espacio para el trabajo de tu hijo y otro para el juego?			
¿Has limitado tiempo y unos momentos para ver televisión por ejemplo de lunes a viernes solamente media hora o después de cenar?	X		
¿Tienes en cuenta las opiniones de él a la hora de tomar decisiones (a donde ir, que quiere comer, que lugar quiere visitar)?		X	
¿Dejas que desarrolle su mente en los juegos o trabajos de forma personal o le dices como debe realizarlo por ejemplo (que con las pinzas de la ropa puede armar un castillo, dejas que cambie el final de un cuento)?	X		
¿Lees libros habitualmente en casa?		X	
¿Le dices la importancia que tiene aprender por que le va a servir para la vida?	X		
¿Le inculcas a tu hijo lo importante que es ser responsable?	X		

AYUDA DEL PROFESOR			
	Siempre	Ocasional	Nunca
¿Le hablas bien de sus profesores?	X		
¿Colaboras con agrado de las actividades que solicitan los profesores? Por ejemplo comprar material, realizar alguna actividad que requiera tu ayuda.		X	
¿Vas a las reuniones que convocan los profesores?	X		
¿Pides periódicamente entrevistas con sus profesores?	X		
¿Participas en las actividades del colegio con la asociación de padres, ayudas a organizar los eventos escolares como fiestas, basares, cooperativas?		X	
¿Si observas algo malo de su profesora lo hablas con tu hijo y si es necesario hablas con la profesora?	X		
¿Le enseñas buenos modales a tu hijo como: dar las gracias, saludar, que sepa esperar su turno, pedir el favor?	X		
¿Tu hijo se da cuenta que tú también tienes buenos modales y eres respetuoso (a)?	X		

Anexo B. Formato de entrevista dirigida a padres de familia



ENTREVISTA DIRIGIDA A PADRES DE FAMILIA GRADO TRANSICIÓN

La ley general de educación y los lineamientos del Currículo en preescolar, nos plantean el sentido y significado de la educación preescolar. Se reconoce esta, como el primer nivel educativo que se ofrece al niño para su desarrollo integral.

La participación de los padres en el proceso académico fortalece el desarrollo integral de los niños y niñas

OBJETIVO: Conocer la opinión de los padres de familia en torno a la institución educativa.

Nombre de la Institución: Centro educativo Maranatha

Nombre de su Hijo: Juan José Díaz

Nivel que cursa su hijo: Transición

Nombre del padre: Renzo Díaz

PREGUNTAS:

1. QUE ES PARA USTED LA EDUACION PREESCOLAR

R/. Es una ayuda para los niños en su aprendizaje de las cosas más elementales.

2. ¿PORQUE CREE USTED QUE ES IMPORTANTE QUE LOS NIÑOS Y NIÑAS RECIBAN ESTE PRIMER NIVEL EDUCATIVO?

R/. Porque les ayuda a relacionarse con otros niños y con el colegio.

3. ¿PORQUE ELIGIÓ ESTA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARA LA EDUCACIÓN DE SU HIJO?

R/. Porque les enseñan principios cristianos y valores.

4. ¿QUE CONSIDERA USTED QUE DEBE BRINDARLE ESTA INSTITUCIÓN A SU HIJO?

R/. Buenas bases morales, calidad en la educación y buen trato de la profesora

5. ¿CUAL CONSIDERA USTED QUE DEBE SER LA FUNCIÓN QUE DESEMPEÑA LA MAESTRA DE PREESCOLAR?

R/. Una guía para los niños

6. ¿QUE CREE QUE SE ENSEÑA EN EL PREESCOLAR?

R/. A leer, a escribir.

7. ¿CONOCE USTED ALGUNAS FORMAS DE TRABAJO O MÉTODOS QUE SE EMPLEAN EN LA EDUCACIÓN PREESCOLAR?

R/. No sé, solo creo que deben tratar bien a los niños y tenerles paciencia.

8. ¿CUAL ES EL APORTE QUE LA FAMILIA DEBE BRINDAR EN EL PROCESO EDUCATIVO DE LOS NIÑOS EN EDUCACIÓN PREESCOLAR?

R/. Debemos ayudarles con las tareas, asistir a las reuniones y escuchar al niño cuando nos pregunte lo que no entiende del colegio.

9. ¿SE SIENTE SATISFECHA CON LA EDUCACIÓN QUE RECIBE SU HIJO EN LA INSTITUCIÓN?

R/. Sí, creo que la profesora es muy amable con los niños

**UNIVERSIDAD DEL TOLIMA
LICENCIATURA EN PEDAGOGIA INFANTIL
PRACTICA III**



**ENTREVISTA A LA DOCENTE DEL CENTRO EDUCATIVO MARANATHA GRADO
TRANSICIÓN**

Entrevista aplicada a la maestra del grado transición, profesora Luisa Fernanda Lozano Sánchez

1. ¿HACE CUANTO QUE ESTE CENTRO EDUCATIVO SE ENCUENTRA EN FUNCIONAMIENTO?

R/ Hace cuatro años

2. ¿ESTE CENTRO EDUCATIVO SIEMPRE HA ESTADO EN ESTE BARRIO?

R/ Si siempre hemos estado situado en este lugar

3. ¿LOS NIÑOS QUE HACEN PARTE DE ESTE CURSO A QUÉ TIPO DE FAMILIA PERTENECEN?

R/ Pertenecen a dos tipos de familias la nuclear y la extendida

4. ¿USTED SABE QUE ESTUDIOS TIENEN LOS PADRES DE ESTOS NIÑOS Y NIÑAS?

R/ Los padres de los niños son bachilleres la mama de uno de los niños estudia sistemas las otras mamitas no siguieron estudiando se dedicaron al hogar

5. ¿EN QUE TRABAJAN? Y SI LOS DOS TRABAJAN, ¿QUIEN HACE EL ACOMPAÑAMIENTO DE LOS NIÑOS EN SU PROCESO DE FORMACIÓN?

R/ Los papitos trabajan en oficios barios las mamitas son amas de casa y los padres que no están con los niños, son cuidados por las abuelitas, hermanos o las nanas son los que se encargan de los niños.

6. ¿QUE ESTRATEGIA UTILIZA USTED PARA FORMAR NIÑOS INVESTIGADORES?

R/ Mi estrategia es que el niño sea muy creativo haciendo dibujos por ejemplo y les enseño a ser niños exploradores

7. ¿COMO RECONOCE QUE UN NIÑO ES INVESTIGADOR?

R/ Cuando el niño va más allá de las bases que yo le doy y el niño por su cuenta quiere indagar o investigar y comprobar lo que les he enseñado.

Anexo D. Formato de Entrevista Dirigida a Directora del Cem

**UNIVERSIDAD DEL TOLIMA
LICENCIATURA EN PEDAGOGIA INFANTIL
PRACTICA III**



PROPOSITO: Identificación Institución Educativa

ENTREVISTA A LA DIRECTORA DEL CENTRO EDUCATIVO MARANATHA

FICHA DE IDENTIFICACIÓN INSTITUCIONAL

NOMBRE DE LA INSTITUCIÓN: CENTRO EDUCATIVO MARANATHA

DIRECCIÓN: CARRERA No. 9-49

BARRIO: Centenario

TELEFONO: 2731618

RESOLUCION DE APROBACIÓN:71-2950 de noviembre 24 de 2009.

TITULOS QUE OFRECE LA INSTITUCIÓN: Preescolar y Básica Primaria

NOMBRE DEL RECTOR: Luisa Fernanda Lozano

NIVELES EDUCATIVOS QUE OFRECE LA INSTITUCIÓN: Preescolar y Básica primaria

NUMERO DE ESTUDIANTES: 48

1. ¿QUE DICE LA VISION DE LA INSTITUCION?

VISION:

El Centro Educativo Maranatha logrará a través de procesos pedagógicos, administrativos y tecnológicos que la institución se desarrolle económica, física, mental, espiritual y socialmente. Que a través de este trabajo integral se oriente al educando a la excelencia en el servicio y amor para Dios y su comunidad.

2. ¿QUE DICE LA MISION DE LA INSTITUCIÓN?

MISION:

Construir y desarrollar con todos los miembros de la comunidad, un proyecto de formación integral del estudiante, que incluya la formación ética como énfasis especial y que le permita realizar un proceso de exploración y desarrollo permanente de capacidad intelectual y de su sensibilidad, para que a partir de principios morales, religiosos, éticos, científicos y culturales pueda desarrollar un proyecto de vida útil y feliz.

3. ¿QUE DICE EL ENFOQUE O MODELO PEDAGOGICO?

El sistema educativo del colegio Maranatha, como todo sistema, se basa y administra de acuerdo con una filosofía educacional.

La filosofía de la Educación Cristiana, es un saber que integra la fe con los principios educativos, en la cual reconoce a Dios creador y sustentador de todo el conocimiento y sabiduría.

El fin de esta es ayudar a los estudiantes a alcanzar su máximo potencial y a cumplir el propósito que Dios tiene para su vida.

4. ¿COMO ES LA ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE?

Creemos necesario, incorporar una reflexión preliminar sobre el concepto “construir los conocimientos” y la visión que los adventistas tenemos del aprendizaje significativo.

1. Entendemos el aprendizaje significativo como la activación de la inteligencia dada por Dios, y por lo tanto es de naturaleza creativa y genética desde la potestad divina. Se desarrolla en el ser humano y se activa a través de la adquisición de habilidades y destrezas y del desarrollo de valores y actitudes fundadas en la ética y la moral cristiana.
2. Es significativo en la medida en que es armónico con la Verdad de Dios, quien es el camino, la verdad y la vida para conducirnos en plenitud.

5. ¿CUAL ES EL PERFIL DE UN DOCENTE DE PREESCOLAR?

Que sea una persona preparada para realizar esta labor educativa, muy cariñosa, amable tanto con los niños como con los padres, responsable, trabajadora, que sea muy investigativa, que aprendida cada día cosas nuevas, que sea analítica y reflexiva y se preocupe por el desarrollo integral del niño.

6. ¿EN QUE CONSISTEN ESTOS DOCUMENTOS (PEI, PLAN DE ESTUDIO, PLAN DE AULA, OBSERVADOR DEL ESTUDIANTE, PROYECTOS?)

PEI: Cada Centro educativo deberá elaborar y poner en práctica un Proyecto Educativo Institucional, los principios y fines del establecimiento, los recursos docentes y didácticos disponibles y necesarios, la estrategia pedagógica, el reglamento para docentes y estudiantes y el sistema de gestión.

PLAN DE ESTUDIOS: Es el esquema estructurado de las áreas obligatorias y fundamentales y de áreas con sus respectivas asignaturas que forman parte el currículo de los establecimientos educativos.”

- Los logros, competencias y conocimientos a desarrollar.
- La metodología para cada una de las áreas.
- Los indicadores de desempeño y metas de calidad.

OBSERVADOR DEL ESTUDIANTE

Es un formato donde el docente re registra la información académica y actitudinal del día a día de cada estudiante, tanto en sus fortalezas como en sus deficiencias. En esta carpeta se acumulan, observaciones, acta de reuniones, reportes y todos los documentos que aportan información sobre el estudiante. El estudiante debe firmar todas las anotaciones registradas.

PROYECTO: Es una estrategia de aprendizaje para que el estudiante se acerque e intervenga y transforme la realidad socioeducativa lo haga desde la articulación e integración de teoría-práctica-

Todo esto, son documentos de carácter obligatorio que deben llevarse en una Institución Educativos.

7. ¿CUALES SON LOS ESTUDIOS REALIZADOS POR EL DOCENTE

Soy Licenciada en Preescolar con énfasis en música. Además estudie en el extranjero el idioma ingles y procuro incentivar a los niños en su proceso de aprendizaje en este dialecto.

8. ¿CUAL ES SU EXPERIENCIA EN EDUCACIÓN?

En esta institución llevo cinco años como docente y dos como Rectora.

9. ¿TIEMPO DE VINCULACIÓN?

Cinco años.

10. ¿CUALES SON LAS FUNCIONES QUE DESEMPEÑA EN LA INSTITUCIÓN?

Docente de preescolar y rectora de esta Institución

Anexo E. Formato de diario de campo.

FECHA: Mayo 05 de 2014

LUGAR: CENTRO EDUCATIVO MARANATHA

PARTICIPANTE: 10 estudiantes de grado preescolar, Profesora Luisa y practicante Janeth Piza

OBJETIVO: Reconocimiento de la planeación, desarrollo y evaluación de los proyectos Pedagógicos de Aula.

OBJETO DE ESTUDIO: Practica Pedagógica

DESCRIPCION DEL HECHO OBSERVADO

El día de labores se ha iniciado con la clase de Ingles, los niños tienen oasis los lunes de 8:00 am a 9:00 am, luego inician labores con la docente titular. Los niños se muestran motivados frente a las actividades.

Actualmente se está trabajando el proyecto de seres vivos, los niños realizan dibujos mediante los cuales expresan sus pre-saberes respecto al tema, la docente realiza actividades que permiten a los niños indagar acerca de los seres vivos que conocen y como ellos forman parte de la creación dada por Dios.

La docente realiza planeación de las clases, pues cuando llega al salón sabe que tema se está tratando, que tareas debe revisar y mediante la pregunta y evaluación, ella reconoce y procura reforzar a los niños en el tema en que tengan dificultad, no en todas las áreas involucra el proyecto, pero no deba de mencionarlo en algún momento del día para incluirlo en el desarrollo de los contenidos.

ANALISIS DE LA SITUACIÓN

La docente se preocupa por valorar los intereses de los niños, ella busca trabajar los contenidos propuestos permitiendo que los niños sean partícipes en su proceso de aprendizaje, la docente indaga acerca de los pre-saberes de los estudiantes y ellos mediante dibujos expresan lo que conocen sobre los seres vivos.

Al respecto el documento de grado Cero del Ministerio de Educación Nacional de Colombia, menciona que “el proyecto es un proceso de construcción colectiva, que se va estructurando a través de la solución de preguntas y problemas que surgen del entorno y la cultura, del cual el grupo y la maestra hacen parte. El niño participa activamente como ser cognoscente, sensible e imaginativo; a través de actividades funcionales, significativas y socializadoras”.

CONCLUSIONES

Los proyectos pedagógicos de aula son excelentes herramientas que permiten a los niños indagar, confrontar, crear hipótesis y solucionar problemas mediante la interrogación. La docente utiliza la pregunta como medio para conseguir la reflexión y confrontación, mediante las cuales los niños construyen su aprendizaje y de esta manera el aprendizaje se torna significativo para los niños.

Ubicación



fachada

Edificio



salón blanco



Salón preescolar



Aledaños (parque centenario)

Templo





Salón actividades culturales



Fuete: El autor

Anexo G. Talleres con niños.

TALLER NUMERO UNO

FECHA: FEBRERO 24 DE 2015

OBJETIVO: presentar el proyecto a los niños y motivarlos a participaren él.

TEMA: Juego me divierto y aprendo

DESARROLLO: Organización del salón decorándolo con el letrero de nuestro proyecto juego me divierto y aprendo, en letras de colores, adecuar el titiritero, y los títeres interpretando cada personaje, que invitaban a los niños participar de la actividad.

RECURSOS: Salón de clases, titiritero, títeres, profesoras y niños.

DIMENSIONES: comunicativa, estética, socio afectiva.

EVALUACIÓN DEL TALLER: Los niños participaron alegremente, hicieron preguntas, afirmaron querer aprender jugando.

TALLER NUMERO DOS

FECHA: FEBRERO 26 DE 2015

OBJETIVO: aprender e identificar los colores primarios y secundarios, por medio de objetos de su entorno.

TEMA: Un cuento de colores

DESARROLLO: La actividad se desarrolla mediante un cuento, en la cual ellos participan al reconocer cada color que se describe en las imágenes.



Seguidamente se procede a jugar concétre, en el que cada niño debe estar muy atento para descubrir donde está ubicada cada pareja de frutas.

Para terminar, se entrega una actividad en la que el estudiante debe colorear un objeto ya familiarizado por él, (el sol, una manzana, una hoja).



RECURSOS: Cuento realizado en cartulina con imágenes significativas para el estudiante, fichas hechas en cartón paja con imágenes de frutas de diferentes colores y fotocopias de actividades para colorear.

DIMENSIONES: Cognitiva y Comunicativa

EVALUACIÓN DEL TALLER: Los niños estuvieron atentos en el momento que se leyó el cuento y participaron cuando reconocían el color, de igual forma en la siguiente actividad estuvieron emocionados y contentos cuando adivinaban cada pareja, ya que desea forma se concentraban para obtener más fichas.

TALLER NUMERO TRES

FECHA: MARZO 05 DE 2015

OBJETIVO: Identificar y reconocer en el aula objetos de diferentes tamaños (grande, mediano y pequeño).

TEMA: Cosas grandes y pequeñas, con los tamaños me divierto

DESARROLLO: Se inicia la actividad cantando con los niños la canción: “Yo tengo una casita” a la par que se les muestra imágenes de casas de diferentes tamaños (grandes, medianas y pequeñas).

Se lleva a clase un “telescopio mágico” para cada niño con el cual los niños inspeccionan el aula de clase para buscar objetos primero pequeños, luego medianos y por ultimo grandes.

Se llevan juguetes a la clase de diferentes tamaños los cuales serán organizados por los niños por tamaños.



Por último se entrega una guía de trabajo en la cual los niños colorean círculos de acuerdo al tamaño, en la cual se refuerza también los colores primarios propuestos en el taller 1.



RECURSOS: juguetes, telescopio elaborado con rollos de papel higiénico y decorado con papel brillante, guía de actividades y cd de canciones infantiles.

DIMENSIONES: Cognitiva, comunicativa y corporal.

EVALUACIÓN DEL TALLER: Los niños cantaron, se integraron en la actividad, se sintieron motivados a observar y a buscar objetos del aula de diferentes tamaños. Realizaron la actividad de la guía la cual la profesora de preescolar guardó en las carpetas de los niños como registro del taller. Al organizar los juguetes lo hicieron en el orden adecuado de acuerdo al tamaño correspondiente desde el más grande hasta el más pequeño.

TALLER NUMERO CUATRO

FECHA: MARZO 19 DE 2015

OBJETIVO: Diferenciar el concepto dentro- fuera

TEMA: Me ubico en el espacio.

DESARROLLO: Se inició la actividad cantando una canción “adentro, afuera, arriba, abajo siempre soy feliz”, enfatizando especialmente en el concepto adentro y afuera; enseguida se dividió con tiza una línea en el patio, donde decía adentro y el otro lado

afuera para que después de dar la orden se ubicaran en el lado correcto, el que se equivocara iba saliendo.



Por último, se colocó en el salón blanco varios shulahulas, a fin de que cada niño después de indicarle que cogiera un juguete y lo llevara dentro o fuera de cada aro según la orden.



RECURSOS: Tiza, hulahulas, juguetes, actividad en fotocopias.

DIMENSIONES: Cognitiva, comunicativa y corporal.

EVALUACION DEL TALLER: Los niños cantaron emocionados, puesto que todos se sabían la canción, se divertieron mucho en la actividad de

adentro- fuera ya que de esta manera cambiaron de rutina y con la actividad de hulahula se identificó que todos los niños alcanzaron el objetivo propuesto de una forma dinámica y amena.

TALLER NUMERO CINCO

FECHA: Abril 08 DE 2015

OBJETIVO: identificar lineas rectas.

TEMA: La jaula del león

DESARROLLO: Se lleva a los niños a imaginarse que van de paseo desde el salón de clases hasta el “zoológico de Pereira” (parque centenario). En el cuento todos los niños colocan sus brazos a los lados en línea recta y la practicante dirigiendo el recorrido en



“avión”, van de forma ordenada hasta el “zoológico”, parando justo en la “jaula del león” (guía de trabajo), la cual se encuentra abierta, y antes de que el león se dé cuenta, los niños con lana van a cerrar la peligrosa jaula del león.

RECURSOS: Cuento, lana, guía de trabajo, pegante.

DIMENSIONES: Comunicativa, corporal, estética, cognitiva.

EVALUACIÓN DEL TALLER: Fue un taller que los niños disfrutaron mucho al moverse e imaginarse viajando como si fueran un avión, las líneas que ellos formaban con lana era un trabajo animado al pensar que el león pudiera salir. Los niños se mostraron receptivos, alegres y muy participativos.

TALLER NUMERO SEIS

FECHA: Septiembre 22 DE 2015

OBJETIVO: Identificar la posición de los números del 1 al 10 y reconocer cantidades.



TEMA: Ordenamos el gusanito de los números.

DESARROLLO: En este taller se hace uso de un gusanito elaborado en cartulina con los números del uno al diez para que los niños armen el gusanito y a su vez reconozcan los número y su cantidad. Para cada número se coloca la cantidad de lentejas que corresponde

RECURSOS: Gusanito de colores en cartulina, botones, salón blanco.

DIMENSIONES: Comunicativa, corporal, cognitiva.

EVALUACIÓN DEL TALLER: Fue un taller en la que los niños trabajaron de forma ordenada y activa, se mostraron interesados en armar al gusanito y llenar las cantidades correspondientes.

Anexo H. Fotos varias del ppa “juego me divierto y aprendo”



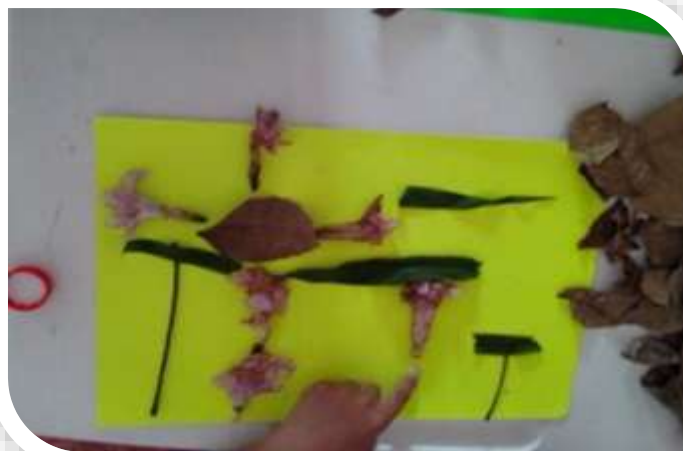
PRESENTACIÓN DEL PPA A NIÑOS.



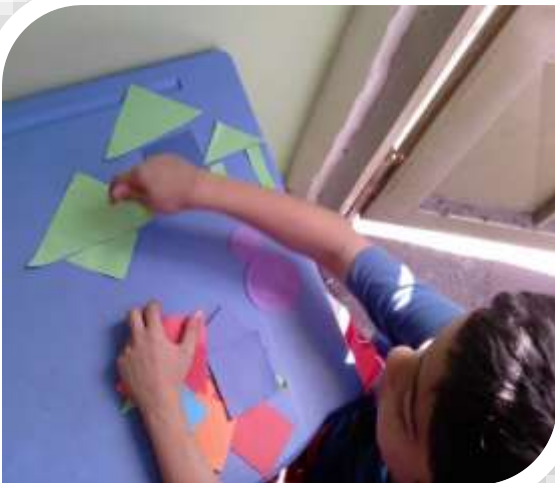
GRILLA DE NOMBRES.



LOS SERES VIVOS Y EL MEDIO...



JUEGO CON LAS FIGURAS GEOMÉTRICAS...



JUGAMOS A LOS BOLOS





PIC-NIC DE DESPEDIDA..



Anexo I. Formatos De Actividades Con Niños




POEMA: CUIDEMOS LA NATURALEZA

Me rodean bellas flores,
muchas plantas y animales
y también vivo rodeada (o)
de abejas con sus panales.

Yo cuido lo que me rodea,
pero hay niños que no saben
lo mal que se comportan,
el gran daño que hacen.

Todos debemos cuidar
a la gran naturaleza
para que pueda durar
millones de años su alteza.

Legna Tabares Martín.
"SEMBRAMOS FI MARANA CON UNA (Cuba)
SEMILLA VERDE"



**CANCION: NATURALESA
CREADA POR DIOS**

I

Arboles grandes, arboles verdes
mi Jesús lo hizo para mí,
yo los riego y los cuido
para vivir en un lugar feliz.

CORO

Naturaleza hecha por Jesús,
Naturaleza hecha por su luz.
Fue creada para ti, para mí
para vivir en un lugar feliz.

II

Hay muchas flores
de todos colores
que alegran el jardín de mamá
yo las riego y las cuido
para vivir en un lugar feliz.

III

Hay un río donde yo vivo
mi Jesús lo hizo para mí,
Siempre digo a los niños
le beben no le tiran allí.

Melany-Iglesia Adventista del Séptimo Día
Album: Naturaleza creada por Dios

Adivinanzas de la naturaleza

De la tierra voy al cielo, y del cielo
he de volver, soy el alma de los
campos que los hace florecer.

(La lluvia)

Lleva años en el mar y aún
no sabe nadar

(Arena)

Viene del cielo, del cielo viene,
a unos disgusta y a otros
mantiene

Lomos y cabeza tengo y
aunque vestida no estoy, muy
largas faldas tengo

(La montaña)

No ves el sol no ves la luna y si
está en el cielo no ves cosa
alguna

(La niebla)

Vuela sin alas, silba sin boca,
azota sin manos y tú ni lo ves ni
lo tocas.

El viento

Girando toda su vida, toda su
vida girando y no aprendió a
ser más rápida que una vuelta
y tarda un día y otra vuelta
tarda un año

(La tierra)


Son mis colores tan brillantes que
el cielo alegre en un instante.

(El arco iris)

Anexo J. Plegable para padres de familia y directivos el proyecto “juego, me divierto y aprendo”

Proyecto Pedagógico "Juego, me divierto y aprendo"

E I
Proyecto Pedagógico de Aula "Juego, me divierto y aprendo" se implementó en el grado preescolar del Centro educativo Maranatha. La principal motivación fue fortalecer los procesos de pensamiento de los niños, mediante actividades que resultaran placenteras para ellos y que a la vez generaran un aprendizaje o competencia necesaria para los grados subsiguientes.




Proyecto Pedagógico de Aula tiene como fin acercar al niño a situaciones que le permitan experimentar, jugar, observar, crear hipótesis, de tal forma que construya con la guía docente su aprendizaje de forma dinámica y motivadora.

"No dejamos de jugar porque envejecemos; envejecemos porque dejamos de jugar"

George Bernard Shaw

"Nunca dejamos de ser niños, Con el paso del tiempo, tan solo Cambiamos de juguetes"

Ernesto Yturralde



La importancia de la lúdica.


ELABORADO POR:
Esther Perdomo
Yamile Tacora
Janeth Piza

Licenciada en Pedagogía Infantil
Septiembre 23 de 2016

LA IMPORTANCIA DE LA LÚDICA

En el desarrollo integral del niño

El término lúdica se origina etimológicamente del sustantivo latino ludus que significa juego, designa todo lo relativo al juego, entretenimiento, ocio, o actividades placenteras que el hombre disfruta y se libera de tensiones originadas por la cultura. Pero la palabra lúdica abarca más que el juego, la lúdica integra diversas actividades que generan pace entre las que encuentra en la música, la pintura entre otras. Por lo tanto, aprender jugando no es un método nuevo, pero sí muy placentero, que genera motivación y es eficiente en el ámbito educativo.



Anexo K. Plegable para padres de familia y directivos sobre lúdica y tips para trabajarla.

¿Cómo aprendemos?

George Bernard Shaw plantea que los entornos lúdicos potencian el aprendizaje, al considerar que:



- Aprendemos el 20% de lo que escuchamos
- El 50% de lo que vemos
- El 80% de lo que hacemos.

A través de entornos lúdicos en base a la experiencia potenciamos al 80% la capacidad de aprendizaje.



Importancia de la lúdica en el proceso educativo

"el impulso lúdico es un atributo de la naturaleza humana, de forma que cada uno se entusiasma por moverse, desea desplazarse por curiosidad y experimenta jugando", por lo tanto si como seres humanos tenemos un impulso lúdico a través del cual aprendemos mediante la acción, es fundamental que dicho aprendizaje lúdico se dé desde la infancia pues "a los niños les gusta jugar".

Por lo tanto es importante juntar dos aspectos juego y aprendizaje; pues "se organiza una apariencia de juego pero se trabaja para ciertos aprendizajes. La intencionalidad está en el aprendizaje-trabajo, el ensayo se apoya en confiar que se aprende jugando".



Tips para trabajar la lúdica con los niños

1. **Memorizar canciones:** Se puede aprovechar esta técnica para inventar estrofas con el contenido que se quiere que los pequeños memoricen.. Ejemplo alfabeto o las tablas de multiplicar.
2. **Repetición de palabras.** Los niños memorizan, sobre todo, por repetición. Cuando dicen, escuchan o hacen algo varias veces, lo aprenden.
3. **Trabalenguas.** Estos juegos de palabras son una estupenda herramienta para ayudar a los hijos a potenciar la memoria auditiva. El desarrollo es sencillo: los padres leen o recitan en voz alta un trabalenguas a los pequeños, que estos han de repetir. Se puede comenzar por recitar algunos más breves y alargarlos a medida que los niños son más mayores.
4. Elija espacios en los cuales puedan realizar dramatizaciones acerca de temas sencillos ya sean escolares o bíblicos, esto les ayudará a aprender de forma divertida.
5. Puede compartir espacios cortos (no más de una hora) a realizar juegos sencillos en internet, como parejas, rompecabezas, colorear, relacionar, etc.

	SISTEMA DE GESTION DE LA CALIDAD FORMATO DE AUTORIZACION DE PUBLICACION EN EL REPOSITORIO INSTITUCIONAL	Página 1 de 4
		Código: GB-P04-F03
		Versión: 01

Los suscritos:

Jeanneth Piza Piza	con C.C N°	52729028
Esther Perdomo López	con C.C N°	65737497
Yamile Tocora Guzmán	con C.C N°	65588326
	con C.C N°	
	con C.C N°	

Manifiesto (an) la voluntad de:

Autorizar

No Autorizar Motivo: _____

La consulta en físico y la virtualización de **mi OBRA**, con el fin de incluirlo en el repositorio institucional de la Universidad del Tolima. Esta autorización se hace sin ánimo de lucro, con fines académicos y no implica una cesión de derechos patrimoniales de autor.

Manifestamos que se trata de una OBRA original y como de la autoría de LA OBRA y en relación a la misma, declara que la UNIVERSIDAD DEL TOLIMA, se encuentra, en todo caso, libre de todo tipo de responsabilidad, sea civil, administrativa o penal (incluido el reclamo por plagio).

Por su parte la UNIVERSIDAD DEL TOLIMA se compromete a imponer las medidas necesarias que garanticen la conservación y custodia de la obra tanto en espacios físico como virtual, ajustándose para dicho fin a las normas fijadas en el Reglamento de Propiedad Intelectual de la Universidad, en la Ley 23 de 1982 y demás normas concordantes.

La publicación de:

Trabajo de grado	<input type="checkbox"/>	Artículo	<input type="checkbox"/>	Proyecto de Investigación	<input checked="" type="checkbox"/>
Libro	<input type="checkbox"/>	Parte de libro	<input type="checkbox"/>	Documento de conferencia	<input type="checkbox"/>
Patente	<input type="checkbox"/>	Informe técnico	<input type="checkbox"/>		
Otro: (fotografía, mapa, radiografía, película, video, entre otros)					<input type="checkbox"/>

	SISTEMA DE GESTION DE LA CALIDAD FORMATO DE AUTORIZACION DE PUBLICACION EN EL REPOSITORIO INSTITUCIONAL	Página 2 de 4
		Código: GB-P04-F03
		Versión: 01

Producto de la actividad académica/científica/cultural en la Universidad del Tolima, para que con fines académicos e investigativos, muestre al mundo la producción intelectual de la Universidad del Tolima. Con todo, en mi condición de autor me reservo los derechos morales de la obra antes citada con arreglo al artículo 30 de la Ley 23 de 1982. En concordancia suscribo este documento en el momento mismo que hago entrega del trabajo final a la Biblioteca Rafael Parga Cortes de la Universidad del Tolima.

De conformidad con lo establecido en la Ley 23 de 1982 en los artículos 30 “*...Derechos Morales. El autor tendrá sobre su obra un derecho perpetuo, inalienable e irrenunciable*” y 37 “*...Es lícita la reproducción por cualquier medio, de una obra literaria o científica, ordenada u obtenida por el interesado en un solo ejemplar para su uso privado y sin fines de lucro*”. El artículo 11 de la Decisión Andina 351 de 1993, “*los derechos morales sobre el trabajo son propiedad de los autores*” y en su artículo 61 de la Constitución Política de Colombia.

- Identificación del documento:

Título completo: La Lúdica como estrategia pedagógica para el fortalecimiento del aprendizaje significativo en los niños de preescolar del Centro Educativo Maranatha

- Trabajo de grado presentado para optar al título de:

Licenciada en pedagogía Infantil

- Proyecto de Investigación correspondiente al Programa (No diligenciar si es opción de grado “Trabajo de Grado”):

- Informe Técnico correspondiente al Programa (No diligenciar si es opción de grado “Trabajo de Grado”):

- Artículo publicado en revista:

- Capítulo publicado en libro:

- Conferencia a la que se presentó:



SISTEMA DE GESTION DE LA CALIDAD

FORMATO DE AUTORIZACION DE PUBLICACION EN EL REPOSITORIO INSTITUCIONAL

Página 3 de 4

Código: GB-P04-F03

Versión: 01

Quienes a continuación autentican con su firma la autorización para la digitalización e inclusión en el repositorio digital de la Universidad del Tolima, et:

Día: 9 Mes: Febrero Año: 2017

Autores:	Firma	C.C.
Nombre: <u>Jamile Torara G</u>	<u>[Firma]</u>	C.C. <u>65588326</u>
Nombre: <u>Jeanneth Piza</u>	<u>[Firma]</u>	C.C. <u>52 729 028</u>
Nombre: <u>Esther Perdomo L.</u>	<u>ESTHER PERDOMO LOPEZ</u>	C.C. <u>65 732 407</u>
Nombre: _____	_____	C.C. _____

El autor y/o autores certifican que conocen las derivadas jurídicas que se generan en aplicación de los principios del derecho de autor.

Fecha Versión 01: 19-06-2015