

UNA PROPUESTA PARA EL MEJORAMIENTO DE LAS PRÁCTICAS
PEDAGÓGICAS DE LOS DOCENTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA LICEO
MODERNO DE SUESCA MEDIANTE LA IMPLEMENTACIÓN DE
ESTRATEGIAS LÚDICAS

LADY TATIANA BERNAL DÍAZ
JENNY FABIOLA CORREDOR JIMÉNEZ
NARLIS ESTEHER ROBLES MELENDREZ

FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES
VICERRECTORÍA DE EDUCACIÓN VIRTUAL Y A DISTANCIA
ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGÍA DE LA LÚDICA
BOGOTÁ
2015

PROPUESTA PARA EL MEJORAMIENTO DE LAS PRÁCTICAS PEDAGÓGICAS
DE LOS DOCENTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA LICEO MODERNO DE
SUESCA MEDIANTE LA IMPLEMENTACIÓN DE ESTRATEGIAS LÚDICAS

LADY TATIANA BERNAL DÍAZ
JENNY FABIOLA CORREDOR JIMÉNEZ
NARLIS ESTEHER ROBLES MELENDREZ

Trabajo de Investigación para optar al título de especialista en
Pedagogía De La Lúdica

Asesor:
JORGE ALIRIO BELTRÁN SIERRA
Magister en Educación con énfasis en Desarrollo Humano

FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES
VICERRECTORÍA DE EDUCACIÓN VIRTUAL Y A DISTANCIA
ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGÍA DE LA LÚDICA
BOGOTÁ
2015

Nota de aceptación

Presidente del Jurado

Jurado

Jurado

Bogotá D.C., 18 de Abril de 2015

Dedicatoria

A la Institución Educativa Liceo Moderno
De Suesca, por brindar la oportunidad de
dar a conocer Temas de gran interés

AGRADECIMIENTOS

Los autores expresan sus agradecimientos a:

La Institución Educativa Liceo Moderno de Suesca, por brindar apoyo y colaboración en la elaboración del proyecto de intervención, a las docentes por su motivación e interés que demostraron en el desarrollo de cada taller, teniendo en cuenta que es de gran interés innovar cada día.

Al Docente Jorge Alirio Beltrán por sus conocimientos brindados, ya que es una persona que sabe guiar y orientar cada paso de la elaboración del proyecto, muchas gracias por los conocimientos compartidos.

CONTENIDO

	pág.
INTRODUCCIÓN	14
1. PROBLEMA	15
1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	15
1.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	16
1.3 ANTECEDENTES	16
2. JUSTIFICACIÓN	19
3. OBJETIVOS	22
3.1 OBJETIVO GENERAL	22
3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	22
4. MARCO REFERENCIAL	23
4.1 MARCO CONTEXTUAL	23
4.2 MARCO TEÓRICO	26
4.2.1 Aspectos específicos del tema.	26
4.2.2 Aspectos generales de la lúdica	29
4.2.3 Aspectos generales de pedagogía	31
4.3 MARCO LEGAL	33
5. DISEÑO METODOLÓGICO	36
5.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN LOS PROYECTOS DE INTERVENCIÓN	36
5.2 POBLACIÓN	37
5.3 MUESTRA	37
5.4 INSTRUMENTOS	37
5.5 DIAGNÓSTICO	53
5.6 VARIABLES	54
6. PROPUESTA, EL SALÓN DE CLASES VS EL ESPACIO LÚDICO	55
6.1 DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA	55
6.2 JUSTIFICACIÓN	55
6.3 OBJETIVOS	56
6.4 ESTRATEGIAS Y ACTIVIDADES	57
6.5 PERSONAS RESPONSABLES	83
6.6 BENEFICIARIOS DE LA PROPUESTA	83
6.7 RECURSOS	83
6.8 EVALUACIÓN Y SEGUIMIENTO	84

6.9 INDICADORES DE LOGROS	85
7. CONCLUSIONES	86
8. RECOMENDACIONES	88
BIBLIOGRAFÍA	89

LISTA DE TABLAS Y GRÁFICAS

	pág.
Tabla – Gráfica 1. Análisis de la pregunta N° 1 a docentes	38
Tabla – Gráfica 2. Análisis de la pregunta N° 2 a docentes.	39
Tabla - Gráfica 3. Análisis de la pregunta N° 3 a docentes.	39
Tabla - Gráfica 4. Análisis de la pregunta N° 4 a docentes.	40
Tabla - Gráfica 5. Análisis de la pregunta N° 5 a docentes.	41
Tabla - Gráfica 6. Análisis de la pregunta N° 6 a Padres de Familia	41
Tabla - Gráfica 7. Análisis de la pregunta N° 7 a Padres de Familia	42
Tabla - Gráfica 8. Análisis de la pregunta N° 8 a Padres de Familia.	43
Tabla - Gráfica 9. Análisis de la pregunta N° 9 a Padres de Familia.	43
Tabla - Gráfica 10. Análisis de la pregunta N° 10 a Padres de Familia.	44
Tabla 11. Análisis de la pregunta N° 11. A niños de Pre-escolar.	45
Tabla 12. Análisis de la pregunta N° 12. A niños de Pre-escolar.	46
Tabla 13. Análisis de la pregunta N° 13. A niños de Pre-escolar.	47
Tabla 14. Análisis de la pregunta N° 14. A niños de Primero.	48
Tabla 15. Análisis de la pregunta N° 15. A niños de Primero.	48
Tabla 16. Análisis de la pregunta N° 16. A niños de Primero.	49
Tabla 17. Análisis de la pregunta N° 17. A niños de Segundo.	50
Tabla 18. Análisis de la pregunta N° 18. A niños de Segundo.	51
Tabla 19. Análisis de la pregunta N° 19. A niños de Segundo.	52
Tabla – Gráfica 20. Evaluación Taller 1.	61
Tabla – Gráfica 21. Evaluación Taller 2.	65
Tabla – Gráfica 22. Evaluación Taller 3.	69
Tabla – Gráfica 23. Evaluación Taller 4.	72
Tabla – Gráfica 24. Evaluación Taller 5.	79

LISTA DE ANEXOS

	pág.
Anexo A. Encuesta aplicada a los docentes	91
Anexo B. Encuesta aplicada a los Padres de Familia	92
Anexo C. Ficha de observación para los grados Preescolar, 1º 2º	93
Anexo D. Imágenes utilizado en el Taller 1	94
Anexo E. Imágenes utilizadas en el Taller 3	94
Anexo F. Imágenes utilizadas en el Taller 4	95
Anexo G. Evidencias fotográficas	96

GLOSARIO

AMBIENTES DE APRENDIZAJE: es un espacio en el que los estudiantes interactúan, bajo condiciones, para generar experiencias de aprendizaje significativo y con sentido.

COLABORACIÓN: se refiere a trabajar en equipo en conjunto con otra u otras personas para realizar una obra.

DIDÁCTICA: es la rama de la pedagogía que se encarga de buscar métodos y técnicas para mejorar la enseñanza.

DESCRIPCIÓN: es un tipo de texto o variedad del discurso mediante la que se atribuyen a los objetos determinadas cualidades o propiedades.

ENCUESTA: es un procedimiento de investigación, dentro de los diseños de investigación descriptivos (no experimentales)

ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS: son aquellas acciones que realiza el maestro con el propósito de facilitar la formación y el aprendizaje de las disciplinas en los estudiantes.

IMAGINACIÓN: es la facultad de una persona para representar imágenes de cosas reales o ideales.

LÚDICA: es toda forma de acción que representa un sentido de espiritualidad apoyada en la ficción o fantasía.

MAESTRO: es toda persona que se encarga de enseñar, dedica su profesión a la docencia brindando enseñanza a través de su ejemplo.

MÉTODO: se refiere al medio utilizado para llegar a su fin, su significado original señala el camino que conduce a un lugar.

METODOLOGÍA: es un conjunto de procedimientos que determinan una investigación de tipo científico o marcan el rumbo de una exposición.

MOTIVACIÓN: conduce a una persona a elegir y realizar una acción entre aquellas alternativas que se presentan en una determinada situación.

PEDAGOGÍA: es el conjunto de los saberes que están orientados a la educación, por lo tanto es una ciencia aplicada a la educación como principal interés de estudio.

RESPECTO: es aceptar y comprender tal y como son los demás, aceptar y comprender su forma de pensar, aunque no sea igual que la nuestra.

RESUMEN

Se observa que algunas docentes de la Institución Educativa Liceo Moderno necesitan de capacitación para que creen ambientes donde tengan presente la lúdica ya que es necesario que día a día los niños se motiven en su aprendizaje, y que no sea muy monótono, sino al contrario que exploren y creen cosas de gran interés.

Partiendo de todo lo observado, se elabora el presente proyecto de Intervención que presenta las siguientes fases:

- En primer lugar se aplican encuestas a los docentes, a los padres de familia y a los estudiantes de los grados Preescolar, Primero, Segundo.
- En segundo lugar se diseñan planes de acción, elaborando cinco talleres lúdicos pedagógicos enfocados a la lúdica, ambientes de aprendizaje y prácticas pedagógicas.
- En la tercera fase se aplican los talleres a las docentes de preescolar y básica primaria, donde se mostraron muy activas y motivadas en la aplicación de estos.
- Por último se culmina, donde se evidencia que las estrategias son de gran interés para aplicarlas en las aulas de clase, ya que es el niño el que se encarga de aprender, pero la docente debe brindar herramientas en las cuales el niño se sienta atraído por saber, de ahí que los talleres fueron de gran ayuda para las docentes, se mostraron con ganas de seguir investigando e implementarlas con sus niños.

PALABRAS CLAVES

- Ambientes de aprendizaje
- Prácticas Pedagógicas
- Lúdica

INTRODUCCIÓN

Conscientes de las necesidades del mundo actual, y con el propósito de hacer que los estudiantes desarrollen las competencias emocionales y sociales para que puedan desempeñarse efectivamente frente a los avances tecnológicos científicos y culturales a los cuales se enfrentan día a día revolucionándolos cada vez más, al igual que los aíslan de la realidad social, de sus padres, docentes y mundo en general, se hace necesario una mirada a nuestra labor docente, puesto que hemos dejado de lado lo lúdico y didáctico

El docente de hoy se ha vuelto catedrático elemento que no conduce al análisis, la reflexión, comprensión o la solución de problemas de la vida cotidiana. En este momento de la era virtual se deben emplear herramientas atractivas para despertar el interés de los chicos y eso solo lo podemos lograr si implementamos lo lúdico, puesto que esta nos permite utilizar diversos medios acorde a las necesidades del joven actual

En la presente propuesta en construcción titulada “Una propuesta para el mejoramiento de las prácticas pedagógicas de los docentes de la Institución Educativa Liceo Moderno mediante la implementación de Estrategias Lúdica.” Ubicada en el municipio de Suesca Cundinamarca, barrio Carrisoza carrera 6 N-4- 09 encontrará una serie de estrategias innovadoras que permite enseñar y desarrollar de forma creativa y crítica los procesos de aprendizaje, además una serie de reflexiones e investigaciones que se han planteado con el uso de la lúdica, la creatividad, la tecnología de la información y la comunicación aplicadas al aula de clase para mejorar en gran manera la labor del docente y la comprensión del estudiante.

1. PROBLEMA

1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

En la Institución Educativa Liceo Moderno ubicada en el Municipio de Suesca Cundinamarca, se ha estado observando el bajo rendimiento de los alumnos y la apatía por adquirir conocimientos, los docentes manifiestan el poco interés y la pereza de los alumnos, no desarrollan trabajos en clase, en casa, no consultan libros, las evaluaciones son negativas, la lectura no es interpretativa, su vocabulario es escaso, prefieren el juego y estar fuera del salón.

Los alumnos argumentan que las clases son monótonas, autoritarias, se basan en solo copiar, no son dinámicas, la metodología de la mayoría de los docentes es memorística en fechas, conceptos y muy tradicional, no se ven materiales didácticos para las clases, de hecho no se aprovechan los implementos que hay allí, no se hacen casi salidas de carácter pedagógico, se necesitan más espacios lúdicos donde se puedan desarrollar las habilidades y destrezas de cada uno, dirigidos por personas idóneas.

Por parte de los Padres de Familia, por ser una región productora en flores y el sustento diario de cada hogar depende de este cultivo, los padres deben salir desde muy temprano y regresar, muy tarde dejando a los adolescentes en manos del colegio en la mañana y sin control en las tardes, las Directivas aluden que si hay material para la enseñanza lúdica, hay algunos docentes que la emplean, pero otros no, porque utilizan la pedagogía tradicional, que es aquella en la cual los conocimientos del niño son aprendidos y enseñados sin innovaciones, creatividad o estrategias lúdicas, didáctica, poco les interesa el explorar, conocer, la expresión corporal el juego, las cuales, llevan al educando al no ser reflexivo crítico y analítico; cuentan con un convenio del SENA, donde trabajan virtual los alumnos en las clases, algunos docentes presentan videos educativos para

reforzar los temas, y no hay suficiente dinero para implementar más tecnología y capacitar a los docentes.

De acuerdo con lo anterior, se observa que una de las posibles causas por la que los estudiantes de la Institución Educativa Liceo Moderno se debe al desconocimiento de prácticas pedagógicas lúdicas que por lógica no facilitan la aplicación en el desarrollo de las actividades pedagógicas, por lo tanto, se deben realizar talleres lúdicos, donde los docentes de manera divertida se apropien de lo agradable que resulta implementar en el aula estrategias innovadoras que permite la dinámica y diversión en el quehacer pedagógico.

1.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿La dimensión lúdica aplicada a la creación de ambientes de aprendizaje mejora las practicas pedagógicas de los docentes de la Institución Educativa Liceo Moderno?

1.3 ANTECEDENTES

Antecedentes empíricos

En la Institución educativa Liceo Moderno de Suesca la rectora ha elaborado un plan sencillo en el que los docentes investiguen y cambien su metodología, pero algunos si cumplen y otros no en él dice que el estudiante necesita aprender a resolver problemas, a identificar conceptos, aprender a aprender, aprender a hacer, aprender a ser y descubrir el conocimiento de una manera amena, interesante y motivadora. De ahí que el lema de la institución es educa con amor ternura y calidad, por esto en los grados preescolar, primero y segundo es de gran importancia enseñarles de forma innovadora y creativa, para que sea un aprendizaje significativo.

Antecedentes bibliográficos

Título: La Lúdica una herramienta didáctica para disminuir las causas que generan la agresividad y violencia en los niños de grado Primero en el ciclo de Básica Primaria.

Autor: Dioselina Sánchez Calderón, Omaira Velandia

Resumen: La presente propuesta de investigación tiene como brújula la lúdica para mejorar la convivencia escolar, alterada por la agresividad de los estudiantes del grado primero, donde la mayoría de los conflictos terminan en forma agresiva y muchos de los estudiantes se convierten en víctimas o victimarios, creando un ambiente que no propicia una sana convivencia por el contrario se mantienen unas relaciones conflictivas tanto en la casa como en la escuela, se desarrollaron actividades lúdicas y se pudo demostrar que la lúdica no solo es una estrategia que disminuye la agresividad y favorece la comunicación, el respeto la socialización y ayuda mutua sino que fortalece la atención, el interés, análisis crítico lo que va a mejorar el rendimiento académico. La actividad lúdica es útil en el currículo escolar porque puede presentar y lograr objeto docente a través de un juego para el alumno, de esta forma adquiere un carácter específico por las condiciones en que se desarrolla la actividad docente se asimila mucho mejor.

Título: La lúdica en el aprendizaje y fortalecimiento del pensamiento numérico, una tarea divertida en el grado Primero.

Autor: Claudia Milena Moreno Francy Paola Silva Luz Milena Vargas

Resumen: La propuesta lúdica pedagógica planteada busca a través de proyectos, generar espacios de aprendizaje activo en la enseñanza del pensamiento numérico de una forma inherente a la realidad del niño, en una búsqueda constante de patrones y relaciones que se llevan a cabo mediante conocimientos y

destrezas que es necesario adquirir, puesto que llevan al desarrollo de conceptos y generalizaciones utilizadas en la resolución de problemas de diversa índole con el fin de obtener una mejor comprensión del mundo, teniendo en cuenta los logros alcanzados por los niños y niñas, se pueden señalar los siguientes aspectos: mayor conocimiento de los números naturales, realización de operaciones sencillas, solución de problemas del entorno a través de procesos matemáticos, disposición de trabajo en equipo, afianzamiento de la creatividad y la expresión de ideas.

Título: La lúdica como estrategia didáctica para el desarrollo de competencias científicas.

Autor: Olga Patricia Ballesteros.

Resumen: Se propone una estrategia metodológica basada en la lúdica que fomente competencias científicas a través de la comprensión de la naturaleza de la materia por parte de estudiantes del grado 601, esta tiene como premisa que el aprendizaje no solo es un proceso cognitivo, también es un proceso afectivo que se puede apoyar en la lúdica como generadora de motivación intelectual. Durante la implementación de la propuesta didáctica-lúdica, las dificultades en escritura y de expresión oral de los estudiantes se convirtieron en un obstáculo para determinar el nivel de comprensión de la teoría corpuscular a pesar de la motivación de los estudiantes por el material presentado, esto hace imperante plantear más actividades que hagan del proceso de escritura una herramienta de conocimiento científico.

2. JUSTIFICACIÓN

Los fines propuestos por el MEN para mejorar la calidad de la educación y garantizar la eficiencia del sector educativo en su programa Revolución Educativa están orientados a facilitar el acceso de los niños y niñas de todas las regiones a las instituciones educativas; posibilitar su permanencia en las aulas, mejorar sus proceso de aprendizaje y brindarles las herramientas para desarrollar las capacidades y habilidades que les permitan mejorar su calidad de vida, contribuir al desarrollo del país y afrontar las exigencias del mundo contemporáneo.

La desmotivación, el desinterés y la apatía de las nuevas generaciones frente a los modelos de formación y educación que el sistema tradicional les ha ofrecido exigen a docentes, directivos y a toda la sociedad en general asumir el reto de crear nuevas opciones y ponerse a tono con una nueva realidad. Es necesario desarrollar materiales, estrategias y ambientes para la enseñanza y aprendizaje que atraigan, seduzcan y comprometan el espíritu y la voluntad de niños, adolescentes y adultos. Frente a esta perspectiva, el arsenal de recursos que ofrece la lúdica representa una ayuda maravillosa en el aula.

Con esta propuesta pedagógica se pretende que los docentes mejoren las practicas pedagógicas necesarias para interactuar y enseñar a nuestros estudiantes de tal manera que apliquen los conocimientos adecuados para dinamizar el proceso pedagógico, haciéndolo más abierto, crítico, eficaz y acorde con las exigencias del mundo actual. También que se asimilen los valores y estereotipos ideológicos y culturales de otras regiones del planeta, pero que se respete, mantengan y enriquezca la identidad cultural de cada región, en donde el estudiante comprenda que su saber es amplio y que no se puede fragmentar, puesto que hay diversas formas de aprender de aquí que cualquier espacio donde el niño interactué se puede convertir en objeto de aprendizaje.

Se necesitan ambientes de aprendizajes abiertos a las necesidades y problemas del mundo contemporáneo y al contexto de tal manera que el aula debe transformarse de mano del maestro desde su práctica pedagógica donde se estimule el diálogo la curiosidad y la reflexiva.

Estamos en la obligación de crear nuevos ambientes de aprendizaje que inviten y motiven el aprendizaje y la investigación. De aquí la necesidad de formar y enseñar con estrategias lúdicas, donde se invite a la articulación desde el mismo currículo, pero acompañado de un cambio de actitud del docente.

Siendo que la escuela debe liderar procesos pedagógicos desde la práctica docente investigativa y fundamentarse en un modelo pedagógico socio-humanístico-cultural donde se desarrollen habilidades lingüísticas, cognitivas, emocionales y sociales y, todavía encontramos educadores en ejercicio y en formación inicial con escaso herramientas lúdicas, debido a la poca apropiación de los conocimientos básicos necesarios en el manejo de éstos.

Se debe mencionar que el docente no tiene una idea muy clara del potencial de cada uno de los recursos lúdicos y didácticos a su alcance, por esta razón hay limitaciones en el proceso educativo, además no es capaz de diseñar y poner en funcionamiento ambientes de aprendizaje agradables porque se desconocen las teorías de los grandes pedagogos contemporáneos.

En esta perspectiva es necesario revisar los procesos educativos en los que estamos inscritos y proponer desde la escuela la construcción de relaciones armónicas, con el buen uso y la aplicación de herramientas lúdicas se pretende afectar estudiantes-, docentes y padres de familia que estimulen la curiosidad, la capacidad creadora, el diálogo de saberes con otras culturas y contextos, donde se permita la libre expresión de ideas, intereses y el desarrollo de talentos en las distintas dimensiones del ser humano.

Todo lo anterior facilitará mejorar los procesos de aprendizaje y brindar las herramientas para desarrollar las capacidades, habilidades y actitudes que le permitan mejorar su calidad de vida, garantizar la eficiencia del sector educativo y contribuir al desarrollo de los estudiantes.

Los docentes encontrarán en estas herramientas una garantía de que sus estudiantes y su quehacer les permite responder más exitosamente a las demandas laborales y sociales, además estamos respondiendo a los fines de la educación colombiana cuando nos dice que se debe promover en los estudiantes “la adquisición de los conocimientos técnicos, lúdicos científicos y tecnológicos más avanzados...el acceso a la ciencia, la técnica, y demás valores de la cultura”...

3. OBJETIVOS

3.1 OBJETIVO GENERAL

Determinar el impacto de la aplicación de la dimensión lúdica en la creación de ambientes de aprendizaje en el mejoramiento de las prácticas pedagógicas en los docentes de la Institución Educativa Liceo Moderno de Suesca.

3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Conocer que ambientes pedagógicos utilizan los docentes de primaria en la Institución Educativa Liceo Moderno de Suesca, a través de una investigación de campo, para brindar estrategias de mejoramiento.

Diseñar una propuesta para los maestros que generen nuevos ambientes de aprendizajes lúdicos, dinámicos y creativos.

Evaluar y socializar los resultados de la propuesta con los niños en un ambiente a través de las prácticas lúdicas realizadas por los maestros.

4. MARCO REFERENCIAL

4.1 MARCO CONTEXTUAL

Departamento de Cundinamarca.

El Municipio de Suesca, del Departamento de Cundinamarca, se encuentra ubicado sobre la cordillera oriental, a 60 kilómetros al norte de la capital de la Republica, por una excelente autopista de modernas especificaciones. Tiene una extensión total de 177 kilómetros cuadrados, limita por el noroccidente con Nemocon, Tausa, Cucunuba y Lenguaque; y por el suroriente con Gachancipa, Sesquile y Choconta. La cabecera municipal está a una altitud de 2.584 metros sobre el nivel del mar, y una temperatura promedio de 14 grados centígrados.

Fray Domingo de las Casas acompañaba en todas las correrías al conquistador Gonzalo Jiménez de Quesada, por tal razón, este domicilio celebró la primera misa en el caserío indígena de Suesca a mediados de marzo de 1537. Fue preciso improvisar un altar en una de las chozas y utilizar como ornamentos algunas mantas tejidas por los indios,

Los primeros evangelizadores de Suesca fueron los padres dominicos, quienes fundaron algunos monasterios en sitios que hoy forman los padres dominicos, quienes fundaron algunos monasterios en sitios que hoy forman las veredas de ovejeras y Palmira. Y en 1601 se construye el templo parroquial que hasta hoy se conserva, su población es la siguiente, en el sector urbano, 2150 habitantes y en el sector rural 8.650, para un total de 10.800 habitantes aproximadamente, su economía está dada por la ganadería, la explotación de minas de carbón, los cultivos de flores y la agricultura produciendo principalmente maíz, papa, y legumbres.

El municipio cuenta con los siguientes centros educativos: dos concentraciones de primaria en el centro y una en cada vereda. En cuanto a la secundaria cuatro colegios públicos uno en el centro y tres en las veredas de Santa Rosita, Hato grande y Cacicazgo y dos colegios privados en el centro. Es una comunidad creyente ciento por ciento católicas, se presenta la llegada de muchas familias de otros lugares con sus propias creencias.



Fuente: www.google.es

Actualmente está la Industria Cementos Tequendama muy cerca al casco urbano, lo cual genera crecimiento poblacional, mejores ingresos económicos para las familias de Suesca, pero la parte ambiental se pone en riesgo por el alto índice de contaminación atmosférico.

Referente Histórico de la Institución.

El colegio fue fundado en 1997, con el nombre de “Liceo Moderno” por iniciativa de la Lic. Yaneth Valbuena, allí inicio en una casa en arriendo con los 3 niveles Pre-kínder, Kínder, Transición, teniendo 17 alumnos.

Después del tiempo amplio su servicio educativo, se ven resultados por medio de evaluaciones de desempeño de docentes y compromiso de Padres de Familia así:
Licencia de Funcionamiento: Resolución 1426 de septiembre de 1996.

Pre-escolar: Resolución 1736 de Octubre 8 de 1996.

Básica Primaria: Resolución 00301 de Diciembre 10 de 2002

Básica Secundaria: Resolución 004633 de Noviembre 21 de 2003.

La ilusión de hacer una Institución técnica empresarial surge como respuesta a las necesidades e intereses básicos de la zona, carencia de profesionales de alto desempeño técnico comercial y fue así que le otorgaron la Media Técnica con Especialidad en Planificación para la creación y Gestión de Empresas: Resolución 0010030 de Noviembre 21 de 2007.

La comunidad que integra la Institución consta de 152 familias, 253 estudiantes entre los niveles Pre-escolar, a Media Técnica. La mayoría de las familias trabajan en los floricultivos ubicados entre los estratos 2 y 3. Suesca se mantiene con índices medios bajos en cuanto a la calidad de vida, servicios públicos, vivienda y nivel educativo. En el Barrio Carrisoza en donde se encuentra la Institución, cuenta con casas amplias, bien diseñadas y espacios libres adecuados. Dentro de él se encuentra ubicada la Institución Educativa Gonzalo Jiménez de Quesada con una población estudiantil de 1200 estudiantes y un Jardín de Cementos Tequendama con 30 estudiantes, además brinda 2 parques y zona verde disponible.

4.2 MARCO TEÓRICO

4.2.1 Aspectos específicos del tema.

Maestro

Hoy en día el papel del maestro “no es tanto enseñar unos conocimientos que tendrán una vigencia limitada y estarán siempre accesibles, como ayudar a los estudiantes a aprender a aprender de manera autónoma en esta cultura de cambio”¹ es aprovechar al máximo los espacios para incentivar la lúdica, para un mejor conocimiento.

La escuela debe propiciar ambientes de aprendizaje en donde se evidencien las transformaciones que se están produciendo en el mundo actual, puesto que la ciencia y la tecnología han encontrado caminos diferentes para proyectarse a la sociedad, como tal en estos espacios se tiene que percibir la modificación del quehacer pedagógico. Este cambio de paradigma implica una transformación cultural donde la escuela y los ambientes de aprendizaje brinden escenarios agradables a las necesidades de los educandos, siendo que no puede quedar aislada de tales paradigmas.

Es decir que en esta perspectiva es necesario revisar los procesos educativos en los que estamos inscritos y proponer desde la escuela la construcción de relaciones armónicas y directas con la naturaleza y la sociedad propiciando visiones diferentes del mundo y así surge una conciencia de ser parte esencial del entorno físico y cultural que genere en contraposición a una concepción que lo considera una acumulación de objetos aislados y manipulables, una visión en la

¹ Disponible desde internet, <http://www.educalidadparatodos.org.ve/web/wp-content/uploads/Los-docentes.pdf>

que se le concibe como una red de fenómenos fundamentales, interactuantes e interdependientes”²

Es decir es una escuela que la sus planes de estudios responden a las exigencias de ser y la sociedad moderna.

Así mismo ofrecer al niño elementos que desarrollaren su personalidad e independencia de su ser, y pensamiento y de esta forma pueda incluirse en los diversos contextos que lo rodean y crear nuevas ideas que sean asertivas y de impacto en el entorno donde se encuentre inmerso.³

El aprendizaje se resiste a estar quieto, por lo tanto pensamiento y acción se hacen inseparables al igual que cuerpo y mente en actividad ante un entorno”, como tal, los ambientes de aprendizajes no pueden seguir siendo tradicionales, tan disciplinados, donde las experiencias son traumáticas y la disciplina es lo primordial, y es excelente estudiante el que piensa como su docente el cual no rechaza nada de lo que su profesor transmite, y aquel educando analítico y crítico en ocasiones se percibe de indisciplinado.

Ante tal situación las instituciones educativas deben mejorar los ambientes de aprendizajes en donde las experiencias que se apliquen satisfagan las necesidades de los alumnos las cuales amplíen los imaginarios que se tienen de un entorno particular y de esta forma se relacione con los demás al igual que sienta goce y disfrute y colme su fantasía para alimentar sus horizontes.

² KUHN Tomas. Módulo 1. Ambientes de aprendizajes. Formación en medios audiovisuales (1)

³ Módulo 1. Ambientes de aprendizaje. Formación de docentes sobre usos de medios audiovisuales. Página 8. (2)

Didáctica

Dentro de esta transformación pedagógica de la cultura escolar se requieren que la didáctica aplicada se haga desde otra perspectiva, implementando técnicas y métodos de enseñanza innovadores, así mismo este cambio permite organizar y orientar de manera diferente el rol del proceso de enseñanza aprendizaje puesto que dentro de este proceso se encuentran presentes los siguientes elementos: Docente, discente, contexto de aprendizaje y currículo.

“En este sentido las ciencias cognitivas la han aportado a la didáctica una mayor apertura y flexibilidad a sus modelos, por lo tanto la didáctica permite ordenar y planificar los espacios y diversos contextos de enseñanza.”⁴. Como tal, se requiere que los educadores desde su práctica permanezcan en constante análisis de su quehacer para que puedan modificar aquello que no da lugar a la innovación y deseos de sus chicos y que comprendan que el conocimiento es amplio y que no se puede separar, al igual se pueden adquirir mejores resultados aplicando diversas dinámicas audiovisuales pedagógicas metodológicas y didácticas que potencialicen el proceso de enseñanza aprendizaje, de aquí que cualquier espacio donde el niño interactúa se puede convertir en objeto de aprendizaje.

Necesitamos Planes de estudio articulados a las exigencias del mundo actual puesto que según Dewey hay que partir de los intereses y necesidades de los estudiantes. *“La escuela debe hacer posible que niños y niñas reconstruyan la experiencia y el conocimiento característico de su comunidad”*⁵. Por lo tanto los colegios deben desarrollar habilidades y capacidades en vez de vaciar una serie de información en los estudiantes es así como en la actualidad el MENÚ ha implementado “El desarrollo de competencias”, entiéndase esto como... *“Un conjunto de conocimientos, actitudes, disposiciones y habilidades (cognitivas,*

⁴ Tomada de internet <http://www.definicionabc.com/general/didáctica.php>

⁵ DEWEY, John. Módulo 1 Ambientes de Aprendizaje.

socio afectivas y comunicativas), relacionadas entre sí para facilitar el desempeño flexible y con sentido de una actividad en contextos relativamente nuevos y Retadores .Por lo tanto, la competencia implica Conocer, Ser y Saber Hacer⁶.

Ambientes de Aprendizaje

El mejoramiento de los ambientes de aprendizajes empleo de diversas didácticas ejercida por docentes con excelentes estrategias innovadoras, hacen del aula de clase un ambiente agradable, como también, perfecciona los niveles atencionales, puesto que la atención es básicamente un proceso intencional controlado individualmente y el objetivo de la intervención educativa es incrementar el peso específico de este último determinante es decir lograr que los niños sean los máximos responsables del control de la atención. Los ambientes de aprendizaje dan lugar a los diferentes procesos de construcción cognitiva y con la identidad del niño, también se integra la parte del para construir y producir pensamientos nuevos.

Uno de los elementos que han permitido generar ambientes de aprendizaje lúdicos es la integración del juego, ya que es un recurso educativo que se ha aprovechado muy bien en preescolar y primaria, pero cuando va avanzando a los cursos superiores se va desapareciendo y comienza la educación tradicional.

4.2.2 Aspectos generales de la lúdica

Lúdica

Como una semejanza importante se puede destacar el hecho de que Vygotsky y Piaget mantienen la concepción constructivista del aprendizaje. Sin embargo, mientras Piaget “afirmaba que los niños dan sentido a las cosas principalmente a

⁶ MEN Estándares de competencias ciudadanas.

través de sus acciones en su entorno, Vygotsky destacó el valor de la cultura y el contexto social, que veía crecer el niño a la hora de hacerles de guía y ayudarles en el proceso de aprendizaje. Vygotsky, asumía que el niño tiene la necesidad de actuar de manera eficaz y con independencia y de tener la capacidad para desarrollar un estado mental de funcionamiento superior cuando interacciona con la cultura (igual que cuando interacciona con otras personas).⁷ El niño tiene un papel activo en el proceso de aprendizaje pero no actúa solo.

“La teoría de Piaget trata especialmente el desarrollo por etapas y el egocentrismo del niño;”⁸ este teórico hace énfasis en la incompetencia del niño y al no tratar los aspectos culturales y sociales, puede entenderse como un espacio, asociado a la interioridad con situaciones imaginarias para suplir demandas culturales.

Haciendo un análisis conceptual de los autores teóricos, todos opinan sobre la importancia del juego en el aspecto psicológico, pedagógico y social del ser humano. También es importante hablar sobre los ambientes de aprendizaje y/o ambiente educativo en la escuela, ya que estos se aplican en el desarrollo de las clases, para transmitir el conocimiento de manera lúdico-creativo.

En la lúdica se puede evidenciar la satisfacción placentera del niño por hallar solución a las barreras exploratorias que le ofrece el mundo, permitiéndole su auto creación como sujeto de la cultura, de acuerdo como lo afirma Huizinga: "La cultura humana ha surgido de la capacidad del hombre para jugar, para adoptar una actitud lúdica"⁹

De este modo, cabe pensar que los ambientes de aprendizaje pueden ser no sólo ocasión de entretenerse y divertirse, que es lo primero que se asocia con el juego; la sorpresa, lo gracioso, son componentes naturales en el juego. Pero el juego va

⁷ GERMILLA, Castillo Ángeles, Didáctica Básica de la Educación Infantil, Narcea, 2006.

⁸ SMITH Lynn, Desarrollo de las destrezas motoras, Narcea, 2011.

⁹ ZABALZA Beraza Miguel Ángel, Didáctica de la Educación Infantil, Narcea, 1987.

más allá, permite vivir en micro mundos usualmente entretenidos y amigables (al menos no amenazantes), sean situaciones de menor complejidad que las reales, o mucho más allá de estas, fantasiosas y especulativas, pero en cualquier caso ceñidas a las reglas vigentes y en pos de metas valederas.

Y es por esto que el juego permite desarrollar la creatividad, pues las reglas, dando un orden a la interacción entre los participantes, no son necesariamente lógicas o ceñidas al comportamiento del mundo físico, cabe inventárselas o concertar unas nuevas formas de camino; esto brinda una muy sólida base para potenciar las capacidades humanas, para traspasar el umbral de lo conocido, para desarrollar el potencial creativo del ser humano y dar lugar a lo que más caracteriza al hombre: su capacidad para simbolizar el mundo: la "libertad simbólica".

Este aspecto es sumamente destacado y valorado en los estudios de la semiótica y las ciencias sociales contemporáneas.

4.2.3 Aspectos generales de pedagogía

Pedagogía

Se sabe que la Pedagogía es el conjunto de saberes que deben estar orientados hacia la educación, así mismo es una disciplina que tiene prioridad la enseñanza, de una manera social. La práctica pedagógica es importante porque por medio de ella, el maestro cumple un papel activo por el cual puede demostrar su destreza, actitudes y competencia para la dirección, control y evaluación del aprendizaje de los diferentes niveles del sistema educativo "la escuela".

Por esto para poder tener claridad la concepción de aprendizaje que subyace al programa de una buena instrumentación didáctica, es conveniente que el profesor

cuenta con elementos teóricos-técnicos que le permitan interpretar didácticamente un programa educacional a partir de una teoría y con una concepción de aprendizaje que lo lleve a propiciar en su educandos una formación acorde con el plan de estudio de la institución donde realiza su labor, el medico por ejemplo enfrenta sus conocimiento a la enfermedad y la forma de indagar la hace a través de unos instrumentos lo cuales aplica al cuerpo; el maestro enfrenta sus conocimientos pedagógicos al discurso o de las teorías de la ciencia y el instrumento que utiliza para ello es el MÉTODO DE ENSEÑANZA.

“Definir la Pedagogía como saber y como disciplina la capacita, la potencia para vivir la crisis en que está imbuida, porque le da mayor polivalencia y le permite establecer múltiples interdisciplinidades sin perder mínimos principios de agrupamiento, ni dejar de llevar a cabo, en determinadas regiones, nuevas re conceptualizaciones.”¹⁰, si la pedagogía no tuviera un campo práctico que es la enseñanza, si enseñar y aprender no fuesen los dos conceptos que sirven de base al método de enseñanza, la escuela nueva, por ejemplo, no hubiera conservado para la didáctica el lugar de los procedimientos de enseñanza.

Todo conocimiento que quiera llegar hasta la Pedagogía tiene que pasar su prueba ante la didáctica, es decir, debe ser capaz de plantear conceptos con eficacia práctica, aunque esto no quiere decir que ella sólo tolera conceptos prácticos. Herbart le confirió el valor de teoría de la instrucción, y aunque no se plantee la vuelta a los conceptos de Herbart para aplicarlos hoy, sí hay que reivindicar que para él la didáctica no es un simple procedimiento”¹¹

“La Pedagogía nombra una disciplina que enfrenta en la actualidad un reto decisivo para re conceptualizar áreas de la didáctica, de tal manera que pueda

¹⁰ ZULUAGA Olga Lucia, Pedagogía e Historia, 1999, pág. 12

¹¹ Ibid. pág. 20

llegar a plantear *métodos* y no un método para la enseñanza. Para ello recurre a la utilización de modelos y conceptos de otras disciplinas, aunque el soporte de la Pedagogía como saber concreto es el método, éste no debe pensarse como un simple procedimiento, pues está *sustentado*, y las fuentes de la Pedagogía dan cuenta de ello, por una trama de nociones que se refieren a la formación del hombre, al conocimiento, al lenguaje, a la selección del saber, a la escuela y su función social, a la concepción del maestro.”¹²

La práctica pedagogía que se puede denominar Tradicional. Generalmente ha consistido en la actividad planificada y desarrollada por parte de un profesor especialista en una determinada área curricular, quien posee conocimientos didácticos con relación a cómo transmitir su saber.

4.3 MARCO LEGAL

Teniendo en cuenta los cambios que día a día se presentan en la ciencia y la tecnología, los cuales influyen de gran manera en nuestros chicos, se hace necesario que los docentes rediseñemos los ambientes de aprendizajes, elementos necesarios para que los estudiantes se apropien del saber sin dificultad y de manera amena, puesto que no se debe educar de espaldas a la sociedad; se ha comprobado que lo divertido, creativo y lúdico implementado en el desarrollo de las actividades académicas y de la vida mejora notablemente el saber y el quehacer de niños y adultos.

Además de lo agradable que resulta para los educandos y educadores introducir la realidad de los avances tecnológicos y científicos al aula, se fomentan los ambientes de aprendizaje integrados permitiendo no estar desligados de la realidad social, siendo que esta es una exigencia de estado, lo cual está

¹² Ibíd. pág. 45

reglamentado por la Ley General de Educación y Constitución Política de Colombia.

Como tal nos apoyamos en los siguientes fundamentos legales de la Ley General de Educación Constitución Política de Colombia, Ley de Infancia y adolescencia Plan Decenal, Estándares de Competencia Ciudadana. La Ley general de Educación Preescolar, la cual señala lo siguiente:

Artículo 15° Definición de educación preescolar la educación preescolar debe ser ofrecida al niño para su desarrollo en los ambientes cognoscitivos, sicomotriz, socio-afectivos y espiritual, a través de experiencias de socialización pedagógicas y recreativas. Ver: Artículo 6 decretos 1860 de 1994.

Artículo 20° Propiciar un educación general mediante el acceso de manera crítica y creativa a conocimiento científico, tecnológico ,artístico y humanístico y de sus relaciones con la vida social y con la naturaleza de manera tal que prepare al educando para los niveles superiores del proceso educativo y para su vinculación con la sociedad y el trabajo.

Artículo 7° Autonomía escolar dentro de los límites fijados por la ley general de educación y el proyecto educativo institucional, las instituciones educativas de educación formal gozan de autonomía para organizar las aéreas fundamentales de conocimiento definidas para cada nivel introducir asignaturas optativas dentro de las áreas establecidas en la ley ,adoptar algunas áreas a las necesidades y características regionales, adoptar métodos de enseñanza y organizar actividades formativas culturales y deportivas dentro de los lineamiento que establezca el MEN (Ver resolución 23 43 de 1996. MEN).

Constitución Política de Colombia. Artículo 67, Ley 30 del / 92, articulo 4 y decreto extraordinario 1210/93, articulo 28

Constitución política artículo 67. La educación es un derecho de la persona y un servicio público que tiene una formación social; con ella se busca el acceso al conocimiento a la ciencia a la técnica y a los demás bienes y valores de la cultura.

Ley de Infancia y Adolescencia.

Artículo 30. Derecho a la recreación .participación en la vida cultural y en las artes. Los niños, las niñas y los adolescentes, tienen derecho al descanso, esparcimiento al juego y demás actividades recreativas propias de su ciclo vital y a participar en la vida cultural y en las artes.

Lineamientos Curriculares, replanteamiento de la pedagogía y del papel que la escuela juega en los procesos formativos, en busca del desarrollo humano integral en sus diferentes dimensiones y competencias desde la apropiación y administración de unos saberes disciplinares transformados en saberes escolares.

Plan Decenal, la educación es un proceso de formación permanente, personal, cultural y social que se fundamenta en una concepción integral de la persona humana, de su dignidad de sus derechos y de sus deberes proceso mediante el cual la sociedad involucra a los individuos en ella, convirtiéndolos en sujetos participes de su propia historia. Estándares de Competencias Ciudadana, el salón, el recreo, las fiestas, los paseos, los eventos culturales y deportivos y todas las situaciones de la vida escolar en las que se establecen diversas relaciones entre estudiantes y docentes o entre los mismos estudiantes son espacios reales donde se aprenden y practican competencias para la convivencia, el respeto y la defensa y los derechos humanos y el ejercicio de la pluralidad.

5. DISEÑO METODOLÓGICO

5.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN. LOS PROYECTOS DE INTERVENCIÓN

Desde el punto de vista los objetivos específicos de la investigación y de acuerdo al tipo de conocimientos que se desean obtener, el tipo de investigación que se utiliza es descriptiva – explicativa, las investigaciones descriptivas se proponen conocer grupos homogéneos de fenómenos sistemáticos. Se ocupan de la descripción de hechos a partir de un criterio general.

Se mide la variable metodología del docente independientemente con el fin de hacer la descripción, se aplicaran encuestas a los estudiantes de grados Pre-escolar, Primero, Segundo, Padres de Familia y Docentes; formulándoles preguntas como Las investigaciones realizadas según este paradigma se centran en la descripción y comprensión de lo individual, lo único, lo particular, lo singular de los fenómenos, más que en lo generalizable. No aspira a encontrar regularidades subyacentes en los fenómenos, ni el establecimiento de generalizaciones o leyes.

El investigador describe las acciones contextualizadas, no busca nexos causales, sino comprender las razones de los individuos para percibir la realidad de una forma dada. Finalmente, este paradigma dirige su atención a aquellos aspectos no observables ni susceptibles de cuantificación (creencias, intenciones, motivaciones, interpretaciones, significados). Interesa lo particular y lo contextual, los relatos vividos. Pretende desarrollar un conocimiento ideográfico y comprende la realidad como dinámica y diversa, es el proceso de las actividades diarias, si aplican ejercicios agradables, como es el trato que reciben y así sucesivamente luego los resultados se tabularan organizarán e interpretaran.

Teniendo en cuenta que los Proyectos de Intervención se consideran como una propuesta factible, creativa y detallada, para realizar una mejora o resolver una problemática grupal, social, sobre cualquier aspecto que afecte a su buen desempeño, de ahí que se busca proponer actividades en la que los docentes aprovechen y pongan en práctica. Ya que las investigaciones explicativas “pretenden conducir a un sentido de comprensión o entendimiento de un fenómeno¹³”, busca identificar analizar e interpretar las causas del problema. Se llevaran a cabo talleres de sensibilización a los docentes donde se le dará la opción de manejar una metodología lúdica ya que tendrán el contacto directo de jugar y experimentar ambientes de aprendizaje.

5.2 POBLACIÓN

Se aplicó en la Institución Educativa Liceo Moderno ubicada en el Municipio de Suesca Cundinamarca, se tomó como muestra las cinco docentes de Básica Primaria y los estudiantes de grados Pre-escolar, Primero y Segundo.

5.3 MUESTRA

Los Padres de Familia, los docentes de los grados de Primaria y los estudiantes de pre-escolar en edades de 4-5 años, del grado Primero en edad de 6 años y los del grado Segundo en edad de 7 años.

5.4 INSTRUMENTOS

Como instrumento para recolectar la información se diseñaron 2 encuestas aplicadas a Padres de Familia, Docentes y fichas de observación aplicadas a los estudiantes de grado Pre-escolar, Primero, Segundo de la Institución Educativa Liceo Moderno de Suesca, con las cuales se pretende obtener información para

¹³ SABINO A. Carlos, Como hacer una tesis, Ediciones Panamericana, 1996

identificar los factores que influyen para que no desarrollen ambientes lúdicos en la Institución. Los resultados de la aplicación de estos instrumentos se presentan a continuación:

Encuestas a Docentes: Se aplicó esta encuesta a cinco docentes.

Pregunta No 1. ¿Qué tan importante es para usted la implementación de estrategias lúdicas en los procesos de enseñanza aprendizaje?

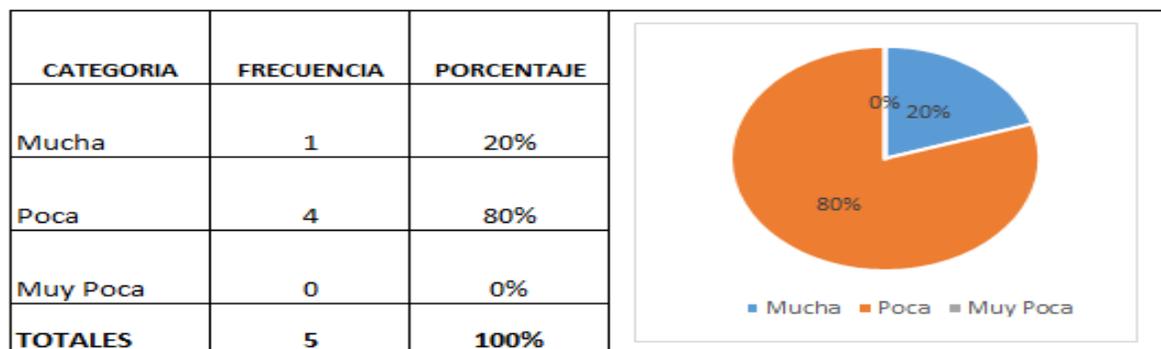


Tabla- Gráfica N° 1. Pregunta 1 a Docentes

Análisis: Interpretando los resultados de la gráfica se puede decir que para los docentes de esta Institución el 20% es mucha, es decir ellos si le ven la importancia, el 80% opina que poca, no les llama la atención hacer clases lúdicas, innovadoras sino se quedan con lo tradicional, sin pensar en el aprendizaje de los niños.

Pregunta No 2. ¿Con qué frecuencia implementa usted estrategias lúdicas en el desarrollo de sus clases?

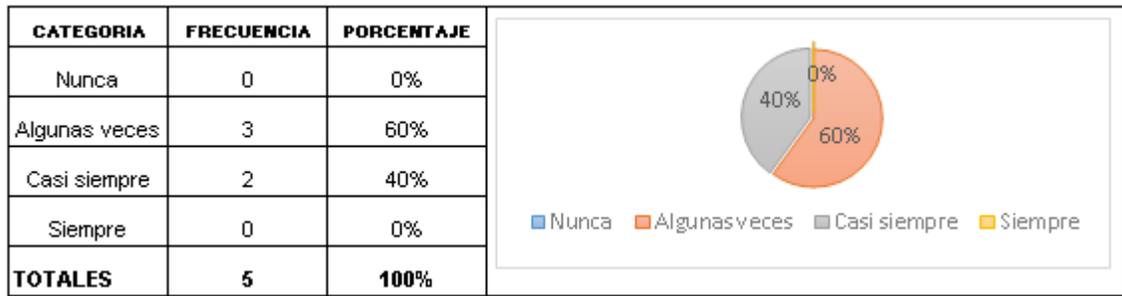


Tabla – Gráfica N° 2. Pregunta 2 a Docentes

Análisis: Observando los resultados se obtiene que el 30% de los docentes aplican algunas veces las estrategias lúdicas ya que ellos deben interesarse en que se logren significados y comprensión, ya que si el alumno no capta el significado, no entiende, lograr la comprensión es muy importante el proceso de enseñanza en el aprendizaje, y este se logra teniendo un enfoque didáctico

Pregunta No 3. Ordene de 1 a 5, las herramientas que utiliza usted como docente en su clase.

Trabajos en grupo.

Dictados

Talleres

Juegos

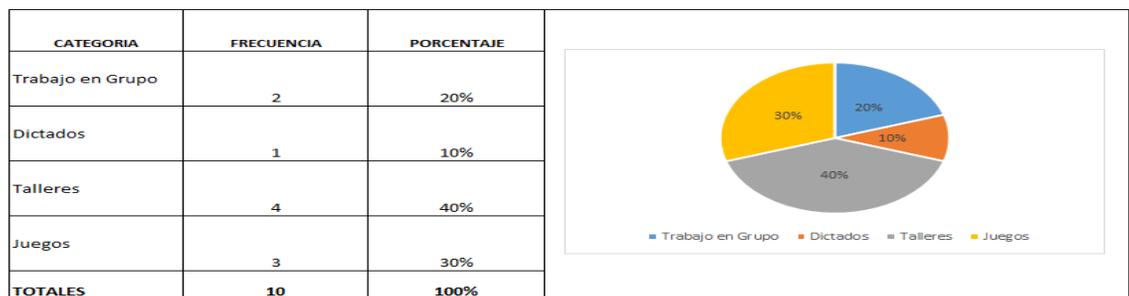


Tabla- Gráfica N° 3. Pregunta 3 a Docentes

Análisis. Se observa que el 20% de los docentes les agrada colocarles trabajo en grupo a sus alumnos, el 10% solo dictados, ya que ellos se cansan de solo copiar, el 40% desarrollo talleres en donde comparten sus conocimientos y ayuda para que cada uno respete la opinión, estos son de gran importancia porque van reforzando su aprendizaje, y el 30% aprovecha el juego, siendo esta una herramienta lúdica para que los alumnos capten más rápido su aprendizaje.

Pregunta No 4. Utiliza materiales diferentes al tablero, tiza o marcador durante su tiempo de clase.

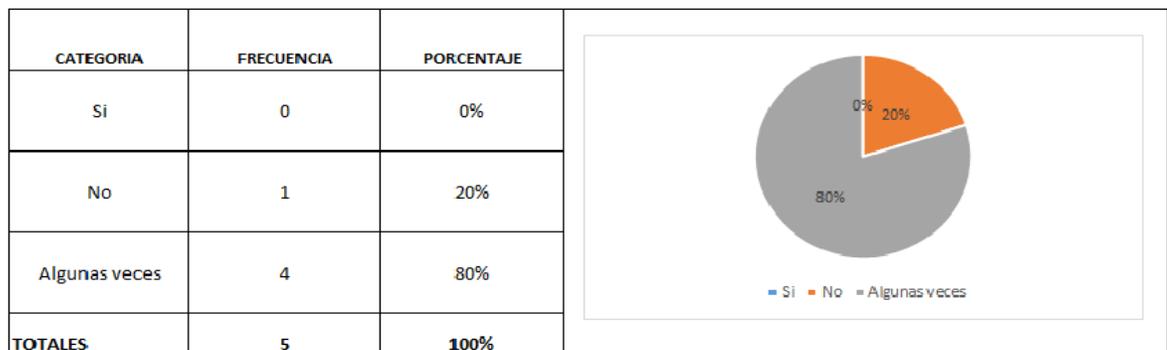


Tabla – Gráfica N° 4. Pregunta 4 a Docentes

Análisis: El 40% de los docentes utilizan estos materiales algunas veces, deben tener en cuenta que hay más herramientas como la grabadora, esta les agrada a los niños los motiva, el videobeam, revistas, plastilina desarrollan la motricidad fina y el 10% si le saca provecho a lo anterior.

Pregunta No 5. Para el desarrollo de sus clases utiliza diversos escenarios como el patio, el laboratorio, sala de informática, parque, etc.

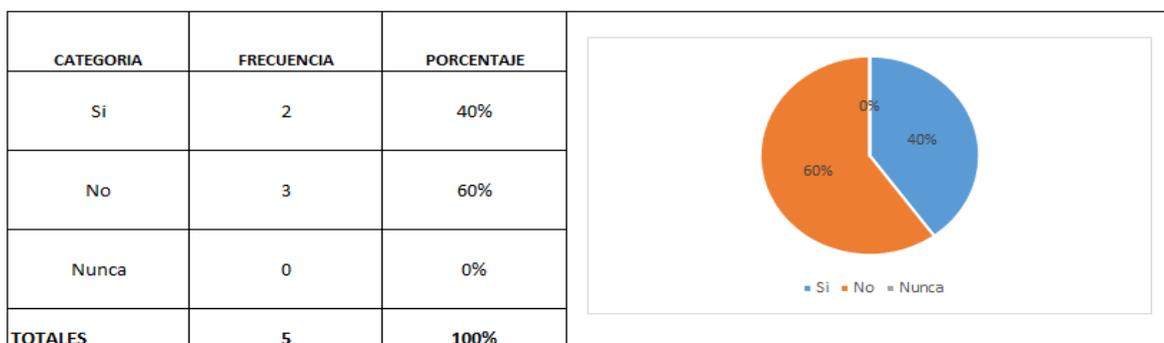


Tabla – Gráfica N° 5. Pregunta 5 a Docentes

Análisis: El 20% de los docentes si utilizan otros lugares fuera del aula de clase, ya que es necesario que él domine todos los métodos de enseñanza científica, investigativa, y utilice otros ambientes propicios para hacer de esta una clase agradable e innovadora, y el 30% de los docentes no aprovechan otros lugares se conforman con quedarse siempre en el aula.

Encuestas: A Padres de Familia, se les aplico a 17.

Pregunta No 6. En alguna ocasión, su hijo le ha comentado que lleve algún elemento didáctico, para emplearlo en clase.

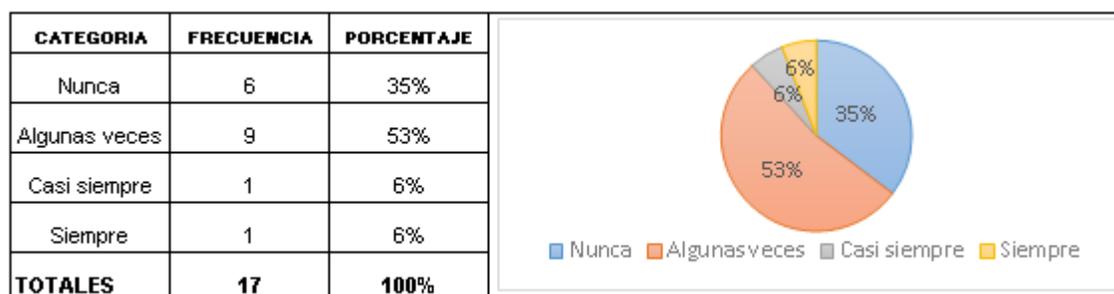


Tabla – Gráfica N° 6. Pregunta 6 a Docentes

Análisis: Se obtiene que el 90% de los estudiantes les comentan a los padres de familia que deben llevar algún elemento para clase, pues es de gran interés utilizar cosas del entorno ya que de las vivencias es que les agradan las clases a los niños.

Pregunta No 7. En la comunicación con sus hijos le cuentan, si las actividades del colegio son divertidas.

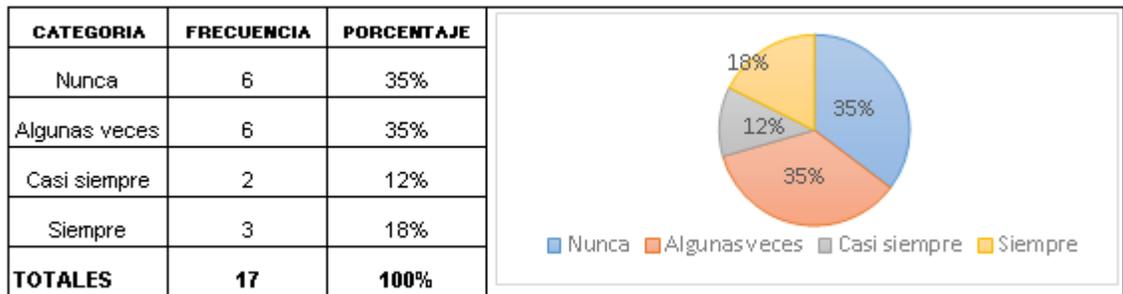


Tabla – Gráfica N° 7. Pregunta 7 a Docentes

Análisis: El 60% de los estudiantes opinan que nunca y el otro 60% dicen que algunas veces, por lo general los niños todo comunican a los padres a esta edad, y cuando algo les interesa con mayor interés llegan a compartirlo con los padres, por eso las actividades deben ser tan interesantes para que esto quede en la mente de ellos.

Pregunta No 8. El docente propone actividades en casa donde se evidencie la parte del juego.

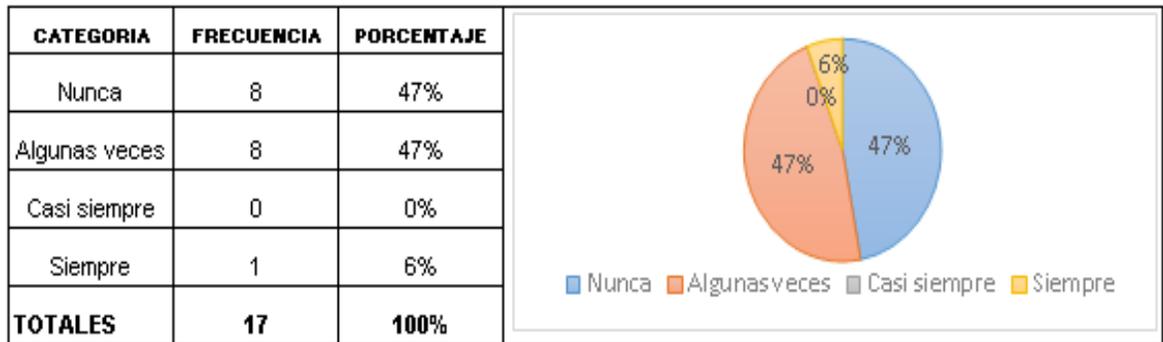


Tabla - Gráfica N° 8. Pregunta 8 a Padres de Familia

Análisis: Se interpreta que el 80% de los padres observan que a los niños nunca se les deja tareas lúdicas, siempre es lo mismo planas, lecturas, sin tener en cuenta que hay actividades en las que se puede combinar la teoría con la práctica así los niños captan mejor el aprendizaje, no le ven la importancia, si pensamos en la teoría de Piaget frente al juego esto es vital para ellos ya que viven en un mundo de explorar, conocer grandes cosas y así se les está cerrando el deseo de fantasear con muchos temas.

Pregunta No 9. Su hijo muestra alegría, entusiasmo al momento de realizar las actividades complementarias en casa.

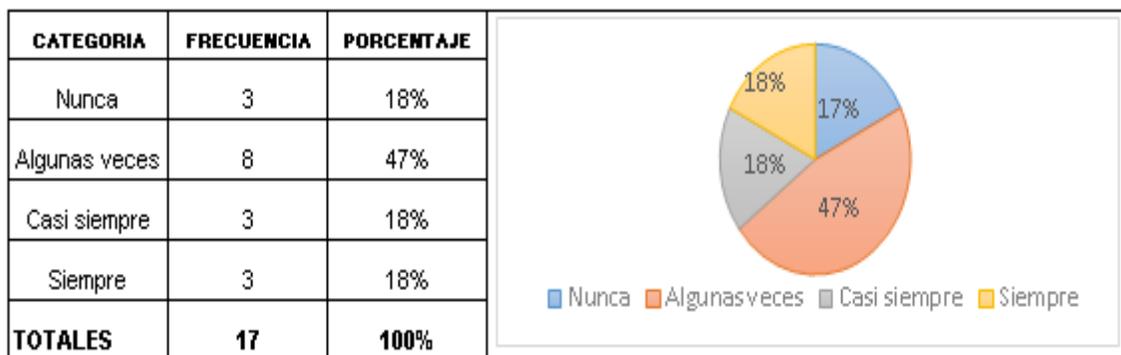


Tabla – Gráfica N° 9. Pregunta 9 a Padres de Familia.

Análisis: El 80% contestó que algunas veces se ven motivados al momento de elaborar las actividades, ya que a los niños se les debe dejar poca actividad para la casa, al contrario en la Institución es donde se les debe ampliar el conocimiento y en la casa se debe reforzar pero utilizando la lúdica, para que el aprendizaje sea más significativo.

Pregunta No 10. El docente sugiere que utilice materiales diferentes a información teórica, para enriquecer y apoyar las actividades en casa.

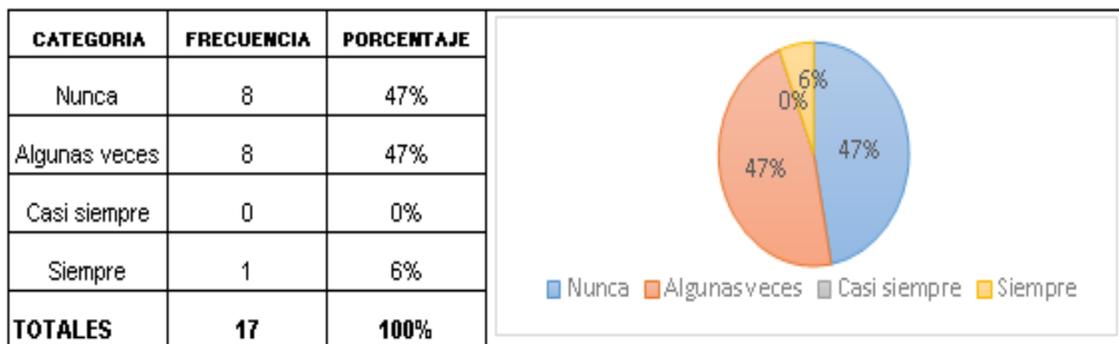


Tabla – Gráfica N° 10. Pregunta 10 a Padres de Familia

Análisis: Si observamos nunca se les deja actividades en la que los niños investiguen o aprovechen un video diferente a lo tradicional el 80% de los padres opinan que siempre es lo mismo recortar, pegar, en vez de elaborar actividades agradables en la que los papas también puedan dar su punto de vista.

Fichas de observación a estudiantes de Pre-escolar:

Se aplicó a 14 niños en edades entre los 4 a 6 años indagando sobre sus percepciones sobre la clase y las tareas, los resultados fueron:

Clase

PREGUNTAS	CASI SIEMPRE	VALOR PORCENTUAL	CASI NUNCA	VALOR PORCENTUAL	NUNCA	VALOR PORCENTUAL	TOTALES	
	Te gusta asistir a todas las clases.	12	85%	2	14%	0	1%	14
Las clases en general son divertidas	8	56%	6	42%	0	2%	14	100%
Las clases en general son aburridas	6	43%	5	36%	3	21%	14	100%
Las clases en general son motivantes	4	29%	10	71%	0	0%	14	100%

Tabla N° 11. Pregunta 11 a Grado Pre-escolar

Análisis: Para la elaboración de esta ficha participaron 14 niños en los cuales 12 siempre asisten a clase, porque les motiva aprender día a día cosas nuevas, 8 niños dicen que las clases en general son divertidas, pero que deben realizar otras actividades, en las que no sean de solo planas, 6 niños opinan que las clases son aburridas que les falta realizar cosas innovadoras, ellos opinan que les falta el juego, la siguiente pregunta es las clases en general son motivantes 4 niños opinaron que casi siempre y 10 casi nunca, aquí se observa que es necesario buscar herramientas en las que sean muy llamativas para ellos, así su aprendizaje será más significativo.

Tareas

PREGUNTAS	CASI SIEMPRE	VALOR PORCENTUAL	CASI NUNCA	VALOR PORCENTUAL	NUNCA	VALOR PORCENTUAL	TOTALES

Las tareas en general son aburridas	7	49%	7	49%	0	3%	14	100%
Las clases en general son divertidas	6	41%	8	55%	0	3%	14	100%
Las clases en general son aburridas	4	29%	3	21%	7	50%	14	100%
Las clases en general son motivantes	4	29%	8	57%	2	14%	14	100%

Tabla N° 12. Pregunta 12 a Grado Preescolar

Análisis: Se observa que las tareas de los niños en general son aburridas 7 opinan que casi siempre y 7 que casi nunca, dando un puntaje igual, pero se debe mejorar, para centrar más la atención diaria de ellos, y en cuanto a las tareas en general son divertidas 6 dicen que casi siempre y 8 casi nunca, se continua con lo mismo, deben ser más interesantes ya que en esta etapa es muy importante crear los hábitos de aprendizaje, y se trata de no cansar a los niños, más bien crearles el gusto por explorar y aprender cada día.

Docente

PREGUNTAS	CASI SIEMPRE	VALOR PORCENTUAL	CASI NUNCA	VALOR PORCENTUAL	NUNCA	VALOR PORCENTUAL	TOTALES	
En general el docente los trata bien.	13	92%	1	7%	0	0%	14	100%
El docente siempre permanece alegre.	10	70%	4	28%	0	2%	14	100%
El docente es paciente cuando tiene alguna duda.	12	86%	2	14%	0	0%	14	100%

El docente utiliza el juego para enseñarle.	1	7%	9	64%	4	29%	14	100%
---	---	----	---	-----	---	-----	----	------

Tabla N° 13. Pregunta 13 a Grado Preescolar

Análisis: Teniendo en cuenta los resultados en los que se les pregunto a los niños, si la docente los trata bien 13 dijeron que casi siempre y 1 casi nunca, es muy importante esta pregunta ya que los docentes deben brindar buen trato a los niños, el docente permanece alegre 10 casi siempre, y 4 casi nunca, se les debe ofrecer un ambiente de confianza y cariño a los niños ya que este es un segundo hogar para ellos, el docente es paciente cuando tiene alguna duda 12 opinaron que casi siempre y 2 casi nunca de ahí que debe ser muy paciente en la explicación de cada tema y responder todas las inquietudes, el docente utiliza el juego para enseñarles 1 niño opina que casi siempre, y 9 casi nunca, se nota que a los niños les falta la lúdica en el proceso de aprendizaje para sentirse cada día más motivados

Ficha de Observación a estudiantes de Primero: Se le aplico a 13 niños en edades entre los 6 y 7 años indagando sobre sus percepciones sobre la clase y las tareas, los resultados fueron:

Clase

PREGUNTAS	CASI SIEMPRE	VALOR PORCENTUAL	CASI NUNCA	VALOR PORCENTUAL	NUNCA	VALOR PORCENTUAL	TOTALES	
	Te gusta asistir a todas las clases.	11	84%	2	15%	0	1%	13
Las clases en general son divertidas	5	38%	7	54%	1	8%	13	100%

Las clases en general son aburridas	11	84%	1	8%	1	8%	13	100%
Las clases en general son motivantes	5	38%	6	46%	2	15%	13	100%

Tabla N° 14. Pregunta 14 a Grado Primero

Análisis: Se obtiene que los estudiantes a 11 casi siempre les gusta asistir a clases, y a 2 casi nunca; las clases en general son divertidas, 5 casi siempre y 7 casi nunca, en este grado es de gran interés motivarlos ya que hay es donde se deben aplicar metodologías llamativas porque inician el proceso de lectura y escritura; 11 niños opinan que las clases son aburridas casi siempre y 1 casi nunca; las clases son motivantes 5 casi siempre y 6 casi nunca; se da a conocer que en este grado los niños les falta darles a conocer más la lúdica.

Tareas

PREGUNTAS	CASI SIEMPRE	VALOR PORCENTUAL	CASI NUNCA	VALOR PORCENTUAL	NUNCA	VALOR PORCENTUAL	TOTALES	
Las tareas en general son aburridas	8	62%	3	23%	2	15%	13	100%
Las tareas en general son divertidas	5	38%	5	38%	3	23%	13	100%
Las tareas son muy largas	12	92%	1	8%	0	0%	13	100%
Las tareas son creativas	3	23%	6	46%	4	31%	13	100%

Tabla N° 15. Pregunta 15 a Grado Primero

Análisis: Se da a conocer que en cuanto a las tareas los estudiantes opinan que 8 niños casi siempre y 3 casi nunca; son aburridas, y divertidas casi siempre opinan 5 y casi nunca 5; acá se presenta una igualdad en que a todos les llama la atención, en la pregunta las tareas son muy largas 12 opinan que casi siempre, y 1 casi nunca, los niños dicen que siempre les dejan muchas tareas y son las mismas de siempre esto se convierte muy tradicional, y creativas 3 casi siempre y 6 casi nunca.

Docente

PREGUNTAS	CASI SIEMPRE	VALOR PORCENTUAL	CASI NUNCA	VALOR PORCENTUAL	NUNCA	VALOR PORCENTUAL	TOTALES	
En general el docente los trata bien.	13	100%	0	0%	0	0%	13	100%
El docente siempre permanece alegre.	8	62%	5	38%	0	0%	13	100%
El docente es paciente cuando tiene alguna duda.	6	46%	6	46%	1	8%	13	100%
El docente utiliza el juego para enseñarle.	3	19%	0	0%	13	81%	16	100%

Tabla N° 16. Pregunta 16 a Grado Primero

Análisis: En esta ficha los estudiantes opinan que los docentes los trata bien 13 dicen que casi siempre y 0 casi nunca, aquí la docente se dirige muy bien a ellos, la docente permanece alegre casi siempre 8 y casi nunca 5, el docente es paciente cuando tienen alguna duda casi siempre 6 y casi nunca 6, opinan lo mismo, el docente utiliza el juego para enseñarles 0 casi siempre y 0 casi nunca y 13 opinaron que nunca, se demuestra que se les enseña siempre de forma igual y las actividades deben ser muy creativas.

Ficha de Observación a estudiantes de Segundo: Se le aplico a 20 niños en edades entre los 7 y 8 años indagando sobre sus percepciones sobre la clase y las tareas, los resultados fueron:

Clase

PREGUNTAS	CASI SIEMPRE	VALOR PORCENTUAL	CASI NUNCA	VALOR PORCENTUAL	NUNCA	VALOR PORCENTUAL	TOTALES	
	Te gusta asistir a todas las clases.	20	100%	0	0%	0	0%	20
Las clases en general son divertidas	15	75%	5	25%	0	0%	20	100%
Las clases en general son aburridas	6	30%	3	15%	11	55%	20	100%
Las clases en general son motivantes	16	80%	2	10%	2	10%	20	100%

Tabla N° 17. Pregunta 17 a Grado Segundo

Análisis: se deduce que todos los niños les agrada asistir a clases, 15 niños opinan que las clases son divertidas y 5 casi nunca, se observa que la docente implementa estrategias agradables, los niños lo opinan y 6 dicen que las clases son aburridas, el porcentaje es bajo, 16 niños opinan que las clases son motivantes concluyendo que los niños se sienten satisfechos y obtienen un amplio aprendizaje.

Tareas

PREGUNTAS	CASI SIEMPRE	VALOR PORCENTUAL	CASI NUNCA	VALOR PORCENTUAL	NUNCA	VALOR PORCENTUAL	TOTALES	
	Las tareas en general son aburridas	6	30%	7	35%	7	35%	20
Las tareas en general son divertidas	15	75%	1	5%	4	20%	20	100%
Las tareas son muy largas	6	30%	8	40%	6	30%	20	100%
Las tareas son creativas	16	80%	2	10%	2	10%	20	100%

Tabla N° 18. Pregunta 18 a Grado Segundo

Análisis: En esta ficha se observa que 6 niños opinan que las tareas son aburridas y 15 son divertidas, 6 opinan que casi siempre las tareas son largas, y 16 que las tareas son creativas se da a conocer que las tareas son de gran provecho para que los estudiantes refuercen lo visto en las clases, teniendo en cuenta la dinámica que se maneje al colocar las actividades para la casa ya que a los niños les llama la atención llevarlas a cabo.

Docente

PREGUNTAS	CASI SIEMPRE	VALOR PORCENTUAL	CASI NUNCA	VALOR PORCENTUAL	NUNCA	VALOR PORCENTUAL	TOTALES	
	En general el docente los trata bien.	14	70%	5	25%	1	5%	20
El docente siempre permanece alegre.	16	80%	4	20%	0	0%	20	100%
El docente es paciente cuando tiene alguna duda.	11	55%	6	30%	3	15%	20	100%
El docente utiliza el juego para enseñarle.	3	15%	6	30%	11	55%	20	100%

Tabla N° 19. Pregunta 19 a Grado Segundo

Análisis: Esta ficha se aplica con el fin de que los estudiantes den sus puntos de vista frente a como se sienten con su docente, ya que es ella la que los acompaña durante este proceso de aprendizaje dando a conocer que 14 niños opinan que los trata bien, es afectuosa y amable con ellos, 16 opinan que casi siempre esta alegre, este ítem es importante porque es la imagen de la docente y por lo general siempre debe mostrarse dispuesta a colaborar y ser de agrado para los niños, 11 niños opinan que es paciente cuando necesitan alguna explicación o tienen alguna duda sobre un tema, es mayor las respuesta de niños positiva ya que 6 dicen que casi nunca y 3 nunca, debe ser los que necesitan ellos de mayor tiempo y dedicación, y 11 niños opinan que nunca utiliza el juego para darles a conocer un nuevo tema.

5.5 DIAGNÓSTICO

A partir del análisis de la información proporcionada por las encuestas y las fichas de observación se deduce que algunos docentes de esta Institución les falta tener conocimiento sobre la didáctica, la lúdica, ya que si no se aplican las clases se convierten muy monótonas y como se puede observar a los estudiantes no les agrada una metodología así, han perdido el interés por el aprendizaje. Se encuestó a 17 padres de familia de Preescolar que opinan que la docente muy rara vez les pide un elemento didáctico, para el desarrollo de la clase, el 35% opina que nunca y el 53% algunas veces, en la comunicación con sus hijos le cuentan, si las actividades del colegio son divertidas, se encuentra un empate de 35% en nunca y algunas veces, de ahí que es muy importante la opinión de ellos, ya que en esta etapa siempre los acompañan en el proceso y desarrollo de tareas, el docente propone actividades en casa donde se evidencie la parte del juego, 47% opinan que nunca y el otro 47% opinan que algunas veces, otra pregunta es su hijo muestra alegría, entusiasmo al momento de realizar las actividades complementarias en casa nunca 18% y 47% algunas veces, porque son muy tradicionales siempre son planas, por esto que es importante que las actividades en casa sean por ejemplo que si van a ver la letra ch, realicen en casa la receta del chocolate es más fácil que se le quede la letra al niño, ya que está compartiendo con sus padres una tarde de aprendizaje y en familia. Se encuestó a las docentes de Primaria donde se les pregunto qué tan importante es para ellas la implementación de estrategias lúdicas en los procesos de enseñanza aprendizaje, que materiales utilizan, como hacen que el niño se divierta aprendiendo, y algunas contestan que algunas veces o nunca la utilizan porque creen que lo importante es que el niño aprenda pero de forma memorística y en el día de hoy, hay muchas herramientas que se les puede brindar, y en las fichas de observación que se les aplicaron a los niños de edad preescolar, primero y segundo se observa que es de gran necesidad motivar a algunos docentes a que implementen la lúdica, teniendo en cuenta que esta es necesaria y motiva a los

niños para que realicen las actividades con entusiasmo. Uno de los elementos que han permitido generar ambientes de aprendizaje lúdicos es la integración del juego, ya que es un recurso educativo que se ha aprovechado muy bien en preescolar y primaria, por lo tanto se les debe brindar unos talleres de motivación.

5.6 VARIABLES

Teniendo en cuenta el diagnóstico, análisis de las encuestas y fichas de observación aplicadas a padres de familia, docentes, estudiantes de preescolar, primero y segundo surgen las siguientes variables.

VARIABLE	INDICADOR DE OBSERVACIÓN	INSTRUMENTOS
Ambientes de Aprendizaje	Reconocer que el ambiente origina la expectativa y despierta el sentido de creatividad.	Taller N° 1. El ambiente lúdico Inesperado.
Maestro	Involucrar como estrategia la creación y utilización de diferentes materiales escolares.	Taller N° 2. Me divierto con mi cuerpo.
Lúdica	Buscar estrategias innovadoras para adoptar en clase.	Taller N° 3. Creando con mi imaginación.
Practicas Pedagógicas	Utilizar la creatividad en las actividades incentivando la lúdica en el desarrollo de las clases.	Taller N° 4. Practicreadores.
Lúdica	Tener en cuenta las herramientas innovadoras que motivan al estudiante.	Taller N° 5. Ludicoapensar.

6. PROPUESTA

“EL SALÓN DE CLASES VS EL ESPACIO LÚDICO”

6.1 DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA

Esta propuesta tiene como eje principal brindar estrategias a los docentes en el quehacer pedagógico de la Institución Educativa Liceo Moderno, ya que es importante brindar espacios creativos, innovadores y lúdicos en los estudiantes, donde se enriquezca el desarrollo de su aprendizaje a través de la música, el juego, la dramatización, el movimiento, entre otros. La lúdica es una herramienta y una necesidad importante en el niño, estimula el desarrollo intelectual, el movimiento corporal y social. Permite crear un mundo muy independiente y comenzar a trabajar su autonomía, su carácter, a tomar decisiones, integración, participación y diálogo, resolución de problemas, concentración, memorización, habilidades, dinamismo, la sociabilidad, la cooperación y agrado por lo que va aprender en clase. Por lo anterior es importante como maestros brindar una adecuada enseñanza, donde se motive al estudiante a la hora de aprender, se puede evidenciar que esta propuesta va enfocada al desarrollo de las estrategias adecuadas para el aprendizaje del estudiante y a partir del diagnóstico y las variables encontradas se diseñaron los siguientes talleres para los docentes.

6.2 JUSTIFICACIÓN

En la Institución Educativa Liceo Moderno ubicada en el Municipio de Suesca Cundinamarca, se ha estado observando el bajo rendimiento de los alumnos y la apatía por adquirir conocimientos, los alumnos argumentan que las clases son monótonas, autoritarias, se basan en solo copiar, no son dinámicas, la metodología de la mayoría de los docentes es memorística en fechas, conceptos y

muy tradicional, no se ven materiales didácticos para las clases, de hecho no se aprovechan los implementos que hay allí, y las Directivas aluden que si hay material para la enseñanza lúdica, hay algunos docentes que la emplean, pero otros no porque utilizan la pedagogía tradicional, que es aquella en la cual los conocimientos del niño son aprendidos y enseñados sin innovaciones, creatividad o estrategias lúdicas, didáctica, poco les interesa el explorar, conocer, la expresión corporal, el juego, las cuales, llevan al educando al no ser reflexivo crítico y analítico.

Por lo anteriormente dicho esta propuesta “EL SALÓN DE CLASES VS EL ESPACIO LÚDICO” quiere ser una herramienta en la cual brinde a los docentes un análisis y evaluación de los métodos de enseñanza que están utilizando como maestros. Para dar el paso a reflexionar y realizar el cambio positivo a una enseñanza innovadora, creativa, interesante, motivadora y enriquecedora, donde los estudiantes encuentren el disfrute de lo que van a aprender adoptando como herramienta fundamental estrategias lúdicas.

6.3 OBJETIVOS

Objetivo General

Incentivar a los Docentes a reflexionar acerca de las estrategias lúdicas pedagógicas que utilizan en su quehacer pedagógico, brindando estrategias para fortalecer los procesos de aprendizaje en los estudiantes.

Objetivos Específicos:

Brindar a las Docentes diferentes estrategias lúdicas pedagógicas para utilizar en clase.

Evaluar la importancia que tiene la lúdica en las prácticas pedagógicas en la Institución Liceo moderno.

Demostrar que las variables que adoptamos: la lúdica, los ambientes de aprendizaje y las prácticas pedagógicas son importantes para tener en cuenta en la planeación de una clase y su desarrollo en el aula.

Lograr un cambio de pensamiento en los docentes, dejando atrás el aprendizaje tradicional para tener una transformación significativa en el desarrollo y manejo de las clases.

Resaltar la importancia de la lúdica “juego” como una herramienta importante, en la cual se puede involucrar en todos los ambientes y en las prácticas pedagógicas de los docentes.

6.4 ESTRATEGIAS Y ACTIVIDADES

Se realizó el respectivo análisis de la problemática, utilizando como herramienta las encuestas aplicadas, se da un diagnóstico y las variables para luego brindar unas posibles soluciones a esta problemática. En este caso se habla de la propuesta para ser aplicada en el Colegio Liceo Moderno, ubicado en Suesca y como población de muestra los docentes de pre-escolar y básica primaria, brindando cinco talleres lúdicos pedagógicos que a continuación se describen:

TALLER 1.
¡EL AMBIENTE LÚDICO INESPERADO!

1. IDENTIFICACIÓN

Institución: Liceo Moderno

Grupo: Docentes Pre escolar y Básica Primaria

Responsables: Docentes Investigadoras

Variable: Ambientes de aprendizaje

Tiempo: Una hora y 30 minutos.

2. OBJETIVO

Evidenciar el cambio de ambiente de aprendizaje origina la expectativa y despierta los sentidos en los estudiantes.

3. METODOLOGÍA

Al comenzar se da una explicación del nombre y el objetivo al que se quiere llegar con la aplicación de la propuesta (taller), en este caso ¡¡¡EL AMBIENTE LÚDICO INESPERADO!!! Se lleva al grupo a un lugar fuera del salón (parque).

Primero se inicia con una canción de rompe hielo, la cual se titula: “Yo Sacudía” – Autor: Brujita tapita. A continuación presentamos la letra:

“Fui al mercado /yo sacudía”

(d.r.)

Juego musical

*Fui al mercado a comprar café
Y una hormiguita se subió a mi pie.
Y yo sacudía, sacudía, sacudía,
Pero la hormiguita allí seguía.
Sacudía, sa sacudía día, ¡uh!*

*Fui al mercado a comprar frutilla
Y una hormiguita se subió a mi rodilla
Y yo sacudía, sacudía, sacudía,
Y la hormiguita allí seguía.*

Sacudía, sacudía día, ¡uh!

*Fui al mercado a comprar palmitos
Y una hormiguita se subió a mi hombrito,
Y yo lo sacudía, sacudía, sacudía,
Y la hormiguita no se iba.
Sacudía, sa sacudía día, ¡uh!*

*Fui al mercado a comprar pomelo
Y una hormiguita se subió a mi pelo
Y yo sacudía, sacudía, sacudía,
Pero la hormiguita ahí seguía.
Sacudía, sa sacudía día. ¡Uh!*

*Fui al mercado a comprar papas fritas
Y una hormiguita se subió a mi colita
Y yo sacudía, sacudía, sacudía,
Pero la hormiguita no se iba.
Sacudía, sa sacudía día, ¡uh!*

*Fui al mercado a comprar pescado
Y una hormiguita se subió a mi mano
Y yo sacudía, sacudía, sacudía,
Pero la hormiguita allí seguía.
Sacudía, sa sacudía día, ¡uh!*

*Fui al mercado a comprar de todo
Y una hormiguita se subió a mi codo
Y yo sacudía, sacudía, sacudía,
Pero la hormiguita allí seguía.
Sacudía, sa sacudía día, ¡uh!*

*Y cuando volví de aquel mercado
Todas las hormigas me acompañaron
Y yo sacudía, sacudía, sacudía,
Y las hormiguitas se divertían.
Sacudía, sa sacudía día,
Sacudía ¡yea!¹⁴*

¹⁴ Disponible desde internet en: <http://www.youtube.com/watch?v=QledfZzZqrA>

Se motiva al grupo a realizar los diferentes pasos que las docentes investigadoras hacen.

Se ubican en forma de círculo y una de las investigadoras pone el cuento cantado “La marcha de mi tía Clementina” de: Niños alegres. Luego se va a interpretar la canción con la marcha y realizando los respectivos movimientos que identifican a los personajes que son: pollo, sapo, pavo, toro, policía y juez. Cada uno tendrá una imagen colgada en su cuello.

Canción: Mi Tía Clementina

*Mi tía Clementina se va al mercado
con un zapato verde y el otro colorado.*

*En la pollería se compra un pollito
y sigue caminando seguida del pollito, pío, pío.*

*Mi tía Clementina se va al mercado
con un zapato verde y el otro colorado.*

*En la sapeería se compra un sapo
y sigue caminando seguida del sapo, croa, croa,
y del pollito, pío, pío.*

*Mi tía Clementina se va al mercado
con un zapato verde y el otro colorado.*

*En la pavería se compra un pavo,
y sigue caminando seguida del pavo, plaplaplpla,
y del sapo, croa croa, y del pollito, pío, pío.*

*Mi tía Clementina se va al mercado
con un zapato verde y el otro colorado.*

*En la torería se compra un toro,
y sigue caminando seguida del toro, muuuuuuu
y del pavo, plaplaplpla,
y del sapo, croa, croa,
y del pollito, pío, pío.*

*Llegando a la esquina la arresta un policía,
por armar escándalo en plena vía,
la cabeza en alto y mucha valentía,
marchando a la cárcel se va mi tía.*

*Y el toro, muuuuuuu,
y el pavo, plaplaplpla,
y el sapo, croa, croa,
y el pollito, pío, pío,
y el policía, piiiip.*

*El juez dicta sentencia con gran cordura,
la dejo en libertad por razones de locura.
Mi tía vuelve a casa de su viaje al mercado,
con su zapato verde y el otro colorado.
Y el toro, muuuuuu,
y el pavo, plaplaplpla,
y el sapo, croa, croa,
y el pollito, pío, pío¹⁵.*

Fuente: juegos.cuidadoinfantil.net/la-marcha-de-mi-tía-clementina.html

4. LOS RECURSOS

Grabadora, parque y láminas impresas con los dibujos de los personajes.

5. EVALUACIÓN Y ANÁLISIS

¿Lo que acabamos de escuchar es?, ¿Qué personajes hay en la historia?,
¿Cómo se sintieron?, ¿La historia nos habla de...?.

Se quiere llegar con estas preguntas al tema del “Cuento”, este es un momento para escuchar la opinión de los Docentes.

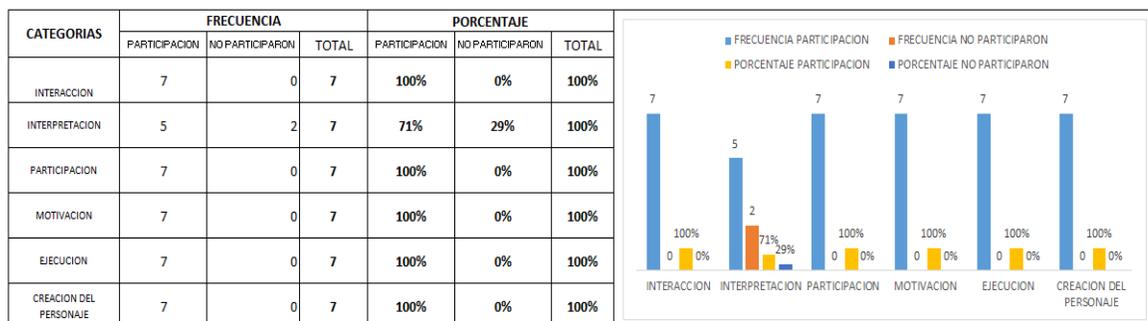


Tabla – Gráfica N° 20. Evaluación Taller 1.

¹⁵ Tomado de internet: juegos.cuidadoinfantil.net/la-marcha-de-mi-tía-clementina.html

Los indicadores permiten observar que el 100% de las docentes cumplieron con el desarrollo del taller donde se mostró gran interés, motivación, y donde la participación es lo más importante, y las rondas sirven para el desarrollo de la imaginación, la música para la coordinación de movimientos y en la creación de cada personaje se pone en práctica la creatividad, siendo estos muy importantes para desempeñar con éxito la función del docente.

6. SEGUIMIENTO

DIARIO DE CAMPO DEL TALLER 1	
FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES VICERRECTORÍA DE EDUCACIÓN VIRTUAL Y A DISTANCIA ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGÍA DE LA LÚDICA	
Fecha	12 de Febrero de 2015
Grupo observado	Docentes de Preescolar y Primaria
Lugar de observación	Patio y Salón
Tiempo de observación	1 Hora y 30 minutos
Variable	Ambientes de Aprendizaje
<p style="text-align: center;">Descripción de la observación</p> <p>A las 2:00pm, se inicia el taller con la presentación de las personas encargadas de la propuesta, luego se procede con la explicación de la actividad. A continuación formaran una fila donde se iniciará con la canción “Yo sacudía”, a cada docente se le entregará el café, fruta y demás elementos necesarios para el buen desarrollo de la actividad.</p> <p>Allí las docentes se mostraron muy alegres y motivadas, aunque algunas se equivocaban en los diferentes pasos.</p> <p>A continuación se llevó a cabo la segunda actividad en la que cada docente elaboro un personaje como el pollo, sapo, pavo y la tía Clementina con un traje muy curioso, decoraron las láminas y se la colocaron en el cuello, y se inicia en la grabadora la ronda la escucharon y luego la seguían repitiendo, formaron un círculo y una de las investigadoras les va repitiendo; “La Marcha de la tía Clementina”, y van realizando los respectivos movimientos que identifican a cada personaje.</p> <p>A las 3:30 pm, después de que se terminó la actividad, se les realizaron preguntas como les pareció, como se sintieron y se socializo el taller, obteniendo valiosas respuestas de que les agrado el taller.</p>	
Aspectos positivos	Aspectos negativos
Creatividad en el desarrollo de la lámina. El seguimiento y cumplimiento de las indicaciones dadas por las investigadoras. El objetivo se llevó acabo.	Algunas docentes se mostraron indispuestas, teniendo en cuenta que durante muchos años han trabajado bajo la educación tradicional.

Comentario

Las docentes demostraron entusiasmo e interés por las actividades, ya que se desarrollaron después de que han terminado su jornada laboral

Conclusiones

Las docentes observaron y opinaron que la lúdica es un buen e importante recurso pedagógico para el desarrollo del aprendizaje para que el aprendizaje sea más agradable y no monótono

TALLER 2

¡¡¡ME DIVIERTO CON MI CUERPO!!!

1. IDENTIFICACIÓN

Institución: Liceo Moderno

Grupo: Docentes Pre escolar y Básica Primaria

Responsables: Docentes Investigadoras

Variable: Maestro

Tiempo: 2 horas.

2. OBJETIVO

Evidenciar el cambio de ambiente de aprendizaje origina la expectativa y despierta los sentidos en los estudiantes.

3. METODOLOGÍA

Al comenzar se da una explicación del nombre y el objetivo al que se quiere llegar con la aplicación de la propuesta (taller), en este caso ¡¡¡EL AMBIENTE LÚDICO INESPERADO!!! Se lleva al grupo a un lugar fuera del salón (parque).

Primero se inicia con pequeño rompe hielo involucrando movimientos de relaciones espaciales.

La docente investigadora dice: Vamos a ponernos con actitud de patos, cuando diga: Patos al agua, se da un salto hacia adelante y se agachan, cuando diga Patos a tierra, se devuelven y se quedan de pie, luego Patos a la derecha e izquierda. Se comienza lento, pero después la docente investigadora lo hace más rápido hasta que los participantes se equivoquen en la ubicación.

Actividad 2º. En el parque hay seis aros distribuidos de la siguiente manera, los aros deben tener una distancia, en el caso de los aros de color rosado, azul, rojo y

amarillo. La docente investigadora va a poner unas cantidades numéricas y en los aros de color morado y verde estará el signo (+) este no se moverá, luego se hacen dos grupos con la misma cantidad de participantes.

Pasan los primeros cuatro participantes y van a observar los números que la docente va a poner en cada uno de los aros, luego cada participante que se le asignó la cantidad tienen que memorizar y pasar corriendo un circuito llevando en sus manos un vaso hasta llegar a donde hay una caja con palitos de paleta y deben contar y llevar la cantidad que observaron y devolverse pasando nuevamente los obstáculos. Pero en este caso deben tener cuidado de no perder los palitos, luego entre los dos van a poner los palos en los respectivos aros y van a contar y escribir el resultado en una hoja.

4. LOS RECURSOS

Seis aros, palitos de paleta, caja, hojas y marcadores.

5. EVALUACIÓN Y ANÁLISIS

¿Qué operación acabamos de hacer?, ¿Qué otro nombre le podemos dar a la suma?, ¿Cómo se sintieron?, ¿Se les olvidó en algún momento la cantidad?

Se quiere llegar con estas preguntas al tema de la “La suma”.

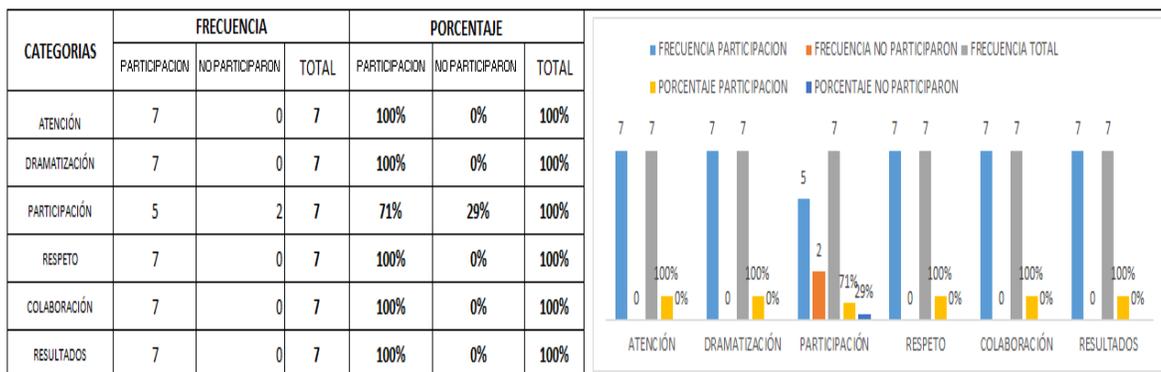


Tabla – Gráfica N° 21. Evaluación Taller 2.

Se observa que el 100% de las docentes les agrado la actividad, por lo tanto participaron las 7, prestaron atención las 7, en trabajo en equipo 5, ya que 2 compañeras tuvieron que ausentarse un momento, la comunicación fue exitosa, y lo más importante que todas las docentes están motivadas por saber que otras estrategias existen para desarrollar con los niños ya que se han dado cuenta de la importancia de utilizar la lúdica en la planeación de las actividades y que eso llama la atención en los niños.

6. SEGUIMIENTO

DIARIO DE CAMPO DEL TALLER 2	
FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES VICERRECTORÍA DE EDUCACIÓN VIRTUAL Y A DISTANCIA ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGÍA DE LA LÚDICA	
Fecha	16 de Febrero de 2015
Grupo observado	Docentes de Preescolar y Primaria
Lugar de observación	Patio y Salón
Tiempo de observación	2 Horas
Variable	Ambientes de Aprendizaje
<p style="text-align: center;">Descripción de la observación</p> <p>A las 2:00pm, se inicia el taller con la presentación de las personas encargadas de la propuesta, luego se procede con la explicación de la actividad, en donde jugaron Patos al agua, al inicio fue de agrado porque las docentes disfrutaron y luego se fue haciendo más rápido y más de una docente se equivocó, entonces ya se colocaron serias puesto que ninguna quería perder, allí se observó que así ocurre lo mismo con los niños, para esta actividad se debe tener presente la atención, concentración, agilidad.</p> <p>A continuación se dividieron en grupos donde cada uno debía tener agilidad para sacar los puntos y concentración para no equivocarse, se mostró el interés y motivación de cada una, donde ellas se dan cuenta que es necesario crear ambientes de diversión a los niños donde se pueden profundizar varios temas por medio del juego, como se mostró en esta, la suma ya que es una operación un poco difícil para algunos niños, y se dieron cuenta que por medio de esta los niños pueden aprender más fácil, repasando muchos más temas como los colores, es así que ellas dieron a conocer la necesidad de implementar la lúdica como una herramienta de gran interés.</p> <p>Siendo las 3:45 se les realizaron preguntas de cómo se sintieron ellas contestaron que niñas, que operación realizaron la suma, y se observó que el trabajo en equipo es de gran importancia para la vida laboral, porque entre compañeras es necesario que exista una buena comunicación ya que es la imagen para los niños de preescolar y básica primaria</p>	
Aspectos positivos	Aspectos negativos
<p>La disposición positiva de las docentes.</p> <p>La Participación y motivación de cada una</p> <p>El trabajo en equipo, fundamental.</p> <p>El seguimiento y cumplimiento de las</p>	<p>Dos docentes tuvieron que ausentarse por 15 minutos.</p>

<p>indicaciones dadas por las investigadoras. El objetivo se llevó acabo.</p>	
<p>Continuación del Diario de Campo 2</p> <p>Comentarios Las docentes demostraron la importancia de enseñar lúdicamente porque teniéndola en cuenta se llevan a cabo mejor las actividades, y a los niños les agrada.</p>	
<p>Conclusiones Las docentes observaron que la suma es muy importante enseñarla por medio del juego y que existen muchas herramientas para enseñarla no solo el tablero y el marcador, sino existen otros lugares donde se puede aplicar.</p>	

TALLER 3.

¡¡¡CREANDO CON MI IMAGINACIÓN!!!

1. IDENTIFICACIÓN

Institución: Liceo Moderno

Grupo: Docentes Pre escolar y Básica Primaria

Responsables: Docentes Investigadoras

Variable: Ambientes de aprendizaje

Tiempo: 90 minutos

2. OBJETIVO

Evidenciar que el cambio de ambiente de aprendizaje origina la expectativa y despierta los sentidos en los estudiantes.

3. METODOLOGÍA

Al comenzar se da una explicación del nombre y el objetivo al que se quiere llegar con la aplicación de la propuesta (taller), en este caso ¡¡¡CREANDO CON MI IMAGINACIÓN!!! Se lleva al grupo a un lugar fuera del salón (parque).

Se inicia con un juego de romper hielo, se titula “Rey de Buchibucha”

La Docente investigadora dice: Imagínese que estamos en un castillo real donde todos debemos obedecer, y cumplir las órdenes que nos da el rey, entonces cuando ella diga que el rey ordena que todos los participantes se acuesten todos deben hacerlo, cuando el rey diga que todos los participantes deben traer una hoja de revista todos deben cumplir, se da un minuto, la persona que no cumpla debe pagar una penitencia, y así sucesivamente.

Luego se realiza la siguiente actividad, creación y dramatización de un cuento, se les facilita a los participantes diferentes prendas de vestir, ellos tienen que crear un cuento con personajes principales y secundarios. Este debe dejar una enseñanza para el grupo.

4. LOS RECURSOS

Parque

5. EVALUACIÓN Y ANÁLISIS

Se socializa con los participantes y se realizan las siguientes preguntas:

¿Cómo se sintieron?

¿Fue fácil la comunicación en el grupo?

¿Se pusieron de acuerdo fácilmente?

¿Fue difícil crear el cuento y dramatizarlo?

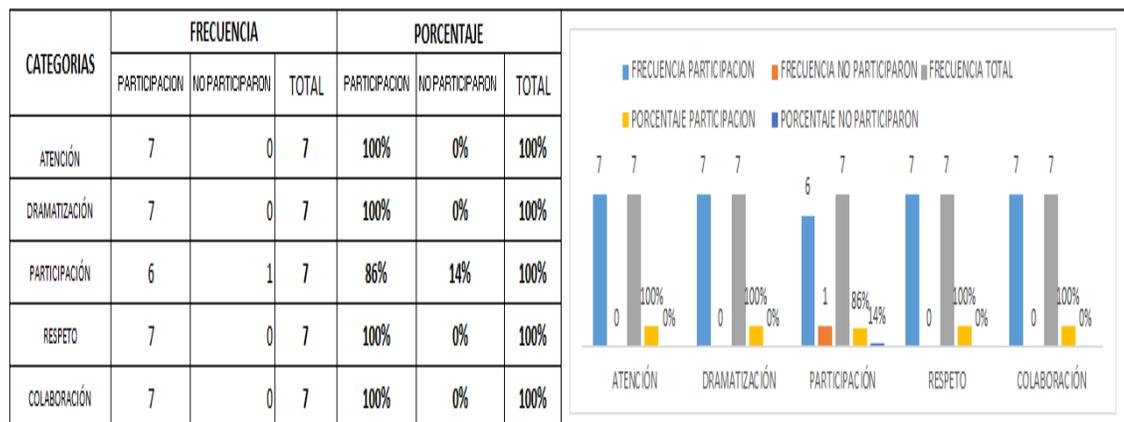


Tabla – Gráfica N° 22. Evaluación Taller 3,

Se observa que el 100% de las docentes se motivan al participar en el desarrollo de esta propuesta donde todas están de acuerdo que el Respeto por la opinión es importante para la Comunicación y la colaboración, donde cada una dejó ver la importancia de la actuación, de cómo crear una obra de teatro en poco tiempo siendo recursivos e innovadores.

6. SEGUIMIENTO

DIARIO DE CAMPO DEL TALLER 3	
FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES VICERRECTORÍA DE EDUCACIÓN VIRTUAL Y A DISTANCIA ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGÍA DE LA LÚDICA	
Fecha	18 de Febrero de 2015
Grupo observado	Docentes de Preescolar y Primaria
Lugar de observación	Parque
Tiempo de observación	1 Hora y 30 minutos
Variable	Ambientes de Aprendizaje
Descripción de la observación	
<p>A las 2:00 se da inicio a la realización del taller con la presentación de las personas encargadas de la propuesta, luego se procede con la investigación de la actividad. Primero se iniciará con un juego que tiene como nombre el rey de Buchibucha donde las docentes cumplieron con las órdenes dadas y cada vez se realizaba más rápido, para que la actividad fuera más agradable.</p> <p>A continuación se les facilita prendas de vestir para que cada uno se imagine que personaje va a desarrollar deben estar los principales y secundarios se inventaran el cuento, para luego dramatizarlo, fue una actividad muy llamativa, donde cada uno deo ver su papel de actuación, crearon el cuento de Banca Nieves y los 6 enanitos, cada uno adecuo su vestuario de la forma más creativa y representaron su papel muy bien, allí se demostró trabajo en equipo y comunicación por parte de todas.</p> <p>A las 3:15 después de que terminaron la representación que duro aproximadamente 20 minutos, se llevó a cabo un circulo donde cada docente socializo como se sintió, si es de gran interés trabajar en equipo para el desarrollo de las actividades y todas estuvieron de acuerdo, y lo más importante de improvisar y estar atentos a cualquier circunstancia que se pueda presentar.</p>	
Aspectos positivos	Aspectos negativos
La imaginación y creatividad de cada docente en el momento de improvisar un lugar para desarrollar una actividad. El objetivo se llevó a cabo El buen trabajo en equipo.	Algunas docentes mostraron poca creatividad al narrar su parlamento, manejar el espacio y actuar.
Comentarios Las docentes comentan que es de gran interés incentivar en los niños el pensamiento de crear, de hacer cosas agradables en donde ellos utilicen su imaginación y desarrollen obras en las que pueden dramatizar con finales interesantes.	

TALLER 4

¡¡¡PRACTICREADORES!!!

1. IDENTIFICACIÓN

Institución: Liceo Moderno

Grupo: Docentes Pre escolar y Básica Primaria

Responsables: Docentes Investigadoras

Variable: Practicas Pedagógicas

Tiempo: 2 Horas

2. OBJETIVO

Utilizar una herramienta donde permita al Docente practicar una actividad pedagógica, involucrando como estrategia la creación y utilización de diferentes materiales escolares.

3. METODOLOGÍA

Al comenzar se da una explicación del nombre y el objetivo al que se quiere llegar con la aplicación de la propuesta (taller), en este caso ¡¡¡PRACTICREADORES!!!

Primero se inicia con un rompe hielo: Se titula: “El Rey Ordena”, la docente investigadora dará unas instrucciones y los estudiantes deben seguir la instrucción. Ejemplo:

El rey ordena que den 5 saltos, el rey ordena. Que se hagan de tres personas, el rey ordena que se hagan 7 personas, el rey ordena que hagan como pollitos y así se siguen dando diferentes instrucciones.

Actividad 2º. Al terminar el rompe hielo, se ubicaran de manera de circulo y una de las Docentes investigadoras repartirá una hoja de papiroflexia y las docentes van a crear el personaje que más les gusto de los cuentos hablados en los talleres.

4. LOS RECURSOS

Papel papiroflexia.

5. EVALUACIÓN Y ANÁLISIS

Se socializa con las siguientes preguntas:

¿Cuál es tu personaje?

¿Qué te enseñó el personaje?

¿Por qué elegiste ese personaje?

¿Te divertiste creando el personaje?

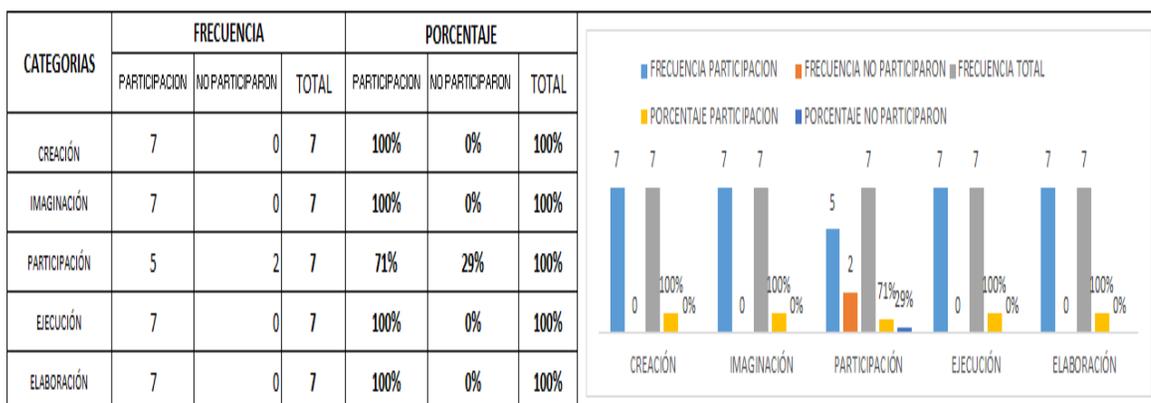


Tabla – Gráfica N° 23. Evaluación Taller 4,

Los indicadores permiten observar que el 100% de la actividad fue de gran interés para las docentes donde las 7 utilizaron su imaginación, su creación y estuvieron muy atentas, ya que estas actividades Ayuda a los niños a desarrollar la expresión verbal, mejore la manera de comunicarse (dicción, fluidez, claridad, vocabulario), ayuda a desarrollar la expresión corporal, facilitando que el niño tome conciencia de su cuerpo y de la expresión de sentimientos y sensaciones

a relacionarse con sus compañeros, teniendo además juntos un objetivo común, aprendiendo a través del trabajo en equipo donde unos se ayudan a otros y se aprecia el trabajo de todos.

Los niños aprenden a conectarse con sus emociones y a reflexionar sobre ellas al tenerse que poner en el lugar del personaje que representan, llegando a comprender diferentes maneras de ver el mundo en el que viven, permite a los niños a sentirse más seguros ayudándoles a desinhibirse y a ganar confianza en sí mismos.

6. SEGUIMIENTO

DIARIO DE CAMPO DEL TALLER 4	
FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES VICERRECTORÍA DE EDUCACIÓN VIRTUAL Y A DISTANCIA ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGÍA DE LA LÚDICA	
Fecha	19 de Febrero de 2015
Grupo observado	Docentes de Preescolar y Primaria
Lugar de observación	Aula de clase
Tiempo de observación	2 Horas
Variable	Prácticas Pedagógicas
Descripción de la observación	
<p>A las 2:30pm, se inicia el taller con la presentación de las personas encargadas de la propuesta, luego se procede con la explicación de la actividad, donde tendrá por nombre el Rey Ordena, se cumplió satisfactoriamente, las docentes algunas se equivocaron porque las personas encargadas lo ordenaban muy rápido.</p> <p>A continuación se ubicaran de manera de circulo y una de las Docentes investigadoras repartirá una hoja de papiroflexia y las docentes van a crear el personaje que más les gusto de los cuentos hablados en los talleres, se les dará aproximadamente 20 minutos para luego socializarlo, después de ese tiempo cada docente inicia, crearon princesas, animales, flores, y comentaban la enseñanza que cada uno les había dejado como por ejemplo la docente de preescolar creó una flor y ella dijo que la había escogido porque las flores eran muy bellas y nadie las podía tocar así era un niño, tiene tantos conocimientos que se deben aprovechar pero de forma innovadora, no tradicional y absorbe todo lo que está a su alcance y así continuo cada docente.</p>	
Aspectos positivos	Aspectos negativos
El objetivo se llevó a cabo. El seguimiento y cumplimiento de las indicaciones dadas por las	-Una docente mostro dificultad en el manejo del papel.

<p>Investigadoras. El saber manipular el papel para llevar a cabo el desarrollo de la actividad.</p>	
<p>Comentarios Las docentes cada día demuestran más interés por el desarrollo de esta propuesta ya que se lleva a cabo en la jornada que han terminado sus labores, dando así la importancia por aprender cada día más, para tenerlas en cuenta en el desarrollo de sus actividades.</p>	
<p>Conclusiones Las docentes ayudan a entender y valorar la constancia en el trabajo, aquí la meta no es inmediata sino que uno ha de trabajar durante un tiempo para conseguir el objetivo. Ya que los cuentos, estimulan la creatividad y la imaginación, tan importante hoy en día donde la mayoría de juguetes dejan pocas opciones para esto. A través de las obras que se representan y del trabajo en equipo los niños pueden aprender muchos valores: igualdad, respeto, colaboración, responsabilidad, compromiso, tolerancia.</p>	

TALLER 5.
¡¡¡LUDICOAPENSAR!!!

1. IDENTIFICACIÓN

Institución: Liceo Moderno

Grupo: Docentes Pre escolar y Básica Primaria

Responsables: Docentes Investigadoras

Variable: Lúdica

Tiempo: 2 Horas

2. OBJETIVO

Presentar una estrategia lúdica e innovadora para adoptar en clase.

3. METODOLOGÍA

Al comenzar se da una explicación del nombre y el objetivo al que se quiere llegar con la aplicación de la propuesta (taller), en este caso ¡¡¡LUDICOAPENSAR!!!

Primero se inicia con una canción de romper hielo, la cual se titula: “La mane”

Autor: Grupo Canta juego, a continuación presentamos la letra:

La mane
Que lo baile,
que lo baile
que lo baile todo el mundo
con el perro de Facundo,
con la gata de la Inés.

La mane se va poniendo,
donde yo vaya diciendo,
donde yo vaya diciendo.
La mane se va a poner.

Una mane (bis),
en la cabece (bis)
la otra mane (coro)

en el codè. (Coro)

*Que lo baile que lo baile,
que lo baile todo el mundo
con el perro de Facundo,
con la gata de la Inés,*

*La mane se va poniendo
donde yo vaya diciendo
donde yo vaya diciendo
la mane se va a poner
Una mane (bis)
en la rodille (bis)
la otra mane (bis)
en la cadere (bis)*

*Que lo baile,
que lo baile
que lo baile todo el mundo
con el perro de Facundo,
con la gata de la Inés.*

*La mane se va poniendo,
donde yo vaya diciendo,
donde yo vaya diciendo.
La mane se va a poner.*

*Una mane (bis),
en la narice, (bis)
la otra mane (bis)
en la pance. (Bis)*

*Que lo baile que lo baile,
que lo baile todo el mundo
con el perro de Facundo,
con la gata de la Inés,*

*La mane se va poniendo
donde yo vaya diciendo
donde yo vaya diciendo
la mane se va a poner
Una mane (bis)
en el peché (bis)
la otra mane (bis)
en la pompè. (Bis)*

*Que lo baile,
que lo baile
que lo baile todo el mundo
con el perro de Facundo,
con la gata de la Inés.*

*La mane se va poniendo,
donde yo vaya diciendo,
donde yo vaya diciendo.
La mane se va a poner.*

*Una mane (bis),
en la nuquè, (bis)
la otra mane (bis)
en la orejé. (Bis)*

*Que lo baile que lo baile,
que lo baile todo el mundo
con el perro de Facundo,
con la gata de la Inés,*

*La mane se va poniendo
donde yo vaya diciendo
donde yo vaya diciendo
la mane se va a poner
Una mane (bis)
en el ojè (bis)
la otra mane (bis)
en la paté (bis)*

*Que lo baile,
que lo baile
que lo baile todo el mundo
con el perro de Facundo,
con la gata de la Inés.*

*La mane se va poniendo,
donde yo vaya diciendo,
donde yo vaya diciendo.
La mane se va a poner.*

*Una mane (bis)
en el ombligué (bis)
la otra mane(bis)*

en el espaldé (bis)

*Que lo baile que lo baile,
que lo baile todo el mundo
con el perro de Facundo,
con la gata de la Inés,*

*La mane se va poniendo
donde yo vaya diciendo
donde yo vaya diciendo
la mane se va a poner
Una mane(bis)
en la frente(bis)
la otra mane (bis)
en el zápate (bis)*

*Que lo baile,
que lo baile
que lo baile todo el mundo
con el perro de Facundo,
con la gata de la Inés.*

*La mane se va poniendo,
donde yo vaya diciendo,
donde yo vaya diciendo.
La mane se va a poner.*

*Una mane (bis)
en el cuellé (bis)
la otra mane (bis)
en la pierné (bis)
Y termina la canción¹⁶*

Se motiva al grupo a realizar los diferentes pasos que las docentes investigadoras hacen.

¹⁶ Disponible desde internet en: <https://www.youtube.com/watch?v=iU82WUdbaA>

Actividad 2º. “El ciempiés”

Se les pide a los participantes formar un círculo y se toma con la mano izquierda por entre las piernas. La mano derecha del compañero; y por debajo de las piernas del que tengo adelante llevo mi mano derecha y tomo la izquierda de él. El juego consiste en avanzar todos a la vez al ritmo de la música.

Canción: El ciempiés es un bicho muy raro parece que fueran muchos bichos atados, yo lo miro y me acuerdo de un tren le cuento las patas y llegan a cien.

4. LOS RECURSOS

Parque, CD, grabadora.

5. EVALUACIÓN Y ANÁLISIS

Cuando terminan la primera parte se realiza las siguientes preguntas:

¿El grupo tuvo coordinación?

¿Hubo trabajo en equipo?

¿Fue fácil ponerse de acuerdo unos a otros?

¿Fue divertido?

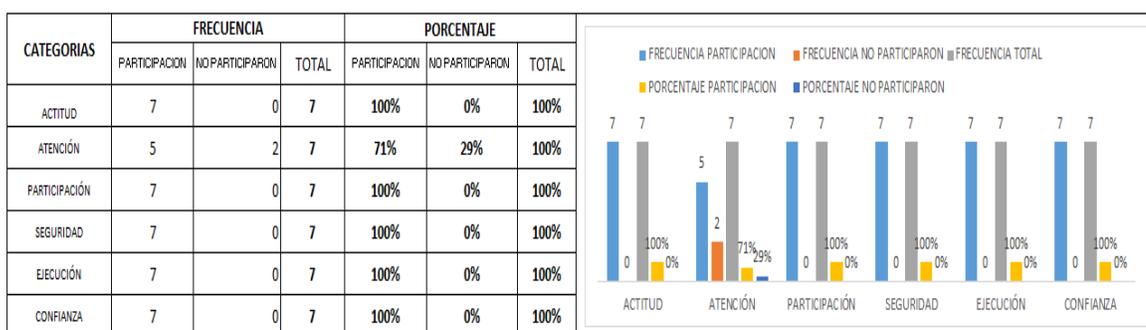


Tabla – Gráfica N° 24. Evaluación Taller 5,

Del análisis de estos resultados se puede concluir que el juego constituye un elemento básico en la vida de un niño, que además de divertido resulta necesario

para su desarrollo, los niños necesitan estar activos para crecer y desarrollar sus capacidades, el juego es importante para el aprendizaje y desarrollo integral de los niños puesto que aprenden a conocer la vida jugando. Las docentes cuando lo realizaron la gran mayoría se dio cuenta que cuando se realiza una actividad siempre se debe trabajar en equipo, tener buena actitud ya que las 7 la tuvieron, ejecución y confianza las 7 también la tuvieron es por esto que los niños necesitan hacer las cosas una y otra vez antes de aprenderlas por lo que los juegos tienen carácter formativo al hacerlos enfrentar una y otra vez, situaciones las cuales podrán dominarlas o adaptarse a ellas, en el caso de las docentes tuvieron que hacerlo varias veces, para que al final se obtuvieran grandes resultados.

6. SEGUIMIENTO

DIARIO DE CAMPO DEL TALLER 5	
FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES VICERRECTORÍA DE EDUCACIÓN VIRTUAL Y A DISTANCIA ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGÍA DE LA LÚDICA	
Fecha	23 de Febrero de 2015
Grupo observado	Docentes de Preescolar y Primaria
Lugar de observación	Parque
Tiempo de observación	2 Horas
Variable	Lúdica
<p style="text-align: center;">Descripción de la observación</p> <p>A las 2: 30 se inicia el taller con la presentación de las personas encargadas de la propuesta a continuación se explica la actividad que tiene como nombre “la mane” donde ellas colocaran mucha atención a los movimientos que deben realizar, allí se mostrará la coordinación, el trabajo en equipo que se requiere, se evidencia que se deben poner de acuerdo, y buscar estrategias para que se pueda realizar bien, y así fue después de largos intentos encontraron la más apropiada, para realizarla bien y lo más importante se demostró la seguridad y confianza.</p> <p>A continuación se realiza la actividad del ciempiés donde también buscaron la forma de soltarse y realizar cada movimiento con coordinación y trabajo en equipo, las docentes al principio se mostraron un poco intranquilas porque decían que no lo podían realizar, pero después de varias opiniones de cada una se buscó la estrategia acorde para lograrla llevar a cabo, y así fue, se unieron estuvieron</p> <p>Continuidad Diario de Campo Taller 5</p>	

Siempre motivadas y con buena disposición aceptando los errores que se presentaban en el desarrollo de la actividad.	
Aspectos positivos	Aspectos negativos
<ul style="list-style-type: none"> - Se llevó a cabo el logro propuesto. - Se demostró el trabajo en equipo. - Mostraron interés y buena disposición. 	<ul style="list-style-type: none"> - Una docente no pudo estar en la primera actividad.
<p>Comentarios Las actividades que se planearon fueron agradables, se pudo observar la disposición e interés en general de todos los docentes.</p>	
<p>Conclusiones Se da por entendido que el trabajo en equipo es fundamental siempre y que este necesita de confianza y seguridad, de ahí que se necesita siempre tener buena comunicación ya que estos son ejes primordiales para un buen desarrollo de la actividad lúdica.</p>	

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

ACTIVIDAD	SEPTIEMBRE				OCTUBRE				NOVIEMBRE				FEBRERO			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Inicio del Proyecto de investigación	X															
Marco Teórico		X														
Diseño de las encuestas				X												
Aplicación de las encuestas					X											
Tabulación de las encuestas							X									
Análisis de las encuestas								X								
Finalización del diagnóstico									X							
Diseño de los talleres										X						
Aplicación Taller No 1 El ambiente lúdico inesperado											X					
Aplicación Taller No 2 Me divierto con mi cuerpo												X				
Aplicación Taller No 3 Creando con mi imaginación													X			
Aplicación Taller No 4 Practicreadores														X		
Aplicación Taller No 5 Ludicoapensar																X

6.5 PERSONAS RESPONSABLES

La propuesta fue desarrollada por los docentes que participan de este proyecto de Intervención con la colaboración de Padres de Familia en la realización de las encuestas, y las Docentes de Preescolar y Básica Primaria de la Institución Educativa Liceo Moderno, a quienes se les agradece por su tiempo.

6.6 BENEFICIARIOS DE LA PROPUESTA

La propuesta se implementa a las Docentes de Preescolar y Básica Primaria de la Institución Educativa Liceo Moderno, que está conformada por dos docentes de Preescolar y 5 de Básica Primaria.

6.7 RECURSOS

Humanos: Docentes, estudiantes, Padres de Familia.

Técnicos: Los provee la Institución, salón de clase, patio, grabadoras, impresoras.

Relación de Suministros.

ELEMENTO	CANTIDAD	COSTO UNITARIO
Laminas impresas	7	\$ 300
Papel seda, crepe	5	\$ 200
Aros	10	\$ 2.000
Caja de palos	1	\$ 2.500
Block tamaño oficio	1	\$ 2.000
Marcadores	5	\$ 1.500
Papel papiroflexia	1	\$ 1.700

6.8. EVALUACIÓN Y SEGUIMIENTO

La evaluación y diagnóstico se realiza mediante la herramienta de mejora, llamado círculo de PHVA, ya que es una herramienta que permite lograr la planeación y desarrollo del trabajo, tomando acciones en el momento adecuado y analizado cada etapa de la propuesta.

A continuación se presentan los pasos y las acciones desarrolladas.



6.9 INDICADORES DE LOGRO

Las docentes de la Institución Educativa Liceo Moderno obtendrán el alcance de los siguientes indicadores de logro:

- Aumenta el interés de los estudiantes y su motivación por las asignaturas.
- Desarrolla habilidades que contribuyan a la estructuración armónica de la personalidad.
- Realiza clases creativas donde se tenga en cuenta la lúdica como herramienta esencial.
- Fortalece la lúdica en el desarrollo psicomotor, la parte emocional física y emocional del niño.
- Caracteriza la vivencia pedagógica en el docente, para incentivarlo para que aplique la lúdica y lo creativo.
- Conceptualización de la lúdica y la importancia en el proceso de enseñanza aprendizaje.
- Despierta el deseo por lo creativo.
- Aprende estrategias que sirvan de motivación para enseñar los saberes en el aula.
- Organiza un cronograma de aplicación de talleres para interactuar sobre pedagogía y lúdica.
- Dinamiza mediante orientaciones y actividades evidentes estrategias para la aplicación de la lúdica en el aula.
- Implementación de la lúdica en el proceso de enseñanza aprendizaje.
- Dinamiza ambientes de aprendizaje agradables, en los cuales se mejoren las relaciones interpersonales.
- Fomenta la responsabilidad, compromisos y creatividad individual y grupal en los diversos contextos.
- Motiva a todos los actores en el proceso de aprendizaje para que apliquen la lúdica en los diversos contextos.

7. CONCLUSIONES

La presente investigación permite reconocer que la lúdica es explorar la creatividad y dinamizar el proceso de aprendizaje, también es útil en el currículo escolar porque puede presentar y lograr el objetivo del docente a través de un juego para el niño, de esta forma adquiere un carácter específico por las condiciones en que se desarrolla, la actividad docente se asimila mucho mejor.

Las docentes deben tener en cuenta que hoy en día existen muchas estrategias lúdicas para que el niño se siente motivado y su aprendizaje sea significativo, y no necesariamente se debe tener en un sitio encerrado, sino en cualquier lugar se puede brindar un excelente aprendizaje.

Este proyecto de intervención permitió que las docentes participantes reflexionaran sobre la enseñanza que se les debe dar a los niños, que sin la lúdica sería no explorar su creatividad ni su capacidad de pensamiento individual.

Se observó que las docentes participaron en los talleres, mostrando una buena actitud al desarrollar las diversas actividades expuestas, algunas presentaron dificultad en el manejo del papel, movimiento corporal, conservando algunas prácticas de la escuela tradicionalista.

Por lo tanto los docentes en común acuerdo con sus directivos tienen que programar jornadas pedagógicas donde desarrollen y socialice los avances y logros obtenidos en el aula, de igual forma introduzcan nuevas metodologías consultadas sobre lúdica y a la vez compartan nuevas experiencias para que sirvan de modelo para producir sus propios trabajos y posteriormente lo apliquen en el desarrollo de sus clases.

Se logró la articulación de la propuesta al proceso de prácticas pedagógicas investigativas desde los estudiantes, educadores, padres, para que dinamicen los

procesos pedagógicos con sus educandos de la básica primaria y además reflexionen sobre los cambios de comportamientos y la riqueza pedagógica de aprendizaje que nos brinda la lúdica en los ambientes de aprendizaje.

Esta investigación permitió comprobar que se puede transformar el pensamiento tradicional de enseñanza aprendizaje, ya que nosotras adquirimos estrategias lúdicas en el desarrollo de la Especialización y así poder transmitir este cambio de pensamiento e involucrarles un nuevo pensamiento a planear y desarrollar sus clases, para motivar a los estudiantes a tener un aprendizaje creativo e innovador.

8. RECOMENDACIONES

La Institución debe seguir realizando capacitaciones constantes donde se vea que la lúdica es esencial y que a través de ella aumenta el interés de los estudiantes y su motivación por las asignaturas.

Darle la importancia de que existen grandes herramientas para que día a día el proceso de aprendizaje no sea solo un lápiz y un cuaderno al contrario mostrar que grandes cosas se pueden hacer con los niños y más de la edad de preescolar y Básica primaria donde ellos absorben todo sus conocimientos.

BIBLIOGRAFÍA

ESTÁNDARES DE COMPETENCIA CIUDADANAS., Editor MINISTERIO DE EDUCACIÓN NACIONAL 2006

GERVILLA Castillo Ángeles, Didáctica Básica de la Educación Infantil, Narcea 2006

INSTITUTO COLOMBIANO DE NORMAS TÉCNICAS Y CERTIFICACIÓN. Compendio, tesis y otros trabajos de grado. Séptima actualización. Bogotá: ICONTEC, 2011

JHON Dewey. MODULO AMBIENTES DE APRENDIZAJE, Barcelona, 2003

KUHN., T. (s.f.). AMBIENTES DE APRENDIZAJE. Internet
(cobaeh.blogspot.com/2007/02/thomas-kuhn)

ORTÍZ, W. R. (s.f.). EL MUNDO DE UNA REALIDAD DESCOMPUESTA, 2011

MORENO Claudia, Silva Francly y Vargas Luz. La lúdica en el aprendizaje y fortalecimiento del pensamiento numérico, una tarea divertida en el grado Primero. Trabajo de Grado Pedagogía Infantil. Florencia Caquetá. Universidad de la Amazonia. Facultad de Ciencias de la Educación. 2010.

SABINO A. Carlos, Cómo hacer una tesis, Ediciones Panamericana, 1996

SANCHEZ Dioselona y Velandia Omaira. La lúdica una herramienta didáctica para disminuir las causas que generan la agresividad y violencia en los niños de grado primero. Trabajo de grado Pedagogía Infantil. Florencia Caquetá. Universidad de la Amazonia. Facultad de Ciencias de la Educación 2011.

SECRETARIA DE EDUCACIÓN DEL DISTRITO, 2014, Internet
(educacionbogota.edu.co)

SMITH Lynn, Desarrollo de las destrezas motoras, 2011 pág: 38

VÁSQUEZ Olga Patricia. Didáctica general, 11 de Diciembre de 2008 pág: 46

ZABALZA de Miguel, Didáctica de la Educación Infantil, 1987 pág: 93

Ronda “yo sacudía” 8 de febrero de 2015 en Internet <https://www.youtube.com/watch?v=jU82WUdbaA>

Ronda “Tía clementina” 8 de febrero de 2015 en Internet <https://www.youtube.com/watch?v=QledfZzZqrA>

ANEXOS

Anexo A. Encuesta aplicada a los docentes

LOS LIBERTADORES FUNDACIÓN UNIVERSITARIA
ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGÍA DE LA LÚDICA
PROYECTO DE INVESTIGACIÓN
“TITULO DEL PROYECTO”

Estimado (a) Maestro (a), Padre, Estudiante.

En el marco del proyecto de investigación para optar por el grado de especialistas en Pedagogía de la Lúdica, se hace necesario realizar un diagnóstico en referencia a los ejes o categorías abordados en el mismo, para lo cual les solicitamos amablemente responder las siguientes preguntas con la mayor honestidad posible. La información aquí recogida solo es pertinente en el contexto de la investigación.

Gracias.

1. Qué tan importante es para usted la implementación de estrategias lúdicas en los procesos de enseñanza aprendizaje.
 - a. Mucha
 - b. Poca
 - c. Muy poca

2. ¿Con qué frecuencia implementa usted estrategias lúdicas en el desarrollo de sus clases?
 - a. Nunca
 - b. Algunas veces
 - c. Casi siempre
 - d. Siempre

3. Ordene de 1 a 5, las herramientas que utiliza usted como docente en su clase.
 - Trabajos en grupo ()
 - Dictados ()
 - Talleres ()
 - Juegos ()

4. Utiliza materiales diferentes al tablero, tiza o marcador durante su tiempo de clase.
 - a. Si
 - b. No
 - c. Algunas veces
 - d. Cuales: _____

5. Para el desarrollo de sus clases utiliza diversos escenarios como el patio, el laboratorio, sala de informática, parque, etc.
 - a. Si
 - b. No
 - c. Nunca

Anexo B. Encuesta aplicada a los Padres de Familia

LOS LIBERTADORES FUNDACIÓN UNIVERSITARIA
ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGÍA DE LA LÚDICA
PROYECTO DE INVESTIGACIÓN
“TÍTULO DEL PROYECTO”

Estimado (a) Maestro (a), Padre, Estudiante.

En el marco del proyecto de investigación para optar por el grado de especialistas en Pedagogía de la Lúdica, se hace necesario realizar un diagnóstico en referencia a los ejes o categorías abordados en el mismo, para lo cual les solicitamos amablemente responder las siguientes preguntas con la mayor honestidad posible. La información aquí recogida solo es pertinente en el contexto de la investigación.

Gracias.

1. En alguna ocasión, su hijo le ha comentado que lleve algún elemento didáctico, para emplearlo en la clase.
 - a. Nunca
 - b. Algunas veces
 - c. Casi siempre
 - d. Siempre

2. En la comunicación con sus hijos les cuentan, si las actividades del colegio son divertidas.
 - Nunca
 - Algunas veces
 - Casi siempre
 - Siempre

3. El docente propone actividades en casa donde se evidencie la parte del juego.
 - Nunca
 - Algunas veces
 - Casi siempre
 - Siempre

4. Su hijo muestra alegría, entusiasmo al momento de realizar las actividades complementarias en casa
 - Nunca
 - Algunas veces
 - Casi siempre
 - Siempre

5. El docente sugiere que utilice materiales diferentes a información teórica, para enriquecer y apoyar las actividades en casa
 - Nunca
 - Algunas veces
 - Casi siempre
 - Siempre

Anexo C. Ficha de observación para los grados Preescolar, 1º 2º

Ficha de observación para los grados Preescolar, 1º 2º

CATEGORÍAS	ACCIONES OBSERVABLES	CASI SIEMPRE	CASI NUNCA	NUNCA
CLASE	¿Te gusta asistir a todas las clases?			
	¿Las clases en general son divertidas?			
	¿Las clases en general son aburridas?			
	¿Las clases en general son motivantes?			
TAREAS	¿Las tareas en general son aburridas?			
	¿Las tareas en general son divertidas?			
	¿Las tareas son muy largas?			
	¿Las tareas son creativas?			
DOCENTE	¿En general el docente los trata bien?			
	¿El docente siempre permanece alegre?			
	¿El docente es paciente cuando tienes alguna duda?			
	¿El docente utiliza el juego para enseñarte?			

Anexo D. Imágenes utilizadas en el Taller 1



Fuente <https://www.google.com.co/search?q=imagenes+de+flechas&es>.

Anexo E. Imágenes utilizadas en el Taller 3



Fuente <https://www.google.com.co/search?q=imagenes+de+flechas&es>.

Anexo F. Imágenes utilizadas en el Taller 4



Fuente <https://www.google.com.co/search?q=imagenes+de+flechas&es>.

Anexo G. Evidencias fotográficas





