

Uso de herramientas tecnológicas como estrategia lúdica para fortalecer los procesos de
enseñanza – aprendizaje en niños con TEA

Del grado transición de la IED República Dominicana

Diana Patricia Páez Bernal

Jenny Carolina Velásquez Becerra

Trabajo presentado para obtener el título de Especialista en Pedagogía de la Lúdica

Directora

Brigitte Paola Camargo Portela

Magister en Psicología Clínica

Fundación Universitaria Los Libertadores

Facultad de Ciencias Humanas y Sociales

Bogotá D.C., septiembre de 2021

RESUMEN

Esta propuesta de intervención disciplinar se realizó en el colegio IED Republica Dominicana ubicado en la ciudad de Bogotá con el grado transición, debido a que se observaban algunas dificultades en los procesos de aprendizaje de los estudiantes diagnosticados con TEA, pero a su vez se percibía el interés que les causaban las herramientas tecnológicas como el celular, la Tablet o computador; Es por esta razón específica que se plantea la propuesta, buscando fortalecer en los niños los procesos de enseñanza-aprendizaje a partir de estrategias lúdicas que emplean herramientas tecnológicas favoreciendo la interacción social con sus pares, con esta propuesta se pretende mejorar en todos los estudiantes que intervienen su desarrollo integral y sus habilidades sociales, trabajadas desde una manera agradable y de gran interés en ellos, creando una propuesta innovadora, activa, motivadora, basada en un previo análisis de observación de cada una de las habilidades a fortalecer, en especial en los estudiantes que presentan TEA. Se formula, planea y ejecuta actividades por medio de estrategias que buscan despertar el interés y ver los procesos de enseñanza- aprendizaje desde otra perspectiva por parte del estudiante; sumergirlo de una forma consiente al mundo de las tecnologías para que descubra su lado útil y así avanzar en la parte académica y de relaciones sociales de una manera más fácil y asertiva.

Palabras claves: Lúdica, juegos, aprendizaje, TIC, tecnología, herramientas, autismo, trastorno de espectro autista, web.

ABSTRAC

This disciplinary intervention proposal was carried out in the school IED Republica Dominicana located in the city of Bogota with the transition grade, because some difficulties were observed in the learning processes of students diagnosed with ASD, but at the same time the interest caused by technological tools such as cell phones, Tablet or computer was perceived; It is for this specific reason that the proposal is raised, seeking to strengthen in children the teaching-learning processes from playful strategies that use technological tools favoring social interaction with their peers, with this proposal is intended to improve in all students involved in their overall development and social skills, worked from a pleasant way and of great interest in them, creating an innovative, active, motivating proposal, based on a previous analysis of observation of each of the skills to strengthen, especially in students who present ASD. Activities are formulated, planned and executed through strategies that seek to awaken the interest and see the teaching-learning processes from another perspective by the student; submerging him in a conscious way to the world of technologies to discover its useful side and thus advance in the academic part and social relations in an easier and more assertive way.

Key words: Playfulness, games, learning, ICT, technology, tools, autism, autism spectrum disorder, web

Tabla de contenido

Tabla de contenido

Tabla de contenido	4
1. Punto de partida	6
1.1 Planteamiento del problema	6
1.2 Formulación del problema	7
1.3 Objetivos	7
1.3.1 Objetivo general.....	7
1.3.2 Objetivos específicos.....	8
1.4 Justificación	8
2. Marco referencial.....	10
2.1 Antecedentes investigativos	19
2.1.1 Antecedente internacional	19
2.1.2 Antecedente nacional	21
2.1.3 Antecedente FULL	23
2.2 Marco teórico	25
3. Diseño de la investigación.....	34
3.1 Enfoque y tipo de investigación	34
3.2 Línea de investigación institucional	34
3.3 Población y muestra	36
3.4 Instrumentos de investigación	36
4. Estrategia de intervención	38
4.1 Título:	38
4.2 Ruta de intervención	38
4.3 Plan de acción	40
5. Conclusiones y recomendaciones	43
6. Referencias	45

7. Anexos 48

1. Punto de partida

1.1 Planteamiento del problema

Los juegos son importantes en los niños; ya que fomentan habilidades sociales, motrices, cooperativas; desarrollan la imaginación, la creatividad, la capacidad intelectual, la resolución de conflictos y la adaptación de espacios y normas permitiendo disfrutar y explorar diferentes entornos, vivencias y culturas, en la era actual no podemos desconocer los avances tecnológicos que capturan la atención de los niños; desarrollando en ellos habilidades específicas que brindan diversas opciones de aprendizaje; tanto a niños de aula regular como niños con TEA, que son la población a la cual queremos llegar para ofrecer una educación más personalizada y de calidad; que permita mayor participación y autonomía en los procesos de enseñanza- aprendizaje y sobre todo que fortalezca los procesos de socialización con los pares. Los juegos como la tecnología son cambiantes, variados y dinámicos y si se realiza una empatía entre ambos componentes se impulsarían estímulos, experimentaciones, disfrute y diversión asumiendo los retos del ahora y permitiendo que los niños con TEA desarrollen sus habilidades de integración de una manera más asertiva.

El juego es una extraordinaria fuente de estímulos, goce, aprendizajes, y experimentaciones que desarrollan capacidades y vivencias a partir de la interacción y la relación con los demás, sin embargo, en la Institución Educativa Distrital Republica Dominicana, sede B en el grado Transición, se evidencia que los niños con TEA, no logran involucrarse en la socialización y desarrollo de actividades a partir de juegos como; cogidas, yermis, escondidas, golosa, saltar lazo, la gallina ciega, entre otros; los cuales fomentan y ayudan a fortalecer las relaciones sociales con sus pares, es importante tener en cuenta que los niños con TEA del grado

transición de la IED República Dominicana, a partir del PIAR se les realiza trabajo haciendo uso de la tecnología ya que esta capta su atención por la diversidad de colores que se presentan en una pantalla; donde se les fortalece procesos de enseñanza – aprendizaje, pero descuidando un poco la parte de interacción, la estructuración y creación de normas; donde ellos estén involucrados.

La idea es que a partir de espacios de interacción se fortalezcan todas las habilidades de manera integral, basándose en los juegos, trabajados con elementos tecnológicos buscando como centro principal la reunión en equipos y la transformación de las normas en los mismos, partiendo de la importancia que el niño con TEA se integre a los grupos estableciendo un contacto con los demás compañeros o participantes de los juegos, resultándole un espacio divertido y le permita el manejo de diferentes experiencias, entretenimiento y aprendizajes de manera significativa, llevándolo a incorporarse y aumentar su interacción con los pares, es oportuno ahora, ya que se encuentra la situación actual del mundo y de la cual se puede reflexionar sobre la manera y las condiciones con las cuales se les está abordando temas a los niños con TEA y como incorporar de manera asertiva escenarios y ámbitos de enseñanza – aprendizaje.

1.2 Formulación del problema

¿Cuáles herramientas fortalecen los procesos de enseñanza – aprendizaje de los niños con Trastorno del Espectro Autista del grado transición de la IED República Dominicana?

1.3 Objetivos

1.3.1 Objetivo general

Proponer y orientar los procesos de niños con TEA dirigidas a la incorporación de juegos a través de las herramientas tecnológicas encaminadas a la integración de las TIC para mejorar los procesos de enseñanza – aprendizaje fortaleciendo las relaciones y habilidades sociales entre sus pares, docentes y familia.

1.3.2 Objetivos específicos

- Establecer un conjunto de acciones pedagógicas a partir de la tecnología para niños con TEA permitiendo las relaciones sociales entre pares.
- Diseñar herramientas tecnológicas a partir de las TIC incorporando juegos para el desarrollo de los aprendizajes de los niños con TEA y sus pares.
- Aplicar estrategias de juego de manera tecnológica favoreciendo los aprendizajes de los niños con TEA y sus relaciones sociales.

1.4 Justificación

El presente trabajo nace a partir de la necesidad observada en las aulas de clase de la IED República Dominicana sede B grado transición, con el fin de aportar a los procesos de los niños con TEA y mejorar su calidad de vida, porque la escuela debe asumir el reto de forjar una sociedad con más oportunidades y más equitativa, donde se potencien las habilidades con las que cuenta cada uno de los niños que se tienen en el aula y que mejor manera de hacerlo que proponer estrategias frente a cada una de las necesidades que tienen los estudiantes y desde la diferencia encontrar una nueva forma de fortalecer los procesos de enseñanza - aprendizaje

donde se pueda lograr una mejor interacción, alejados de la discriminación lo que nos permitirá tener una sociedad más consiente e incluyente.

El juego permite que los niños se expresen de manera natural, espontánea y de este modo se relacionen con sus pares, compartan y realicen trabajo en equipo, colaborativo, se fortalezcan sus habilidades; no solo, de manera social, sino, que potencia de manera integral el desarrollo en cada uno de ellos. El juego es la mejor estrategia de aprendizaje y socialización de los niños con TEA, ya que va encaminado a emplear empatía entre todos los que se involucran en él, cambiando actitudes y mejorando sus habilidades sociales. Nuestro interés en la siguiente propuesta de intervención se centra en todos los espacios de interacción que se pueden tener durante la participación de los niños en los diferentes espacios escolares, específicamente en la creación de juegos haciendo uso de herramientas tecnológicas, sin embargo, este contexto de relación y habilidades sociales con los pares tan deseado y gratificante para la mayoría de los niños, supone un reto grande para los niños con TEA, ya que generalmente se muestran aislados, pasivos y abandonados por sus conductas estereotipadas.

2. Marco referencial

En el presente trabajo se muestra el estado actual del proyecto Intervención disciplinar acerca del Trastorno del Espectro Autista (TEA) como discapacidad. Para ello, primero se describe el desarrollo histórico de este trastorno, para después pasar a la descripción del mismo: características, comorbilidad, prevalencia y su intervención a través de la propuesta a presentar a la universidad; teniendo como punto de partida los conocimientos y todos aquellos factores que intervienen dentro del mismo en cada uno de los ámbitos en los que se quiere relacionar e interactuar.

Entenderemos el grupo de primera infancia como el periodo en el cual se orientan procesos para fortalecer el desarrollo integral de niños de 0 a 6 años, ya que es allí donde requieren mayor atención y se fortalecen procesos de acuerdo con el entorno y contexto donde se desenvuelven. Para la UNESCO, en la Primera Infancia, los niños son seres holísticos que deben desarrollar habilidades a partir de sus necesidades sociales, emocionales, cognitivas y físicas; por lo tanto, su bienestar y las dinámicas de aprendizaje buscarán el fortalecimiento de la parte emocional en los niños para formar seres sociales, capaces y responsables.

El Lineamiento pedagógico y curricular para la educación inicial en el distrito SED (2020), en el marco de la atención integral, considera la educación inicial como un derecho impostergable (MEN 2014), establece como actividades rectoras para fortalecer el currículo de primera infancia: el juego, el arte, la literatura y la exploración del medio.

El Juego: Parte esencial en el desarrollo de los niños de primera infancia que les permite socializar, construir, pensar, resolver problemas, interactuar con el entorno y tomar

decisiones. El juego es una herramienta de aprendizaje que permite fortalecer habilidades y destrezas, desarrollar competencias pero que además constituye un derecho fundamental en la primera infancia. Es importante establecer el papel del docente como mediador de la actividad para generar intencionalidad, trascendencia y significado.

La Literatura: Adquiere significado para el niño porque implica construir poco a poco significados desde la cultura, las experiencias, la imaginación, la creatividad y las emociones. Favorece el desarrollo socioemocional, cognitivo y comunicativo de los niños porque le permite expresar ideas, comprender textos, analizar, concluir y fortalecer otros tipos de lenguaje como el gestual y corporal.

El Arte: Lenguaje que permite explorar el pensamiento creativo en los niños, estimulando su capacidad de creación e imaginación. Trabajar el arte en la escuela no es necesario pensar en la formación de artistas, sino en la generación de espacios donde se da la posibilidad al niño de comunicar sentimientos, emociones y vivencias. (IDARTES, 2015). Las expresiones artísticas en sus diferentes técnicas desarrollan además otras habilidades y destrezas como la percepción, la concentración, el desarrollo de la motricidad fina, la autonomía y el seguimiento de instrucciones.

Exploración Del Medio: Despertar la curiosidad en el niño es uno de los grandes retos en la primera infancia, porque les da la posibilidad de explorar, indagar, construir y transformar el conocimiento al interactuar con su entorno. Es importante aprovechar esa curiosidad característica e innata en ellos, pues siempre están tocando, probando, experimentando y explorando en esa búsqueda de conocer y comprender el mundo.

Propiciar experiencias de aprendizaje desde su curiosidad le permite al niño acercarse a fenómenos físicos y naturales, reconocer formas de relacionarse y construir sus propias hipótesis. Pedagogos como Freenet y Decroly consideran que las propuestas educativas deben favorecer la posibilidad de explorar su entorno; así que dentro de nuestro proyecto es importante contar con elementos y recursos que le permitan al niño esa exploración del medio.

Abordando todo lo anterior, esta propuesta de intervención; busca articular y conectar los procesos de los niños con Trastorno del Espectro Autista dentro del aula a las relaciones e interacciones con sus pares, con el equipo con cual se trabajara de manera conjunta y colaborativa permitiéndoles fortalecer y potenciar sus habilidades de manera más asertiva y que día a día le permita construirse como un ser social dentro de una comunidad; mitigando barreras que le impiden socializarse.

Cuando se habla del Trastorno del Espectro Autista (TEA); de acuerdo a la indagación realizada por la investigadora Utah Frith quien en el año 2004 escribió lo siguiente sobre las personas con autismo:

El niño con autismo suele producir en el observador una impresión de belleza cautivadora y en cierto modo de otro mundo. Es difícil imaginar que, tras esa imagen de muñeco, se oculta una anomalía neurológica sutil pero demoledora (Frith, 2004, p.15)

Teniendo en cuenta lo escrito por la investigadora; es ver que dentro de las aulas un niño con TEA, es un estudiante que no se logra acomodar al grupo, que sus características sociales le impiden relacionarse con sus pares y sabiendo esto, para muchos maestros en la actualidad se convierte en un reto, en una experiencia llena de miedos pero que enriquece su labor como

docente. Es importante tener en cuenta que las personas con autismo tiene una afectación en tres áreas importantes que son: interacción social, comunicación y la creatividad. Normalmente nos referimos a estas tres áreas como la “triada del autismo”, de la que hablaron por primera vez Wing y Gould en 1979 (Wing & Gould, 1979). Autores que hablan sobre el autismo como una condición con múltiples barreras, en las que el individuo se ve como un ser propio a través de un mundo que en muchas ocasiones es incomprendido.

Actualmente tenemos dos manuales como referencia a la hora de definir el Autismo y los criterios diagnósticos que lo caracterizan. Uno de los manuales es el CIE-10 y pertenece a la Organización Mundial de la Salud. El segundo es el DSM-5, desarrollado por la Asociación Americana de Psiquiatría.

Según la Organización Mundial de la Salud el Autismo estaría dentro de los Trastornos Generalizados del Desarrollo (CIE-10; World Health Organization, 1992), que describe de la siguiente manera:

“Grupo de trastornos caracterizados por alteraciones cualitativas características de la interacción social, de las formas de comunicación y por un repertorio repetitivo, estereotipado y restrictivo de intereses y actividades. Estas anomalías cualitativas son una característica generalizada del comportamiento del individuo en todas las situaciones, aunque su grado puede variar. En la mayoría de los casos el desarrollo es anormal desde la primera infancia y sólo en contadas excepciones, las anomalías se manifiestan por primera vez después de los cinco años de edad. Es habitual, aunque no constante, que haya algún grado de alteración cognoscitiva general, aunque estos trastornos están definidos por la Trastornos del Espectro del Autismo 17 desviación del comportamiento en relación a la edad mental del niño (retrasado o no).”

La organización mundial de salud habla sobre diferentes tipos de autismo y sus características; dentro de las que habla para la intervención que se busca realizar dentro de este proyecto cabe resaltar el autismo infantil. (CIE-10; World Health Organization, 1992). A continuación se refleja lo que la OMS dice acerca del Autismo infantil:

“Autismo infantil Trastorno generalizado del desarrollo definido por la presencia de un desarrollo alterado o anormal, que se manifiesta antes de los tres años y por un tipo característico de comportamiento anormal que afecta a la interacción social, a la comunicación y a la presencia de actividades repetitivas y restrictivas. El trastorno predomina en los chicos con una frecuencia tres a cuatro veces superior a la que se presenta en las chicas.”

De acuerdo a lo anterior el grupo que se abordará cumple con las características anteriormente nombradas, ya que a partir de diversas actividades realizadas y con un fin específico; se logró evidenciar que hay un comportamiento que está afectando la interacción social de algunos estudiantes; ya que, por medio de esta observación se logra evidenciar el enfrascamiento en las tecnologías y aparatos electrónicos a los cuales les llama la atención en especial a un grupo de estudiantes; al indagar con los padres de familia; manifiestan el diagnóstico como niños con TEA y como su concentración solo es basada mediante estos equipos. Es por esto que se crearan estrategias en las cuales a través de las ventajas y atención que presentan estos aparatos en los estudiantes a intervenir se buscara la creación de estrategias en las cuales el total del grupo se involucre en las diversas actividades lúdicas en la que se pretende potenciar las habilidades sociales de todos, pero en especial la de los estudiantes con TEA.

El decreto 1421 de 2017 del MEN, busca garantizar una educación de calidad para todos los estudiantes en el marco de la educación inclusiva; este documento es la guía que aporta las ideas para facilitar desde los diversos puntos la inclusión en todos sus ámbitos como los son: acceso, permanencia y la calidad de educación que se le brinda a los estudiantes con discapacidad, el instrumento de plan individual de ajustes razonables; en los cuales se flexibilizan los contenidos temáticos para cada uno de los estudiantes, teniendo en cuenta su condición de discapacidad, pero buscando siempre que se fomenten las buenas prácticas a través de la asesoría y el acompañamiento de personal calificado como lo son las maestras de inclusión .

Decroly (1901) prepondera la importancia de trabajar partiendo desde los centros de interés de los estudiantes de tal manera que los estudiantes tengan la posibilidad de un desarrollo psicobiológico donde sus necesidades superen los estatutos impuestos por medio de los currículos. Montessori (1929) rescata la importancia de trabajar en ambientes estimulantes y creativos con los estudiantes contando con el apoyo de materiales que posibilitan estimular sensorial y psicobiológicamente a los niños. Siguiendo la línea de pedagogos que centran su interés en desarrollar estudios enfocados en el desarrollo de los infantes es clave mencionar a Piaget (1970) él localiza el conocimiento en la relación que las personas tienen con el medio que los rodea y por INCLUSIÓN EDUCATIVA Y HABILIDADES ESPECIALES, IR MÁS ALLÁ DE LAS DIFERENCIAS tanto las estructuras de pensamiento se van desarrollando en la relación de adaptación con el mundo. Por otro lado, cabe mencionar que no es suficiente conocer todas las teorías del desarrollo cognitivo de los niños y niñas si no se trasciende al apoyo que brindan los maestros. Vygotsky (1978) definió que el aprendizaje ocurre dentro de una “zona de desarrollo próximo” en la cual el aprendiz puede resolver problemas a través del trabajo

colaborativo; permitiéndole de esta manera llegar a aprendizaje más avanzados. Las zonas de desarrollo próximo se refieren al espacio, entre las habilidades que ya poseen los niños y lo que pueden llegar a aprender a través de la guía o apoyo que le puede proporcionar un adulto o par competente. Cabe resaltar que los sistemas tradicionales de educación han dejado de lado la importancia conducir a los estudiantes hacia el gusto por el aprendizaje para que éste sea significativo y formativo en sus vidas, Perkins (1999) resalta la necesidad de contribuir a la educación partiendo de la pedagogía para la comprensión por lo tanto contemplar las estrategias educativas permite contribuir al desarrollo de las habilidades de los niños y niñas. Para dar una trazabilidad histórica centrada en la pedagogía pensada desde los estudiantes Morín (2000), analiza las formas en que se ha impartido la educación y menciona que un conocimiento pertinente es aquel que es capaz de situar toda la información en su contexto por tal razón los principales resultados encontrados en la enseñanza, radican en fraccionar los saberes lo cual tiene efectos en la capacidad de comprender de los educandos. Como punto fundamental de la presente investigación por su estudio centrado en las capacidades de los estudiantes y que por consiguiente dio un giro a la pedagogía que históricamente se había basado en la imposición de contenidos que los niños y niñas debían aprender, Gardner (1986) desarrolla en su estudio Spectrum el descubrimiento INCLUSIÓN EDUCATIVA Y HABILIDADES ESPECIALES, IR MÁS ALLÁ DE LAS DIFERENCIAS 7 de los 8 tipos de inteligencias manifiestas en los aprendices que denomino inteligencias múltiples, dichas inteligencias hacen parte fundamental de la propuesta pedagógica cuyo diseño fue el propósito de este estudio. Como lo resalta Gardner las inteligencias múltiples desarrollan las capacidades humanas y por tanto presentan para la educación una visión alternativa que se manifiesta a través de importantes implicaciones tanto a nivel curricular como en el desarrollo de la personalidad y de la conducta de los estudiantes,

resalta que las inteligencias trabajan de manera armónica e ilustran las habilidades de los estudiantes, ellas son el resultado de su propia biografía que da como resultado el desarrollo de sus capacidades innatas. La propuesta de intervención se basa en que el estudiante con TEA descubra el mundo de posibilidades que tiene para fortalecer las habilidades y cómo éstas se manifiestan a través de la interacción con los pares; permitiéndole construcción de aprendizajes a través del apoyo y el trabajo colaborativo con los demás, y la asociación con elementos de su entorno; no solo desde la parte tecnológica sino también desde el mundo que lo rodea; este que le permite explorar y experimentar diversas situaciones y sensaciones que lo conllevan a adquirir o corroborar aprendizajes.

Como dice el dicho popular, los niños son como esponjas, que absorben todo, incluido las experiencias que tienen cotidianamente. Bandura (1982), nos habla sobre la teoría del aprendizaje social; que habla de tres elementos muy importantes y que juegan un papel fundamental dentro de los procesos, estos elementos son: la observación, la imitación y el modelaje, combinado de esta manera algunas teorías conductuales que proponen que todos aquellos comportamientos o actitudes son aprendidas a través del condicionamiento; y las teorías cognitivas tienen gran influencia en los factores de desarrollo psicológico de los seres humanos, ya que se puede aprender a través de la observación, la exploración y la imitación todo a partir de estímulos que se le generen.

La mayoría de los niños participan de forma natural en el juego siguiendo una pauta de desarrollo típico, pasando desde juegos motores funcionales básicos hasta los más elaborados juegos simbólicos y de ficción con un claro componente social (Westby, 1991). Sin embargo, las dificultades en la comunicación social y los patrones de intereses y comportamientos restringidos propios de los Trastornos del Espectro del Autismo (TEA) llevan a que el juego en los niños con

TEA se desarrolle tanto en sus aspectos sociales como simbólicos de forma diferente a como ocurre en la población neurotípica (Wing, 1998). Estas peculiaridades en el desarrollo del juego en el autismo han llevado, desde el comienzo de la definición del trastorno por Kanner (1943), a plantear distintas estrategias con el fin de favorecer el desarrollo del juego simbólico y social, entendiendo que el juego es un motor natural en los distintos ámbitos del desarrollo (Jung y Sainato, 2013).

Podría decirse de forma sintética que existen dos estrategias de mediación que han resultado exitosas a la hora de fomentar el juego en los niños con autismo: por un lado, las estrategias mediadas por adultos entrenados, (padres, profesores, y, por otro lado, las estrategias que utilizan la mediación por iguales. Tanto unas como otras pueden darse en distintos contextos de juego: en el hogar, en la comunidad y en la escuela (en aulas de juego o en el patio de recreo).

Nuestro interés en el presente trabajo se sitúa en todos aquellos escenarios en los que se interactúa desde diversas actividades y diversos escenarios como espacio natural específicamente dedicado a las actividades lúdicas. En los tiempos libres o en los momentos de juego y relación con los demás la mayoría de los niños despliegan de forma espontánea su arsenal de recursos sociales y comunicativos y los ponen en marcha con el fin de obtener placer por la interacción, la comunicación y el movimiento, en un ambiente que podríamos calificar como enredado y bullicioso. Sin embargo, este contexto tan deseado y gratificante para la mayoría, supone un importante reto para los niños con autismo, que generalmente se muestran aislados, pasivos y abandonados a sus conductas estereotipadas (Frankel, Gorospe, Chang y Sugar, 2011). Parece una necesidad autoritaria realizar acciones intencionales que favorezcan las actividades recreativas en el patio de recreo para los estudiantes con TEA.

Las TIC podían ser la llave para resolver gran parte de los problemas que se enmarcan dentro de los procesos educativos y para dar un rápido impulso a la calidad de la enseñanza aprendizaje se ha ido desvaneciendo ante los grandes retos pendientes y la dificultad de modificar la organización de las escuelas y la forma de enseñar de los profesores. Sin embargo, nuevas reflexiones, modelos e iniciativas están surgiendo y permiten albergar renovadas expectativas, manteniendo siempre ese contacto existente e importante con la actualización de los conocimientos y las herramientas cambiantes día a día, la transformación y la innovación en los diferentes escenarios educativos permitiendo mejorar las practicas pedagógicas mediante la aplicación de las TIC, elevando de esta manera el interés de los estudiantes frente a otras maneras de aprender siempre a la vanguardia de lo que nos trae los cambios

Teniendo en cuenta lo señalado anteriormente, la finalidad que persigue este trabajo es poner en marcha un programa de juegos en todos los espacios haciendo uso de elementos tecnológicos dirigido a un grupo de estudiantes con TEA que permita la relación y el trabajo colaborativo con sus demás compañeros observando los efectos que tiene dicha intervención sobre las dimensiones simbólicas y sociales del juego teniendo en cuenta las características individuales de cada estudiante.

2.1 Antecedentes investigativos

2.1.1 Antecedente internacional

Título: la inclusión de las TIC en la educación de personas con discapacidad.

Autor: Miriam Gallegos Navas (2018)

Editorial: Universidad Politécnica Salesiana Quito, Ecuador.

Palabras claves: aprendizaje, emociones, discapacidad, madurez social, percepción emocional, habilidades, TIC, inter- aprendizaje, neuro-aprendizaje.

Descripción: el libro induce a los lectores a una reflexión, a través de diversas propuestas creadas por las personas que intervienen en la creación del mismo; a partir de las nuevas tecnologías digitales. Apunta a la escuela inclusiva desde los primeros años escolares, aportando desde lo que se aprende viendo, escuchando y haciendo.

Contenido

Las TIC constituyen un punto de partida y en muchas ocasiones supondrán la diferencia entre la exclusión y la inclusión. Desde esta perspectiva, si no utilizamos tecnologías inclusivas en las aulas, es probable que estemos contribuyendo a dicha exclusión” (Soto, 2013, p. 14). El texto brinda a la comunidad educativa diversas experiencias que se relacionan con el uso de las tecnologías de información y comunicación como recurso de apoyo en la educación de estudiantes con discapacidad, cuenta sobre las experiencias que se obtienen como resultado del proyecto de investigación denominado “Estudio de la Aplicabilidad del Enfoque Ecológico Funcional en la Educación de Estudiantes con Discapacidad en el Ecuador”, ejecutado por el Grupo de Investigación de Educación Inclusiva (GEI) de la Universidad Politécnica Salesiana del Ecuador entre enero de 2016 y junio de 2017. El mencionado proyecto se desarrolló en el marco del curso de formación continua de “Diseño Curricular desde una perspectiva ecológica funcional”, auspiciado por CBM Internacional en el que participaron docentes y directivos de instituciones educativas de todo el país que brindaron su aporte al proyecto como informantes directos y recogiendo información que permitió el análisis del estado de la situación educativa de los estudiantes con discapacidad en el país. Este proyecto se desarrolló en 4 etapas en las cuales

cada una obtuvo un proceso de intervención desde los diferentes enfoques y analizando cada una de las etapas de las personas con discapacidad en el aula.

En este texto presentan de como estrategias innovadoras a partir de las pantallas digitales, encaminadas a orientar didácticas en la gamificación de las clases y la creación de ambientes y escenarios tecnológicos y metodológicos que inspiren a los estudiantes a querer saber más cosas y generar más aprendizajes de manera colaborativa.

2.1.2 Antecedente nacional

Título: modelo para optimizar la integración de las TIC en los procesos académicos.

Autor: García Amaya, Jorge Roberto.

Palabras claves: Innovaciones educativas, Innovaciones tecnológicas, tecnología educativa, tecnologías de la información y la comunicación, enseñanza con ayuda de computadores, maestría en TIC Aplicadas a las Ciencias de la Educación - Tesis y Disertaciones académicas, modelo, integración de TIC, instituciones rurales, procesos académicos.

Fecha de publicación: 2017

Editorial: Universidad Tecnológica y Pedagógica de Colombia

Descripción: este trabajo permite abordar las TIC como un apoyo a los procesos de aprendizaje en el aula de educación rural, con el fin de proponer un modelo de integración de las mismas ajustado a las realidades de las educaciones institucionales.

Contenido:

Dentro de este trabajo se enmarcan los resultados que surgen frente a la implementación realizada con un modelo de integración de las TIC, donde a partir de ellas se busca el fortalecimiento y las grandes posibilidades que se generan con la utilización de las mismas en los procesos de aprendizaje de los niños, pues, estas a través de los años se han convertido en herramientas que van a la vanguardia de los nuevos modelos pedagógicos; buscando proponer una optimización de estas herramientas en los procesos académicos de los niños, adaptando y cumpliendo los diferentes requisitos que surgen de acuerdo a las necesidades de la población de muestra

Dentro de este trabajo se plantea un modelo, haciendo referencia en los actores que intervienen en los procesos académicos, proponiendo la figura del gestor TIC, el cual, se encargara de dinamizar los procesos relacionados con las TIC dentro de la Institución en la cual fue aplicado el proyecto. A partir de esta implementación se observó eficacia y se generó gran compromiso en la Comunidad Educativa por vincular las TIC en los procesos a su cargo.

Este trabajo sirve como guía para realizar la integración de las nuevas tecnologías en las Instituciones, ya que permite el avance de los procesos y estar a la vanguardia de los nuevos retos que trae la era tecnológica dentro del mundo.

Título: intervención lúdico-pedagógica en la población autista de la fundación sin límites de la ciudad de Bogotá

Autor: Cristancho Barrantes, Walther Yesid

Año: 2018

Editorial: Universidad Libre de Colombia

Palabras claves: educación, tiempo libre, ocio, autismo, juego, lúdica, recreación.

Descripción: Los niños con TEA siempre presentaran incertidumbres frente a las diversas emociones y comportamientos que se observan durante los procesos escolares y las habilidades sociales en las que se puedan ver involucrados; ya que, a través del acompañamiento que se da desde el docente hay varias negaciones o en ocasiones actitudes inesperadas, por medio de esta tesis se logra realizar un proyecto que permita cambiar reacciones negativas por acciones positivas durante los periodos escolares y a lo largo de la vida de estos niños con TEA.

Contenido:

Este trabajo aporta número de estrategias frente al desarrollo de las habilidades de los niños con TEA; abordando la parte lúdica desde las competencias de interacción con pares y las habilidades sociales, la idea durante el desarrollo de esta tesis, era observar las características y capacidades de cada uno de los estudiantes, por eso a través de la creación del proyecto que enmarca en esta tesis como antecedente, busca la intervención lúdico-pedagógico en la población Autista, iniciando con tener en cuenta las necesidades de apoyo, intereses y preferencias de cada uno de los niños, para generar un impacto positivo en estos niños que requieren apoyo, a partir de la generación de estrategias que permitan el buen uso de su tiempo libre, los cuales propician un espacio agradable, pues el movimiento corporal humano posibilita la capacidad de expresión, el autoconocimiento y la adaptación al medio que nos rodea. Además, se puede decir que el movimiento y las actividades de educación física son propias o son adecuadas para tratar de solucionar la carencia del movimiento.

2.1.3 Antecedente FULL

Título: estrategia metodológica mediada para la adquisición del proceso lectoescritura de niños con autismo

Autor: María Alejandra Rodríguez Franco (2019)

Palabras claves: aprendizaje, juego, lectoescritura, expresión corporal, juego, autismo, infancia, estrategia, innovación.

Descripción: este documento busca crear estrategias de aprendizaje basadas en los procesos de lectura y escritura; buscando fortalecer las expresiones gestuales de los estudiantes con autismo teniendo en cuenta las necesidades de cada uno de ellos.

Contenido:

Este proyecto rescata las dificultades más comunes de los niños con TEA; la debilidad en los procesos de comunicación y socialización con sus pares, de este modo, busca generar estrategias que permitan fortalecer y potenciar estos procesos; con el fin de realizar un trabajo colaborativo a través del canto; relacionando palabras con canciones y se estructuran cuatro etapas de desarrollo del proyecto en las que se enmarca la anticipación, la escucha, el canto y el refuerzo grafo motriz, etapas que permiten en los niños con TEA una mayor motivación y participación de las actividades; pretendiendo de esta manera que su parte social se vea afectada de manera positiva en cuanto a las relaciones con sus pares.

Es importante tener en cuenta que este proyecto genera; ver las necesidades individuales de cada participante; pues el hecho de que el diagnóstico sea igual (TEA); las características de cada uno de ellos son diferentes, en él se tiene la participación de otros agentes que intervienen en el desarrollo de la estrategia a implementar.

2.2 Marco teórico

El trastorno del espectro autista, a partir de ahora TEA, se define como una alteración severa, crónica y generalizada del desarrollo, que consta de un conjunto amplio de factores que afectan al neuro-desarrollo y al funcionamiento cerebral, dando lugar a dificultades en la comunicación e interacción social, así como la flexibilidad del pensamiento y de la conducta. Se adquiere principalmente en la etapa fetal o en los primeros meses de vida, aunque los primeros síntomas aparecen durante los tres primeros años. Es un trastorno de origen biológico, en el que pueden influir factores de predisposición genética, agentes infecciosos, procesos bioquímicos, anomalías metabólicas, etc.

La expresión homo ludens fue utilizada por primera vez en 1938 por Johan Huizinga en la obra cuyo título en español más precisamente sería Homo ludens, ensayo sobre la función social del juego.

El juego

El juego es una acción que se desarrolla dentro de ciertos límites de lugar, de tiempo, y de voluntad, siguiendo ciertas reglas libremente consentidas, y por fuera de lo que podría considerarse como de una utilidad o necesidad inmediata. Durante el juego reina el entusiasmo y la emotividad, ya sea que se trate de una simple fiesta, de un momento de diversión, o de una instancia más orientada a la competencia. La acción por momentos se acompaña de tensión, aunque también conlleva alegría y distensión ([Huizinga-b] pág. 217).

Características

En una primera fase, el juego es una actividad improductiva, sin competencia, en el que los participantes obtienen diversión. Mientras un delfín nada en el mar tranquilamente, un hombre nada a su lado y le dice «te voy a ganar». El hombre trata de avanzar al delfín: se manifiesta así el espíritu competitivo característico de la especie humana. Ese mismo afán es el que ha llevado a la invención del «deporte de competencia», es decir, la representación lúdica de la lucha por la vida.

En palabras de García et al. (2003): «El juego es un medio educativo de indudable importancia a través del cual los niños observan, exploran y llegan a conocerse mejor a sí mismos y al mundo que les rodea, pero sobre todo el juego infantil proporciona la oportunidad de aprender y practicar las habilidades sociales que son tan importantes para el éxito dentro de la escuela y la sociedad. Debido a que los niños con trastorno del espectro autista a menudo fracasan con sus 33 habilidades de juego, es prioritario que los educadores que trabajan con ellos sean conscientes de estas necesidades y dominen diversos métodos para enseñárselas.» (p.105). Siguiendo a estos mismos autores, el niño con TEA tiene alteraciones en el juego, puede jugar con los mismos juguetes que otro niño, pero no interactuar con él, y a menudo utiliza los juguetes de un modo repetitivo o inadecuado. Debido a las funciones que cumple el juego (comentadas anteriormente), es importante intervenir en esta área en niños con TEA.

Teniendo en cuenta lo anterior, es preciso señalar que, la propuesta de intervención disciplinar, busca fortalecer las habilidades de aprendizaje y sociales en los estudiantes con TEA, cabe resaltar que el autismo y las personas que padecen de este trastorno, tienen necesidades y características diferentes; pues en ellos se observan debilidades en su proceso de comunicación y relación social con sus pares, ya que en ellos los procesos de aprendizaje se ven más fortalecidos

a través de las didácticas lúdicas en las que a través de este PID se quiere tener en cuenta las estrategias TIC, para fortalecer los procesos mencionados anteriormente.

Si bien, en estos tiempos se debe hablar de inclusión en todas las instituciones educativas; pues cuando se abordan estos temas se deben tener en cuenta las características que posee cada uno, las posibles reacciones que se generan con los demás y de esta manera buscar las mejores estrategias para lograr cambios trascendentales dentro del aula y con las familias. (Tortosa, 2004, P.3) hace referencia al tema de las problemáticas y dificultad en las relación con los pares y dentro del aula mencionando “los niños autistas pueden aprender, pero parece que sólo lo hacen en condiciones de aprendizaje muy cuidadas. Aprenden a menos que se sigan, de forma muy escrupulosa, reglas específicas de enseñanza, identificadas a través de la investigación en el área del aprendizaje. En el tratamiento de las personas autistas, el control adecuado del medio para producir aprendizaje es actualmente el recurso esencial, y bastan pequeñas desviaciones en la conducta del profesor para que se produzcan graves perturbaciones en el aprendizaje del niño autista”.

Con base en lo anterior, se busca que la estrategia a plantear sea enfocada en buscar elementos en los cuales los niños con autismo sean partícipes activos dentro de los procesos de aprendizaje; buscando de esta manera una intervención a través de la tecnología rescatando un trabajo mutuo y en equipo con sus pares, haciendo uso de diferentes herramientas que nos presenta la web; donde se creen elementos desde la necesidad del caso específico, los niños autistas responden con mayor facilidad a estímulos visuales en los que intervengan los colores llamativos, formas y figuras.

Los niños con autismo aprenden a través de las imitaciones y la motivación que se genere en cada uno de ellos, de tal manera, que en estos procesos interviene el aprendizaje social como

hace referencia (Bandura, 1982) donde explica que el aprendizaje social es el aprendizaje que se genera a través de la observación o siguiendo un modelo del mismo, en lo que resalta cuatro pasos dentro de este modelo “**Atención:** Si vas a aprender algo, necesitas prestar atención. Si estamos nerviosos o distraídos, el aprendizaje no será tan efectivo. **Retención:** Debemos ser capaces de retener aquellos a lo que hemos prestado atención. Normalmente lo guardamos a través de imágenes mentales o descripciones verbales. **Reproducción:** En este punto es donde reproducimos el comportamiento. **Motivación:** Realmente la acción de repetir no se llevará a cabo a menor que estemos motivados para imitarlo.” Como se observa en lo anteriormente citado, las personas logran aprendizajes a través de la imitación y luego a través de los diversos procesos logra transformar esos conocimientos en nuevos conceptos, de tal forma; que se tiene en cuenta la estimulación que se le dé a los niños para lograr captar la atención en cada uno de ellos.

El juego hace parte importante en los procesos de socialización de los niños y es por esto que a través de este se quiere llegar a fortalecer los procesos en los estudiantes con autismo, como dice (Domenec Bañeres, 2008), quien hace referencia al juego como parte fundamental de los procesos de aprendizaje desde la etapa inicial y perdura por siempre en etapas adultas. El autor menciona “El juego es un importante instrumento de socialización y comunicación, es uno de los caminos por los cuales los niños y niñas se incorporan orgánicamente a la sociedad a la que pertenecen. Sin embargo, el juego no es sólo un instrumento de socialización con los iguales, ya que es una actividad de inestimable valor en las relaciones entre padres e hijos, un importante instrumento de comunicación e interacción entre los adultos y los niños” a través de este aporte, el autor hace referencia a la importancia de la adquisición del juego en las diferentes etapas de aprendizaje, con esto esté PID toma más fuerza, ya que, a través de una estrategia lúdica se

lograra articular no solo la parte lúdica a través de los juegos creados, sino, también, procesos de aprendizajes desde lo cognitivo, comunicativo, social, afectivo, corporal y artístico de los niños ayudando a fortalecer y mejorar el desarrollo emocional en ellos, ya que les genera placer, entretenimiento y una manera de vivir y crear experiencias divertidas y libres, con cada una de las experiencias que adquiere a partir del juego logra re significar conceptos y avanzar en nuevos aprendizajes que desde su perspectiva construye. Es así, que los aportes que trae (Wolbert, 2003) frente a las características que trae el juego como medio de exploración en los niños; logra una mezcla de características importantes para la adquisición de los aprendizajes como lo cita en la siguiente frase “En el juego el niño debe sentirse “escuchado”, con esto nos evoca a que durante el proceso del juego; se debe tener en cuenta los intereses de ellos, pues es aquí, donde el niño cuenta historias de vida, experiencias y momentos que han sido significativos para él; donde el juego se convierte en el medio de comunicación principal, por medio, de este los estudiantes con TEA, logran centrar la atención a través del juego ya que son niños a los que no le es ajena la parte lúdica ni la necesidad de relacionarse; solo que lo realizan de una manera diferente.

No obstante, cabe resaltar que de acuerdo a (Baron-Cohen, S 2003) que habla sobre los procesos de aprendizaje en los niños con TEA una de las habilidades con las que mejor suelen lidiar y que es habitual encontrar casos de hiperlexia (alta capacidad y gusto por la lectura, las letras y las palabras), en los niños con TEA se puede observar y evidenciar una alta capacidad intelectual y, lo que resulta más sorprendente aún, es encontrar un gran número con baja capacidad intelectual o retraso, si bien es cierto, que tienen un lento o incluso nulo desarrollo del habla pero que aprenden a leer muy eficientemente. Esta “facilidad” y “especial vinculación” de las personas con TEA a la lectura se debe principalmente a ciertas características cognitivas más desarrolladas, como el procesamiento de estímulos viso-

espaciales que tiene relevancia y facilita la alta capacidad de memoria mecánica asociativa (Hermelin y O'connor). En efecto, las personas que padecen de TEA tienen una alta capacidad de asociación y emparejamiento de palabras escritas con imágenes del objeto representado que tienden a facilitar frecuentemente el aprendizaje casi espontáneo de los procesos de lectura y escritura. (Ventoso, M^a R ,2003)En los casos en los que no es así y en los que los métodos tradicionales no funcionan (pues en varias, por no decir muchas personas con TEA alcanza siguiendo los métodos normales de enseñanza de la lectura) porque no se corresponden con las características y capacidades del sujeto, deberemos adaptar la enseñanza, una vez más, al estilo de aprendizaje que mejor se le acomode al estudiante con TEA, teniendo en cuenta las capacidades mencionadas anteriormente en las que suelen tener mayor nivel de desarrollo (viso-espacial frente al auditivo, persistencia frente a temporalidad limitada, de lo global a lo específico) y teniendo en cuenta que habrá casos en los que, incluso con adaptaciones, no se conseguirá enseñar al niño la habilidad lectora (en casos de autismo muy profundo o con ciertas características que lo impidan).

Teniendo en cuenta que, esta propuesta de intervención disciplinar está ligada al manejo de las TIC como estrategia lúdica para los aprendizajes y enseñanzas de los estudiantes con TEA; como forma de mejorar las habilidades sociales con los pares, es importante tener presente la normatividad por la cual el MEN, permite que las instituciones educativas implementen las TIC en todas las áreas del conocimiento, es preciso señalar que es una herramienta que con el pasar del tiempo se ha convertido en algo necesario en el aprendizaje autónomo de los estudiantes. Dentro de esta normatividad tenemos:

- Ley 1341 del 30 de julio del 2009 en el art. N° 2 dice:

La investigación, el fomento, la promoción y el desarrollo de las tecnologías de la información y las comunicaciones son una política del estado que involucran a todos los sectores y niveles de la administración pública y de la sociedad para contribuir al desarrollo educativo, cultural, económico, social y político e incrementar la productividad, la competitividad, el respeto a los derechos humanos inherentes y a la inclusión social.

Las tecnologías de la información y las comunicaciones deben servir al interés general y es deber del estado promover su acceso eficiente y en igualdad de oportunidades a todos los habitantes del territorio nacional (p 1.)

- Ley 115 de 1994 en el art. # 2 dice:

El servicio educativo comprende el conjunto de normas jurídicas, los programas curriculares, la educación por niveles y grados establece que las instituciones educativas y sociales (estatales y 14 privadas) con funciones educativas, culturales y recreativas, los recursos humanos y tecnológicos, metodológicos, materiales y administrativos y financieros se deben articular para alcanzar los objetivos de la educación (p. 1).

- En el art. 72 de la ley 115 de 1994 en el numeral 9 habla sobre los fines de la educación, de la importancia de la capacidad crítica, reflexiva y analítica que fortalece los valores científicos tecnológicos que están enfocados al mejoramiento de la calidad de vida de las personas, el cual, les permita buscar alternativas para dar solución a los diferentes problemas.

- Ley 115 en el artículo 67, reconoce a la educación como un derecho que tienen los colombianos, el cual debe estar al servicio de todos, que tiene funciones sociales, con ella, se busca el acceso al conocimiento a la ciencia, a la tecnología y a los bienes y valores culturales.

Teniendo en cuenta lo anterior, se busca que a partir de este proyecto se creen, ejecuten y desarrollen diferentes estrategias dentro del aula; buscando fortalecer todos los aprendizajes de los estudiantes involucrados en él.

Como anteriormente se ha dicho, hay tantas estrategias de aprendizaje, como tipos de estrategias, formas de clasificar las estrategias, para el presente trabajo; hemos enfocado nuestra atención en las estrategias lúdicas a partir de la integración de herramientas tecnológicas mediadas por las TIC. Por eso se hace importante definir esta clase de estrategias como la estrategia Lúdica, la cual es la metodología de enseñanza de carácter participativa y dialógica, donde encontramos el juego como elemento esencial en la vida del ser humano. Es decir que es inherente a él. Al respecto, Lafont, citado por David y otros (2006, p. 94), señala que: “el grupo de aprendizaje con estrategias lúdicas es una propuesta de trabajo donde se utiliza el juego como instrumento movilizador, a la vez que este provee a los participantes un ambiente estimulante para la producción”.

Con base en lo anterior, se puede resaltar la importancia que tiene el juego en los procesos de enseñanza – aprendizaje, pues entre más motivados estén los niños que intervienen en los procesos mayores resultados positivos se van a tener, siendo la lúdica la parte principal del desarrollo de las habilidades sociales, donde las personas interactúan de manera espontánea y natural frente a las diversas situaciones que se presentan. Los recursos lúdicos deben emplearse para apoyar el juego, desde dos perspectivas como un fin en sí mismo, actividad placentera para el alumnado y como medio para la consecución de los objetivos programados en el proceso educativo. Al respecto, Jiménez (2004, p.35), señala: “somos los padres y educadores los que sabiamente debemos evaluar el estado de maduración del niño para adaptar los juegos convencionales a las experiencias del momento del niño”. Por esto es importante, utilizar los

recursos disponibles del entorno y de su uso cotidiano para favorecer el desarrollo de habilidades numéricas, proporcionándoles los estímulos adecuados. Material didáctico: según Zúñiga (1998, p.58) los materiales didácticos son “recursos complementarios para que el niño desarrolle los movimientos finos de su cuerpo, a la vez que desarrolla su inteligencia”. En consecuencia, deben graduarse de acuerdo al tránsito de lo concreto a lo abstracto, de lo simple a lo complejo, de lo cercano a lo lejano, de lo particular a lo general. Los niños alcanzan así un nivel de creatividad sorprendente, dado que su campo de opciones en la utilización del material se profundiza.

Los niños con TEA tienden a realizar conductas repetitivas. Enfadarnos con ellos solo provoca rabietas. Podemos introducir un juego en la conducta repetitiva hasta que la vaya abandonando por sí mismo. Los niños con TEA suelen tener algún interés que debemos aprovechar para generar y ampliar conocimiento.

3. Diseño de la investigación

3.1 Enfoque y tipo de investigación

El enfoque en el cual se desarrolla la propuesta es de carácter y tipo de investigación cualitativa, ya que como lo dice Blasco & Pérez (2007, p. 25), quienes señalan que la investigación cualitativa es la encargada de estudiar la realidad en su contexto natural y como sucede, interpretando fenómenos de acuerdo con las personas implicadas. En la metodología cualitativa el investigador ve al escenario y a las personas en una perspectiva holística; las personas, los escenarios o los grupos no son reducidos a variables, sino considerados como un todo.

El método y técnica empleada para la propuesta de intervención es la “Investigación Acción Participativa” (IAP) Fals (1991) La investigación acción participativa, es una vivencia que transforma las realidades y fortalece las relaciones entre investigador e investigado, para dar prioridad a la producción de conocimiento a partir de las experiencias adquiridas en el proceso de construcción de conocimiento social. Por lo tanto, la Investigación Acción Participativa es un proceso dialéctico continuo en el que se analizan los hechos, se conceptualizan los problemas, se planifican y se ejecutan las acciones en procura de una transformación de los contextos, así como a los sujetos que hacen parte de los mismos.

3.2 Línea de investigación institucional

Esta propuesta de intervención disciplinar se articula a la línea de investigación institucional evaluación, aprendizaje y docencia, según lo establece (Ortiz 2019), de igual forma, hace parte

de la línea de investigación de la Facultad de Ciencias Humanas y Sociales, denominada pedagógicas, didácticas y de infancia, ya que se entiende por pedagogía como la ciencia que estudia las estrategias y las técnicas que se emplean en la enseñanza y la educación. El objetivo de esta línea es la construcción y el mejoramiento de la pedagogía y la didáctica. La cual intenta brindar solución a problemas específicos del diseño didáctico y de la práctica pedagógica. Surge con el propósito de reflexionar constantemente sobre las prácticas pedagógicas para formar mejores sujetos sociales. Es decir, entendemos la pedagogía como la ciencia que estudia la educación en su más amplio sentido, el de campo intelectual en el que confluyen discursos y prácticas de la educación formal, no formal e informal y en donde la didáctica aparece como ciencia prospectiva preocupada por las prácticas de enseñanza-aprendizaje. (Infante. A. 2009. p. 5) Bajo esta línea el proyecto se matricula en el eje didáctica: puesto que esta es una rama de la pedagogía que se encarga de las técnicas y métodos de enseñanza usados en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los individuos. Evidentemente y tal como lo anota Ricardo Lucio no existe pedagogía sin didáctica, ni didáctica sin pedagogía, razón por la cual se establece la segunda categoría de la línea: la didáctica. Como se concluye de lo expuesto estas dos ciencias prospectivas como las llama el propio Lucio, se constituyen en la principal herramienta para pensar, en el caso de la Facultad de Ciencias de la Educación, su objeto de estudio, las infancias contemporáneas. (Infante. A. 2009. p. 21) La didáctica al igual que la pedagogía es una ciencia prospectiva, es decir que ha sido y es la ciencia del futuro. La cual se enfoca a la importancia de la visión estratégica que debe servir a toda organización como parte fundamental de visión de futuro organizacional. Cabe anotar que dentro de la didáctica podemos encontrar diferentes tópicos de interés. De ellos se concentra nuestro interés en el Uso de Herramientas tecnológicas

mediadas por las TIC en procesos de aprendizaje. Indudablemente, el Sub eje que enmarca nuestra investigación es el Uso de nuevas tecnologías en procesos de aprendizaje.

3.3 Población y muestra

Para la propuesta de intervención la población con la que se trabajó fueron los estudiantes del grado Transición del colegio IED Republica Dominicana, sede B, los niños se encuentran entre los 5 a 6 años de edad. En ese grado existen tres grupos; sin embargo, la muestra seleccionada fue el grado 02 con 25 estudiantes dentro de los que se encuentran niños con dificultades del aprendizaje que hacen parte del programa de inclusión, en su mayoría hacen parte de estrato socio económico I y II y habitan en la localidad de suba en los barrios aledaños a la institución educativa.

3.4 Instrumentos de investigación

El instrumento que vamos a utilizar para esta propuesta de intervención está ligado a la construcción de juegos interactivos que permitan fortalecer los aprendizajes de los niños y niñas del grado transición a partir de los intereses y necesidades propias del grupo, así como potenciar las habilidades sociales de los estudiantes con TEA, a partir del trabajo en equipo.

Teniendo en cuenta lo anterior cae resaltar que las estrategias curriculares a partir de las TIC; permiten en todos los estudiantes desde los grados iniciales tener más motivación y creatividad estando a la vanguardia de los nuevos retos que trae consigo la nueva era tecnológica.

Por otro lado, frente a la cualificación para el diseño de unidades didácticas o proyectos en el marco de las TIC el Ministerio de Educación Nacional-MEN, dentro de su estrategia de

Innovación Educativa con Uso de Nuevas Tecnologías, colocó a disposición del magisterio colombiano a principios del año 2014, a realizar el itinerario virtual: "Transformando la Práctica Docente", que tiene como objetivo fortalecer las competencias TIC de los docentes e impulsar el desarrollo de prácticas educativas innovadoras, que incorporen diferentes tecnologías, entre ellas las herramientas de Microsoft.

4. Estrategia de intervención

4.1 Título:

Las herramientas tecnológicas llevadas a los aprendizajes de aula de educación inicial

4.2 Ruta de intervención

La siguiente propuesta de intervención busca principalmente ser una herramienta lúdico - pedagógica que ayude a fortalecer los aprendizajes de los niños en todas las dimensiones, pero en el marco de la inclusión educativa de los estudiantes con TEA, a quienes se busca potenciar habilidades de relaciones sociales con sus pares debido a las observaciones que inicialmente se dieron antes de plantear y ejecutar este proyecto. La idea va en la construcción de herramientas interactivas, en este caso por la edad de los estudiantes se entrelaza el plan de estudios de la Institución Educativa Distrital Republica Dominicana con juegos que permiten el desarrollo de las temáticas por bimestres, desarrollando y estimulando la parte cognitiva, afectiva, comunicativa, social, creativa e innovadora y su expresión a través de los juegos virtuales que se aplican en las aulas de clase y en cada una de las casas con el apoyo y participación de los padres de familia. Los juegos que se construyeron para esta propuesta de intervención y que son de autoría de quienes desarrollan la propuesta pretenden construir nuevos conocimientos a nivel académico y desarrollar habilidades sociales a partir, del trabajo en equipo, actitudes que serán importantes, llamativos, motivadores y significativos para cada uno de los niños que hacen parte de él.

Por medio de cada una de las actividades interactivas los niños podrán despertar interés y motivación hacia nuevas experiencias, nuevos retos y sobre todo al trabajo grupal, colaborativo

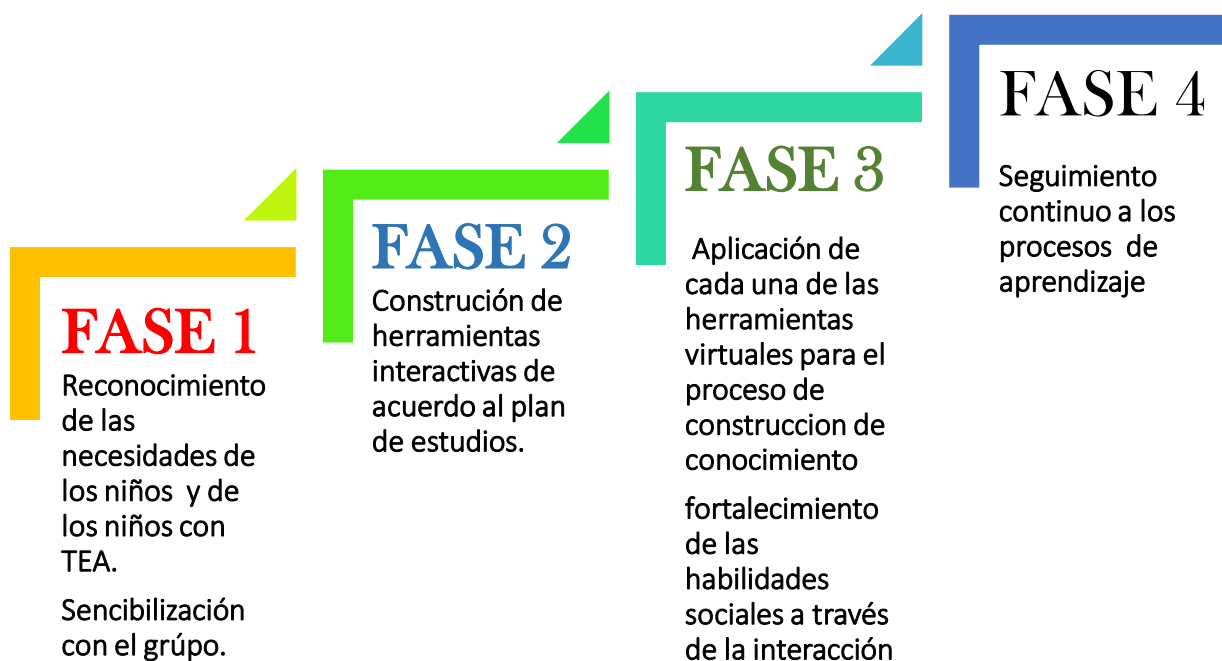
empoderándolos de sus aprendizajes de manera asertiva; y fomentando actitudes de empatía frente a aquellos a los que les cuesta relacionarse socialmente.

Esta propuesta lúdica a través de la interacción con herramientas tecnológicas, busca desarrollar situaciones y momentos de sensibilización y reflexión, permitiendo al niño socializar e interiorizar sobre el reconocimiento del otro como ser social, los valores, la ética; como mecanismos esenciales dentro de la convivencia. Durante el desarrollo, ejecución y aplicación de la propuesta se realizara un respectivo seguimiento de cada una de las actividades y de los objetivos propuestos para cada una de ellas, observando si cada juego interactivo responde a las necesidades e intereses de los niños.

También se quiere lograr a partir de esta propuesta lúdica y formativa la articulación del trabajo en equipo con docentes y padres de familia como agentes dinamizadores en la formación de los niños, teniendo en cuenta las TIC, que para la nueva era se ha vuelto pionera en los procesos de enseñanza - aprendizaje.

Vygotsky dice que “el juego es la construcción que hace posible el desarrollo del pensamiento conceptual teórico. Uno de los propósitos a seguir con los niños y niñas”. Por eso, la enseñanza llevada a cabo con actividades y estrategias lúdicas, novedosas atractivas, y motivadoras conduce a un aprendizaje acelerado, desinhibido, donde se estimule la creatividad, el trabajo en equipo, La propuesta responde a la necesidad de hacer de los juegos interactivos virtuales una herramienta importante en el proceso de aprendizaje de los niños, para que el proceso de enseñanza sea agradable, dinámico y productivo, además de organizar los temas y conceptos de preescolar de una manera atractiva, se aprovecha la motivación para desarrollar nuevos conocimientos.

Dando cumplimiento a cada uno de los objetivos propuestos en este proyecto se trabajara de la siguiente manera:



Fuente: las autoras

4.3 Plan de acción

Actividad 1. El juego contra el virus

Objetivo: Fortalecer en los niños el autocuidado, teniendo en cuenta la situación actual del país y reforzar hábitos de aseo e higiene personal a través de la memorización y concentración.

Descripción del juego: En el computador los estudiantes tendrán un número de tarjetas con diferentes números, se realiza como un juego de memoria y concentración, los estudiantes jugaran en equipos de a 4, el juego está diseñado para que al momento de encontrar las parejas el

niño sea motivado a través de los aplausos y de no encontrar las parejas el juego automáticamente queda tapado.

Recursos: Computador, juego de memoria, sonidos

Actividad 2: La ruleta de las emociones

Objetivo: Los niños experimenten diferentes tipos de sentimientos y emociones frente a diversas situaciones que se les presentan, permitiendo que expresen en cada emoción que les genera cada una de ellas.

Descripción del juego: El computador tendrá una ruleta la cual girara cuando el niño pulse sobre ella, esta gira y gira hasta caer en una cara que representa la emoción, el participante deberá decir la sensación que le genera o en qué momento de su vida se ha sentido como la imagen, se harán preguntas fáciles y directas para que el niño conteste espontáneamente y de esta manera el juego se torne divertido y motivante para el participante. El juego de la ruleta también se puede desarrollar en casa en compañía de los padres de familia ya que los juegos son creados por las docentes y de esta forma será fácil compartir los links, lo que permitirá que los padres de familia se involucren de forma directa en el aprendizaje de sus hijos.

Trabajaremos los sentimientos a partir del cuento de las emociones además de observar la película de intensamente donde los personajes son característicos de las emociones que tienen, para fortalecer este tema harán unas guías y también se jugara con la ruleta y según la emoción que tenga la carita que cae en la ruleta los niños contarán que los pone tristes, felices, bravos, asustados etc. A partir del tema de las emociones se decorara las emociones y con ellas se hará una paleta para que en casa muestren la paleta cada vez que tengan una emoción y manifiesten que la ha causado y que pueden hacer para regularla

Recursos: Computador, ruleta, tarjetas.

Actividad 3: La ruleta del movimiento

Objetivo: Reconocer las partes del cuerpo y los diversos movimientos que se pueden realizar con cada una de estas partes, trabajo colaborativo con los demás compañeros, interacción y relaciones sociales

Descripción del juego: Los participantes se dividirán en grupos de a 6 integrantes, tendrán un computador con el juego de la ruleta; cada participante oprimirá el botón de iniciar con el mouse, la ruleta gira y gira, hasta caer en un movimiento, el juego está diseñado para que suene una canción diferente en cada movimiento, los participantes identifican la parte del cuerpo a mover y se moverán al ritmo de la música como lo indica la ruleta

Recursos: Computador, juego de la ruleta, sonidos

Actividad 4: Juego de convivencia

Objetivo: Fomentar el trabajo en equipo y la resolución de conflictos a través de la sana convivencia, por medio del juego

Descripción: En esta actividad se realizara el juego con los participantes, durante el desarrollo del juego, los estudiantes tendrán la posibilidad de participar a través de los turnos que se generan con unas fichas de invitación al juego, para que cada participante se sienta un invitado a una fiesta. El juego consiste en buscar las parejas de tarjetas con cada una de las normas de convivencia trabajadas con anterioridad. El juego permite la selección y el premio cuando el estudiante tiene un acierto.

Recursos: Computador, juego de la convivencia, sonidos

5. Conclusiones y recomendaciones

En el desarrollo de esta propuesta de intervención pudimos comprender la importancia que tienen las TIC como herramienta en el aprendizaje de los niños en la educación inicial y partiendo de la situación de pandemia por la que en estos momentos pasa el mundo entero, debemos encontrar en cada dificultad un aprendizaje para la vida, lo importante es sacar provecho de las situaciones que se nos presentan para fortalecer nuestro quehacer pedagógico y generar aprendizajes a partir de lo que encontramos en el contexto.

La propuesta que realizamos logro transformar la educación y adaptarla a la nueva era por la que nuestros estudiantes pasan, además, de darle un aprovechamiento a las habilidades e intereses que ellos tienen y permitir que el uso de las herramientas tecnológicas tenga un fin pedagógico donde a través de la lúdica y una planeación organizada se dé la participación activa de todos los niños sin importar las dificultades que se tengan logrando una verdadera inclusión, la cual se da a partir del compartir experiencias y vivencias donde todos son actores principales y participes y son capaces de proponer cambios desde su propia perspectiva.

El proyecto permitió reconocer de manera práctica los aportes que se pueden otorgar en el diseño de actividades lúdicas para mejorar las metodologías de trabajo en el aula que causaron no solo experimentación y nuevas experiencias, sino, mejores procesos de aprendizajes y relaciones sociales con mayor empatía y asertividad, logrando el trabajo en equipo y la capacidad de resolver conflictos de manera adecuada.

La motivación con este tipo de metodologías lúdicas y prácticas pedagógicas en los niños de educación inicial aumenta trascendentalmente el interés, gusto y vivencias de los niños hacia la participación de los aprendizajes y la empatía con los demás niños

La práctica de los juegos interactivos ayudó a estimular el interés por el uso de las tecnologías no solo para los niños, sino además para padres y docentes.

Partiendo del ejercicio que se realizó con la construcción de la propuesta de intervención disciplinaria, esperamos poder socializar con los demás docentes que hacen parte de la institución, para que también sea aplicada en otros grupos y pueda ser flexibilizada según las necesidades particulares de cada nivel, logrando así que sea multifuncional y llegue a más estudiantes generando facilidad de comprensión de conceptos de una forma más integral y que este articulada al plan de estudios a la lúdica y a los pilares de la educación inicial.

6. Referencias

- Aguiar, M. V., Cuesta, H., (2008), Importancia de trabajar las tic en educación Infantil a través de métodos como la webquest,
- Andalucía. España. Revista Científica Iberoamericana de Comunicación y Educación, 40, XX, Scientific Journal of Media Education.
- Baquero, R., (1997), Vigotsky y el aprendizaje escolar, Argentina: Aique grupo editor S.A.
- Centro de Estudios Pedagógicos y didácticos, Barranquilla.
- <http://www.monografias.com/trabajos26/didacticaludica/didactica-ludica.shtml>
[Fecha de consulta: 8 de septiembre de 2008]
- Dirección de Educación Inicial. Las tecnologías de la Información y la comunicación en la educación inicial.
- <file:///D:/portatil5/Documents/UNIVERSIDAD%20CARO/tesis%20ludica%20y%20autismo.pdf>
- Gran Canaria, España: Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación. Martínez E, Lazo, CM (2011), Jóvenes Interactivos: Nuevos modos de Comunicación.
- <https://autismodiario.com/2015/04/05/fomento-de-las-habilidades-del-nino-con-autismo-a-traves-del-juego/>
- <https://kahoot.it/challenge/?quiz-id=1cc138a3-498d-492b-a771-58ce9fdf0473&singleplayer=true>
- <https://mobbyt.com/videojuego/educativo/?Id=234807>
- <https://mobbyt.com/videojuego/educativo/?Id=244346>

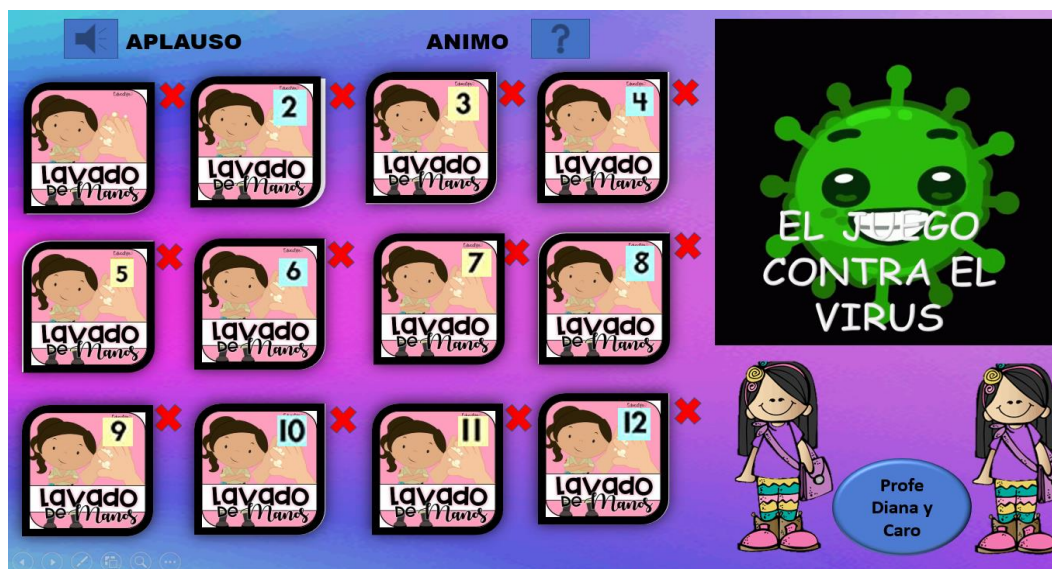
- <https://mobbyt.com/videojuego/educativo/play.php?Id=236158>
- <https://redsocal.rededuca.net/teor-del-aprendizaje-social-de-bandura>
- <https://revistas.usantotomas.edu.co/index.php/episteme/article/view/2019>
- https://scholar.google.com.co/scholar?q=Pr%C3%A1cticas+innovadoras+inclusivas+retos+y+oportunidades+Lagar&hl=es&as_sdt=0&as_vis=1&oi=scholart
- <https://upvv.clavijero.edu.mx/cursos/LEB0739/documentos/JuegoEstrategiaDidactica.pdf>
- <https://www.javeriana.edu.co/blogs/boviedo/files/pedagogc3adas-eman-lc3b3pez-cardona-y-calderc3b3n.pdf>
- JIMÉNEZ, b. (2002) Lúdica y recreación. Colombia: Magisterio
- Ley 30 de 1992. Congreso de Colombia, 28 de Diciembre 1992.
- Luz Marina Gómez Gallardo & Julio Cesar Macedo Buleje . (2010). Visible body:sisbib.unmsm.edu.pe. = Recuperado de http://sisbib.unmsm.edu.pe/bibvirtual/publicaciones/inv_educativa/2010_n25/pdf/a12v14n25.pdf
- Madrid. Instituto Cervantes, pp. 121-125.
- www.cvc.cervantes.es/obref/ciefe/pdf/01/cvc_ciefe_01_0016.pdf [Fecha de consulta: 19 de agosto de 2008]
- María Elena Moreno. (2006). Visible body: Urbe.edu.= Recuperado de http://publicaciones.urbe.edu/index.php/REDHECS/article/viewFile/334/732_68
- México. Editorial Plaza y Valdez Ortiz Ocaña, A.L. (2005): Didáctica Lúdica. Jugando también se aprende.

- OXFORD, R.L. (1989): Language Learning Strategies. What every teacher should know Andreu Andrés, M.A. y García Casas, M. (2000): “Actividades lúdicas en la enseñanza de LFE: el juego didáctico”, Actas I Congreso Internacional de español para fines específicos.
- Pere Marques Graells. Los medios didácticos y los recursos educativos. (2000). Recuperado de: <http://es.slideshare.net/CarlosCenamorRodriguez/los-medios-didcticos-dr-pere-marqus>.
- Recuperado de <http://es.slideshare.net/TecnologosNormal/las-tic-en-laeducacin-inicial>
- Roberto Rodríguez González, María Teresa Rodríguez Wong. (2007). Visible body: Urbe.edu.= Recuperado de <http://psicopediahoy.com/tic-desarrollo-personalidad/>
- Vopel, K. (2000). Juegos de interacción para niños y preadolescentes. Madrid: Editorial CCS.
- Zubiria Remy, H, D, (2004), El constructivismo en los procesos de enseñanza aprendizaje en el siglo XXI.

7. Anexos

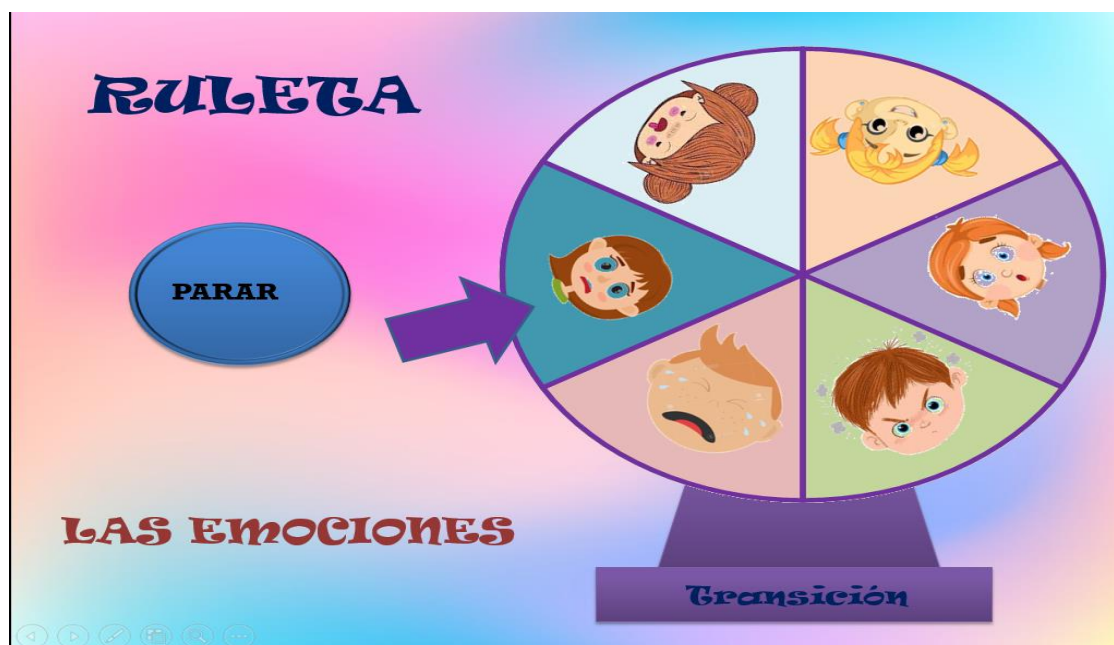
Juego interactivo número 1

Contra el virus



Juego interactivo número 2

Ruleta de las emociones



Juego interactivo número 3

Ruleta del movimiento



Juego interactivo número 4

Los animales de la granja

¿Cual de estos es un animal de granja?

18

Kahoot!

<div style="display: flex; align-items: center; justify-content: center;"> <div style="background-color: white; padding: 5px; margin-right: 5px;">▲</div> </div>	<div style="display: flex; align-items: center; justify-content: center;"> <div style="background-color: white; padding: 5px; margin-right: 5px;">◆</div> </div>
<div style="display: flex; align-items: center; justify-content: center;"> <div style="background-color: white; padding: 5px; margin-right: 5px;">●</div> </div>	<div style="display: flex; align-items: center; justify-content: center;"> <div style="background-color: white; padding: 5px; margin-right: 5px;">■</div> </div>

Juego interactivo número 5

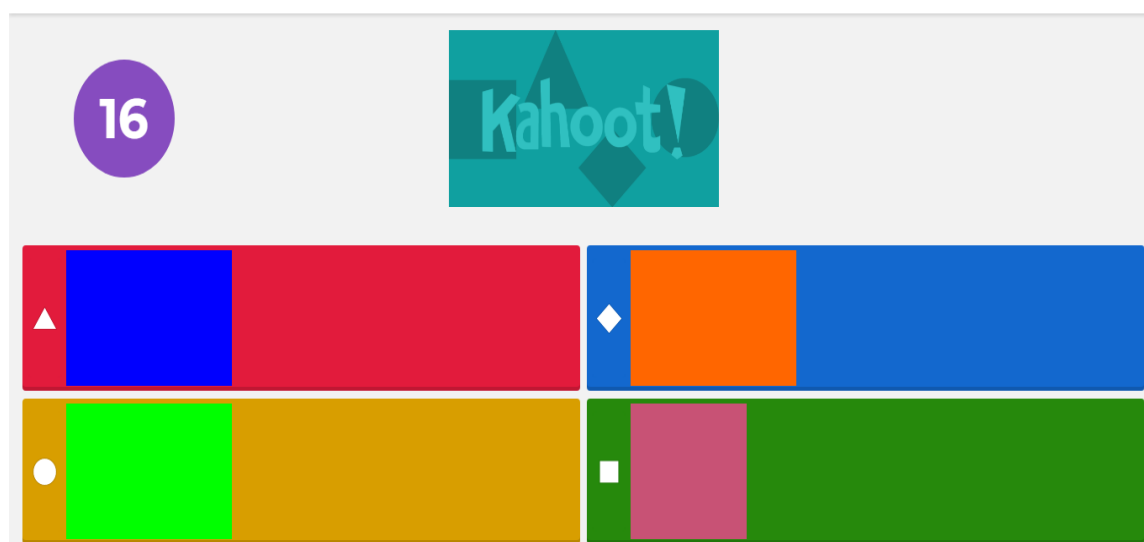
Aprendiendo las vocales



Juego interactivo número 6

Los colores

¿Cual es el color naranja?



Juego interactivo número 7

Animales acuáticos



Juego interactivo número 8

Normas de convivencia



Malla curricular

COLEGIO REPÚBLICA DOMINICANA

MALLA CURRICULAR PRIMERA INFANCIA

TRANSICIÓN

I TRIMESTRE

DIMENSION	EJES	PROCESOS	ESTRATEGIAS	VALORACIÓN
COMUNICATIVA	Autonomía Participación Identidad	Disfruta e identifica leyendo a su manera los libros-álbum favoritos, reconociendo sus caratulas y descubriendo cada vez más sentido en las ilustraciones. Escucha y disfruta lecturas en voz alta para familiarizarse con	Proyecto de aula	Observación continua

	<p>Convivencia</p> <p>Sensibilidad</p>	<p>diversos tipos de textos y géneros literarios.</p> <p>Usa la expresión gráfica de manera diversificada (pintura, dibujo, garabateo) para manifestar y comunicar sus ideas, intereses, intenciones y emociones.</p> <p>Se familiariza con el manejo de la escritura, hojeando y leyendo sus libros favoritos, explorando y manipulando textos escritos.</p> <p>Identifica y reconoce otras formas de comunicación.</p>		
--	--	--	--	--

		<p>Reconoce gráfica y fonéticamente las vocales.</p> <p>Identifica su nombre.</p>		
COGNITIVA	<p>Autonomía</p> <p>Participación</p> <p>Identidad</p> <p>Convivencia</p> <p>Sensibilidad</p>	<p>Describe situaciones o acciones de su cotidianidad utilizando secuencias.</p> <p>Identifica nociones espaciales, de tiempo, medida y peso</p> <p>Muestra interés en clase por participar en las actividades que requieran de agrupar elementos.</p> <p>Disfruta de experiencias en las que pone en juego su curiosidad e interés</p>	Proyecto de aula	Observación continua

		<p>por conocer, explorar y cuidar su medio natural.</p> <p>Identifica las partes del cuerpo describiendo semejanzas y diferencias entre niñas y niños.</p> <p>Desarrolla hábitos de salud e higiene en su vida cotidiana.</p> <p>Cuenta y ordena secuencias numéricas.</p> <p>Descubre y establece secuencias utilizando más de dos variables.</p> <p>Identifica los miembros de su familia, los roles que cada uno desempeña</p>		
--	--	---	--	--

		y el lugar que ocupa en ella.		
ARTÍSTICA	Autonomía Participación Identidad Convivencia Sensibilidad	<p>Otorga sentido y valor a las producciones propias y las de los demás.</p> <p>Muestra sentido de estética a través de sus producciones artísticas.</p> <p>Explora colores, formas, texturas y volúmenes relacionándolos con las diferentes sensaciones y emociones que les generan.</p> <p>Se expresa a través de diferentes técnicas plásticas, representando o describiendo situaciones imaginarias y reales.</p>	Proyecto de aula	Observación continua

CORPORAL	<p>Autonomía</p> <p>Participación</p> <p>Identidad</p> <p>Convivencia</p> <p>Sensibilidad</p>	<p>Utiliza su cuerpo como medio para expresar sus sentimientos e ideas a los demás.</p> <p>Realiza acciones de cuidado personal que le permiten adquirir independencia</p> <p>Improvisa y cree movimientos al escuchar una melodía, utilizando su cuerpo y objetos de su entorno.</p> <p>Realiza movimientos coordinados y equilibrados más complejos adoptando diversas posiciones corporales.</p>	Proyecto de aula	Observación continua

PERSONAL SOCIAL	Autonomía Participación Identidad Convivencia Sensibilidad	<p>Disfruta pertenecer al grupo escolar manifestando respeto por sus integrantes.</p> <p>Reconoce las normas y los acuerdos por medio de los cuales se regulan las rutinas cotidianas de la institución educativa.</p> <p>Comprende que sus acciones y actitudes producen sentimientos y reacciones en las personas.</p> <p>Manifiesta iniciativa por relacionarse con otros a partir de conversaciones y juegos propios de la edad.</p>	Proyecto de aula	Observación continua

II TRIMESTRE

DIMENSION	EJES	PROCESOS	ESTRATEGIAS	VALORACIÓN
COMUNICATIVA	Autonomía Participación Identidad Convivencia Sensibilidad	Afianza habilidades de expresión verbal y no verbal por medio del juego de roles Participa en situaciones comunicativas cotidianas que propicien la necesidad de explicar y argumentar sus ideas y puntos de vista. Realiza producciones escritas significativas. Disfruta de la oralidad, a través de la escucha y de	Proyecto de aula	Observación continua

		<p>la producción de juegos de palabras, onomatopeyas, rondas y canciones, entre otras posibilidades.</p> <p>Identifica gráfica y fonéticamente algunas consonantes</p> <p>Relaciona conceptos nuevos con otros ya conocidos.</p>		
	<p>Autonomía</p> <p>Participación</p>	<p>Desarrolla estrategias de conteo como: correspondencia uno a uno, agrupación por cantidades, uso de sus dedos para llevar las cuentas, etc.</p>	Proyecto de aula	Observación continua

COGNITIVA	<p>Identidad</p> <p>Convivencia</p> <p>Sensibilidad</p>	<p>Identifique algunos atributos y características físicas de figuras, objetos, dibujos y ensamblajes para luego realizar construcciones.</p> <p>Realice agrupaciones poniendo y quitando diferentes elementos.</p> <p>Establezca relaciones de diferencia y semejanza entre los seres vivos y los no vivos.</p> <p>Explique y represente el proceso de cambio de los seres humanos, las plantas y algunos animales.</p>		
-----------	---	--	--	--

		<p>Realice experimentos que permitan la exploración de los elementos de la naturaleza</p>		
ARTÍSTICA	<p>Autonomía</p> <p>Participación</p> <p>Identidad</p> <p>Convivencia</p> <p>Sensibilidad</p>	<p>Es creativo y espontáneo en la realización de actividades de modelado y pintura.</p> <p>Explica sus creaciones de forma espontánea.</p> <p>Combina diferentes técnicas de expresión plástica, incorporando elementos como línea, forma, color y textura.</p> <p>Disfruta de actividades artísticas como amasado,</p>	Proyecto de aula	Observación continua

		modelado, pintura, coloreado dibujo.		
CORPORAL	Autonomía Participación Identidad Convivencia Sensibilidad	Realiza trazos con sentido, expresando gráficamente sentimientos, emociones. Define sus propias posibilidades motrices y las que los materiales le ofrecen para la creación de obras propias. Desarrolla procesos de locomoción con habilidad y destreza. Ejerce con seguridad movimientos motrices a través de materiales, para realizar trazos precisos.	Proyecto de aula	Observación continua

		Se desplaza con facilidad sobre diversas superficies, logrando cada vez más mayor estabilidad en sus desplazamientos.		
PERSONAL SOCIAL	Autonomía Participación Identidad Convivencia Sensibilidad	Demuestra sentido de pertenencia en todos los espacios lúdicos creativos que utiliza, como también el material didáctico. Demuestra habilidad al utilizar correctamente hábitos de higiene, orden y limpieza. Fortalece los vínculos afectivos y de respeto entre profesora y compañeros.	Proyecto de aula	Observación continua

		Afianza procesos en las rutinas cotidianas.		
--	--	---	--	--

III TRIMESTRE

DIMENSION	EJES	PROCESOS	ESTRATEGIAS	VALORACIÓN
COMUNICATIVA	Autonomía	<p>Utiliza diferentes medios no verbales para expresar mensajes, a través símbolos gráficos en el dibujo y la expresión plástica.</p> <p>Utiliza y expresa el lenguaje verbal para solucionar problemas</p>	Proyecto de aula	Observación continua

	<p>Participación</p> <p>Identidad</p> <p>Convivencia</p> <p>Sensibilidad</p>	<p>cotidianos, y exponer sus puntos de vista con sus compañeros y demás personas.</p> <p>Reconoce las diferentes características del lenguaje oral y progresivamente establece relaciones de éste con la escritura.</p> <p>Produce textos orales, narrativos y descriptivos como momento que anticipa la expresión escrita.</p>		
		<p>Representa y relaciona nociones de cantidad orden y secuencia.</p>		

COGNITIVA	<p>Autonomía</p> <p>Participación</p> <p>Identidad</p> <p>Convivencia</p> <p>Sensibilidad</p>	<p>Interpreta hechos y situaciones de la vida cotidiana y plantee estrategias para comprenderlas y solucionarlas haciendo uso del conocimiento matemático.</p> <p>Identifica objetos que son creaciones de los seres humanos y otros que son producto de la naturaleza, comprendiendo el origen y las diferencias entre estos.</p> <p>Identifica los símbolos que nos representan a nivel local, institucional para despertar sentido de</p>	Proyecto de aula	Observación continua
-----------	---	--	------------------	----------------------

		<p>pertenencia e identidad nacional.</p> <p>Disfruta de la construcción, desarme de los juguetes y objetos de su entorno, a través de esta acción descubre cómo funcionan algunos artefactos.</p> <p>Identifica formas de vida, roles dentro de los grupos humanos en los que hace parte.</p>		
ARTÍSTICA	<p>Autonomía</p> <p>Participación</p> <p>Identidad</p>	<p>Participa y representa, costumbres y experiencias propias de su comunidad.</p> <p>En sus trabajos se nota dedicación y son</p>	Proyecto de aula	Observación continua

	Convivencia Sensibilidad	presentados estéticamente agradables. Imprime situaciones de su cotidianidad en los juegos dramáticos otorgándoles valores.		
CORPORAL	Autonomía Participación Identidad Convivencia Sensibilidad	Encuentra en el espacio un escenario propicio para realizar desplazamientos con cambios de dirección. Acentúa el manejo de la lateralidad, dando mayor participación a los segmentos corporales en la realización de acciones de precisión y direccionalidad.	Proyecto de aula	Observación continua

		Se orienta en el espacio reconociendo nociones como arriba, abajo, delante, atrás, dentro, fuera, en el momento de dirigirse a algún lugar o indicar algo.		
PERSONAL SOCIAL	Autonomía Participación Identidad Convivencia Sensibilidad	Se identifica con algún género, teniendo en cuenta los rasgos característicos de su cultura y su contexto social. Aprende canciones y realiza trabajos relacionados con festividades propias de la época del año. Propone formas de resolver conflictos en	Proyecto de aula	Observación continua

		<p>situaciones de juego o en otras situaciones con sus amigos.</p> <p>Reconoce las normas y los acuerdos por medio de los cuales se regulan las rutinas cotidianas de la institución educativa.</p> <p>Identifica y respeta las funciones del profesor</p>		
--	--	--	--	--