

DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN DE ESTRATEGIAS LUDICAS PARA ESTIMULAR
EL APRENDIZAJE EN LOS ESTUDIANTES CON DEFICIENCIAS
COMUNICATIVAS Y COGNITIVAS DEL GRADO JARDÍN DEL CENTRO
EDUCATIVO INTEGRAL COLOMBIA

YERIS MARÍA CORREA CORREA
JANECE CRISTINA GARCÍA TACHACK

UNIVERSIDAD DEL TOLIMA EN CONVENIO CON LA UNIVERSIDAD DE
CARTAGENA
2015

DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN DE ESTRATEGIAS LUDICAS PARA ESTIMULAR
EL APRENDIZAJE EN LOS ESTUDIANTES CON DEFICIENCIAS
COMUNICATIVAS Y COGNITIVAS DEL GRADO JARDÍN DEL CENTRO
EDUCATIVO INTEGRAL COLOMBIA

CIPAS:
YERIS MARÍA CORREA CORREA
JANECE CRISTINA GARCÍA TACHACK

Proyecto de Grado para Optar al título de Licenciada en Pedagogía Infantil

Asesor
Arturo Carballo Herrera

UNIVERSIDAD DEL TOLIMA EN CONVENIO CON LA UNIVERSIDAD DE
CARTAGENA
2015

Dedicatoria

Quiero agradecer a Dios por ser mi guía en todo tiempo. Por mantenerme de pie en cada momento difícil que sentí desfallecer, sin él hubiese sido imposible todo este proceso.

A mi madre Yeris Correa Guerra por ser la principal motivación de mis logros, ella que ha sido una guerrera y que su amor y cuidado hizo posible mis sueños. A mis hermanos por cada palabra de ánimo por creer y cuidar de mi, ellos han sido el impulso que día a día me han ayudado para que alcance cada uno de mis sueños. A mis pastores Miguel y María Paula Arrazola y a mis lideres por cada enseñanza que me hicieron crecer con un espíritu de excelencia y de manera especial al profesor Arturo Carballo por su dedicación, paciencia y ayuda en este proyecto mil gracias.

Yeris Correa Correa

Agradecer a Dios por ayudarme en todo tiempo y darme la fuerza para permanecer en este camino, por ser mí guía y brindarme la oportunidad de llegar a este momento. A mi esposo Hugo Grijalba y a mis hijos Daniela y Julián por darme ese impulso diario para que este caminar sea más fácil y por regalarme esos espacios que debíamos estar en familia para realizar cada actividad con la cual debía cumplir con mi responsabilidad académica. A mi mamá María del Rosario y a mi hermano Jorge García por su ayuda diaria, por su confianza y por ayudarme a cumplir este sueño.

Janece Gracia Tachack

Agradecimientos

- ✚ Agradecemos como primer guía a Dios quien nos dio la oportunidad de estar en cada sitio de la manera oportuna y por cruzar en nuestro camino a todas estas personas valiosas e importantes para nuestro proceso de formación.
- ✚ A nuestros tutores por su colaboración, ayuda y disposición en este proceso educativo durante el transcurso de nuestra carrera.
- ✚ Al profesor Arturo Carballo por su dedicación y esmero durante este proceso, muchas y muchas gracias por darnos la oportunidad de conocerlo y permitir que nuestro proceso académico culminara de forma exitosa.
- ✚ A la universidad del Tolima y a la Universidad de Cartagena por darnos todos los instrumentos necesarios para cumplir nuestro objetivo académico ser LICENCIADAS EN PEDAGOGIA INFANTIL.
- ✚ A La directora del Colegio Centro Educativo Integral Colombia Geoconis Iriarte por darnos la oportunidad de conocer su Institución y permitirnos realizar el desarrollo de nuestras prácticas y de nuestra investigación.
- ✚ A todas las maestras del Colegio Centro Educativo Integral Colombia, en especial a la Maestra de grado jardín por su ayuda y colaboración.

Nota de aceptación

Presidente del Jurado

Jurado

Jurado

Cartagena de Indias, Abril de 2015.

CONTENIDO

	Página
Resumen	
Abstract	
Introducción	
1. Planteamiento del Problema	14
2. Objetivos	16
2.1. Objetivo General	16
2.2. Objetivos Específicos	16
3. Hipótesis	17
4. Justificación	18
5. Diseño Metodológico	20
6. Marco Referencial	23
6.1. Marco Legal	23
6.2. Contexto Psicológico	30
6.3. Contexto Pedagógico	33
6.4. Antecedentes	34
6.5. Marco Conceptual	36
6..6. Referentes Teóricos	37
7. Aplicación de Encuestas y Entrevistas	44
8. Propuesta pedagógica	51
9. Resultados y Análisis	60
10. Conclusiones	62
11. Recomendaciones	63
Bibliografía y Webgrafía	64
Anexos	67

LISTA DE TABLAS

	Pagina
Tabla N° 1. Niños que presentan problemas en su proceso de aprendizaje	44
Tabla N° 2. Matriz de observación diagnostica aplicado a los estudiantes	45
Tabla N° 3. Dificultad durante el embarazo	46
Tabla N° 4. Dificultad durante el parto	46
Tabla N° 5. Dificultad en pronunciar primeras palabras	47
Tabla N° 6. Padece enfermedad o accidente	47
Tabla N° 7. Padece enfermedad actualmente	48
Tabla N° 8. Problemas del embarazo y nacimiento	49
Tabla N° 9. Distracción Estudiantil	49
Tabla N° 10. Aplicación de estrategias lúdicas	50

LISTA DE GRAFICAS

	Paginas
Grafica N° 1. Porcentaje niños que presentan problemas en su aprendizaje	44
Grafica N° 2. Porcentaje mujeres con problemas en el embarazo	46
Grafica N° 3. Porcentaje de mujeres con dificultad durante el parto	46
Grafica N° 4. Porcentajes de niños con dificultad en pronunciar primeras palabras	47
Grafica N° 5. Porcentaje de niños que padecen enfermedad o accidente	47
Grafica N° 6. Porcentaje de niños que padecen enfermedad	48
Grafica N° 7. Problemas del embarazo y nacimiento	49
Grafica N° 8. Porcentaje de estudiantes que se distraen	49
Grafica N° 9. Porcentaje de utilización de estrategias lúdicas	50

LISTA DE ANEXOS

	Paginas
Anexo N° 1. Cuestionario aplicado a madres	68
Anexo N° 2. Cuestionario Aplicado a docentes	69
Anexo N° 3. Encuesta aplicada a padres de familia	70
Anexo N° 4. Encuesta aplicada docentes	71
Anexo N° 5. Actividad lúdica para mejorar la vista	72
Anexo N° 6. Actividad lúdica para mejorar la escucha	73
Anexo N° 7. Actividad lúdica para mejorar el proceso mental de atención	74
Anexo N° 8. Actividad dirigida a mejorar la comprensión	75
Anexo N° 9. Actividad: Crea tu huerto	76
Anexo N°10. Actividad: Que viva el color	77
Anexo N°11. Actividad: Normas que cumplir	78
Anexo N°12. Actividad: Comunicación en cadena	79
Anexo N°13. Carta de agradecimientos padre de familia	80
Anexo N°14. Carta de agradecimiento Centro Educativo Integral Colombia	81

RESUMEN

En el presente proyecto de investigación denominado “Diseño e implementación de estrategias lúdicas para el estimular el aprendizaje en los estudiantes con deficiencias comunicativas y cognitivas del grado Jardín del Centro Educativo Integral Colombia”, donde se evidenció a través de observación directa que un grupo de estudiantes de este curso presentan dificultades de aprendizaje en el aspecto cognitivo y comunicativo. De estas perspectivas es que surge la siguiente pregunta problematizadora: ¿Con el diseño e implementación de estrategias lúdicas se logrará estimular el aprendizaje de los estudiantes del Grado Jardín del Centro Educativo Integral Colombia? Para dar solución a la problemática detectada, se diseñó una propuesta pedagógica de carácter lúdico donde se desarrollaron talleres encaminados a motivar a los estudiantes para que mejoren su proceso de aprendizaje.

Así mismo se consultó información primaria y secundaria en la institución educativa y a través de libros, revistas y enlaces web, se logró obtener referentes teóricos para esta investigación educativa. El diseño metodológico de la investigación se enmarca en la investigación acción participativa que busca obtener resultados fiables y útiles para mejorar situaciones colectivas. En las diversas actividades implementadas en la propuesta pedagógica, se logró motivar a los estudiantes con dificultad en el aprendizaje, haciéndoles mejorar sus dimensiones cognitivas y comunicativas. Estas acciones lúdicas – pedagógicas fueron relevantes porque los estudiantes sintieron agrado al asistir a las diversas sesiones de talleres lúdicos programados, logrando con esto que se consiguiera el objetivo principal del proyecto de Investigación, mejorar su aprendizaje académico en un futuro no lejano.

Palabras claves: estrategias, lúdica, aprendizaje, investigación.

ABSTRACT

In this research project entitled "Design and implementation of playful strategies for stimulating learning in students with communicative and cognitive deficits degree Garden of Integral Education Center Colombia", which was evidenced through direct observation that a group of students This course learning difficulties in cognitive and communicative aspect. From these perspectives is that the next problematizing question arises: With the design and implementation of strategies will be achieved recreational stimulate learning of students in Grade Garden Education Center of Integral Colombia? To solve the problem detected, a pedagogical proposal where playful workshops to motivate students to improve their learning process developed was designed.

Also primary and secondary information on the school and through books, magazines and web links were consulted, it was possible to obtain theoretical framework for this educational research. The methodological research design is part of the participatory action research that seeks to obtain reliable and useful results to improve collective situations. In the various activities implemented in the pedagogical approach, it was possible to motivate students with learning difficulties, making them improve their cognitive and communicative dimensions. These recreational activities - teaching were relevant because students feel welcome to attend various sessions scheduled recreational workshops, thus achieving the main objective of the research project were achieved, improve their academic learning in the near future.

Keywords: strategies, fun, learning, research.

INTRODUCCIÓN

El proyecto denominado “Diseño e implementación de estrategias lúdicas para estimular el aprendizaje en los estudiantes con deficiencias comunicativas y cognitivas del grado jardín del Centro Educativo Integral Colombia”, desarrolla la temática referente a la importancia de la lúdica para mejorar el proceso de aprendizaje de los estudiantes del Centro Educativo Integral Colombia.

Está demostrado que las actividades lúdicas son inherentes a las características del niño en preescolar, quien a muy temprana edad manifiesta en todas sus actividades de conocimiento, donde el juego se constituye en el instrumento fundamental para el fortalecimiento de las diferentes capacidades infantiles, porque hace feliz a los niños, los invita a desarrollar su curiosidad, a descubrir, a crear y recrear situaciones reales y de su cotidianidad, estableciendo relaciones con su entorno y con las personas con quienes interactúa¹.

El objetivo principal de este proyecto es implementar una propuesta pedagógica que involucre acciones o actividades lúdicas, donde los estudiantes objeto de investigación, se motiven hacia el estudio y así adquieran mecanismos eficientes de aprendizaje. Esta investigación educativa es viable porque permite atender a una población específica y con una problemática real, la cual si no se trata a tiempo más adelante puede afectar de forma decisiva el aprendizaje de estos niños, atrasando así el proceso cognitivo.

La estructura de este proyecto se divide en 9 capítulos. El capítulo 1 se refiere al problema de investigación, donde después de la observación directa se elabora la pregunta problematizadora. En el capítulo 2 se plantean los objetivos. En el capítulo tres se define la hipótesis. En el capítulo 4 se hace énfasis en la

¹ Importancia. Org. Extraído de: <http://www.importancia.org/juego.php>. 10 de febrero de 2015.

justificación que da cuenta del porque es necesario implementar estrategias lúdicas en el aprendizaje escolar en los grados jardín.

En los capítulos 5 y 6, se hace mención al diseño metodológico de la investigación que comprende la población objeto de estudio, el tipo de investigación empleada (investigación acción) e instrumentos para la recolección de datos en cada una de las fases de este proyecto. En el marco referencial se describe el marco legal, contexto psicológico, contexto pedagógico., antecedentes o aportes de otras investigaciones y los referentes teóricos que hace énfasis en las diferentes teorías o aportes de autores sobre la temática tratada.

En el capítulo 7 se desarrolla la intervención educativa, es decir, se describen las diferentes actividades diseñadas por los docentes investigadores con el objetivo de dar respuesta a los problemas de aprendizajes de los niños del Centro Educativo Integral Colombia.

El capítulo 8 se trata sobre los resultados y análisis de la puesta en práctica de las actividades pedagógicas. Por último en el capítulo 9 se presentan las conclusiones y recomendaciones sugeridas por los responsables del proyecto de investigación educativa.

1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

En el Grado Jardín del Centro Educativo Integral Colombia (CEICOL) de la ciudad de Cartagena, ubicado en el barrio el Campestre, se evidencia que los estudiantes del Grado Jardín manifiestan problemas de aprendizajes. Estos estudiantes tienen falencias en la dimensión cognitiva y dimensión comunicativa, necesarias para un rendimiento académico en el inicio de su educación preescolar. Esta situación es un aspecto negativo, puesto como es obvio, los niños que manifiestan esta problemática, tendrán un atraso en comparación con los demás estudiantes que están al nivel requerido. La anterior situación descrita genera que su proceso de aprendizaje no sea óptimo y no se logre cumplir con los logros escolares establecidos por el Centro Educativo.

Estos estudiantes evidencian dificultad en cuanto a la observación, atención, comprensión. Esta situación se observó al momento de la explicación de los temas por parte del docente, donde muchos niños manifestaron dificultad en la realización de las actividades escolares. Esta falencia obliga al profesor de turno esforzarse por explicar con más cuidado y aclaración las actividades escolares programadas, ya que muchas veces los pequeños no las realizan de manera adecuada.

Esta dificultad en el aprendizaje escolar, es debida también a que los discentes (alumnos) no realizan las actividades en el tiempo establecido, por su falta de atención, se distraen con facilidad con cualquier ruido o si alguien entra al salón de clases dejan de realizar sus tareas. Se notó también que algunos de los estudiantes de este grado no comprenden con facilidad las indicaciones dadas, donde los docentes tienen que esforzarse por explicar las actividades en forma individual, lo que obliga como es obvio hacer repeticiones de la misma explicación.

Por la situación antes descrita, entonces se hace necesario que se implementen estrategias lúdicas para que los estudiantes desarrollen sus capacidades cognitivas y de comunicación como dimensiones esenciales del aprendizaje inicial.

Por todo lo anterior descrito se plantea la siguiente pregunta problema: ¿Con el diseño e implementación de estrategias lúdicas se logrará estimular el aprendizaje de los estudiantes con deficiencias comunicativas y cognitivas del Grado Jardín del Centro Educativo Integral Colombia?

2. OBJETIVOS

2.1. OBJETIVO GENERAL

- Diseñar e implementar estrategias lúdicas para estimular el aprendizaje escolar de los estudiantes del grado Jardín del Centro Educativo Integral Colombia que presentan deficiencias comunicativas y cognitivas.

2.2. OBJETIVOS ESPECIFICOS

- Observar el rendimiento académico de los estudiantes del grado Jardín del Centro Educativo Integral Colombia.
- Fortalecer los procesos de aprendizaje con la intervención directa de la profesora en los niños que presentan dificultad del Centro Educativo Integral Colombia.
- Capacitar a los padres de familia para que se involucren en el desarrollo de actividades lúdicas en la escuela y en el hogar tendiente a mejorar el aprendizaje de sus hijos.
- Implementar una propuesta pedagógica que involucren actividades lúdicas innovadoras para que los estudiantes con deficiencias cognitivas y comunicativas mejoren su proceso de aprendizaje escolar.
- Evaluar los resultados de las actividades lúdicas implementadas en la propuesta pedagógica para determinar si se logró cumplir con el objetivo general del proyecto de investigación.

3. HIPOTESIS

Los estudiantes del Grado Jardín del Centro Educativo Integral Colombia que manifiestan deficiencias cognitivas y comunicativas, mejoraran su proceso de aprendizaje si participan en actividades lúdico- pedagógicas para que se motiven por el estudio de manera amena y divertida.

Es necesario que los alumnos del Grado Jardín del Centro Educativo Integral Colombia que en gran porcentaje evidencien problemas de aprendizaje, participen en talleres lúdicos donde se involucre la lectura de imágenes, lecturas de cuentos animados y rondas infantiles con el objetivo de desarrollar sus competencias cognitivas para estimular su aprendizaje escolar.

4. JUSTIFICACIÓN

La lúdica hace referencia a todos aquellos espacios en que se produce disfrute, goce y felicidad, a las actividades simbólicas e imaginarias como el juego, la chanza, el sentido del humor, la escritura y el arte. En estos tiempos modernos la lúdica también se relaciona con el uso de herramientas interactivas como los programas y aplicaciones interactivas a través del computador y la red internet.

Las actividades lúdicas son inherentes a las características del niño en preescolar, quien a muy temprana edad manifiesta en todas sus relaciones interpersonales el gusto por el juego y las actividades recreativas. Desde esta perspectiva el juego se constituye en el instrumento fundamental para el fortalecimiento de las diferentes capacidades infantiles, porque hace feliz a los niños, los invita a desarrollar su curiosidad, a descubrir, a crear, recrear situaciones reales que permite relaciones con su entorno y con las personas con quienes interactúa.

En concordancia con lo anterior se pretende con este proyecto diseñar e implementar actividades lúdicas para estimular el proceso de aprendizaje de los estudiantes del Grado Jardín del Centro Educativo Integral Colombia, ya que muchos estudiantes presentan problemas en su dimensión cognitiva y comunicativa, manifestando dificultad para entender y seguir instrucciones, no dominan las destrezas básicas del grado en el que se encuentran por lo que fracasan en el trabajo escolar ,dificultad para distinguir algunas nociones en lectura y escritura y pre matemática...

El propósito básico de este proyecto es lograr brindar estrategias lúdicas - pedagógicas con el fin de atender las dificultades de aprendizaje mediante acciones lúdicas que permitan fortalecer los procesos en los cuales se logre ayudar con las dificultades que presentan los niños y niñas, diseñando herramientas lúdicas y tecnológicas para que desarrollen habilidades y destrezas,

y así minimizar las debilidades detectadas en la investigación preliminar de esta investigación educativa, logrando con ello que el proceso de aprendizaje sea más satisfactorio y agradable para estos niños que se inician en la vida escolar.

De igual manera esta investigación es viable porque permite atender a una población específica y con una problemática real, la cual si no se trata a tiempo, como es lógico más adelante puede afectar de forma decisiva el aprendizaje de estos niños, atrasando así el proceso cognitivo.

Con las actividades lúdicas de la propuesta pedagógica los niños participantes en esta investigación, lograran mejorar su autoestima y sobre todo su proceso de aprendizaje para que los docentes en un futuro tengan un mejor manejo de estos niños y niñas en el aula de clase.

5. DISEÑO METODOLOGICO

TIPO DE INVESTIGACIÓN

Esta investigación es de tipo descriptiva - cualitativo, ya que permite observar y describir el comportamiento de un sujeto sin influir sobre él de ninguna manera. Por lo tanto el diseño de investigación descriptiva es un método válido para la investigación de temas o sujetos específicos y como un antecedente a los estudios más cuantitativos. Aunque hay algunas preocupaciones razonables en relación a la validez estadísticas, siempre y cuando las limitaciones sean comprendidas por el investigador.

En la investigación descriptiva no hay manipulación de variables, estas se observan y se describen tal como se presentan en su ambiente natural. Su metodología es fundamentalmente descriptiva, aunque puede valerse de algunos elementos cuantitativos y cualitativos. Se efectúa cuando se desea describir, en todos sus componentes principales, una realidad².

DISEÑO DE INVESTIGACIÓN

Esta investigación se enfoca al diseño de Investigación acción participativa que es un método de estudio y acción de tipo cualitativo que busca obtener resultados fiables y útiles para mejorar situaciones colectivas, basando la investigación en la participación de los propios colectivos a investigar. Así, se trata de que los grupos de población o colectivos a investigar pasen de ser “objeto” de estudio a “sujeto” protagonista de la investigación, controlando e interactuando a lo largo del proceso investigador (diseño, fases, evolución, acciones, propuestas,...), y necesitando una

²Conceptos Básicos de la metodología de la investigación, citados por ATAGUA, Marlyn; DONATTI Danny; FERRER, Jesús y GUILLENT Yanixi. Tipos de investigación. Extraído de: <http://metodologia02.blogspot.com/p/operacionalizacion-de-variables.html>. Citado en 24 de febrero de 2015.

implicación y convivencia del personal técnico investigador en la comunidad a estudiar³.

TECNICAS – INSTRUMENTOS

Las técnicas e instrumentos utilizados en este proyecto de investigación fruto de las prácticas pedagógicas fueron:

- Observación
- Encuesta
- Entrevista
- Aplicación de estrategias lúdicas
- Consulta bibliográfica

Observación

Esta técnica de observación directa nos permitió evidenciar el problema de aprendizaje que presentan los estudiantes del Grado Jardín Centro Educativo Integral.

Encuestas

Las encuestas fueron aplicadas a los docentes y padres de familia con el fin de determinar la viabilidad del diseño e implementación de estrategias pedagógicas.

Entrevista

Esta técnica se aplicó a la coordinadora y directora de grupo, donde se desarrollaron las prácticas pedagógicas.

³Investigación Participativa. Extraído de: http://es.wikipedia.org/wiki/Investigaci%C3%B3n-Acci%C3%B3n_participativa.30 de febrero de 2015.

Aplicación de estrategias pedagógicas

Consistió en la puesta en práctica de las actividades lúdicas con el objetivo de lograr que los estudiantes del Grado Jardín del Centro Educativo Integral se motivaran por la realización de sus actividades escolares, mejorando en forma general su aprendizaje escolar.

Revisión Bibliográfica

Se analizó de manera general documentos de la institución tales como el PEI, currículo, normatividad, modelo pedagógico, y fuentes bibliográficas de autores referenciados en el marco teórico de este proyecto.

Población objeto de estudio

Este proyecto de investigación se desarrolló en el Jardín Centro Educativo Integral Colombia (CEICOL), de carácter privado del Distrito de Cartagena, el cual cuenta con una población de 180 estudiantes, proyectado específicamente en el grado preescolar.

MUESTRA

Se tomó como muestra 16 estudiantes del nivel preescolar, encontrándose en el salón de clases 7 niñas y 9 niños, por ser un número manejable en este trabajo de investigación, donde algunos manifiestan tener problemas de aprendizaje.

6. MARCO REFERENCIAL

6.1. Marco Legal

Documento Conpes Social 109. Líneas estratégicas. Promover el desarrollo integral de la primera infancia.

Según el informe Conpes dentro de las líneas estratégicas se encuentran las de promover el desarrollo integral de la primera infancia, dentro de las cuales se destacan:

Definir los requerimientos básicos de un servicio de calidad para la prestación de servicios de cuidado y educación, o de atención integral dirigidos a la primera infancia.

Cualificar a agentes prestadores de servicios para la primera infancia.

Fortalecer la articulación entre la educación inicial y la básica primaria.

Impulsar iniciativas nacionales y locales para la formación de agentes educativos (padres de familia, cuidadores y docentes) que permitan mejorar la calidad de la interacción con los niños y niñas, en relación con la protección de la vida, la salud, la nutrición y la generación de las condiciones necesarias para el adecuado desarrollo emocional, físico, cognitivo y social de los niños y las niñas en la primera infancia.

Fortalecer el uso de medios y nuevas tecnologías para fomentar la adquisición de competencias de los niños y niñas, y brindar herramientas de formación y apoyo a los agentes educativos con el fin de facilitar adecuadas prácticas de crianza para el armónico desarrollo de los niños y las niñas⁴.

⁴ INFORME CONPES 109. Líneas Estratégicas. Promover el desarrollo integral de la primera infancia. Retomado de: http://www.mineducacion.gov.co/primerainfancia/1739/articles-177832_archivo_pdf_Conpes_109.pdf

Artículo 67 de la Constitución Política de Colombia

La educación es un derecho de la persona y un servicio público que tiene una función 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. La educación formará al colombiano en el respeto a los derechos humanos, a la paz y a la democracia; y en la práctica del trabajo y la recreación, para el mejoramiento cultural, científico, tecnológico y para la protección del ambiente. El Estado, la sociedad y la familia son responsables de la educación, que será obligatoria entre los cinco y los quince años de edad y que comprenderá como mínimo, un año de preescolar y nueve de educación básica.

La educación será gratuita en las instituciones del Estado, sin perjuicio del cobro de derechos académicos a quienes puedan sufragarlos. Corresponde al Estado regular y ejercer la suprema inspección y vigilancia de la educación con el fin de velar por su calidad, por el cumplimiento de sus fines y por la mejor formación moral, intelectual y física de los educandos; garantizar el adecuado cubrimiento del servicio y asegurar a los menores las condiciones necesarias para su acceso y permanencia en el sistema educativo. La Nación y las entidades territoriales participarán en la dirección, financiación y administración de los servicios educativos estatales, en los términos que señalen la Constitución y la ley.⁵

Artículo 5. Fines de la Educación – Ley 115

1. El pleno desarrollo de la personalidad sin más limitaciones que las que le ponen los derechos de los demás y el orden jurídico, dentro de un proceso de formación integral, física, psíquica, intelectual, moral, espiritual, social, afectiva, ética, cívica y demás valores humanos.

⁵ COLOMBIA.NUEVA CONSTITUCION POLITICA.Art.67 (4, julio, 1991).capítulo II De los derechos sociales, económicos y culturales, Título II De los derechos las garantías y los deberes. Bogotá, D.C., 1991.p. 1-167.

2. La formación en el respeto a la vida y a los demás derechos humanos, a la paz, a los principios democráticos, de convivencia, pluralismo, justicia, solidaridad y equidad., así como en el ejercicio de la tolerancia y de la libertad.
3. La formación para facilitar la participación de todos en las decisiones que los afectan en la vida económica, política, administrativa y cultural de la Nación.
4. La formación en el respeto a la autoridad legítima y a la ley, a la cultura nacional, a la historia colombiana y a los símbolos patrios.
5. La adquisición y generación de los conocimientos científicos y técnicos más avanzados, humanísticos, históricos, sociales, geográficos, y estéticos, mediante la apropiación de hábitos intelectuales, adecuados para el desarrollo del saber.
6. El estudio y la comprensión crítica de la cultura nacional, y de la diversidad étnica y cultural del país, como fundamento de la unidad nacional y de su identidad.
7. El acceso al conocimiento, la ciencia, la técnica y demás bienes y valores de la cultura, el fomento de la investigación y el estímulo a la creación artística en sus diferentes manifestaciones⁶.
8. La creación y el fomento de una conciencia de la soberanía nacional y para la práctica de la solidaridad y la integración con el mundo, en especial con Latinoamérica y el Caribe.
9. El desarrollo de la capacidad crítica, reflexiva y analítica que fortalezca el avance científico, y tecnológico nacional, orientado con prioridad al mejoramiento cultural, y de la calidad de la vida de la población, a la participación en la búsqueda de alternativas de solución a los problemas y al progreso social y económico del país.
10. La adquisición de una conciencia para la conservación, protección y mejoramiento del medio ambiente, de la calidad de la vida, del uso racional de los recursos naturales, de la prevención de desastres, dentro de una cultura ecológica y del riesgo y de la defensa del patrimonio cultural de la nación.

⁶LEY GENERAL DE LA EDUCACION. Ley 115. 8, febrero, 1994. Art.7. Fines de la educación. Bogotá. D. C., 1994. p. 60.

11. La formación de la práctica del trabajo, mediante los conocimientos técnicos y habilidades, así como en la valoración del mismo como fundamento del desarrollo individual y social.

12. La formación para la promoción y preservación de la salud y la higiene, la prevención integral de problemas socialmente relevantes, la educación física, la recreación el deporte y la utilización del tiempo libre, y

13. La promoción en la persona y en la sociedad de la capacidad para crear, investigar, adoptar la tecnología que se requiere en los procesos de desarrollo del país y le permita al educando ingresar al sector productivo.⁷

Artículo 6. Comunidad Educativa. Ley 115

De acuerdo con el artículo 68 de la Constitución política, la comunidad educativa participará en la dirección de los establecimientos educativos, en los términos de la presente Ley.

La comunidad educativa está conformada por los estudiantes o educandos, educadores, padres de familia o acudientes de los estudiantes, egresados, directivos docentes, y administradores escolares. Todos ellos, según competencia, participarán en el diseño ejecución y evaluación del proyecto Educativo Institucional y en la buena marcha del respectivo establecimiento educativo.

Artículo 7o. La familia. Ley General de Educación

A la familia como núcleo fundamental de la sociedad y primer responsable de la educación de los hijos, hasta la mayoría de edad o hasta que ocurra cualquier otra clase o forma de emancipación, le corresponde:

⁷ LEY GENERAL DE LA EDUCACION. Ley 115. 8, febrero, 1994. Art. 5. Fines de la educación. Bogotá. D. C., 1994. p. 1-650. .

Matricular a sus hijos en instituciones educativas que respondan a sus expectativas, para que reciban una educación conforme a los fines y objetivos establecidos en la Constitución, la ley y el proyecto educativo constitucional.

Participar en las asociaciones de padres de familia:

Informarse sobre el rendimiento académico y el comportamiento de sus hijos, y sobre la marcha de la institución educativa, y en ambos casos, participar en la acciones de mejoramiento.

Buscar y recibir orientación sobre la educación de los hijos;

Participar en el Consejo Directivo, asociaciones o comités para velar por la adecuada prestación del servicio educativo;

Contribuir solidariamente con la institución educativa para la formación de sus hijos, y

Educar a sus hijos y proporcionarles en el hogar el ambiente adecuado para el desarrollo integral.

Artículo 142º. Conformación del gobierno escolar. Ley 115

Cada establecimiento educativo del estado tendrá un gobierno escolar conformado por el rector, el Consejo Directivo y el Consejo Académico.

Las instituciones educativas privadas establecerán en su reglamento, un gobierno escolar para la participación de la comunidad educativa a la que hace referencia el artículo 68 de la Constitución Política. En el gobierno escolar serán consideradas las iniciativas de los estudiantes, de los educadores, de los administradores y de los padres de familia en aspectos tales como la adopción y verificación del reglamento escolar, la organización de las actividades sociales, deportivas, culturales, artísticas y comunitarias, la conformación de organizaciones juveniles y demás acciones que redunden en la práctica de la participación democrática en la vida escolar.

Los voceros de los estamentos constitutivos de la comunidad educativa, podrán presentar sugerencias para la forma de decisiones de carácter financiero, administrativo y técnico-pedagógico.

Tanto en las instituciones educativas públicas como privadas, la comunidad educativa debe ser informada para permitir una participación seria y responsable en la dirección de las mismas.

Artículo 15 - Definición de educación preescolar

“La educación preescolar corresponde a la ofrecida al niño para su desarrollo integral en los aspectos biológico, cognoscitivo, sicomotriz, socio-afectivo y espiritual, a través de experiencias de socialización pedagógicas y recreativas”.⁸

Artículo 16 - Objetivos específicos del preescolar

Promover el desarrollo de actividades, hábitos, conocimientos, destrezas, aptitudes y habilidades que favorezcan la formación integral del niño.

Fortalecer el dominio del idioma español como elemento básico de la comunicación.

Favorecer la libre expresión para estimular el sentido crítico y la creatividad.

Estimular en el niño la formación de actividades hacia la investigación científica tecnológica.

Proveer al niño de experiencias que le preparen para la educación sistemática en los niveles educativos posteriores y para todas las situaciones de la vida.⁹

Artículo 78. Regulación del currículo

El Ministerio de Educación Nacional diseñará los lineamientos generales de los procesos curriculares y, en la educación formal establecerá los indicadores de

⁸Ibid. Art.15 p. 80

⁹Ibid. Art.16p. 81

logros para cada grado de los niveles educativos, tal como lo fija el artículo 148 de la presente ley.

Los establecimientos educativos, de conformidad con las disposiciones vigentes y con su Proyecto Educativo Institucional, atendiendo los lineamientos a que se refiere el inciso primero de este artículo, establecerán su plan de estudios particular que determine los objetivos por niveles, grados y áreas, la metodología, la distribución del tiempo y los criterios de evaluación y administración.

Cuando haya cambios significativos en el currículo, el rector de la institución educativa oficial o privada lo presentará a la Secretaría de Educación Departamental o Distrital o a los organismos que hagan sus veces, para que ésta verifique el cumplimiento de los requisitos establecidos en la presente ley.¹⁰

Lineamientos curriculares del grado preescolar

Desde los principios del nivel de preescolar

“El decreto 2247 de 1997 en el capítulo II referido a las orientaciones curriculares contempla como principios de la educación preescolar, la integralidad, participación y lúdica”¹¹.

a) Integralidad: Reconoce el trabajo pedagógico integral y considera al educando como ser único y social en interdependencia y reciprocidad permanente con su entorno familiar, natural, social, étnico y cultural.

b) Participación: Reconoce la organización y el trabajo de grupo como espacio propicio para la aceptación de sí mismo y del otro, en el intercambio de experiencias, aportes, conocimientos e ideales por parte de los educandos, de los docentes, de la familia y demás miembros de la comunidad a la que pertenece, y

¹⁰Ibid., Art. 78 p.110

¹¹ MINISTERIO DE EDUCACIÓN NACIONAL. Lineamientos curriculares: Preescolar lineamientos pedagógicos. primera edición. BogotáD.C: Cooperativa editorial magisterio. 1998.Nº1-59

para la cohesión, el trabajo grupal, la construcción de valores y normas sociales, el sentido de pertenencia y el compromiso personal y grupal.

c) Lúdica; Reconoce el juego como dinamizador de la vida del educando mediante el cual construye conocimientos, se encuentra consigo mismo, con el mundo físico y social¹²

6.2. CONTEXTO PSICOLOGICO

Las dificultades del aprendizaje y del comportamiento en muchas circunstancias están asociadas entre sí. Es importante conocer realmente cuales pueden ser sus causas desde lo genético, pedagógico y lo psicológico, puesto que hay factores que en muchos casos están involucrados y no permiten que el niño goce de todos aquellos beneficios que puede encontrar a su alrededor. A continuación se anuncian algunas teorías y conceptos que permiten conocer los aspectos psicológicos de este proyecto:

Psicología del Aprendizaje

La psicología del aprendizaje se ocupa del estudio de los procesos que producen cambios relativamente permanentes en el comportamiento del individuo (aprendizaje). Es una de las áreas más desarrolladas y su estudio ha permitido elucidar algunos de los procesos fundamentales involucrados en el aprendizaje como proceso completo:

Básicamente existen dos teorías que explican el aprendizaje humano: el conductismo y el constructivismo. Se diferencian en las suposiciones iniciales que consideran como ciertas y que utilizan como base de sus teorías. En el Conductismo se consideran dos principios: el principio de equipotencial, que

¹² COLOMBIA. LEY GENERAL DE LA EDUCACION. Decreto 22 47. 11, septiembre ,1997.Art.11. Capítulo II. Orientaciones Curriculares. Bogotá. D. C., 1997. p. 1-650

afirma que los procesos de aprendizaje humanos son los mismos y el principio de fidelidad, según el cual los registros sensoriales son copia fiel de la realidad.

Los constructivistas en cambio niegan ambos principios e incluyen los factores cognitivos, socio-culturales y emocionales como determinantes de las conductas. Entre ellos se destacan los piagetianos (seguidores de las enseñanzas del suizo Jean Piaget), quienes hablan del principio de asimilación-acomodación como determinante del aprendizaje. Según el cual cada individuo asimila un nuevo conocimiento según su estructura cognitiva acomodándolo a los conocimientos previos, eso explicaría por qué distintas personas aprenden diferentes cosas a partir de los mismos estímulos.

Psicología Educativa

La psicología educativa de acuerdo al diccionario wikipedía es el área de la psicología que se encarga del estudio de los fenómenos del aprendizaje y de aquellas técnicas que nos permiten mejorar la enseñanza en el ser humano en las Instituciones Educativas. El objetivo de estudio de la psicología educativa es dar a conocer los factores que intervienen en el desarrollo de las potencialidades o las dificultades de quienes presentan alguna dificultad.

Tipos de Aprendizaje

Aprendizaje vicario: de acuerdo al diccionario Wikipedía es el aprendizaje que se obtienen por medio de la observación de la conducta, resultados y y todos aquellos procesos que se dan en un modelo a seguir. Se basa en los procesos imitativos complejos (constituye las dimensiones cognitivas y afectivas). El sujeto que se identifica con un modelo aprende de este y con base a esta conducta las recompensas que recibe son aspectos esenciales en el aprendizaje vicario.

Aprendizaje Significativo

El aprendizaje significativo es según el teórico norteamericano David Ausubel, el tipo de aprendizaje en que un estudiante relaciona la información nueva con la que ya posee, reajustando y reconstruyendo ambas informaciones en este proceso. Dicho de otro modo, la estructura de los conocimientos previos condiciona los nuevos conocimientos y experiencias, y éstos, a su vez, modifican y reestructuran aquellos. Este concepto y teoría están enmarcados en el marco de la psicología constructivista.

Ausubel plantea que el aprendizaje del alumno depende de la estructura cognitiva previa que se relaciona con la nueva información, debe entenderse por "estructura cognitiva", al conjunto de conceptos, ideas que un individuo posee en un determinado campo del conocimiento, así como su organización. En el proceso de orientación del aprendizaje, es de vital importancia conocer la estructura cognitiva del alumno; no sólo se trata de saber la cantidad de información que posee, sino cuales son los conceptos y proposiciones que maneja así como de su grado de estabilidad.

Los principios de aprendizaje propuestos por Ausubel, ofrecen el marco para el diseño de herramientas meta cognitivas que permiten conocer la organización de la estructura cognitiva del educando, lo cual permitirá una mejor orientación de la labor educativa, ésta ya no se verá como una labor que deba desarrollarse con "mentes en blanco" o que el aprendizaje de los alumnos comience de "cero", pues no es así, sino que, los educandos tienen una serie de experiencias y conocimientos que afectan su aprendizaje y pueden ser aprovechados para su beneficio¹³.

¹³ AUSUBEL, David. Teoría del Aprendizaje significativo. Información extraída de: http://delegacion233.bligoo.com.mx/media/users/20/1002571/files/240726/Aprendizaje_significativo.pdf. Marzo, 2 de 2015.

6.3. CONTEXTO PEDAGOGICO

La Institución Educativa Centro Educativo Integral Colombia con carácter privado ubicado en el Barrio el Campestre de Cartagena presenta las siguientes características:

Objetivo Institucional

Dar a conocer los principios, valores, estrategias que enmarcan las directrices de nuestra Institución con el fin de suplir las necesidades y expectativas de la comunidad educativa para el presente y futuro de nuestros estudiantes.

Visión

El Centro Educativo Integral Colombia proyecta ser una institución reconocida en la localidad y en la ciudad de Cartagena por su compromiso con el desarrollo integral de sus estudiantes, que se evidencie en su alta calidad académica y formación en valores de sus egresados.

Misión

Nuestra misión se enmarca en ofrecer un servicio educativo que permita satisfacer las necesidades de la comunidad, formando personas integrales con cualidades morales, sociales, tecnológicas, científicas y con hábitos de estudio para el desarrollo integral de sus educandos con miras a favorecer el futuro de nuestra región y el país.

Perfil del Estudiante

CEICOL pretende que sus egresados posean características enmarcadas en:

Ser una persona que practique los valores y respete los derechos humanos.

Solidaria, amante de las buenas relaciones humanas y respetuosa de la naturaleza.

Posea espíritu investigativo y sea participe de su conocimiento.

Posea el conocimiento y manejo de los avances científicos y tecnológicos.

Acepte los retos que se le presenten en su vida familiar, escolar, consigo mismo y con la sociedad; manteniendo una actitud crítica, tolerante y justa frente a ellos.

6.4. ANTECEDENTES

Es interesante resaltar que sobre la lúdica existe gran material teórico que ha servido para el desarrollo de proyectos de investigación en el campo educativo para mejorar el aprendizaje de estudiantes. Es así que a nivel nacional se destacan los siguientes proyectos de investigación que tienen estrecha relación con nuestro proyecto de intervención educativa:

El proyecto denominado “Estrategias de apoyo en el proceso de aprendizaje para niños con dificultades del grado transición B de la Institución Educativa Manuel Elkin Patarroyo en la ciudad de Girardot, presentado por Amparo Piraneque Suarez como trabajo de grado para optar al título de Especialista en Pedagogía e Investigación en el Aula ante la universidad de la Sabana, año 2009¹⁴. Esta investigación se enfoca en la dificultad que presentan un grupo de niños en sus procesos de aprendizaje para construir el conocimiento, lograr un desarrollo integral, armónico, y tener las bases para un buen desempeño en la básica primaria.

Su objetivo general se basa en realizar estrategias de apoyo que permitan mejorar los procesos de aprendizaje de niños con dificultades del grado Transición B en la Institución Educativa Manuel Elkin Patarroyo. Así mismo este proyecto tiene una gran relevancia social porque son los niños los directamente beneficiados al aplicarse el proyecto, ya que van a conseguir mejorar sus procesos de aprendizaje, su autoestima, su inteligencia emocional, su seguridad y confianza en

¹⁴ PIRANEQUE, Amparo. Estrategias de apoyo en el proceso de aprendizaje para niños con dificultades del grado transición B de la Institución Educativa Manuel Elkin Patarroyo en la ciudad de Girardot, Extraído de: <http://intellectum.unisabana.edu.co/bitstream/handle/10818/1394/Amparo%20Piraneque%20Su%C3%A1rez.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Marzo 20, de 2015.

sí mismos y a la larga beneficia la labor del docente y del padre de familia al conseguir que estos niños posean un mejor desempeño en su aprendizaje escolar.

Como aspecto común a nuestra investigación, es que se utilizan estrategias lúdicas. Una de estas estrategias lúdicas es el uso de las Nuevas Tecnologías de la Informática y las comunicaciones como acciones recreativas, dinámicas, utilizando las NTIC'S en unos espacios específicos y que promovieran el interés y el reforzamiento de unos procesos de aprendizaje básicos y necesarios en el nuevo contexto de la educación.

Proyecto denominado “Fortalecimiento del valor del respeto a partir de la lúdica en los estudiantes del grado primero de la institución Educativa Técnico Acuícola de Cascajal Bolívar, presentado por las docentes Piedad de Jesús Acosta Hernández, Margarita Bautista Lemus y Julia María Torres Jiménez, monografía para optar al título de especialista en lúdica y recreación para el desarrollo social y cultural presentado a la Fundación Universitaria los Libertadores de la ciudad de Bogotá, año 2001.

Esta monografía es relevante para nuestro proyecto de investigación porque mediante actividades lúdicas didácticas, porque está demostrado que este tipo de actividades despiertan el interés en el alumno por aprender en forma amena y divertida con juegos, chistes, mimos, teatro, canciones, entre otras que son propias y necesarias en ese mundo natural en que vive el niño, sin amonestaciones y prohibiciones. La relación con nuestro proyecto de investigación, es en el componente lúdico, puesto que desarrolla una propuesta pedagógica con una gama de actividades lúdicas (teatro, títeres, juegos infantiles, uso de computadores, sistemas multimedia...)¹⁵.

¹⁵ ACOSTA Piedad, BAUTISTA Margarita y TORRES Julia. Fortalecimiento del valor del respeto a partir de la lúdica en los estudiantes del grado primero de la institución Educativa Técnico Acuícola de Cascajal Bolívar.

6.5. MARCO CONCEPTUAL

Fundamento lúdico

“La lúdica como experiencia cultural, es una dimensión transversal que atraviesa toda la vida, no son prácticas, no son actividades, no es una ciencia, ni una disciplina, ni mucho menos una nueva moda, sino que es un proceso inherente al desarrollo humano en toda su dimensionalidad psíquica, social, cultural y biológica. Desde esta perspectiva, la lúdica está ligada a la cotidianidad, en especial a la búsqueda del sentido de la vida y a la creatividad humana”¹⁶.

“El autor Niño Albán en su escrito de pedagogía y lúdica resalta esta última como única opción renovadora de la escuela de hoy debido a que el juego es el instrumento pedagógico que potencializa todas las dimensiones del ser humano despierta la creatividad y abre espacios a nuevas metodologías que le permiten al niño aprender en ambiente apropiados, afirma que la lúdica está inherente a la pedagogía”¹⁷

Estrategias

“Son el conjunto de actividades, técnicas y medios que se planifican de acuerdo con las necesidades de los estudiantes, los objetivos que se buscan y la naturaleza de los conocimientos, con la finalidad de hacer efectivo el proceso de aprendizaje”.¹⁸

¹⁶Fundamento Lúdico. Extraído de: www.ludicacolombia.com/ Dr. Carlos Alberto Jimenez

¹⁷ NIÑO ALBÁN, Idelfonso. Ludotecas y Ludotecarios. Citado en la revista El educador frente al cambio. Edición No. 33. Septiembre de 1998.

¹⁷ ESTRATEGIAS, www2.minedu.gob.pe/digesutp/.../013_ESTRATEGIAS_DE_APRENDIZAJE.pdf, citado por SANCHEZ, luzanoy.

APRENDIZAJE

“Es el proceso a través del cual se adquieren o modifican habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores como resultado del estudio, la experiencia, la instrucción, el razonamiento y la observación”¹⁹

INVESTIGACION

“Es considerada una actividad humana, orientada a la obtención de nuevos conocimientos y su aplicación para la solución a problemas o interrogantes de carácter científico”²⁰

6.6. REFERENTES TEORICOS

A continuación se relacionan las concepciones teóricas de varios autores que soportan esta investigación.

Vygotsky considera que la ZPD (Zona de Desarrollo Próximo) es central en la teoría socio constructivista, sobre todo en los análisis que en base a ellas se hacen sobre las prácticas educativas en el diseño y desarrollo de estrategias escolares, por tanto se centran en ella las posturas de la línea pedagógica. Esta noción o concepto de ZPD articula e integra primero, para su propia comprensión.

“Así mismo Vygotsky señala el lenguaje como una herramienta y dice que Dewey define la lengua como la herramienta de las herramientas. Con la ayuda del lenguaje el individuo desarrolla su capacidad de pensamiento, su inteligencia práctica, por lo tanto, es necesario explicar la génesis misma del lenguaje para analizar su función dentro del proceso de aprendizaje”²¹.

Un ejemplo al respecto se puede encontrar al escuchar a un niño pequeño que en sus juegos o tareas habla de sí para sí, es decir, habla solo “piensa en voz alta”, en cambio, los niños más grandes y los adultos ya no necesitan hablar solos, han

¹⁹ Aprendizaje. Extraído: www.wikipedia.org/wiki/Aprendizaje%C3%B3n

²⁰ Investigación. Extraído: www.wikipedia.org/wiki/Investigaci%C3%B3n

²¹ VIGOTSKI. Revista de Innovación curricular. Citado por HERRERA, Rafael. La teoría del aprendizaje de Vigotski. Extraído de: <https://innovemos.wordpress.com/2008/02/16/la-teoria-del-aprendizaje-de-vygotski/>, Marzo de 2015.

interiorizado el lenguaje “hablan en silencio”. El lenguaje es fundamental en todos los procesos de conocimiento a que el ser humano se enfrenta.

El concepto de actividad de Vygotsky considera que el hombre no se limita a responder a los estímulos y las respuestas. Frente a las cadenas de estímulos y respuestas, la actividad es un proceso de transformación del medio a través del uso de instrumentos. Al igual que Piaget, se trata de una adaptación activa, en lugar de refleja o mecánica como en el conductismo basada en la interacción del sujeto con su entorno.

Sin embargo, la posición de Vygotski también diferirá de la de Piaget al interpretar el ciclo de actividad, no sólo en lo que se refiere al origen de estos instrumentos de mediación y a las relaciones entre aprendizaje y desarrollo en su adquisición, sino también en cuanto a la orientación de esa actividad. La posición vygotkiana, aunque más próxima a la idea constructivista de Piaget, incorpora también de un modo claro y explícito la influencia del medio social. Para él, el sujeto ni imita los significados como sería el caso del conductismo ni los construye como en el caso de Piaget, sino que literalmente los reconstruye.

Teniendo en cuenta la exposición anterior, se está en condiciones de establecer algunas precisiones que resaltan y resumen, a la vez, esta teoría:

Papel del alumno se refiere a que los estudiantes construyen interpretaciones basados en sus experiencias e interacciones individuales con el medio social y con otros sujetos mediadores que construyen el plano interpsicológico del conocimiento, para que de manera activa mediante dicha interacción se individualice, es decir, pase al plano intrapsicológico de manera dinámica y constructiva. El papel del profesor que prepondera el aprendizaje sobre la enseñanza. Crea los ambientes o climas escolares interactivos y mediadores. Promueve la creación del significado por parte del estudiante. Potencia el

aprendizaje en colaboración, brinda al estudiante las herramientas para conducir, evaluar y actualizar sus saberes de manera activa, socio-constructiva y dinámica. “El objeto de aprendizaje que se refiere a la reconstrucción del conocimiento mediado a través de reestructuraciones y transformaciones de procesos y estructuras cognitivas. El proceso cognitivo que se enfatiza en la reestructuración de funciones cognitivas mediante la inducción y construcción de conocimiento que parte de un plano intrapsicológico para internalizar el conocimiento hacia lo individual (intrapsicológico) lo que se asimila a la interiorización del conocimiento”²².

Psicología del juego

De Vygotski es menos conocida la investigación sobre el juego y los juegos de los niños, en tanto fenómeno psicológico y por su papel en el desarrollo. Mediante el juego, los niños elaboran significado abstracto, separado de los objetos del mundo, lo cual supone una característica crítica en el desarrollo de las funciones mentales superiores. El famoso ejemplo que da Vygotski es el de un niño que quiere cabalgar sobre un caballo y no puede. Si el niño tuviera menos de tres años podría quizá llorar y enfadarse pero, alrededor de los tres, la relación del niño con el mundo cambia: "por lo tanto, el juego es tal que su explicación debe ser siempre la de que supone la realización ilusoria, imaginaria, de deseos irrealizables. La imaginación es una formación nueva, que no está presente en la conciencia del niño verdaderamente inmaduro, que está totalmente ausente en animales y que representa una forma específicamente humana de actividad consciente. Como todas las funciones de la conciencia, originalmente surge de la acción. El niño desea cabalgar un caballo, pero no puede, así que toma una vara y se monta a horcajadas en él, y pretende entonces que está cabalgando. La vara es un "pivote". "La acción ajustada a reglas comienza siendo determinada por ideas, no por objetos. Es muy difícil para un niño recortar un pensamiento (el significado de

²²VIGOTSKI. Revista de Innovación curricular. Citado por HERRERA, Rafael. La teoría del aprendizaje de Vigotski. Extraído de: <https://innovemos.wordpress.com/2008/02/16/la-teoria-del-aprendizaje-de-vygotski/>. Marzo de 2015.

una palabra) desde un objeto. El juego es una etapa de transición en esta dirección. En el momento crítico en que una vara, esto es, un objeto, se convierte en pivote para extraer el significado del caballo desde un caballo real, se altera radicalmente una de las estructuras psicológicas básicas que determina la relación del niño con la realidad²³.

A medida que crece el niño, su dependencia respecto a pivotes tales como varas, muñecas u otros juguetes disminuye. Han "internalizado" esos pivotes en tanto imaginación y conceptos abstractos a través de los cuales entienden el mundo. "El viejo adagio de que el juego del niño es imaginación en acción puede invertirse: podemos decir que la imaginación en adolescentes y en infantes es juego sin acción. Otro aspecto del juego al que Vygotski se refirió fue el desarrollo de reglas sociales que ocurre, por ejemplo, cuando el niño juega a "casas" y adopta los papeles de los diferentes miembros de la familia. Vygotski cita un ejemplo de dos hermanas que jugaban a ser hermanas. Las reglas del comportamiento en la relación entre ellas, reglas que en la vida diaria solían pasar desapercibidas, eran adquiridas conscientemente mediante el juego. Los niños adquieren así reglas sociales, y también lo que ahora denominamos autocontrol. Por ejemplo, cuando una niña se encuentra en la línea de partida de una carrera de velocidad, bien pudiera ser que estuviera deseando salir corriendo inmediatamente, de modo tal que pudiera ser la primera en llegar a la línea de meta, pero el hecho de conocer ya las reglas sociales que rodean al juego y el estar deseando disfrutar del mismo le permiten regular su impulso inicial y esperar la señal de partida²⁴.

Piaget (1976) concibió el conocimiento como un proceso de consolidación y elaboración de la acción del sujeto sobre el mundo y no solamente como un acervo, y como un proceso que se inscribe en el tiempo. El conocimiento entonces

²³ VIGOTSKI. Psicología del Juego. Información citada como referente teórico por el Grupo investigador. Extraído de wikipedia.org/wiki/Lev_Vygotski. Marzo 15, de 2015.

²⁴ VYGOTSKI, Lev. Psicología del Juego. Información citada como referente teórico por el Grupo investigador. Extraído de wikipedia.org/wiki/Lev_Vygotski. Marzo 22, de 2015.

tiene un tiempo, entendido en dos sentidos: como duración, tiempo cronológico que toma el desarrollo de alguna capacidad o momento de aparición de la misma en el crecimiento del niño, y como sucesión, tiempo en el cual se marca una secuencia en la cual ciertos logros del conocimiento aparecen luego de algunos y antes que otros, porque siguen una secuencia lógica de consolidación.

En consecuencia con lo anterior, Piaget plantea que el desarrollo de algunos niños se retrasa por cierta pasividad del mundo adulto alrededor que impide que el niño acceda a todas las herramientas de su conocimiento. Dado que el planteamiento piagetiano admite este importante papel del entorno social en la promoción del desarrollo y de los cambios en el conocimiento como aspectos característicos del desarrollo, entonces se puede pensar desde allí una posible teoría del aprendizaje²⁵.

El aprendizaje según Piaget

Sus aportes son invaluable ya que a través de sus estudios se describió con detalles la forma en que se produce el desarrollo cognitivo. Asimismo su teoría permitió que los docentes conozcan con relativa certeza el momento y el tipo de habilidad intelectual que cada alumno puede desarrollar según en el estadio o fase cognoscitiva en la que se encuentra.

De formación biológica, su interés siempre fue la Epistemología, disciplina científica que procura investigar de que manera sabemos lo que sabemos, esencialmente su teoría puede destacarse de la siguiente manera:

Genética: ya que los procesos superiores surgen de mecanismos biológicos arraigados en el desarrollo del sistema nervioso del individuo.

²⁵PIAGET. Scielo. Revista Colombiana de Educación. Citado por ARIAS, Nicolás y FLOREZ, Rita. Aporte de la obra de Piaget a la comprensión de problemas educativos: su posible explicación del aprendizaje. Extraído de: http://www.scielo.org.co/scielo.php?pid=S0120-39162011000100006&script=sci_arttext. Marzo, 23 de 2015.

Maduracional: porque cree que los procesos de formación de conceptos siguen una pauta invariable a través de varias etapas o estadios claramente definibles y que aparecen en determinadas edades.

Otros enfoques referentes al problema de aprendizaje

Kinsbourne y Kaplan (1983) proponen una clasificación basada en dos grandes tipos: problemas del estilo cognitivo, que se deben a una atención inadecuada y problemas del poder cognoscitivo, que se deben, principalmente a un procesamiento poco eficaz. En el caso de los sujetos que presentan problemas del estilo cognoscitivo pueden subdividirse en dos subgrupos: sujetos impulsivos o hiperactivos y sujetos compulsivos. De esta manera quedarían representadas de la forma siguiente (Aguilera Jiménez. A, 2003: 148): Trastornos del poder cognoscitivo: dislexia, discalculia, ceguera de las palabras, dificultades aritméticas y dificultades perceptivas y trastornos del estilo cognoscitivo. Por su parte Molina García, S.(1988) ofrece una clasificación con elementos coincidentes con la anterior, más específica que existen una serie de dificultades específicas de tipo neuropsicológico, entre las que incluye: dislexia, disgrafía, discalculia y disfasia (trastornos específicos del lenguaje). Por su parte, Romero Pérez y Lavigne Cerván (2005) expresan que dentro de las dificultades de aprendizaje es necesario diferenciar cinco grupos: problemas escolares, bajo rendimiento escolar, dificultades específicas de aprendizaje (lectura y escritura), dificultades específicas en el aprendizaje del cálculo, trastornos de déficit de atención con hiperactividad y discapacidad intelectual límite. Luis Bravo Valdivieso (1991) enmarca las dificultades en el aprendizaje en dos grupos: problemas generales para aprender y trastornos específicos del aprendizaje. Los problemas generales para aprender son globales a la mayor parte de las materias escolares. Pueden tener orígenes variados, tanto en el niño como en el sistema escolar: del niño: insuficiencia intelectual, inmadurez, retardo sociocultural, interferencia emocional, alteraciones orgánicas, sensoriales y/o motoras, lentitud para aprender y falta de motivación y

de la enseñanza: deficiencias del maestro, métodos inadecuados, programas rígidos, malas relaciones profesor-alumno y deficiencias de la escuela²⁶.

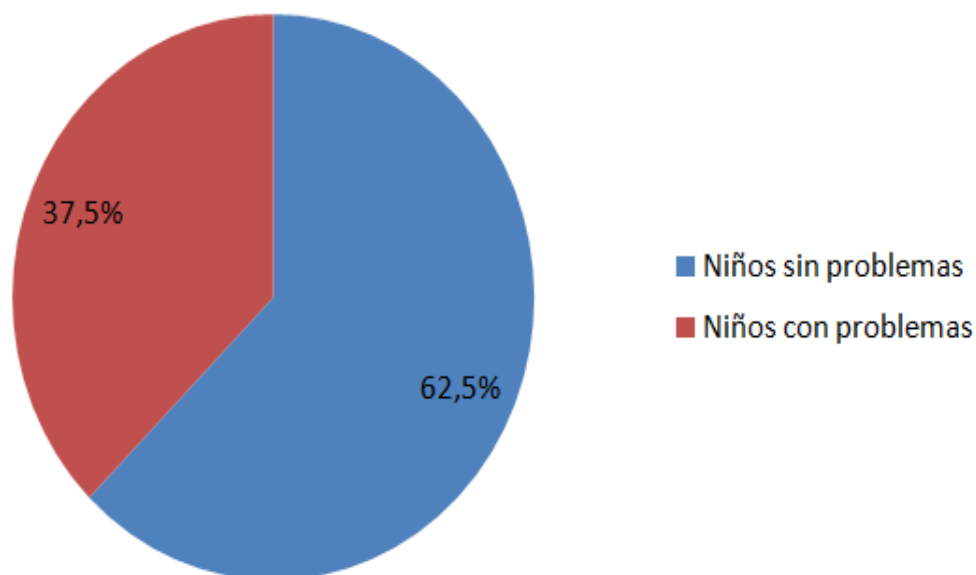
²⁶ILUSTRADOS. Revista Digital. Citado por NUÑEZ, Olga y GOMEZ, Ángel. Clasificación de las dificultades de aprendizaje. Una temática muy controvertida. Extraído de: <http://www.ilustrados.com/tema/12949/Clasificacion-dificultades-aprendizaje-tematica-controvertida.html>. Marzo 30, de 2015.

7. APLICACIÓN DE ENCUESTAS Y ENTREVISTAS A DOCENTES

Tabla N° 1. Niños que presentan problemas en su proceso de aprendizaje

Ítem	Cantidad	Porcentaje
Niños sin problemas que afectan sus dimensiones cognitivas y comunicativa	10	62,5
Niños con problemas que afectan sus dimensiones cognitivas y comunicativa	6	37,5
Total	16	100

Grafica N° 1. Porcentaje de niños que presentan problemas en su proceso de aprendizaje



Los docentes encuestados manifestaron que la población afectada es de un porcentaje bajo, pero que es importante tener en cuenta que estas estrategias se pueden aplicar a todo el grupo en general para seguir fortaleciendo los aprendizajes adquiridos.

Tabla Nº 2. Matriz de observación diagnóstica aplicado a los estudiantes

Aspecto	Indicador	Realiza	No realiza
Coordinación viso-motriz percepción visual	Identifica y realiza algunas Figuras Geométricas.	X	
Coordinación Manual-encajar	Realiza juegos de construcción. Arma rompecabezas de varias piezas.		X
Procesos perceptivos-noción	Identifica 2 o 3 colores primarios. Clasifica por color. Conoce y cuenta hasta 10. Clasifica por tamaños. Clasifica figuras geométricas. Conoce las vocales.		X
Memoria Auditiva	Escucha algunos sonidos y los identifica.	X	
Memoria Visual	Observa algunos dibujos y los recuerda.		X
Comprensión	Narra un cuento después de escucharlo		X
Esquema Corporal	Dibuja la figura humana identificando su sexo.		X

Los resultados generados durante la aplicación de la matriz diagnóstica de observación, permitió conocer acerca de los diferentes aspectos o problemas que afectan a los niños que tienen falencias en su aprendizaje. Esta información ayuda a buscar las acciones para diseñar e implementar las estrategias lúdicas innovadoras necesarias para mejorar el aprendizaje de los estudiantes objeto de investigación.

Encuestas aplicadas a madres

Tabla N° 3. Dificultad durante el embarazo

¿Usted presentó dificultades durante el embarazo?		
Ítem	Cantidad	Porcentaje (%)
Si	4	67
No	2	33
Total	6	100

Grafica N° 2. Porcentaje de mujeres que presentó problemas durante el embarazo

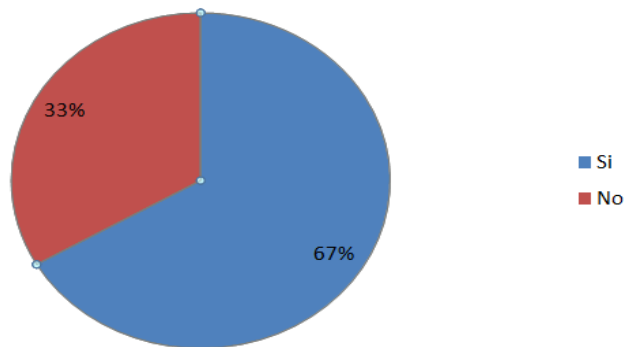


Tabla N° 4. Dificultad durante el parto

¿Usted presentó alguna dificultad durante el parto?		
Ítem	Cantidad	Porcentaje (%)
Si	5	83
No	1	17
Total	6	100

Grafica N 3. Porcentaje de mujeres que presentó problemas durante el parto

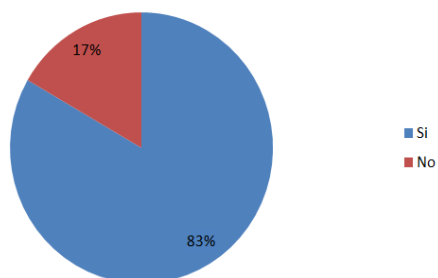


Tabla N° 5. Dificultad en pronunciar primeras palabras

¿Su hijo tuvo dificultad en pronunciar sus primeras palabras?		
Ítem	Cantidad	Porcentaje (%)
Si	5	83
No	1	17
Total	6	100

Grafica N° 4. Porcentaje de niños que tienen problemas en pronunciar palabras.

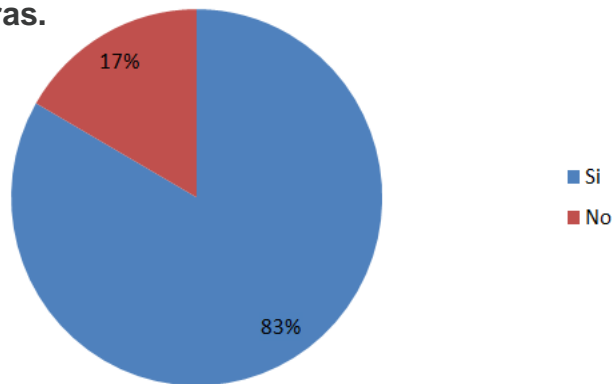


Tabla N° 6. Padeció enfermedad o accidente

¿Su hijo sufrió alguna enfermedad o algún accidente?		
Ítem	Cantidad	Porcentaje (%)
Si	4	67
No	2	33
Total	6	100

Grafica N° 5. Porcentaje de niños que han sufrido enfermedad o accidente

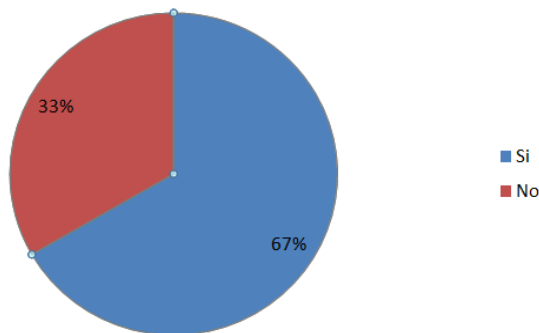
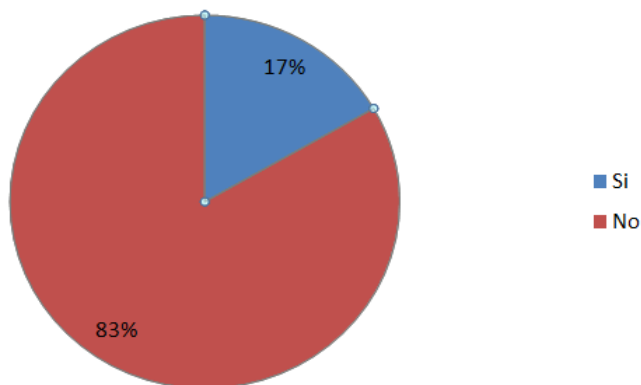


Tabla N° 7. Padece enfermedad actualmente

¿Su hijo padece alguna enfermedad actualmente?		
Ítem	Cantidad	Porcentaje (%)
Si	1	17
No	5	83
Total	6	100

Grafica N° 6. Porcentaje de niños que padecen enfermedad



Los cuestionarios aplicados a madres de los niños que presentan problemas de aprendizaje del grado Jardín del Centro Educativo Integral Colombia, nos confirman que las deficiencias en la dimensión cognitiva y comunicativo, están relacionadas directamente con problemas del embarazo y nacimiento, a si mismo el desarrollo comunicativo de los niños también están en concordancia con el tiempo en que estos comienzan hablar y que además posiblemente las enfermedades producen trastornos del aprendizaje

Encuestas aplicadas a docentes

Tabla N° 8. Problemas del embarazo y nacimiento

¿Considera usted que los problemas de aprendizajes se relacionan con problemas del embarazo y nacimiento?		
Ítem	Cantidad	Porcentaje (%)
Si	5	100
No	0	0
Total	5	100

Grafica N° 7. Problemas de embarazo y nacimiento

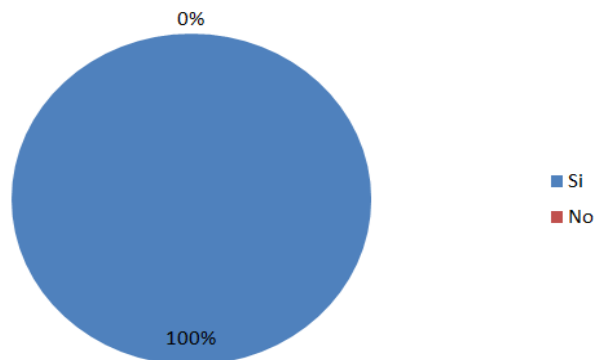


Tabla N° 9. Distracción estudiantil

¿Los niños con problemas de aprendizaje se distraen mucho?		
Ítem	Cantidad	Porcentaje (%)
Si	4	80
No	1	20
Total	5	100

Grafica N° 8. Porcentaje de estudiantes que se distraen.

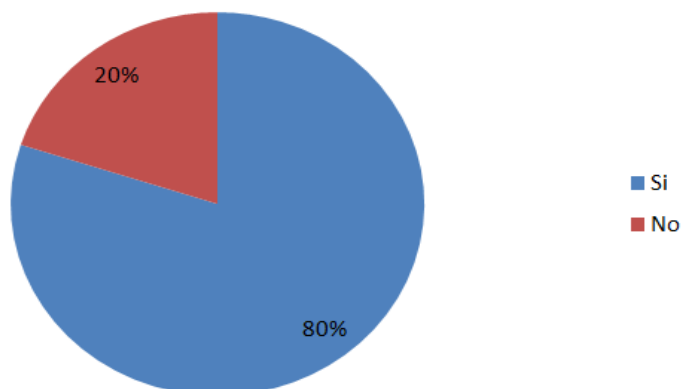
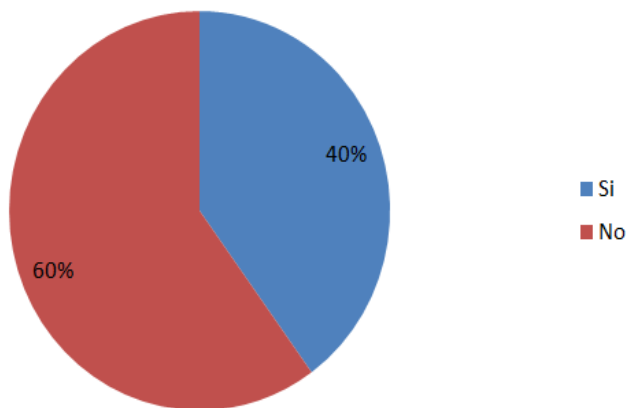


Tabla N° 10. Aplicación de estrategias lúdicas

¿Usted aplica estrategias lúdicas de aprendizajes para los niños que presentan problemas de aprendizaje?		
Ítem	Cantidad	Porcentaje (%)
Si	2	40
No	3	60
Total	5	100

Grafica N° 9. Porcentaje de utilización de estrategias lúdicas



Los docentes encuestados manifestaron en un gran porcentaje que los problemas y trastornos del aprendizaje tienen relación con problemas que presentaron las madres durante embarazo o el parto.

8. PROPUESTA PEDAGOGICA

ACCIONES Y ESTRATEGIAS IMPLEMENTADAS

Para mejorar el proceso de aprendizaje de los estudiantes del grado Jardín del Centro Educativo Colombia, se diseñaron e implementaron las siguientes actividades:

Actividad N° 1. Actividad lúdica para mejorar la vista

Actividad N° 2 Actividad lúdica para mejorar la escucha (sentido del oído).

Actividad N° 3. Actividad para mejor el proceso mental de atención.

Actividad N° 4. Actividad dirigida a mejorar la comprensión.

Actividad N° 5. Estrategia de roles (profesiones y oficios).

Actividad N° 6. Crea tu huerto

Actividad N° 7. Que viva el color

Actividad N° 8. Normas que cumplir

Actividad N° 9. Comunicación en cadena

DESARROLLO DE CADA UNA DE LAS ACTIVIDADES

ACTIVIDAD N° 1. Actividades lúdicas para mejorar la vista

TITULO: Recordando la lámina mostrada

OBJETIVO: Estimular el aspecto perceptivo (visual) a través de láminas llamativas en los estudiantes del Grado Jardín del Centro Educativo objeto de estudio.

MATERIALES: Láminas de imágenes de frutas, animales y objetos, Cartulinas

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Previamente el grupo investigador diseño láminas llamativas de motivos (animales, frutas y objetos) construidas en Cartulinas. Los estudiantes se reúnen en aula de clase y los docentes investigadores le explican en qué consiste la actividad. A los niños se les explico que debían estar atento a las diferentes figuras contendías en las laminas.

Se solicito la colaboración de uno de los estudiantes para fuera levantando las laminas y las colocara sobre el escritorio en forma ordenada (serie de cinco laminas). Después que el estudiante mostró y colocó las laminas, a los niños se les solicito que se cubrieran los ojos con las manos. La docente quita dos láminas en cualquier orden y solicita a los niños que adivinen las láminas que faltan. A cada niño se les preguntaba individualmente y ellos respondían en la mayoría de los casos en forma acertada. Esta actividad se repitió varias veces cambiando las láminas.

RESULTADO

En esta actividad se alcanzó el objetivo propuesto, porque los niños se mantuvieron atentos, aunque algunos niños presentaron dificultad en la atención, los docentes volvían a repetir la actividad. Los niños colaboraron y mostraron su interés en recordar la lámina faltante.

ACTIVIDAD Nº 2 ACTIVIDAD LÚDICA PARA MEJORAR LA ESCUCHA (SENTIDO DEL OÍDO).

TITULO: Identificando sonidos

OBJETIVO: Mejorar el sentido del oído a través de la diferenciación de sonidos grabados.

MATERIALES: Computador, Video Beam

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Previamente los docentes diseñaron diapositivas en el programa de Power Point, donde se insertaron imágenes de animales y objetos comunes que reproducían el sonido correspondiente. Esta actividad se desarrolló en el aula de informática. Siguiendo la metodología, los docentes investigadores, explicaron la actividad a los estudiantes. Se les proyectó las diapositivas a través de video beam y a través de los altavoces, los niños escucharon los diferentes sonidos. El docente solicitó a los estudiantes que se agruparan en parejas. Después el docente mostró a cada pareja las láminas de animales y objetos de las diapositivas proyectadas. Inmediatamente se activó el audio con los sonidos. Las parejas debían ir a identificar al escritorio la imagen correspondiente al audio escuchado.

RESULTADO

Esta actividad fue interesante para los niños, ya que los estudiantes del grado Jardín del Educativo Integral Colombia, mostraron interés en la actividad. Ellos hacían comentarios de las diferentes imágenes e imitaban a los animales con su respectivo sonido. Al comienzo de la actividad se evidenció un poco de confusión, ya que los pequeños se les dificultó asociar el sonido con la imagen. De igual manera esta estrategia logró el objetivo propuesto y por tal razón es necesario que se implemente este tipo de estrategias lúdicas, ya que los niños con problemas de aprendizaje captan mejor el mensaje y se estimulan hacia el estudio y la realización de sus actividades escolares.

ACTIVIDAD Nº 3. ESTRATEGIA PARA MEJORAR EL PROCESO MENTAL DE ATENCIÓN

TITULO: Armando rompecabezas aprendo

OBJTIVO: Mejorar la atención de los estudiantes que presentan problemas en su proceso de aprendizaje.

MATERIALES: Laminas de imágenes con frutas, animales y objetos, cartón paja

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Siguiendo el método de las actividades anteriores, los docentes investigadores elaboraron rompecabezas sencillos y diferentes motivos (frutas, animales, objetos, plantas). Esta actividad se realizó en el patio del Centro Educativo en forma individual. A cada niño se le entregó una lámina relacionada a la imagen a armar. Los niños observaron por varios minutos sus láminas y el docente les solicitó muy amablemente que devolvieran las láminas y seguidamente les manifestó a los pequeños que armaran la figura observada previamente. Aquellos niños que demoraban en armar la figura, se les mostraba nuevamente la imagen para motivarlos y darles confianza.

RESULTADO

Aunque el rompecabezas es una actividad tradicional en todas las escuelas de jardín, es necesaria tomarla desde el punto de vista lúdico, ya que por naturaleza a los niños les encanta jugar. En esta acción lúdica – pedagógica los discentes se mostraron atentos y la mayoría alcanzó armar su rompecabezas. El niño que presentaba dificultad, los docentes investigadores les ayudaban armar y le explicaban donde debían colocar cada ficha para armar el rompecabezas. Con esta actividad se logró captar la atención de los niños que se mostraron muy animados después de realizar esta estrategia lúdica.

ACTIVIDAD Nº 4. ESTRATEGIA DIRIGIDA A MEJORAR LA COMPRENSIÓN

TITULO: observando historietas

OBJETIVO: Mejorar el proceso cognitivo de los estudiantes (comprensión) mediante la presentación de historietas sencillas.

MATERIALES: Computador, Video Beam, laminas con imágenes

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Se diseñaron las historietas en el programa Paint incorporado en Windows 7. Los dibujos representados contaban la fabula del pastorcito mentiroso. La actividad se desarrolló en el salón de clases. Los docentes explicaron la actividad a los niños, la cual consistía en lo siguiente: se proyectó la historieta por el video beam y al mismo tiempo el docente contaba la historia en forma animada. Después de que los niños observaran la historia, el docente entregó a los estudiantes láminas grandes (previamente elaboradas) de la historieta proyectada y narrada. Los niños debían colocar las láminas para armar la historieta. Aquellos niños que no lo lograban, fueron ayudados por los otros compañeros que terminaron primero y que mostraron comprensión de lo observado.

RESULTADO

La lectura de imágenes es una actividad lúdica que nunca debe faltar como estrategia pedagógica en los grados de la educación inicial. Aquí los niños se mostraron activos y atentos, La mayoría estuvieron motivados y armaron la historieta. Por tal razón es necesario incluir muchas más actividades de esta índole para hacer que el niño utilice sus procesos mentales y realmente logre seguir instrucciones en el orden.

ACTIVIDAD Nº 5. ESTRATEGIA DE ROLES (PROFESIONES Y OFICIOS)

TITULO: ¿Quiero ser?

Objetivo: Mejorar el proceso cognitivo de los estudiantes (comprensión) mediante la interpretación de profesiones u oficios que quieres hacer cuando seas como mama y papa?

MATERIALES: disfraces

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

En clase se muestran diferentes disfraces para que los niños puedan hacer su actuación, luego de esto ellos harán un dramatizado para hablar acerca de su personaje.

MATERIALES: disfraces

RESULTADO

Los niños lograron comprender la importancia que tienen esos personajes en nuestra vida y el respeto que deben tener con ellos las profesiones tanto como los oficios son valiosos para todos.

ACTIVIDAD Nº 6. CREA TU HUERTO

TITULO: Mi jardín

OBJETIVO: Comprender la importancia de la naturaleza en el entorno Escolar.

MATERIALES: Tierra abonada, botella plástica, escarcha, fomy, papel silueta, pinturas, plantas.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD: La actividad se realiza en el patio de la institución con el objetivo principal que está encaminado a que los niños logren sembrar sus plantitas. Pero antes de eso deben pintar y decorar las botellas plásticas, para luego utilizarlas después que estén pintadas y decoradas para sembrar ahí las plantas. Lógicamente esta actividad es realizada por los niños.

RESULTADO

Los niños lograron comprender la importancia que tienen las plantas en su vida, y los cuidados que se deben tener con ellas y además comprendieron la gran responsabilidad de cuidar las plantas para que no se marchiten.

ACTIVIDAD Nº 7. QUE VIVA EL COLOR

TITULO: Mural divertido

OBJETIVO: Mejorar la concentración del niño por medio de imágenes abstractas con el fin de buscar un enfoque en el aprendizaje.

MATERIALES: Pinturas, pinceles, laminas con imágenes varias

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD: Se escoge un espacio en el colegio para que los niños puedan realizar su mural divertido, donde desarrollaran diferentes imágenes con el fin de que su concentración mejore. Se pintaran en las paredes figuras geométricas e imágenes que les permitan a ellos quedarse por mucho tiempo en el mismo lugar. Por lo tanto los pequeños son los encargados de realizar el mural, solamente las docentes seremos sus guías para que organicen el espacio.

RESULTADO

Los niños lograron ubicarse en el mismo espacio, se mostraron bastante atentos e interesados en la actividad y así mismo fueron responsables con sus materiales y compartieron con todos los niños del grupo.

ACTIVIDAD Nº 8. NORMAS QUE CUMPLIR

TITULO: Patitos al agua

Objetivo: Motivar a los niños a cumplir las normas y reglas que se dan en una actividad para mantener la armonía entre todos.

MATERIALES: Patio de la Institución

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD: Las docentes explican las normas y reglas de juego desde el inicio de la actividad para que se desarrolle en forma ordenada el juego. La idea es que los estudiantes cumplan con todo lo que pide el docente y aquel que no siga las normas y reglas debe cumplir con una penitencia.

RESULTADO

Los niños lograron cumplir con las normas y reglas establecidas, aunque en algunos momentos se desesperaron porque quería ser los primeros en terminar con las órdenes dadas.

Actividad Nº 9. COMUNICACIÓN EN CADENA

TITULO: Teléfono Roto

OBJETIVO: Desarrollar en los niños la creatividad para armar oraciones con palabras de forma coherente.

MATERIALES: Libro de cuentos, salón de clases, cuaderno de notas

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD: Se colocan los estudiantes y la docente en un círculo sobre el piso. Luego se procede con la lectura de un cuento y de ahí se van a decir las palabras para desarrollar el juego. Se escoge un alumno que va ser quien diga la palabra y así se va repitiendo la actividad cuando llegue al último este debe decir la misma palabra que dijo el niño al empezar el juego, se anotan en una libreta las palabras y después se hacen oraciones.

RESULTADO

Los niños lograron cumplir con el objetivo, pues mantuvieron el orden y disciplina en decir las palabras y construyeron al final con la ayuda de las docentes oraciones con las palabras de acorde a su edad y grado de escolaridad.

9. RESULTADOS Y ANÁLISIS

Con este proyecto se demostró que tanto los padres de familia como los docentes del Centro Educativo Integral Colombia tienen interés en la aplicación de estrategias lúdicas innovadoras y que además se integre con las TICS y se innove en el proceso de enseñanza – aprendizaje.

Es necesario resaltar que los proyectos pedagógicos que desarrollan propuestas encaminadas a impulsar actividades lúdicas como estrategia pedagógica han tomado fuerza en el contexto educativo que permite introducir a los alumnos en el fascinante mundo del conocimiento, partiendo de las múltiples inquietudes que manifiestan los niños con respecto a lo que acontece en su entorno y la ejecución de actividades que les permitan mejorar su proceso de aprendizaje.

Estas actividades implementadas en la propuesta pedagógica de esta investigación, logró motivar a los estudiantes con dificultades en el aprendizaje mejorando sus dimensiones cognitivas y comunicativas, con el objetivo que los estudiantes captaran el interés en las diversas actividades diseñadas e implementadas en las acciones de intervención para tal fin. Estas actividades causaron alegría y lógicamente los estudiantes sentían agrado al asistir a las diversas acciones lúdicas programadas en el Centro Educativo.

Las diferentes estrategias lúdicas diseñadas para este proyecto, aunque no es algo nuevo en la educación infantil, vale la pena resaltar que son necesarias para impulsar nuevas formas de enseñar y aprender. Se trata de un esfuerzo por identificar experiencias lúdicas que favorezcan el aprendizaje activo que apuntan a un reconocimiento de métodos y medios para lograr aprendizajes efectivos.

Por último podemos señalar que el objetivo principal del proyecto de Investigación se alcanzó, puesto que se diseñaron, aplicaron y evaluaron estrategias lúdicas de

apoyo para una población específica, consiguiendo optimizar el aprendizaje en los estudiantes y además se contribuyó para que aquellos discentes que presentan problemas en su aprendizaje se motiven, sean atentos y sobre todo mejoren todas sus habilidades y dejen a un lado la apatía que manifestaban en el desarrollo de las clases.

10. CONCLUSIONES

En el planteamiento del problema de esta investigación se estableció que algunos estudiantes del grado Jardín del Centro Educativo Integral Colombia, presentaban problemas de aprendizaje y que requerían atención en educación donde se involucren acciones y estrategias lúdicas para mejorar su forma de aprender en todas sus dimensiones.

Este proyecto de investigación denominado “Diseño e Implementación de Estrategias Lúdicas para estimular el aprendizaje en los Estudiantes del Grado Jardín Centro Educativo Integral Colombia, permitió desarrollar una propuesta pedagógica innovadora, basada en la lúdica, conducentes a mejorar la expresión creadora y la sensibilidad estética, así como el desarrollo de las dimensiones cognitivas y comunicativas, a través del juego y la lúdica como recurso indispensable para desarrollar en los estudiantes del grado jardín un eficiente aprendizaje, reflejado en la conducta social. Así mismo estas actividades favorecen la libre expresión del niño con experiencias basadas en las diferentes estrategias implementadas en la propuesta de este proyecto.

Es relevante destacar que la lúdica es un agente motivador para el estudio. Esto se observa en la implementación y resultados de la propuesta pedagógica, donde los niños y niñas participaron activamente y al final de cada actividad se mostraron motivados y sobre todo dispuestos a la adquisición de conocimientos significativos a lo largo de su vida.

De igual manera para nosotras como futuras docentes fue placentero trabajar con los niños y niñas de este Centro educativo y vivenciar la implementación de esta propuesta pedagógica con alto contenido lúdico que nos conduce a entender que debemos cambiar nuestra manera tradicional de desarrollar el proceso de enseñanza y aprendizaje, innovando en la aplicación de la lúdica.

11. RECOMENDACIONES

A los docentes sensibilizarse en su quehacer pedagógico para la aplicación de estrategias lúdicas y optimizar la enseñanza y el aprendizaje de sus alumnos y mejorar su metodología, para no restringir las habilidades cognitivas y comunicativas del niño en edad preescolar.

Los padres de familia, deben concientizarse sobre el papel que deben cumplir en la escuela en la formación académica de sus hijos, vinculándose activamente en los procesos institucionales programados sobre todo de tipo lúdico pedagógico. Que conlleven a fortalecer las tareas escolares a sus hijos.

De igual forma se recomienda a la administración del plantel educativo dar continuidad a esta propuesta lúdica pedagógica en el resto de la comunidad educativa, especialmente en el nivel de preescolar y básica primaria.

Este proyecto educativo puede servir de modelo a otras instituciones educativas para ser implementado en todos sus niveles y así ayudar a superar falencias en el proceso de enseñanza – aprendizaje a falta del uso de estrategias lúdicas innovadoras para mejorar las habilidades cognitivas y comunicativas.

BIBLIOGRAFIA Y WEBGRAFIA

Asociación para la gestión e investigación pedagógica y formación docente. Recuperado el día 20 de Marzo en <http://www.asopensar.org/Pedagog%EDa-y-l%FAdica-%28-Modificabilidad-simb%F3lica-%29.php>

Carlos Alberto Jiménez. Recuperado el día 18 de enero de 2015 en <http://www.buenastareas.com/ensayos/lalúdica.continua/cursos/gerenciales/curso-estrategias-ensenanza>

Currículo. Retomado de: <http://www.mineducacion.gov.co/1621/w3-article-339975.html>

Enlaces web de estrategias de aprendizajes

Feria Virtual de Orientación Personal. Recuperado el 28 de Marzo de 2015 en http://orientacion.universia.net.co/carreras_universitarias/educacion-preescolar-63.html

Fonseca, V. Reflexiones sobre el desarrollo psicobiológico del niño. Infancia y aprendizaje de la Habana. Editorial ORBE, 1977.

Horizontes Pedagógicos. Recuperado el 25 de enero 2015 en <http://ibero-revistas.metabiblioteca.org/index.php/rhpedagogicos/article/view/605>

[http://www2.minedu.gob.pe/digesutp/.../013_ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE.pdf](http://www2.minedu.gob.pe/digesutp/.../013_ESTRATEGIAS_DE_APRENDIZAJE.pdf).

<http://es.wikipedia.org/wiki/Aprendizaje>

<http://es.wikipedia.org/wiki/Investigacion>

<http://www.buenastareas.com/ensayos/Estrategias-De-Aprendizaje-Qu%C3%A9-Son-C%C3%B3mo-Se/19158.html>

<http://www.ludicacolombia.com/> Dr. Carlos Alberto Jiménez

http://www.revista.universidaddepadres.es/index.php?option=com_content&view=article&id=638&Itemid=622

<http://www.uchile.cl/portal/presentacion/asuntos-academicos/pregrado/desarrollo-y-perfeccionamiento-docente/oferta-de-cursos/46399/estrategias-de-aprendizaje-y-evaluacion> Nos comentas tipos y estrategias.

http://www.umg.edu.mx/portal2/index.php?option=com_content&view=article&id=103&Itemid=100

<http://www.utel.edu.mx/oferta-educativa/educacion->

<https://docentesinnovadores.net/Contenidos/Ver/2612> Gran documento explicativo

JIMENEZ, C. Pedagogía de la creatividad y de la lúdica. Emociones, inteligencia y habilidades secretas. Mesa redonda. Cooperativa Editorial Magisterio. Bogotá. 1998. P. 31-32.

Juegos y dinámicas para niños. Recuperado el día 22 de enero de 2015 en http://www.mercaba.org/Catecismo/DINAMICAS/juegos_dinamicas.htm

Lineamiento curricular preescolar. Recuperado el 10 de enero de 2015 en http://bibliotecadigital.magisterio.com.co/lineamientos_curriculares%20preescolar

Lúdica Colombia. Recuperado el 15 de Marzo 2015 en http://www.ludicacolombia.com/pedagogia_ludica.html

Ministerio de Educación Nacional (1.994).Ley General de la Educación. Bogotá

Ministerio de Educación Nacional. Lineamientos curriculares del Preescolar.
Bogotá: cooperativa Magisterio, 1998 N° 1-59

Niño Albán, Idelfonso. Ludotecas y Ludotecarios. Citado en la revista El educador frente al cambio. Edición No. 33. Septiembre de 1998.

Ostroky, Graciela; Erbity, Alejandra. Manual Práctico para el Docente de Primaria. Editorial Cultura Internacional Colombia 2006.

Pedagogía y Lúdica. Recuperado el 22 de Marzo en <http://es.slideshare.net/PedroFulledaBandera/pedagoga-y-ludica>

Repositorio Institucional. Recuperado el 25 de enero 2015 en <http://dspace.ucuenca.edu.ec/handle/123456789/3365>

ZUÑIGA, G. La oralidad una opción increíble de aprendizaje en los niños. Inédito. 1998. 3p.

ANEXOS

Anexo 1.

Cuestionario aplicado a madres de los niños que presentan problemas en su aprendizaje

1. ¿Usted presentó dificultades durante el embarazo?

Si_____ No_____

2. ¿Usted presentó alguna dificultad durante el parto?

Si_____ No_____

3. ¿Su hijo tardó en pronunciar sus primeras palabras?

Si_____ No_____

4. ¿Su hijo sufrió alguna enfermedad o algún accidente?

Si_____ No_____

5. ¿Su hijo padece alguna enfermedad actualmente?

Si_____ No_____

Anexo 2. Cuestionario aplicado a docentes de los estudiantes que presentan problemas en su aprendizaje.

1. ¿Considera usted que los problemas de aprendizajes se relacionan con problemas del embarazo y nacimiento?

Si_____ No_____

2. ¿Los niños con problemas de aprendizaje se distraen mucho?

Si_____ No_____

3. ¿Usted aplica estrategias lúdicas de aprendizajes para los niños que presentan problemas de aprendizaje?

Anexo 3. Encuesta aplicada a padres de familia del Centro Educativo Integral Colombia.

Nombre _____

Fecha: _____

Encuestador: _____

Objetivo: determinar la viabilidad del diseño e implementación de estrategias pedagógicas de este proyecto educativo.

Responda sí o no de acuerdo a su criterio personal

1. ¿Usted considera viable que se implemente estrategias lúdicas innovadoras para mejorar el proceso de aprendizaje de sus hijos?
2. ¿Sus hijos alguna vez han participado en alguna actividad lúdica que involucre el uso de los computadores?
3. ¿Le gustaría que en el Centro Educativo se desarrollara una propuesta pedagógica que fomente actividades lúdicas para mejorar el proceso de aprendizaje de sus hijos?

Anexo 4. Encuesta aplicada a docentes del Centro Educativo Integral Colombia.

Nombre _____

Fecha: _____

Encuestador: _____

Objetivo: determinar la viabilidad del diseño e implementación de estrategias pedagógicas de este proyecto educativo.

Responda sí o no de acuerdo a su criterio personal

1. ¿Usted considera viable que se implemente estrategias lúdicas innovadoras para mejorar el proceso de aprendizaje de sus estudiantes?
2. ¿Le gustaría participar en el diseño e implementación de estrategias pedagógicas para mejorar el proceso de aprendizaje de sus estudiantes?
3. ¿Le gustaría que en el Centro Educativo se desarrollara una propuesta pedagógica que fomente actividades lúdicas para mejorar el proceso de aprendizaje de sus estudiantes?

Anexo Nº 5. Actividad lúdica para mejorar la vista



Anexo Nº 6. Actividad lúdica para mejorar la escucha



Anexo Nº 7. Actividad lúdica para mejorar el proceso mental de atención



Anexo 8. Actividad dirigida a mejorar la comprensión



Anexo N°9. Actividad: Crea tu huerto



Anexo Nº10. Actividad: Que viva el color



Anexo Nº 11. Actividad: Normas que cumplir



Anexo Nº 12. Actividad: Comunicación en cadena



ANEXO N° 13. Carta de agradecimientos padres de familia

Cartagena de indias, abril 4 de 2015.

Docentes:

YERIS CORREA CORREA
JANECE CRISTINA GARCIA TACHACK
E. S. M.

Cordial saludo.

Los padres del colegio Centro Educativo Integral Colombia, les agradecemos su colaboración en las actividades lúdicas encaminadas a fortalecer el aprendizaje de nuestros hijos. Estas actividades lúdicas, fueron de mucha importancia porque los niños se motivaron, mejorando así el rendimiento académico.

Gracias por permitirnos compartir este proceso de formación de nuestros hijos y por dedicarle a ellos el interés necesario para que alcancen los objetivos establecidos por la Institución para su aprendizaje.

Dios las bendiga y permita que este proyecto sea de gran ayuda para que los estudiantes en futuro desarrollen sus competencias de aprendizaje en forma eficaz.

Atentamente,

Ledis Pérez

LEDIS PÉREZ

Olga Blanco

OLGA BLANCO DÍAZ

Lina Arias Pérez

LINA ARIAS PÉREZ

Kantiana Martínez

KANTIANA MARTÍNEZ

Bernis Porras Barreto

BERNIS PORRAS BARRETO

MARIA JIMENEZ GARCIA

MARÍA JIMENEZ GARCÍA

ANEXO N° 14. Carta de agradecimiento Centro Educativo Integral Colombia.



CENTRO EDUCATIVO INTEGRAL COLOMBIA "CEICOL"
RESOLUCION: 0239 DE 1999
DANE: #3130010133635
EDUCAMOS PARA EL PRESENTE Y EL FUTURO
Nit: 45448156-8

Cartagena de indias, abril 4 de 2015.

Docentes:
YERIS CORREA CORREA
JANECE CRISTINA GARCIA TACHACK
E. S. M.

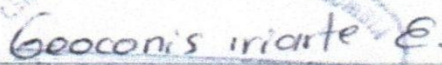
Asunto: Agradecimiento

Cordial saludo.

El Centro educativo Integral Colombia "CEICOL", quiere expresarles sus agradecimientos por el desarrollo de las actividades lúdicas en esta institución educativa enmarcadas dentro de la propuesta pedagógica de su proyecto de grado, denominado Diseño e Implementación de estrategias Lúdicas para estimular el Aprendizaje en los estudiantes del Grado Jardín Centro Educativo Integral Colombia.

Su labor educativa fue importante porque los niños del grado jardín se motivaron en la realización de los diferentes talleres lúdicos, logrando adquirir nuevos hábitos de aprendizaje que se verá reflejado en el rendimiento escolar de los pequeños estudiantes.

De ustedes,


Geoconis Iriarte Escobar
Directora