

EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PEDAGOGICA PARA FORTALECER EL
APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 A 6 AÑOS DEL GRADO
PREESCOLAR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA JOHN F. KENNEDY



YOHEMIS PATRICIA LONDOÑO DÍAZ

SINDY MARCELA PEREZ ROCHE

MARÍA ANGÉLICA VALERIO MARTÍNEZ

TRABAJO DE GRADO PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADO EN EDUCACIÓN PREESCOLAR

ÁNGELA GABRIELA GUTIÉRREZ PERDOMO.

UNIVERSIDAD SANTO TOMAS

VICERRECTORÍA DE UNIVERSIDAD ABIERTA Y A DISTANCIA

FACULTAD DE EDUCACION

LIC. EN EDUCACION PREESCOLAR

CAU-SINCELEJO-2018

ACEPTACIÓN

El trabajo de investigación titulado “EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PEDAGOGICA PARA FORTALECER EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 A 6 AÑOS DEL GRADO PREESCOLAR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA JONH F. KENNEDY “Presentado por Yohemis Patricia Londoño Díaz, Sindy Marcela Pérez Roche y María Angélica Valerio Martínez en cumplimiento parcial de los requisitos para optar al título de Licenciada en Educación Preescolar, fue aprobado por:

Director asesor

Jurado

Jurado

San Marcos, 20 marzo de 2019

ADVERTENCIAS

La Universidad no se hace responsable de los conceptos emitidos por el estudiante en su trabajo. Solo velará porque no se publique nada contrario al dogma ni a la moral católica, y porque el trabajo de grado no contenga ataques personales y únicamente se vea en ella el anhelo de buscar la verdad y la justicia.

(Artículo 23. Res. No. 13 de julio de 1956)

AGRADECIMIENTOS

Damos gracias primeramente a Dios por darnos la inteligencia, sabiduría, paciencia, entendimiento y la capacidad para ejercer este proyecto.

A nuestros padres por todo su apoyo, comprensión y confianza.

A la doctora Patricia Londoño Holguín por su constante ayuda y guía en el proyecto.

Y en especial a la tutora Ángela Gabriela Gutiérrez Perdomo la cual nos ayudó mucho con su dedicación y esfuerzo a la realización de nuestra investigación.

INTRODUCCIÓN

La presente investigación, trata sobre como a través del juego, como estrategia pedagógica se puede fortalecer y mejorar el aprendizaje significativo de los niños y niñas de la institución educativa John F. Kennedy, ya que se considera que los conocimientos previos del estudiante son el primer elemento que fortalece un proceso de aprendizaje y en efecto el docente debe implementar las estrategias que permitan unir el conocimiento nuevo con el conocimiento previo.

En la actualidad surge un problema, puesto que no se considera, que el conocimiento que se transmite en una actividad de aprendizaje debe tener una doble estructuración, el conocimiento debe ser bien organizado en sí mismo y ordenado con respecto al conocimiento que posee el estudiante.

Es por esta razón, que esta investigación busca implementar estrategias pedagógicas, para lograr que el estudiante aprenda significativamente a través de una indagación sobre sus ideas previas, motivarlo a no limitarse a una recepción memorística y mostrarle un material que sea significativo, que él pueda estar listo para estudiarlo y descubrirlo.

Finalmente, es así como surge el interés y la necesidad de realizar esta investigación que se considera importante al proponer y desarrollar actividades pedagógicas que conlleven a un aprendizaje significativo, ayudando a los niños y niñas de 5 a 6 años de edad del grado preescolar de la institución educativa John F. Kennedy y para que puedan realizar sus actividades de una manera nivelada a los niños de su edad.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

En la Institución Educativa John F. Kennedy del municipio de San Marcos (Sucre), se observó que los niños y niñas del grado preescolar presentan dificultades para obtener un aprendizaje significativo; entre las cuales se han encontrado las siguientes:

- Dificultad para prestar atención
- Dificultad para terminar los trabajos escolares y las asignaciones
- Dificultad para escuchar

Por lo anterior, es claro que los estudiantes, no realizan correctamente las indicaciones dadas por la docente para desarrollar las actividades, distraen a sus compañeros y algunas veces esta distracción se convierte en indisciplina, ocasionando un bajo rendimiento académico.

Las actividades que realiza la maestra son memorísticas y aplica siempre métodos tradicionales. Se pudo identificar que la maestra no utiliza las estrategias pedagógicas adecuadas al momento de dictar la clase, no incentiva a los niños y niñas a través del juego y actividades lúdicas, no estimula a los estudiantes a usar su imaginación, esto conlleva a que los niños y niñas presenten dificultades en su aprendizaje dando como consecuencia el no prestar atención a las cosas que se les dice en el salón de clases.

FORMULACIÓN DE LA PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN

¿Qué estrategias pedagógicas se pueden realizar para fortalecer y mejorar el aprendizaje significativo de los niños y niñas de 5 a 6 años de edad, de la institución educativa John f. Kennedy?

OBJETIVOS

Objetivo General

Aplicar estrategias pedagógicas mediante el juego como herramienta didáctica, para fortalecer y mejorar el aprendizaje significativo en los niños y niñas de 5 a 6 años de edad, de la institución educativa John F. Kennedy

Objetivos Específicos

- Diagnosticar las dificultades del aprendizaje significativo mediante la observación directa de las maestras en formación en los niños(as) de 5 a 6 años de la institución educativa John F. Kennedy.
- Diseñar estrategias pedagógicas que permitan el desarrollo de un trabajo con los niños y niñas de preescolar por medio del juego y así, aplicar acciones que contribuyan al aprendizaje significativo.
- Evaluar el impacto de las acciones que se realizaron para el fortalecimiento del aprendizaje significativo en los niños y niñas de la institución educativa John f. Kennedy.

JUSTIFICACIÓN

La estrategia se refiere a un conjunto de actividades mentales que emplea el sujeto en una situación de aprendizaje, para facilitar la adquisición de conocimiento. Las estrategias pedagógicas son aquellas acciones que realiza el maestro con el propósito de facilitar la formación y el aprendizaje de las disciplinas en los estudiantes. (Universidad de Antioquia, s.f.). Es por esto que el proceso de enseñanza-aprendizaje en este nivel, debe ser dinámico y llamativo para despertar el interés de los niños por la clase y se deben encaminar actividades pedagógicas en donde los niños mejoren sus procesos de enseñanza-aprendizajes, en este caso el aprendizaje significativo. Con esta investigación se pretende intervenir en este aspecto por medio de actividades didácticas para que mejoren su desempeño y su rendimiento académico, por la razón de que algunas veces el niño no logra obtener los mejores resultados, porque en muchas ocasiones la docente no utiliza las estrategias pedagógicas adecuadas para enseñarle a los niños. Se pretende obtener cambios positivos en los niños de preescolar de la institución educativa John F. Kennedy, así que se trabajarán diferentes formas estratégicas y lúdicas para que los niños y niñas puedan aprender de una manera más rápida y divertida; también de esa manera habrá mucho más interés en ellos para seguir aprendiendo y sabrán trabajar en grupo, socializarse mucho más y tener mejor rendimiento.

ANTECEDENTES

En el desarrollo del presente trabajo de investigación se realizó un recorrido por otros proyectos, en donde se encontraron estudios y trabajos de grado con temáticas y metodologías que pueden servir como antecedentes para esta investigación.

En este trabajo se incluyen los siguientes antecedentes:

“Se pudo identificar la tesis de (Arevalo y Carreazo, 2016) “EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN EL AULA JARDÍN “A” DEL HOGAR INFANTIL ASOCIACIÓN DE PADRES DE FAMILIA DE PASACABALLOS” realizado en Cartagena de Indias D.T.Y C en la Universidad de Cartagena (CREAD). Es una investigación que tiene como objetivo general, analizar la causas existentes por las cuales los estudiantes del aula jardín a de h.i.c asociación de padres de familia de pasacaballo muestran un desinterés por las actividades académicas y como objetivos específicos: Analizar cuáles son las causas que originan la desmotivación de los niños y niñas en el aula de clases, Observar cuales son las estrategias que implementan los docentes para llevar a cabo las actividades educativas en el aula de clases, Determinar de qué manera los padres de familia intervienen dentro del proceso educativo de sus hijos, Crear actividades lúdico pedagógicas que le proporcionen a el docente diferentes estrategias pedagógicas que generen en los estudiantes un mayor interés por las clases.

Por medio de este trabajo se pudo ratificar que esta propuesta es muy factible y por tal razón se llevó a cabo exitosamente ya que con los estudios se pudo constatar que por medio del juego los estudiantes están más motivados a aprender, puesto que con la implementación del juego como estrategias de enseñanza y aprendizaje se logra despertar su interés. Se pudo comunicar e informar en el Hogar Infantil Asociación de Padres de Familia de Pasacaballos (H. I. C EL VELERO) la importancia que tiene el juego para los estudiantes dentro del proceso de enseñanza aprendizaje, como forma de generar mejores resultados académicos en los educandos. Principalmente porque se tiene en cuenta el valor que posee el juego en nuestros días ya que es una actividad que se utiliza como diversión y disfrute para su participación; o como herramienta educativa”.

El juego es considerado como una de las principales estrategias didácticas que se utiliza para transmitirle el conocimiento al niño en esta etapa inicial, por esta razón el proyecto ya antes mencionado, da unas pautas para la realización de la presente investigación, dando a conocer la importancia que tiene el juego como una estrategia de aprendizaje.

“Por otro lado, también se consultó el trabajo de tesis titulado LA LUDICA: UNA APUESTA PARA EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO Y EL MEJORAMIENTO DEL DESEMPEÑO ACADÉMICO EN EL ÁREA DE LENGUA CASTELLANA DE LOS ESTUDIANTES DE CICLO IV DE LA JORNADA NOCTURNA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA JOHN F. KENNEDY DE CARTAGENA realizado por (Alcázar, Beltran, Pautt y

Osorio, 2016) Cartagena de indias D.T.YC. en la Universidad de Cartagena en convenio con la Universidad del Tolima, el cual tiene como objetivo general Implementar la lúdica como apuesta de aprendizaje significativo a fin de mejorar el desempeño académico de los estudiantes de ciclo IV de la Institución Educativa John F. Kennedy de Cartagena y como objetivos específicos: Identificar las estrategias lúdico-pedagógicas que favorecen el aprendizaje significativo, Diseñar estrategias de aprendizaje significativo, a partir de la lúdica e implementar actividades lúdico-pedagógicas encaminadas al mejoramiento del desempeño académico de los estudiantes.

Finalmente se puede concluir que se llevaron a cabo todos los objetivos específicos y de esta manera se logró el objetivo general que fue fomentar el aprendizaje significativo a través de la lúdica de los estudiantes. A través de las actividades desarrolladas dentro de la estrategia de mejoramiento propuesta. Es importante mencionar el análisis que se llevó a cabo para realizar estos resultados, entre ellos la tabulación, y el análisis estadístico de las actividades desarrolladas, la observación directa, el diario de campo, entrevista al docente y a los estudiantes, observación directa de la evaluación cualitativa y sumativa. Para cada proceso se hace la representación de cada actividad, resaltando los resultados de cada análisis y se representa un gráfico con la información estadística, como se evidencia en el plan de actividades”.

La lúdica es un concepto muy amplio, pues se refiere a las necesidades del ser humano de comunicarse, sentir, expresarse y producir en las personas una serie de emociones como gozar, reír, gritar y actividades recreativas como el juego, el arte etc.

Por lo anterior las investigadoras encuentran que en este proyecto se ve reflejada una estrategia que apunta al propósito que se quiere implementar en el aula de clases, aporta mucho a esta investigación, ya que propone crear recursos didácticos que fortalezcan en los niños el aprendizaje significativo logrando así, un buen rendimiento en ellos.

“También en Bogotá se realizó la tesis de (Otalora, Tovar, Martinez, 2015) que tiene como título APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO Y ATENCION EN NIÑOS Y NIÑAS DEL GRADO PRIMERO DEL COLEGIO RODRIGO LARA BONILLA. Esta investigación tiene como objetivo general, Determinar los aportes del aprendizaje significativo en la atención en niños y niñas del primero A.

Como objetivos específicos, Caracterizar las dificultades atencionales de los niños y niñas de primero A del colegio Rodrigo Lara Bonilla. Establecer actividades que contribuyan a mejorar la atención de los niños y niñas en el ámbito educativo. Evaluar el impacto de las estrategias basadas en el aprendizaje significativo implementadas para mejorar la atención.

A continuación se presentan las conclusiones con respecto al análisis de los resultados que se dieron y corresponden de acuerdo a los objetivos planteados tanto general como

específicos, de esta manera se evidencia los alcances logrados con la investigación. El objetivo general de la presente investigación se centró en establecer los aportes del aprendizaje significativo en la atención en niños del grado primero A, del colegio Rodrigo Lara Bonilla, por lo que se logró evidenciar que los espacios y los contextos son fundamentales para lograr excelentes resultados de aprendizaje.

El conocimiento de este proyecto sobre atención y aprendizaje significativo fue pertinente pues se evidenció que los niños y niñas con dificultades de atención del grado primero A, no solo tuvieron mejoría en un área específica del aprendizaje sino que además se fortalecieron sus competencias, habilidades y rendimiento académico.

Para finalizar se concluye que lo más significativo del trabajo realizado, fueron los cambios que presentaron los estudiantes, gracias a las acciones que se efectuaron para mejorar los niveles de atención; Además estos procesos estuvieron acompañados de afecto, paciencia y perseverancia para alcanzar las metas propuestas”.

La atención juega un papel muy importante en el proceso de aprendizaje del niño, por eso, se deben utilizar estrategias didácticas para lograr una mayor concentración en los niños, ya que es una habilidad fundamental para adquirir el conocimiento, manteniendo la atención focalizada sobre algún tema de interés, durante el tiempo que sea necesario.

Es por esta razón, que a la hora de implementar estrategias se hace necesario partir del punto de vista de la necesidad de los niños, para que a la hora de aplicar esas estrategias se vean resultados positivos y encaminados al fortalecimiento del proceso de enseñanza-aprendizaje de todos los niños. Por lo tanto, aporta a las investigadoras, ideas de cómo trabajar la atención en los niños y niñas de preescolar, creando estrategias como el juego, rondas, actividades lúdicas que estimule la atención permitiendo una mayor concentración y de esta manera lograr que ellos obtengan un aprendizaje significativo.

“De igual importancia se encontró la tesis de (Castellar, Gonzales, Santanas, 2015) de Cartagena “LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS DE PREESCOLAR DEL INSTITUTO MADRE TERESA DE CALCUTA”. Es una investigación que tiene como objetivo general el hecho de determinar la importancia que tiene la lúdica como estrategia pedagógica en el desarrollo de las dimensiones y competencias de los niños de preescolar del Instituto Madre Teresa de Calcuta. Y como objetivos específicos: Identificar diferentes tipos de lúdica utilizados para el desarrollo de las dimensiones y competencias de los niños de preescolar. Establecer las competencias, procesos de pensamiento, habilidades y destrezas que se desarrollan al aplicar ciertas actividades lúdicas. Evaluar en los docentes de preescolar del Instituto Madre Teresa de Calcuta el grado de utilización de actividades lúdicas en el desarrollo de las diferentes dimensiones y competencias de los niños y niñas en edad preescolar.

De acuerdo a los resultados obtenidos con la encuesta practicada a los docentes de preescolar de la Fundación Instituto Madre Teresa de Calcuta de la Ciudad de Cartagena, se deduce lo siguiente:

- A pesar que los docentes reconocen la importancia de la lúdica en la formación integral del niño de preescolar, no realizan una planeación anticipada de las actividades lúdicas que van a desarrollar con los niños, denotando improvisación al momento de su ejecución, por lo tanto, no determinan las habilidades, competencias o conocimientos que desean desarrollar en ellos, convirtiendo los juegos en actividad recreativa o de entretenimiento.
- No demuestran empoderamiento de los diferentes tipos de juegos que pueden realizar con los niños para su desarrollo integral.
- La institución no cuenta con espacios adecuados para la realización de los diferentes tipos de juegos o actividades lúdicas que ayuden a los niños en el desarrollo pleno de sus dimensiones.
- A los docentes les falta apropiación de los diferentes conceptos existentes sobre la lúdica como herramienta fundamental para el desarrollo de las dimensiones de los niños de preescolar”.

El trabajo mencionado, aporta a las investigadoras, ya que se entiende que para enseñar hay que hacerlo con amor y disciplina no solo para salir del paso, hay que trabajarle al niño y variar

las actividades para llamar su atención, así de esa manera se obtendrá un aprendizaje significativo de parte de ellos.

MARCOS DE REFERENCIA

MARCO TEÓRICO

“David Paul Ausubel fue un psicólogo estadounidense cuya contribución más significativa la ejerció en los campos de la psicología de la educación, la psicología cognitiva, el aprendizaje y el desarrollo, investigando sobre cómo se organiza nuestro aprendizaje y los avances significativos en él”.

FUNDAMENTOS DE LA TEORÍA DE AUSUBEL

“Bajo la influencia de Jean Piaget, Ausubel creía que la comprensión de conceptos, principios e ideas se logran a través del razonamiento deductivo. Del mismo modo, creía en la idea del aprendizaje significativo en lugar de la memorización. En el prefacio de su libro “Psicología de la Educación: Un punto de vista cognoscitivo, dice:

“El factor más importante que influye en el aprendizaje, es lo que el alumno ya sabe. Determinar esto y enseñarle en consecuencia” (Ausubel, 1986)

“Esto llevó Ausubel a desarrollar una interesante teoría del aprendizaje y los organizadores de avance significativos”.

Basándose en este Autor, se puede decir que esta metodología podría proporcionar una serie de ventajas a esta investigación a la hora de aplicarlo, pues esta teoría habla de la importancia que tiene el aprendizaje significativo, además los recientes desarrollos en el tema de aprendizaje han estimulado la necesidad de crear nuevas formas de enseñar con estrategias que estén bien elaboradas y aplicadas a las necesidades e intereses de los niños y niñas.

LA TEORÍA DEL APRENDIZAJE SEGÚN AUSUBEL

“Ausubel consideraba que el aprendizaje de nuevos conocimientos se basa en lo que ya es conocido con anterioridad. Es decir, la construcción del conocimiento comienza con nuestra observación y registro de acontecimientos y objetos a través de conceptos que ya tenemos. Aprendemos mediante la construcción de una red de conceptos y añadiendo nuevos a los existentes.

La teoría del aprendizaje de Ausubel afirma que los nuevos conceptos que deben ser aprendidos, se pueden incorporar a otros conceptos o ideas más inclusivas. Estos conceptos o son los organizadores previos. Los organizadores previos pueden ser frases o gráficos. En cualquier

caso, el organizador avanzado está diseñado para proporcionar lo que llaman los psicólogos cognitivos, el “andamiaje mental”: para aprender nueva información.

Así pues, el mapa conceptual desarrollado por Ausubel y Novac, es un dispositivo de instrucción que utiliza este aspecto de la teoría para permitir la instrucción de los alumnos; es una forma de representar las relaciones entre las ideas, imágenes o palabras.

Ausubel también hace hincapié en la importancia de la recepción del aprendizaje en lugar de aprender por descubrimiento, y del aprendizaje significativo en lugar de aprender de memoria. Declara que su teoría se aplica sólo a la recepción de aprendizaje en el entorno escolar. No dijo, sin embargo, que el aprendizaje por descubrimiento no funciona; sino más bien que no es del todo eficaz”.

Dicho de otra manera, las estrategias de aprendizaje concibe al estudiante como un ser activo que construye sus propios conocimientos inteligentemente, es decir, utilizando las estrategias que posee. Mientras que anteriormente el profesor se limitaba a transmitir contenidos, ahora el objetivo principal es ayudar a aprender. Y como aprender es construir conocimiento, es decir, manejar, organizar, estructurar y comprender la información, y lo que es lo mismo poner en contacto las habilidades del pensamiento con los datos informativos, aprender es aplicar cada vez mejor las habilidades intelectuales a los contenidos del aprendizaje.

¿QUÉ ES EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO?

La teoría de Ausubel también se centra, como ya hemos dicho, en el aprendizaje significativo. De acuerdo con su teoría, para aprender significativamente, las personas deben relacionar los nuevos conocimientos con los conceptos relevantes que ya conocen. El nuevo conocimiento debe interactuar con la estructura del conocimiento del alumno.

El aprendizaje significativo se puede contrastar con el aprendizaje de memoria. Este último también puede incorporar nueva información en la estructura de conocimiento preexistente pero sin interacción. La memoria mecánica se utiliza para recuperar secuencias de objetos, tales como números de teléfono, por ejemplo. Sin embargo, no resulta de ninguna utilidad para el alumno en la comprensión de las relaciones entre los objetos.

Debido a que el aprendizaje significativo implica un reconocimiento de los vínculos entre los conceptos, este aprendizaje es transferido a la memoria a largo plazo. El elemento más crucial en el aprendizaje significativo es cómo la nueva información se integra en la estructura de conocimiento a lo largo del tiempo (Gh, 2017).

De acuerdo con ello, Ausubel considera que el conocimiento está organizado jerárquicamente; que hay nueva información significativa en la medida en que puede estar relacionada a lo que ya se conoce.

Los organizadores previos

Ausubel defiende el uso de organizadores previos como un mecanismo para ayudar a enlazar el nuevo material de aprendizaje con ideas relacionadas existentes. La teoría de los organizadores previos de Ausubel se dividen en dos categorías: comparativos y expositivos.

Los organizadores comparativos

Los organizadores comparativos activan los esquemas existentes y se utilizan como recordatorio para traer a la memoria de trabajo lo que es relevante. Un organizador comparativo se utiliza tanto para integrar como para discriminar. Sirve para integrar nuevas ideas con conceptos básicamente similares en la estructura cognitiva, así como para incrementar la discriminación entre las ideas nuevas y existentes que son esencialmente diferentes, pero similares (Guerri, s.f).

Los organizadores expositivos

Los organizadores expositivos se utilizan a menudo cuando el nuevo material de aprendizaje no es familiar para el alumno. Entonces se relaciona lo que el alumno ya sabe con el material nuevo, para hacer que el material desconocido resulte más plausible para el alumno”.



Figura 1. Elementos fundamentales del aprendizaje significativo (Ausubel, 1986)

“El aprendizaje significativo desde el punto pedagógico que sostiene Ausubel, pertenece al constructivismo, una enseñanza que actualmente se practica en América latina y en algunos continentes.

El aprendizaje significativo se concretiza a partir de los saberes previos (experiencias, recopilaciones de casa) que trae el alumno a la escuela, de ahí el docente inicia con la nueva información para luego sacar errores y llegar a conclusiones formadas por el mismo alumno. Ahora el aprendizaje significativo usa bastante los organizadores de conocimiento como los mapas conceptuales, esquemas etc.”

Teoría del juego

“María Montessori daba mucha importancia al juego como estrategia de aprendizaje para lo cual ideó materiales didácticos, y propuso mobiliario adecuado al tamaño de los niños. También resaltó la importancia de la participación de los padres en el proceso educativo de los hijos. El cerebro se desarrolla con la estimulación, y el juego proporciona parte de esa estimulación.

Algunos neurocientíficos sugieren que el juego podría ayudar al importante proceso de eliminación o poda de la sinapsis cerebral durante la niñez (Pellis, 2006). Por medio del juego los niños experimentan de manera segura mientras aprenden acerca de su entorno, prueban nuevas conductas, resuelven problemas y se adaptan a nuevas situaciones.

El juego es el método utilizado por bebés y por niños para aprender acerca de su mundo. A través del juego se desarrollan las bases del aprendizaje y los sentidos de confianza, seguridad y amistad en el ambiente del niño. El juego es divertido y se puede jugar solo o en grupo. Sirve para practicar las destrezas aprendidas. El niño empieza a dirigir su propio juego desde los seis meses.

Teoría: según María Montessori, los niños absorben como “esponjas” todas las informaciones que requieren y necesitan para su actuación en la vida diaria. El niño aprende a hablar, escribir y leer de la misma manera que lo hace al gatear, caminar, correr, etc., es decir, de forma espontánea.

Los principios básicos fundamentales de la Pedagogía Montessori son: la libertad, la actividad y la individualidad. Otros aspectos abordados en ésta metodología son: el orden, la concentración, el respeto por los otros y por sí mismo, la autonomía, la independencia, la iniciativa, la capacidad de elegir, el desarrollo de la voluntad y la autodisciplina.

María Montessori daba mucha importancia al juego como estrategia de aprendizaje para lo cual ideó materiales didácticos, y propuso mobiliario adecuado al tamaño de los niños. También resaltó la importancia de la participación de los padres en el proceso educativo de los hijos.

Mente absorbente:

Ésta es la capacidad única en cada niño de tomar su ambiente y aprender cómo adaptarse a él. Durante sus primeros años, las sensibilidades del niño conducen a una vinculación innata con el ambiente. La capacidad del niño de adaptarse por sí mismo al ambiente depende con éxito de las impresiones de ese momento, así si son sanas y positivas, el niño se adaptará de una manera sana y positiva a su entorno.

Esta ocurre en dos fases:

- Primera etapa: Edad: Del nacimiento-3 años.

El niño absorbe de manera inconsciente, explora su ambiente por medio del sentido, retiene experiencias que no pueden ser evocadas voluntariamente,

- Segunda etapa: Edad: 3-6 años

El niño comienza a clasificar sus experiencias sensoriales, llevando a la conciencia muchas impresiones por el momento absorbidas, al hacerlo construye su mente paso a paso, hasta convertirse en poseedor de una memoria con la capacidad de comprender y la capacidad de pensar.

Los periodos sensibles: Se refiere a los períodos de la edad en que el niño demuestra capacidades inusuales en adquirir habilidades particulares, es decir, cuando el interés del niño se focaliza a una parte específica de su ambiente.

Estas sensibilidades que el niño desarrolla normalmente, ayudan a adquirir las características necesarias para su desarrollo como adulto.

- La lengua en los primeros años, entre el año y los tres años.
- Sentido del orden, entre los dos y tres años.
- Adquirir la escritura, entre los tres y cuatro años.
- La palabra que conducen a la lectura de los números, entre los cuatro y cinco años.

Elementos que se utilizan para llevar a cabo la metodología Montessori:

- El entorno
- El material

Etapas:

- Solitario - El niño juega solo sin la interacción de nadie

- De espectador - El niño no participa del juego sólo observa lo que hacen otros niños o adultos
- Paralelo - Dos niños juegan uno al lado de otro pero no interactúan ni comparten juguetes
- Recíproco - Un adulto comienza el juego generalmente y hay toma de turnos en una actividad
- Asociativo - El niño empieza a compartir los juguetes. Hay interacción.
- Cooperativo - Se hacen grupos para compartir de forma organizada e incluye a otros.

MARCO CONCEPTUAL

ESTRATEGIAS.

Las estrategias pedagógicas son aquellas acciones que realiza el maestro con el propósito de facilitar la formación y el aprendizaje de las disciplinas en los niños. Es considerado un medio de introducción que utiliza el docente para propiciar en los niños la construcción de un criterio propio y un sentido de pertenecía. Así mismo, los valores representan las actitudes o características que mueven a la conducta humana que orientan a la vida, así también marcan una identidad. (Villegas, 2015)

ESTRATEGIA PEDAGOGICA.

Una estrategia pedagógica es un sistema de acciones que se realizan con un ordenamiento lógico y coherente en función del cumplimiento de objetivos educacionales. Es decir, constituye cualquier método o actividad planificada que mejore el aprendizaje profesional y facilite el crecimiento personal del estudiante. (Picardo Joao, Balmore Pacheco, & Escobar Baños, 2004, pág. 161),

APRENDIZAJE.

Se denomina aprendizaje al proceso de adquisición de conocimientos, habilidades, valores y actitudes, posibilitado mediante el estudio, la enseñanza o la experiencia.

El aprendizaje es todo aquel conocimiento que se adquiere a partir de las cosas que nos suceden en la vida diaria, de este modo se adquieren conocimientos, habilidades, etc. Esto se consigue a través de tres métodos diferentes entre sí, la experiencia, la instrucción y la observación. (García)

Una de las cosas que influye considerablemente en el aprendizaje es la interacción con el medio, con los demás individuos, estos elementos modifican nuestra experiencia, y por ende nuestra forma de analizar y apropiarnos de la información. A través del aprendizaje un individuo puede adaptarse al entorno y responder frente a los cambios y acciones que se desarrollan a su alrededor, cambiando si es esto necesario para subsistir. (Duce)

APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO.

El aprendizaje significativo es, según el teórico estadounidense (Ausubel, s.f.), un 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 estos, a su vez, modifican y reestructuran aquellos. Este concepto y esta teoría se sitúan dentro del marco de la psicología constructivista.

El aprendizaje significativo ocurre cuando la información nueva se conecta con un concepto relevante ya existente en la estructura cognitiva (esto implica que las nuevas ideas, conceptos y proposiciones pueden ser aprendidos significativamente en la medida en que las ideas, conceptos o proposiciones relevantes ya existentes en la estructura cognitiva del educando sean claras y estén disponibles —para que funcionen como un punto de anclaje de las primeras). (Ausubel, s.f.)

LUDICA.

La lúdica se identifica con el ludo que significa acción que produce diversión, placer y alegría y toda acción que se identifique con la recreación y con una serie de expresiones culturales como el teatro, la danza, la música, competencias deportivas, juegos infantiles, juegos

de azar, fiestas populares, actividades de recreación, la pintura, la narrativa, la poesía entre otros.
(La Ludica, 2009)

DIDACTICA.

La didáctica es la disciplina científico-pedagógica que tiene como objeto de estudio los procesos y elementos existentes en la enseñanza y el aprendizaje. La didáctica se encarga de articular un proyecto pedagógico (objetivos sociales de la educación) con los desarrollos en las técnicas y métodos de enseñanza (que se fundamentan en una teoría general del aprendizaje).

Díaz Barriga menciona que los nuevos procesos en la construcción del conocimiento y en el aprendizaje están generando una nueva didáctica, es decir, "un movimiento en desarrollo, con distintas vertientes, que busca no excluir el sentido del saber, del trabajo docente, a la vez que recupera la importancia del trabajo, el deseo y la construcción de un proyecto personal por parte del alumno. Tiene acercamientos al constructivismo, pero se fundamenta en una profunda tradición didáctica. (Barriga)

MARCO LEGAL

Como base para fortalecer el presente proyecto investigativo, se eligen documentos legales que le aporta al mismo, ya que contienen escritos que enriquecen y soportan el tema de

investigación que se está realizando. A continuación se encuentran unas de las principales bases legales que serán de gran importancia al proyecto.

CONSTITUCIÓN POLÍTICA DE COLOMBIA

Detalla en el Artículo 67. Que 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.

LEY GENERAL DE EDUCACIÓN: Contempla artículos que fundamentan este proyecto. En el Artículo 5°. Habla sobre los Fines de la educación. El cual de conformidad con el artículo 67 de la Constitución Política, la educación se desarrollará atendiendo a los siguientes fines:

1. El pleno desarrollo de la personalidad sin más limitaciones que las que le imponen 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.

2. La formación en el respecto 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. 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.

5. 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.

6. 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 artísticas en sus diferentes manifestaciones.

7. La creación y 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.

8. 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. Ver Decreto Nacional 1743 de 1994 Educación ambiental.

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

10. 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 adecuada del tiempo libre.

11. 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.

Artículo 14: Enseñanza obligatoria. En todos los establecimientos oficiales o privados que ofrezcan educación formal es obligatorio en los niveles de la educación formal los niveles de educación de pre-escolar, básica, y media cumplir con:

- a) El estudio, la comprensión y la práctica de la Constitución y la instrucción cívica, de conformidad con el artículo 41 de la Constitución Política.
- b) El aprovechamiento del tiempo libre, el fomento de las diversas culturas, la práctica de la educación física, la recreación y el deporte formativo, para lo cual el Gobierno promoverá y estimulará su difusión y desarrollo.
- c) La enseñanza de la protección del ambiente, la ecología y la preservación de los recursos naturales, de conformidad con lo establecido en el artículo 67 de la Constitución Política. educación para la justicia, la paz, la democracia, la solidaridad, la confraternidad, el cooperativismo y, en general, la formación en los valores humanos.
- d) La educación sexual, impartida en cada caso de acuerdo con las necesidades psíquicas, físicas y afectivas de los educandos según su edad.

PARÁGRAFO PRIMERO. El estudio de estos temas y la formación en tales valores, salvo los numerales a) y b), no exige asignatura específica. Esta formación debe incorporarse al currículo y desarrollarse a través de todo el plan de estudios.

PARÁGRAFO SEGUNDO: Los programas a que hace referencia el literal b) del presente artículo serán presentados por los establecimientos educativos estatales a las Secretarías de Educación del respectivo municipio o ante el organismo que haga sus veces, para su financiación con cargo a la participación en los ingresos corrientes de la Nación, destinados por la ley para tales áreas de inversión social.

ARTICULO 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.

ARTICULO 16. Objetivos específicos de la educación preescolar. Son objetivos específicos del nivel preescolar:

- a) El conocimiento del propio cuerpo y de sus posibilidades de acción, así como la adquisición de su identidad y autonomía.
- b) El crecimiento armónico y equilibrado del niño, de tal manera que facilite la motricidad, el aprestamiento y la motivación para la lecto-escritura y para las soluciones de problemas que impliquen relaciones y operaciones matemáticas.
- c) El desarrollo de la creatividad, las habilidades y destrezas propias de la edad, como también de su capacidad de aprendizaje.
- d) La ubicación espacio-temporal y el ejercicio de la memoria.

- e) El desarrollo de la capacidad para adquirir formas de expresión, relación y comunicación y para establecer relaciones de reciprocidad y participación, de acuerdo con normas de respeto, solidaridad y convivencia.
- f) La participación en actividades lúdicas con otros niños y adultos.
- g) El estímulo a la curiosidad para observar y explorar el medio natural, familiar y social.
- h) El reconocimiento de su dimensión espiritual para fundamentar criterios de comportamiento.
- i) La vinculación de la familia y la comunidad al proceso educativo para mejorar la calidad de vida de los niños en su medio.
- j) La formación de hábitos de alimentación, higiene personal, aseo y orden que generen conciencia sobre el valor y la necesidad de la salud.

ARTICULO 17. Grado obligatorio. El nivel de educación preescolar comprende, como mínimo, un (1) grado obligatorio en los establecimientos educativos estatales para niños menores de seis (6) años de edad.

En los municipios donde la cobertura del nivel de educación preescolar no sea total, se generalizará el grado de preescolar en todas las instituciones educativas estatales que tengan primer grado de básica, en un plazo de cinco (5) años contados a partir de la vigencia de la presente Ley, sin perjuicio de los grados existentes en las instituciones educativas que ofrezcan más de un grado de preescolar.

ARTICULO 18: Ampliación de la atención. El nivel de educación preescolar de tres grados se generalizará en instituciones educativas del Estado o en las instituciones que establezcan programas para la prestación de este servicio, de acuerdo con la programación que determinen las entidades territoriales en sus respectivos planes de desarrollo.

Para tal efecto se tendrá en cuenta que la ampliación de la educación preescolar debe ser gradual a partir del cubrimiento del ochenta por ciento (80%) del grado obligatorio de preescolar establecido por la Constitución y al menos del ochenta por ciento (80%) de la educación básica para la población entre seis (6) y quince (15) años.

DECRETO 2247 DEL 11 DE SEPTIEMBRE DE 1997: En cuanto a las orientaciones curriculares, este mismo decreto establece:

Artículo 11. Son principios de la educación preescolar:

- 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 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 social, desarrolla iniciativas propias, comparte sus intereses, desarrolla habilidades de comunicación, construye y se apropia de normas. Así mismo, reconoce que el gozo, el entusiasmo, el placer de crear, recrear y de generar significados, afectos, visiones de futuro y nuevas formas de acción y convivencia, deben constituir el centro de toda acción realizada por y para el educando, en sus entornos familiar, natural, social, étnico, cultural y escolar.

Artículo 12. El currículo del nivel preescolar se concibe como un proyecto permanente de construcción e investigación pedagógica, que integra los objetivos establecidos por el artículo 16 de la Ley 115 de 1994 y debe permitir continuidad y articulación con los procesos y estrategias pedagógicas de la educación básica.

Los procesos curriculares se desarrollan mediante la ejecución de proyectos lúdico pedagógicos y actividades que tengan en cuenta la integración de las dimensiones del desarrollo humano: corporal, cognitiva, afectiva, comunicativa, ética, estética, actitudinal y valorativa; los ritmos de aprendizaje; las necesidades de aquellos menores con limitaciones o con capacidades o talentos excepcionales, y las características étnicas, culturales, lingüísticas y ambientales de cada región y comunidad.

Artículo 13. Para la organización y desarrollo de sus actividades y de los proyectos lúdicos pedagógicos, las instituciones educativas deberán atender las siguientes directrices:

1. La identificación y el reconocimiento de la curiosidad, las inquietudes, las motivaciones, los saberes, experiencias y talentos que el educando posee, producto de su interacción con sus entornos natural, familiar, social, étnico, y cultural, como base para la construcción de conocimientos, valores, actitudes y comportamientos.
2. La generación de situaciones recreativas, vivenciales, productivas y espontáneas, que estimulen a los educandos a explorar, experimentar, conocer, aprender del error y del acierto, comprender el mundo que los rodea, disfrutar de la naturaleza, de las relaciones sociales, de los avances de la ciencia y de la tecnología.
3. La creación de situaciones que fomenten en el educando el desarrollo de actitudes de respeto, tolerancia, cooperación, autoestima y autonomía, la expresión de sentimientos y emociones, y la construcción y reafirmación de valores.
4. La creación de ambientes lúdicos de interacción y confianza, en la institución y fuera de ella, que posibiliten en el educando la fantasía, la imaginación y la creatividad en sus diferentes expresiones, como la búsqueda de significados, símbolos, nociones y relaciones.
5. El desarrollo de procesos de análisis y reflexión sobre las relaciones e interrelaciones del educando con el mundo de las personas, la naturaleza y los objetos, que propicien la formulación y resolución de interrogantes, problemas y conjeturas y el enriquecimiento de sus saberes.

. La utilización y el fortalecimiento de medios y lenguajes comunicativos apropiados para satisfacer las necesidades educativas de los educandos pertenecientes a los distintos grupos poblacionales, de acuerdo con la Constitución y la ley.

7. La creación de ambientes de comunicación que, favorezcan el goce y uso del lenguaje como significación y representación de la experiencia humana, y propicien el desarrollo del pensamiento como la capacidad de expresarse libre y creativamente.

8. La adecuación de espacios locativos, acordes con las necesidades físicas y psicológicas de los educandos, los requerimientos de las estrategias pedagógicas propuestas, el contexto geográfico y la diversidad étnica y cultural.

9. La utilización de los espacios comunitarios, familiares, sociales, naturales y culturales como ambientes de aprendizajes y desarrollo biológico, psicológico y social del educando.

10. La utilización de materiales y tecnologías apropiadas que les faciliten a los educandos, el juego, la exploración del medio y la transformación de éste, como el desarrollo de sus proyectos y actividades.

11. El análisis cualitativo integral de las experiencias pedagógicas utilizadas, de los procesos de participación del educando, la familia y de la comunidad, de la pertinencia y calidad de la metodología, las actividades, los materiales, y de los ambientes lúdicos y pedagógicos generados.

Artículo 14. La evaluación en el nivel preescolar es un proceso integral, sistemático, permanente, participativo y cualitativo que tiene, entre otros propósitos:

- a) Conocer el estado del desarrollo integral del educando y de sus avances.
- b) Estimular el afianzamiento de valores, actitudes, aptitudes y hábitos.
- c) Generar en el maestro, en los padres de familia y en el educando, espacios de reflexión que les permitan reorientar sus procesos pedagógicos y tomar las medidas necesarias para superar las circunstancias que interfieran en el aprendizaje.

Artículo 15. Los indicadores de logro que establezca el Ministerio de Educación Nacional para el conjunto de grados del nivel preescolar y los definidos en el proyecto educativo institucional, son una guía, para que el educador elabore sus propios indicadores, teniendo en cuenta el conocimiento de la realidad cultural, social y personal de los educandos. En ningún momento estos indicadores pueden convertirse en objetivos para el nivel o en modelos para la elaboración de informes de progreso del educando.

Artículo 16. Los lineamientos generales de los procesos curriculares y los indicadores de logro, para los distintos grados del nivel de educación preescolar, serán los que señale el Ministerio de Educación Nacional, de conformidad con lo establecido en la Ley 115 de 1994.

Artículo 17. Los establecimientos educativos que ofrezcan el nivel de preescolar deberán establecer mecanismos que posibiliten la vinculación de la familia y la comunidad en las actividades cotidianas y su integración en el proceso educativo.

El documento anterior contiene un gran número de información, que nos indica las bases fundamentales que como docente se deben tener siempre a la mano al momento de implementar las estrategias adecuadas en el aula de clases. Por esta razón, este marco de referencia hizo muchos aportes a la investigación que se llevará a cabo con los niños y niñas de preescolar de la institución educativa John F. Kennedy.

MARCO CONTEXTUAL/ MARCO INSTITUCIONAL

La Institución Educativa John F. Kennedy está ubicada en San Marcos (sucre), dirección calle 20 N° 29 00 en el barrio el Carmen. Esta institución educativa es publica, cuenta con 29 aulas de clases, una sala de informática con 40 computadores de escritorio, con ampliación a 90 computadores portátiles una biblioteca, dos baterías sanitarias, un aula múltiple, dos canchas de microfútbol y baloncesto, servicio de cafetería y una sede administrativa.

El rector se llama Robert Francisco Borrero Ruiz, 2 coordinadores, un secretario, una psicóloga y 30 docentes, tiene básica primaria desde el nivel preescolar hasta el nivel quinto y básica secundaria desde el nivel sexto hasta el nivel once.

En la jornada matinal se encuentra dividida de la siguiente manera:

- Cuatro grupos de preescolar: una docente para cada grupo.
- Tres grupos de primero: un docente para cada grupo.
- Tres grupos de segundo: dos docentes para cada grupo.
- Dos grupos de tercero: cuatro docentes para cada grupo.
- Cuatro grupos de cuarto: un docente para cada materia.
- Cuatro grupos de quinto: un docente para cada materia.
- Un grupo de sexto: un docente para cada materia.
- Un grupo de séptimo: un docente para cada materia.
- Un grupo de octavo: un docente para cada materia.
- Un grupo de noveno: un docente para cada materia.
- Un grupo de decimo: un docente para cada materia.
- Un grupo de once: un docente para cada materia.

En la jornada vespertina se encuentra dividida de la siguiente manera:

Un grupo de preescolar: una docente para el grupo.

Un grupo de primero: un docente para el grupo.

Dos grupos de segundo: dos docentes para cada grupo.

Dos grupos de tercero: cuatro docentes para cada grupo.

Dos grupos de cuarto: un docente para cada materia.

Dos grupos de quinto: un docente para cada materia.

Tres grupos de sexto: un docente para cada materia.

Tres grupos de séptimo: un docente para cada materia.

Tres grupos de octavo: un docente para cada materia.

Dos grupos de noveno: un docente para cada materia.

Dos grupos de décimo: un docente para cada materia.

Un grupo de once: un docente para cada materia.

MISIÓN

La institución educativa JOHN F KENNEDY ofrece a la comunidad estudiantil de San Marcos y la región del San Jorge y la Mojana una formación integral cimentada en valores HUMANO-CRISTIANOS, en los niveles de Preescolar, Básica y Media enmarcado, en los fines, objetivos, lineamiento y políticas del sistema educativo colombiano. Brinda a sus educandos espacios para el desarrollo armónico de sus aptitudes naturales y la adquisición de habilidades, destrezas y competencias, teniendo en cuenta el desarrollo cultural, científico y tecnológico como una base para la construcción de su proyecto de vida, empleando su capacidad intelectual para ser productivos en la sociedad.

VISIÓN

La Institución Educativa John F. Kennedy se proyecta hacia el año 2015 como un establecimiento educativo con una infraestructura adecuada a sus necesidades y que brinda a sus educandos una formación integral con calidad y excelencia académica, fundamentada en valores Humano – Cristianos mediante una orientación pedagógica acorde a sus necesidades científicas y tecnológicas que permite a sus egresados, interactuar con las transformaciones pluriétnicas e interculturales y sociales en su entorno local, regional y nacional. La comunidad donde se encuentra ubicada la institución tiene un estrato socio-económico de nivel 2 y 3.

Después de haber leído y analizado el proyecto educativo institucional (PEI) de la institución educativa John F. Kennedy, se llega a la conclusión que esta investigación hace una importante contribución a la comunidad, ya que el propósito de este proyecto es crear estrategias pedagógicas para afianzar el aprendizaje significativo en los niños y niñas de preescolar, y a su vez lograr un mejor desempeño académico.

El objetivo de esta investigación es hacer que los niños y niñas a través de técnicas que sean llamativas, logren una mayor concentración en un punto específico de cada tema a trabajar.

DISEÑO METODOLOGICO

“Un diseño metodológico es la forma particular como cada interventor/a organiza su propuesta de intervención. Lo metodológico debe estar soportado por la postura epistemológica, conceptual y ontológica del interventor/a; es decir, cada diseño metodológico ha de responder con coherencia interna a la concepción de ser humano, a la concepción de educación y a los principios pedagógicos que orientan a cada interventor/a en su quehacer”. (Peña, 2009)

La presente investigación tiene un enfoque cualitativo que produce y analiza los datos descriptivos, tales como las palabras expresadas de forma escrita y verbal y el comportamiento observable de las personas, también porque los métodos de investigación incluyen observación directa y encuesta y por último los resultados son descriptivos y pueden ser generalizados.

El tipo de investigación que se desarrollará es la Investigación-Acción, considerada como un camino para que los profesionales de la acción educativa comprendan la naturaleza de su práctica y puedan mejorarla a través de decisiones racionales nacidas del rigor de los análisis y no sólo de intuiciones tanteos o arbitrariedades.

POBLACIÓN

La población está conformada por 25 estudiantes, niños y niñas del grado preescolar de la jornada matinal de la Institución Educativa John F. Kennedy, del municipio de San Marcos, en el departamento de Sucre y la institución educativa a la cual asisten es de carácter pública.

Su edad cronológica es de 5 a 6 años, se pudo evidenciar que su contexto social es de estrato 1, y el nivel económico en el que se ubican los niños es bajo, son niños que tienen varios intereses en común, la mayoría coincide en el gusto por el dibujo y colorear imágenes ya elaboradas, les gusta recortar y disfrutan mucho cantar en el aula porque les parece divertido. También manifiestan sus emociones socializándose y compartiendo entre ellos y se muestran interesados por aprender cosas nuevas, que les ayuden a obtener un aprendizaje significativo.

TECNICAS DE RECOLECCION DE INFORMACION

Para la recolección de la información se utilizarán diversos instrumentos, los cuales se han seleccionado porque son los adecuados para lograr los objetivos propuestos de acuerdo con el tipo de investigación caracterizada en este proceso.

Observación estructurada

Observación directa

Encuestas

DISEÑO DE LOS INSTRUMENTOS

OBSERVACION ESTRUCTURADA

El siguiente instrumento de observación se aplicará a la docente a cargo del curso con el fin de observar las estrategias que utiliza en el aula de clases y de qué manera las realiza, si utiliza el juego como principal herramienta de enseñanza, para que los niños obtengan un aprendizaje significativo.

DOCENTE (a cargo del grupo)

Tema	Indicadores	Escala			
		Nunca	Algunas veces	Casi siempre	siempre
Aprendizaje Significativo	La maestra utiliza las estrategias Pedagógicas adecuadas para que los niños obtengan un aprendizaje significativo.	1	2	3	4
			X		
	La maestra respeta los conocimientos previos que ya posee el estudiante y el estilo de aprendizaje de cada niño y niña.			X	
	La maestra ayuda al niño y la niña a evaluar sus propios progresos y fijar futuros logros de aprendizaje significativos.			X	
	La maestra considera el juego como una de las herramientas principales en el proceso de enseñanza de los niños y niñas.		X		

Fue aplicado a:

Nombre: Dordy Martínez

Fecha: 15 de septiembre 2018

Nivel: preescolar

En esta observación estructurada, se logró el objetivo propuesto que era observar que recursos pedagógicos utiliza la maestra en sus clases, si tiene en cuenta los saberes previos de los estudiantes, si utiliza el juego como recurso principal en el aula y alcanzamos el resultado que esperábamos.

ENCUESTAS DOCENTE

DOCENTES

1. ¿Usted sabe que es aprendizaje significativo?

R/ Es un proceso mediante el cual el estudiante realiza una metacognición aprende a aprender a partir de sus conocimientos previos.

2. ¿Usted sabe que son estrategias pedagógicas?

R/ son las acciones de uno como maestro, con un propósito de facilitar la formación y el aprendizaje.

3. ¿Usted cree que es importante el aprendizaje significativo en los niños y las niñas de preescolar?

R/ por supuesto que es importante, porque despierta aún más el interés en los niños por aprender y profundiza lo que ya saben.

4. ¿Cree usted que es importante utilizar estrategias pedagógicas en el aprendizaje de los niños y las niñas de preescolar?

R/ la importancia es que estas dan pautas, para que los niños exploren y descubran sus propias habilidades.

5. ¿Cree usted que el juego es importante en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños y niñas?

R/ Sí. Ya que esta es la forma más llamativa y divertida para que los niños se sientan motivados a aprender y sientan ganas de llegar todos los días al colegio.

6. ¿Qué tipos de juego utiliza para motivar a los niños y niñas en sus clases?

R/ Rondas, dinámicas, bailes.

7. ¿Qué estilos de enseñanza usa para lograr en el niño un aprendizaje significativo?

R/ como personas somos únicos y cada niño es único, por tanto mi estilo es muy particular al igual que la forma de aprender los niños. Mi estilo es variable de acuerdo a las circunstancias del momento.

8. ¿Cree usted que el juego es solo sinónimo de diversión?

R/ No, también es una herramienta básica a lo largo de la vida porque puede desarrollar capacidades como: intelectuales, motrices, de equilibrio personal y de relación social.

9. ¿Por qué el juego es un derecho fundamental en el niño?

R/ porque el niño debe disfrutar plenamente de juegos y recreaciones los cuales deben estar orientados a los fines perseguidos por la educación.

10. ¿Cómo hace para captar la atención de los niños en un tema específico?

R/ generalmente utiliza el lenguaje kinestésico para que se centren en la percepción visual auditiva y táctil, con varios matices de voz y de esta manera almacenan en su memoria el aprendizaje de manera recreativa.

NIÑOS Y NIÑAS

. ¿Dónde te gustaría la clase de matemáticas?

A.



EN EL TABLERO

B.



EN EL LIBRO

C.



EN EL PATIO

2. ¿cómo te gustaría iniciar la clase de español?

A.



UNA RONDA

B.



EN EL LIBRO

C.



EN EL TABLERO

3. ¿Cómo te gustaría que la maestra enseñara los valores?

A.



COMPARTIENDO

B.



CON TITERES

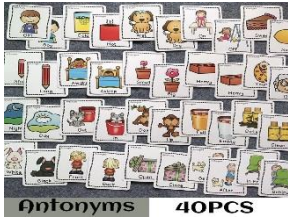
C.



CANTANDO

4. ¿De qué manera te gustaría aprender las partes del cuerpo humano?

A.



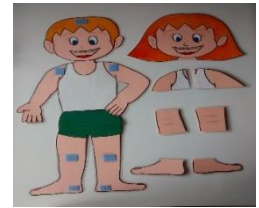
CON FICHAS

B.



PINTANDO

C.



CON MANUALIDADES

5. ¿Tus padres juegan contigo?

A.

SÍ

B.

No

C.

AVECES

6. ¿Tu maestra juega o realiza juegos contigo y tus compañeros?

A.

SÍ

B.

No

C.

A VECES

ANALISIS CUANTITATIVOS Y CUALITATIVOS DE LOS INSTRUMENTOS

ESTUDIANTES

1. ¿Dónde te gustaría la clase de matemáticas?

En el tablero	3	16%
En el patio	15	79%
Libro	1	5%



En esta primera pregunta la mayoría de los niños y las niñas optaron por el patio, mostrando interés por la recreación y el juego. Ya que estas son importantes al momento de ellos obtener un aprendizaje. El otro porcentaje de los niños optó por el tablero y el libro, ya que su manera de aprender es visualizando y escribiendo, y son menos dados al juego.

2. ¿cómo te gustaría iniciar la clase de español?

Una ronda	8	40%
Escribiendo en el tablero	6	35%
Trabajando en el libro	5	25%



En esta pregunta la gran mayoría de los niños y niñas eligieron la ronda porque es más llamativa y divertida para aprender. El otro porcentaje de los niños eligieron escribir en el tablero y trabajando en el libro mostrando más interés por aprender de la manera tradicional, ya que es la forma que la maestra más utiliza para dictar sus clases.

3. ¿Cómo te gustaría que la maestra enseñara los valores?

Con títeres	11	82%
compartiendo	1	8%
cantando	7	10%



Los niños y las niñas mostraron inclinación por la forma más didáctica, en este caso fueron los títeres pues les parece gracioso y muy dinámico la forma como se representan las personas, los animales las plantas etc. El otro porcentaje de los niños se ven inclinados por compartiendo y cantando, ya que esta también es una manera dinámica y divertida para ellos aprender y obtener un buen aprendizaje.

¿De qué manera te gustaría aprender las partes del cuerpo humano?

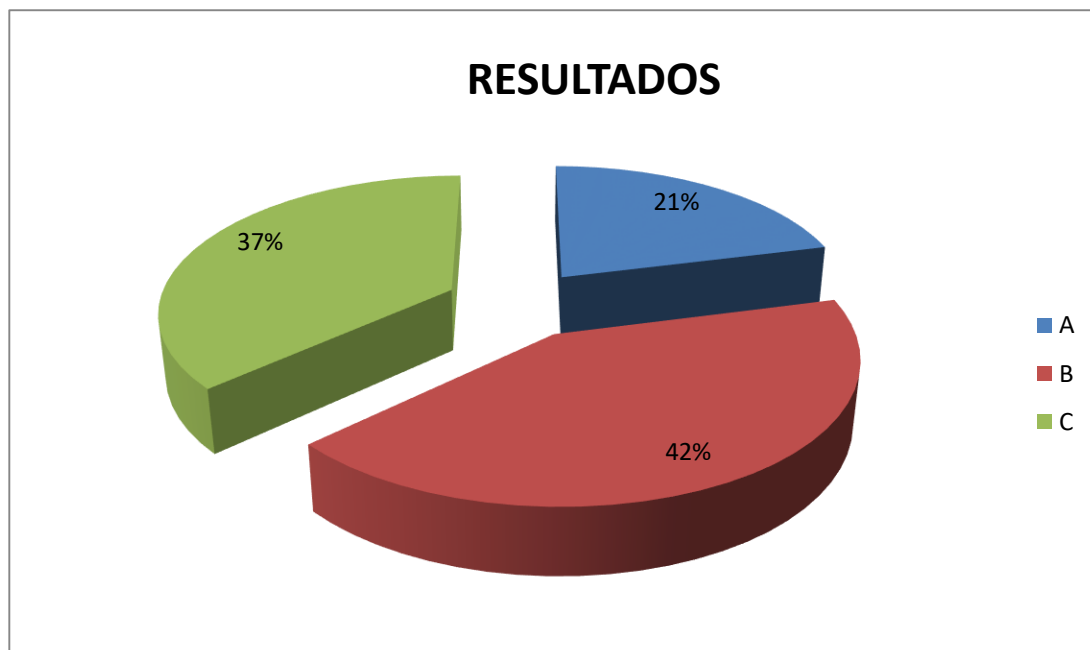
Con fichas	2	14%
pintando	11	76%
con manualidades	6	10%



La mayoría de niños y niñas mostraron interés por la pintura ya que se sienten atraídos por los colores, las témperas y las diferentes figuras que pueden hacer pintando. El otro porcentaje eligió con fichas y con manualidades siendo esta una manera llamativa en las cuales ellos también se divierten, y comparten uno al otro. Dando como resultado una mejor comunicación entre ellos y logrando así un mayor aprendizaje.

¿Tus padres juegan contigo?

Si	4	21%
No	8	42%
A veces	7	37%



En esta pregunta la mayoría de los estudiantes (42%) respondió que sus padres NO juegan con ellos, esta cifra indica que posiblemente la mayoría de los padres no les dedican el tiempo suficiente a los niños para jugar con ellos. El 37% de los niños respondieron A VECES,

mostrando que a veces sus padres juegan con ellos y el 21% respondió que SI, siendo ejemplo a seguir los padres de estos niños ya que reconocen que el juego es fundamental en el desarrollo cognitivo, emocional etc.

¿Tu maestra juega o realiza juegos contigo y tus compañeros?

Si	2	10%
No	2	11%
A veces	15	79%



La mayoría de los estudiantes respondieron que A VECES (79%), esto indica que la docente pocas veces aplica juegos en su metodología de enseñanza, mostrando como resultado que esta debe implementar más seguido juegos con ellos, para motivarlos en el proceso de enseñanza-aprendizaje. El 11% de los niños respondieron que NO, para estos niños la maestra no aplica juegos en el salón, se puede evidenciar la falta de dinámica en el aula de clases y el 10% de los niños respondieron que la maestra SI realiza juegos con ellos y sus compañeros en el salón de clases.

ANALISIS CUALITATIVO DEL INSTRUMENTO (DOCENTE)	
PREGUNTA Y RESPUESTA	ANALISIS
¿Usted sabe que es aprendizaje significativo? R/ Es un proceso mediante el cual el estudiante realiza una meta cognición aprende a aprender a partir de sus	Para la maestra el aprendizaje significativo es donde el estudiante realiza una meta cognición, que es lo que se busca o se

conocimientos previos.	pretende en los niños, que ellos a partir de los conocimientos nuevos puedan reforzar los conocimientos que ya tenían.
2. ¿Usted sabe que son estrategias pedagógicas? R/ son las acciones de uno como maestro, con un propósito de facilitar la formación y el aprendizaje.	.Como lo indica la maestra se cree que las estrategias son acciones cuyo propósito es proporcionar a los niños una manera más sencilla y llamativa para que ellos obtengan un buen aprendizaje.
3. ¿Usted cree que es importante el aprendizaje significativo en los niños y las niñas de preescolar? R/ por supuesto que es importante, porque despierta aún más el interés en los niños por aprender y profundiza lo que ya saben.	Al igual que la maestra lo expresa se puede decir que el aprendizaje significativo es muy importante porque despierta el interés en los niños por obtener nuevos aprendizajes y fortalecer los conocimientos previos que tienen.
4. ¿Cree usted que es importante utilizar estrategias pedagógicas en el aprendizaje de los niños y las niñas de preescolar? R/ la importancia es que estas dan pautas, para que los niños exploren y descubran sus propias habilidades.	Cabe resaltar que el utilizar estrategias pedagógicas que vallan acorde al proceso de formación de los niños les ayudara a desarrollar con mayor facilidad sus habilidades y a través de estas podrán descubrir el entorno que les rodea.

5. ¿Cree usted que el juego es importante en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños y niñas? R/ Sí. Ya que esta es la forma más llamativa y divertida para que los niños se sientan motivados a aprender y sientan ganas de llegar todos los días al colegio.	Al igual que la maestra creemos que el juego es la principal herramienta para llamar la atención de los niños y a su vez les proporciona un mayor interés por aprender.
6. ¿Qué tipos de juego utiliza para motivar a los niños y niñas en sus clases? R/ Rondas, dinámicas, bailes.	Estos juegos que la maestra utiliza son unos de los más llamativos para los niños ya que pueden desarrollar sus dimensiones y habilidades que descubren a través de estos.
7. ¿Qué estilos de enseñanza usa para lograr en el niño un aprendizaje significativo? R/ como personas somos únicos y cada niño es único, por tanto mi estilo es muy particular al igual que la forma de aprender los niños. Mi estilo es variable de acuerdo a las circunstancias del momento.	Es importante tener conocimiento sobre la manera de aprender de un niño, por esta razón se debe tener un estilo particular para cada niño ya que los niños tienen diferentes ritmos de aprendizaje.
8. ¿Cree usted que el juego es solo sinónimo de diversión?	Al igual que la maestra creemos que el

R/ No, también es una herramienta básica a lo largo de la vida porque puede desarrollar capacidades como: intelectuales, motrices, de equilibrio personal y de relación social.	juego ayuda al niño a desarrollar sus capacidades intelectuales, motrices entre otras y es una estrategia pedagógica muy importante para que el niño obtenga un mejor aprendizaje.
9. ¿Por qué el juego es un derecho fundamental en el niño? R/ porque el niño debe disfrutar plenamente de juegos y recreaciones los cuales deben estar orientados a los fines perseguidos por la educación.	Además el juego va ligado al niño ya que es un derecho y esta es una de las formas que el niño tiene de conocer el mundo, de interactuar con las demás personas y de abrirse paso a otros acontecimientos destacados de su vida.
10. ¿Cómo hace para captar la atención de los niños en un tema específico? R/ generalmente utilizo el lenguaje kinestésico para que se centren en la percepción visual, auditiva y táctil, con varios matices de voz y de esta manera almacenan en su memoria el aprendizaje de manera recreativa.	Algo importante que se debe tener siempre en cuenta, es la manera de como captar la atención de los niños ya que esto es algo fundamental a la hora de impartir un conocimiento en específico al niño para que ellos puedan comprender el significado que tiene cada tema.

La encuesta fue aplicada a la docente y niños donde a la docente se le hicieron 10 preguntas una de ellas fue la siguiente 5. ¿Cree usted que el juego es importante en el proceso de enseñanza-

aprendizaje de los niños y niñas? Y a los niños 6. ¿Tu maestra juega o realiza juegos contigo y tus compañeros? Con esta aplicación de instrumento se pudo evidenciar algunas falencias de la maestra donde no utilizaba estrategias que emplearan rondas infantiles, música arrojando así un resultado donde se veía la necesidad de implementar una propuesta pedagógica que fortaleciera el aprendizaje significativo en los niños

PROPUESTA PEDAGOGICA

Después de las observaciones realizadas durante las prácticas y las encuesta efectuadas a la docente y estudiantes de preescolar salón 1 de la institución educativa John F. Kennedy, surgen una serie de actividades pedagógicas para implementar durante la realización de este proyecto como estrategia para dar a conocer lo fundamental y primordial de emplear el juego durante las jornadas escolares para lograr obtener un aprendizaje significativo en los niños y niñas de la misma institución.

JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA

Habiendo obtenido el resultado del diagnóstico realizado en preescolar salón 1 de la institución educativa John F. Kennedy,

Se lograron identificar las siguientes debilidades a fortalecer:

- a. Poca implementación de juegos lúdicos durante las jornadas escolares.
- b. Falta de materiales didácticos y lúdicos en el aula de clases.
- c. Falta de implementación de estrategias pedagógicas por parte de la docente para captar la atención de los niños y niñas de preescolar salón 1.

OBJETIVOS DE LA PROPUESTA

GENERAL

Diseñar una propuesta pedagógica que permita realizar actividades donde se utilice el juegos como estrategia educativas para motivar y generar un aprendizaje significativo en los niños y niñas del grado preescolar salón 1 de la institución educativa John F. Kennedy.

ESPECIFICOS

Realizar juegos para motivar y estimular a los niños y niñas de preescolar salón 1 de la institución educativa John F. Kennedy.

Implementar actividades lúdicas donde se integren a los niños, niñas y la docente a cargo del curso.

Desarrollar actividades pedagógicas fuera del salón de clases con los niños y niñas para fortalecer su aprendizaje significativo con el medio ambiente.

DESARROLLO DE LAS ACTIVIDADES

ACTIVIDAD N° 1

TEMA: la familia del 60 (61,62,63,64,65,66,67,68,69)

OBJETIVO: lograr que los niños y niñas reconozcan la familia del 60 a través de la lúdica para que ellos puedan obtener un aprendizaje significativo.

RECURSO: grabadora, CD, tablero, marcador, copias.

ESTRATEGIA: Después de darle la bienvenida a los niños y niñas, se hace una oración, se procede a colocar una canción-dinámica llamada “el baile de los animales”, que consiste en que los niños deben hacer lo que dice la canción, para despertar en ellos una motivación y así, proceder a trabajar el tema, la idea es que a los niños a través del juego y la lúdica, se le estimule y se pueda obtener buenos resultados en cuanto a su aprendizaje y que sea significativo.

EVALUACION: Para evaluar se le proporcionará una fotocopia con actividades sobre la familia del 60 a los niños, la cual se le pegará en el cuaderno para que ellos la realicen.

DIRIGIDO A: Niños y niñas.

FECHA DE REALIZACION: 24 de septiembre 2018.

ACTIVIDAD N° 2

TEMA: fonemas de la consonante C.

OBJETIVO: lograr que los niños y niñas puedan reconocer los diferentes fonemas de la consonante C. a través de actividades lúdicas. Fomentando en ellos un aprendizaje significativo.

RECURSO: cartulinas, fotocopias, colores, sacapuntas, marcadores, cuadernos.

ESTRATEGIA: Después de darle la bienvenida a los niños y niñas, se hace una oración, se procede a colocar una canción llamada la “risa de las vocales”, que consiste en mencionar cada vocal y reírse con sus sonidos, que a la vez les ayudará a ir relacionando cada vocal con los sonidos que tiene la consonante C. También se llevará a cabo un juego que se llama “soy una serpiente”, para despertar en ellos un ambiente dinámico donde el juego sea la herramienta principal que motive a los niños en el tema que se trabajara.

EVALUACION: para evaluarlos se les asignaran tareas en su cuaderno para trabajar, donde se enfocará el aprendizaje de los sonidos y escritura de los siguientes fonemas Ca, Co y Cu.

DIRIGIDO A: los niños y las niñas del grado preescolar.

FECHA DE REALIZACION: 26 de septiembre del 2018.

ACTIVIDAD N° 3

TEMA: Derechos y deberes del niño.

OBJETIVO: lograr que los niños y niñas identifiquen cuáles son sus derechos y deberes, para que así reconozcan que todas las personas tienen valores y que cada una es importante. Para esto se les implementaran actividades lúdicas, para fomentar un aprendizaje significativo en cada estudiante.

RECURSO: bombas de colores, marcadores, tijeras, colbón, cartulina amarilla, fotocopias, lápiz de colores.

ESTRATEGIA: después de darle la bienvenida a los niños y niñas, se hará una oración, luego se procederá a realizar un juego llamado “la piragua” que consiste en hacer una ronda, y cuando el que está dirigiendo diga: formar grupos de 2, 4, etc., los niños que no logren hacer lo indicado quedan por fuera. Luego se procede a describir cuales son los derechos y deberes de los niños con bombas de colores escribiendo en cada bomba un derecho y un deber. También en el transcurso de la clase se hará con los niños y niñas una breve presentación donde cada uno de ellos le dirá a sus compañeritos el deber o derecho que más le gusto, y luego se les estará colocando una escarapela en forma de corazón y escrito en ella un derecho.

EVALUACION: para evaluar se estará pegando diferentes dibujos en su cuaderno donde halla ejemplos de los derechos o deberes y que los niños identifiquen que significa cada uno de ellos. También se le dejará una actividad para que la realicen en casa, que con ayuda de sus papito recortarán y pegarán los derechos y deberes vistos.

DIRIGIDO A: los niños y niñas del grado preescolar.

FECHA DE REALIZACION: 28 de septiembre del 2018.

ACTIVIDAD N° 4

TEMA: fenómenos de la naturaleza

OBJETIVO: lograr que los niños identifiquen cada uno de los fenómenos naturales que existen en la naturaleza, a través de estrategias didácticas y el juego, fortaleciendo en ellos su aprendizaje.

RECURSO: video beam, fotocopias, colores, lápiz, sacapuntas, borrador.

ESTRATEGIA: Después de motivar a los niños y niñas con la canción: El arcoíris de colores, se llevará a cabo una “pequeña salida recreativa al patio” donde se les hará unos juegos simulando los diferentes fenómenos naturales que existen, por ejemplo la lluvia, el arcoíris, los volcanes y terremoto. Luego se dirigirán nuevamente al salón de clases donde se les mostrarán videos didácticos sobre los fenómenos naturales.

EVALUACION: Para la evaluación de esta actividad se le entregara a cada niño una fotocopia para que identifique y coloree los diferentes fenómenos naturales que hay plasmado en cada una de ellas.

DIRIGIDO A: los niños y niñas de preescolar

FECHA DE REALIZACION: 1 de octubre 2018

ACTIVIDAD N° 5

TEMA: el Reloj

OBJETIVO: lograr que los niños y las niñas reconozcan el reloj, cada una de sus partes y para qué sirve.

RECURSO: plato desechable, foami, marcador, silicona.

ESTRATEGIA: Se iniciará con una oración de llegada, para motivar a los niños se les colocará una canción llamada “tic tac hace el reloj”, que a la vez es muy dinámica y consiste en hacer varios movimientos corporales, hacer sonidos y cambiar de lugar, es muy práctico porque está relacionado con el tema, el reloj. Después se realizará con los niños un trabajo manual, donde todos trabajaran haciendo su reloj con algunos materiales que se le pedirá a cada niño.

EVALUACION: Para evaluar, se le dará una fotocopia con el reloj plasmado en el cuaderno a los niños, para que identifiquen sus partes y lo coloreen a su gusto.

DIRIGIDO A: los niños y niñas de preescolar

FECHA DE REALIZACION: 3 de octubre 2018

ACTIVIDAD N° 6

TEMA: la Adición o la suma

OBJETIVO: que los niños realicen sumas con uno y dos dígitos por medio de técnicas visuales, auditivas y el juego como la principal herramienta que los motivará a que logren un aprendizaje significativo.

RECURSO: video beam, computador, baffle de sonido, fotocopias, colores, lápices, borrador, sacapuntas.

ESTRATEGIA: se le da la bienvenida a los niños, se hace una pequeña oración con ellos, luego se les cantará una canción llamada “a ver a ver” que consiste en aplaudir con las manos, saltar, es decir, hacer diversos movimientos corporales que les ayudará en su formación motora. Después se les colocaran videos educativos relacionados con el tema de la adición, para que los niños se apropien del tema, y para complementar se les hará una breve explicación de la suma.

EVALUACION: Para evaluar a los niños y niñas se les proporcionara una fotocopia pegada en su cuaderno con ejercicios sencillos de sumas para que ellos lo resuelvan.

DIRIGIDO A: los niños y niñas de preescolar

FECHA DE REALIZACIÓN: 4 de octubre 2018

ACTIVIDAD N° 7

TEMA: Los días de la semana

OBJETIVO: Lograr que los niños y niñas reconozcan cada uno de los días de la semana por medio de una actividad didáctica que los motiven y aprendan a la vez.

RECURSO: video beam, fotocopias, lápices de colores,

ESTRATEGIA: Se les da la bienvenida a los niños y las niñas, luego se hace una oración con ellos. Se precederá a cantar una canción con ellos “los días de la semana”, donde se nombran todos los días de la semana. Luego se hará una dinámica con los niños para familiarizarlos con su día favorito, que le gusta hacer en ese día y porque les gusta fomentando la participación de cada uno de ellos. Se llevarán al patio para realizarles una ronda llamada los días de la semana.

EVALUACION: se le dará una fotocopia con los días de la semana y cada día estará relacionado con imágenes que les ayudara a reconocerlos fácilmente. Deberán colorear y asimilar los días de la semana.

DIRIGIDO A: niños y niñas de preescolar

FECHA DE REALIZACION: 5 de octubre 2018

RESULTADOS Y ANÁLISIS

ALCANCE DE LOS OBJETIVOS

Por medio de este proyecto de investigación se pudo confirmar que el juego es una de las herramientas más importante en el aprendizaje de los niños y por tal razón se llevó a cabo exitosamente ya que los niños y niñas están más motivados a aprender, puesto que con la implementación del juego como estrategias de enseñanza y aprendizaje se logra despertar su interés.

Se pudo evidenciar en los estudiantes la importancia que tiene el juego y el aprendizaje significativo en su proceso de enseñanza-aprendizaje como forma de generar mejores resultados académicos en los educandos, principalmente porque se tiene en cuenta la importancia que tiene el juego en la actualidad, ya que es un medio que se utiliza como diversión y disfrute para la participación de cada uno de ellos o como herramienta educativa.

Esperamos que con este proyecto la educación de los niños de preescolar en la institución educativa John F. Kennedy sea más divertida, donde los niños y niñas tengan interés por aprender día a día cosas nuevas, tomando en cuenta que jugando también pueden aprender y afianzar sus conocimientos.

La docente debe cambiar los paradigmas de la enseñanza vinculando nuevas técnicas, herramientas y estrategias como el juego que permitan generar goce y disfrute en los educandos, ya que aun en la actualidad se ven en las aulas estudiantes con apatía a las clases y maestros no recursivos e innovadores.

CONCLUSIONES

Llevar a cabo este proyecto de grado “El juego como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje significativo de los niños y niñas de 5 a 6 años del grado preescolar de la institución educativa John f. Kennedy ” fue una idea que surge de la necesidad de ciertos niños y niñas de una institución que de una u otra manera nos abrieron sus puertas para que mitigáramos las debilidades en cuanto a las estrategias o metodología que las docentes de este plantel educativo utilizan para desarrollar o llevar a cabo sus actividades que están desmotivando o están ayudando a que los estudiantes pierdan el interés por estudiar.

Es por esto que nos dimos a la tarea de investigar las diferentes variables, miradas, perspectivas que son fundamentales e influyentes en este proceso. Por tal razón la finalidad de este trabajo fue lograr desarrollar y poner en práctica nuestro objetivo general el cual era aplicar estrategias pedagógicas mediante el juego como herramienta didáctica, para fortalecer y mejorar el aprendizaje significativo en los niños y niñas de 5 a 6 años de edad, de la institución educativa John F. Kennedy.

También suministrar o regalar todos esos conocimientos nuevos adquiridos durante nuestra preparación que para esta docente servirán de base para su buena labor que realiza desde sus conocimientos y que pueda fortalecer con todas las actividades que se llevaron a cabo durante este proceso.

RECOMENDACIONES

- Debe ser una prioridad implementar las estrategias pedagógicas que son necesarias para mejorar el proceso de enseñanza de los niños y niñas.
- Comprometerse a llevar a la clase recursos didácticos que ayuden o sirvan como estrategias para desarrollar sus clases.
- Utilizar la lúdica pedagógica como proceso dinamizador.
- La docente debe ser recursiva e innovadora.

WEBGRAFIA

(s.f.). Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=qj7wyVg57oQ>

Alcázar, Beltran, Pautt y Osorio. (2016).

Arevalo y Carreazo. (2016).

Arevalo, C. (2016).

Ausubel, D. (s.f.).

Ausubel, D. (1986).

Barriga, D. (s.f.).

Caraballo, J. G. (s.f.).

Castellar, Gonzales, Santanas. (2015).

de:, T. (s.f.). Obtenido de <https://es.scribd.com/document/364102015/Desarrollar-La-Teoria-de-Ausubel-Sobre-El-Aprendizaje-Significativo>

Derry y Murphy. (1986).

Derry, M. (1986).

Duce. (s.f.).

En wikipedia. (20 de Marzo de 2016). Obtenido de Encuesta:
<https://es.wikipedia.org/wiki/Encuesta>

Galindo, A. (29 de Abril de 2014). Obtenido de https://prezi.com/ydqysyzrxkx_/observacion-directa-indirecta-hoja-de-cotejo-entrevistas/

García, I. (s.f.).

Gh, F. (11 de Noviembre de 2017). *SCRIBD*. Obtenido de Desarrollar La Teoria de Ausubel Sobre El Aprendizaje Significativo:
<https://es.scribd.com/document/364102015/Desarrollar-La-Teoria-de-Ausubel-Sobre-El-Aprendizaje-Significativo>

Guerri, M. (s.f). *Psicoactiva mujerhoy.com*. Obtenido de La teoría del aprendizaje de Ausubel y el aprendizaje significativo: <https://www.psicoactiva.com/blog/la-teoria-del-aprendizaje-ausubel-aprendizaje-significativo/>

La Ludica. (s.f.). Obtenido de Concepto de Ludica:
<http://laludicaenpreescolar.blogspot.com/2009/07/concepto-de-ludica.html>

La Ludica. (18 de Julio de 2009). Obtenido de Concepto De Ludica:
<http://laludicaenpreescolar.blogspot.com/2009/07/concepto-de-ludica.html>

Mi Blog Ibero. (5 de diciembre de 2015). Obtenido de
<http://ticetapas.blogspot.com/2015/12/teoria-juego-maria-montessori-daba.html>

Otalora, Tovar, Martinez. (2015).

Pellis. (2006). Obtenido de https://pt.wikipedia.org/wiki/C%C3%A9sar_Pelli

Peña, J. J. (2009). Obtenido de
<http://virtual.funlam.edu.co/repositorio/sites/default/files/DisenoMetodologico.pdf>

Picardo Joao, Balmore Pacheco, & Escobar Baños. (2004).

Picardo Joao, Balmore Pacheco, & Escobar Baños. (2004).

Psicología y Mente. (s.f.).

Tomado de:. (s.f.). Obtenido de <https://es.scribd.com/document/364102015/Desarrollar-La-Teoria-de-Ausubel-Sobre-El-Aprendizaje-Significativo>

Universidad de Antioquia. (s.f.). Obtenido de Estrategias Pedagógicas:
http://docencia.udea.edu.co/educacion/lectura_escritura/estrategias.html

Valerie Mozo. (2015).

Villegas. (2015).

ANEXOS



ACTIVIDAD 2



