



ACTIVIDADES LUDICAS PARA EL FORTALECIMIENTO DEL APRENDIZAJE DE  
LOS ESTUDIANTES, EN EL GRADO PREESCOLAR, DEL INSTITUTO TÉCNICO  
PATIO CENTRO N°2 SEDE LA SABANA NORTE DE SANTANDER.

**“APRENDEMOS JUGANDO”**

AUTORA: Eilin Bibiana Cubillos Rueda

UNIVERSIDAD DE PAMPLONA  
FACULTAD DE EDUCACIÓN  
PROGRAMA LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA INFANTIL  
CÚCUTA 2017



ACTIVIDADES LUDICAS PARA EL FORTALECIMIENTO DEL APRENDIZAJE DE  
LOS ESTUDIANTES, EN EL GRADO PREESCOLAR, DEL INSTITUTO TÉCNICO  
PATIO CENTRO N°2 SEDE LA SABANA NORTE DE SANTANDER.  
**“APRENDEMOS JUGANDO”**

AUTORA: Eilin Bibiana Cubillos Rueda  
CC 60.445.909

TRABAJO DE GRADO EN LA MODALIDAD PRÁCTICA INTEGRAL PARA OPTAR  
AL TÍTULO DE LICENCIADO EN  
PEDAGOGÍA INFANTIL

TUTORA: Claudia Patricia Arenas

UNIVERSIDAD DE PAMPLONA  
FACULTAD DE EDUCACIÓN  
PROGRAMA LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA INFANTIL  
CÚCUTA 2017

## DEDICATORIA

Dedico este trabajo de grado principalmente a Dios ser supremo, por haber orientado cada uno de mis pasos en todo momento, sin el nada de esto fuera posible.

Hoy alzo los ojos al cielo y solo veo una lluvia de bendiciones cayendo sobre mí, ese eres tu señor diciéndome “te apoyo” Por eso y mucho más Gracias señor.

A mi padre Galo Antonio Cubillos Osorio por ser el primero en apoyarme y mostrarme el camino de una buena formación académica a pesar de los obstáculos de la vida, enseñándome a perseverar y afrontar con altura cualquier situación por difícil que fuera, sé que desde el infinito de su corazón hoy estás orgulloso de mis logros.

A mi madre Geni Rueda Florez, por su dedicación abnegada, su colaboración y su amor en todo momento, por sacarme adelante y ser siempre un pilar fundamental en mi vida y en mi proceso de formación.

A mis hermanos Wilmar y Johan quienes con sus consejos fueron el motor de arranque y mi constante motivación, muchas gracias por su paciencia y comprensión, y sobre todo por su amor.

A mis hija Ashley Thaliana Lizcano Cubillos por ser mí hermoso rayito de luz y haber despertado en mí esa mujer guerrera que no sabía que era y que hoy gracias a su amor e inocencia comprensión por la forzosa ausencia culmina una etapa soñada.

A mi esposo Edinson Francisco Lizcano por acompañarme en todos los momentos de mi vida, y apoyarme incondicionalmente, sin importar los sacrificios afrontados para que pudiera alcanzar este logro.

## **AGRADECIMIENTOS**

El presente trabajo de grado primeramente me gustaría agradecerle a ti Dios por bendecirme para llegar hasta donde he llegado, porque hiciste realidad este sueño anhelado.

A la Universidad de Pamplona y docentes administrativos por darme la oportunidad de estudiar y cumplir mis metas de ser toda una profesional.

En segundo lugar agradezco a los docentes y especialistas Diana Carolina Mogollón, Olga Lucia Jaramillo, Ariel Dotres y Lucy Gómez por acompañar, guiar y enriquecer mi ser y Conocimiento.

Muestro mis más sinceros agradecimientos a mi tutora Claudia Patricia Arenas, por sus consejos y orientaciones durante la elaboración del presente proyecto; por su aporte a mi desarrollo profesional y el tiempo que dedicó para acompañar mi proceso de práctica integral.

Al Instituto Técnico Patios Centro N° 2 Sede la Sabana por las experiencias de aprendizaje, por el acompañamiento incondicional, por la inolvidable experiencia de compartir su diario quehacer.

A todas aquellas personas que de una u otra forma hicieron posible la realización del presente trabajo. ¡MUCHAS GRACIAS!

## INDICE

PORTADAS .....	1
DEDICATORIAS.....	3
AGRADECIMIENTOS.....	4
RESUMEN.....	6
INTRODUCCION.....	8
1. CAPITULO I	
INFORME DE LA OBSERVACIÓN INSTITUCIONAL Y DIAGNOSTICO.....	9
2. CAPITULO II	
DISEÑO DE LA PROPUESTA PEDAGÓGICA.....	12
2.1. Título.....	12
2.2. Justificación.....	12
2.3. Antecedentes.....	13
2.4. Marco teórico.....	16
2.5. Marco conceptual.....	18
2.6. Objetivos.....	19
2.6.1. Objetivo general.....	19
2.6.2. Objetivos específicos.....	19
2.7. Tópico generador.....	20
2.8. Hilos conductores.....	20
2.9. Ejes temáticos.....	21
2.10. Metodología.....	22
2.11. Cronograma de actividades.....	23
3. CAPITULO III	
INFORME DE LOS PROCESOS CURRICULARES, DISEÑO, EJECUCIÓN Y EVALUACIÓN.....	24
3.1. Población.....	24
3.1.1. Instrumentos para la recolección de la información.....	24
3.1.2. Técnicas e interpretación de la información.....	24
3.2. Actividades.....	25
4. CAPITULO IV	
INFORME DE ACTIVIDADES INSTRAINSTITUCIONALES.....	36
5. CAPITULO V	
INFORME DE EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA INTEGRAL DOCENTE.....	37
5.1. Autoevaluación de la práctica docente.....	37
5.1.1 Coevaluación de la práctica integral docente.....	38
5.1.2. Evaluación de la supervisión de la práctica integral docente. ....	38
CONCLUSIONES.....	39
RECOMENDACIONES.....	40
REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS.....	41
ANEXOS.....	42
 <b>LISTA DE CUADROS</b>	
Cuadro #1 Ejes temáticos.....	21
Cuadro #2 Cronograma de actividades. ....	23

Cuadro #3 Actividades intrainstitucionales.....	36
Cuadro #4 Fortalezas y debilidades del proceso de práctica integral.....	37

## RESUMEN

El presente informe de práctica integral da a conocer las experiencias más importantes durante el trabajo de grado con la modalidad de práctica integral, realizada instituto técnico patio centro N°2 sede la sabana grado preescolar jornada de la mañana. El proceso de práctica brindó la oportunidad de enriquecer la experiencia laboral, en cuanto a las vivencias experimentales con la realidad educativa, de esta permitiendo comprender las diversas transformaciones que se viven en el ámbito personal y profesional, se convierte en necesaria cuando se pretende mejorar permanente el que hacer del maestro, acción que se maximiza al presentarse un cambio paradigmas o un nuevo enfoque curricular se implementaron proyectos pedagógicos como objetivo: Desarrollar actividades lúdicas para el fortalecimiento del aprendizaje de los estudiantes, en el grado preescolar, del instituto técnico patio centro N°2 sede la sabana norte de Santander.

Se implementó una propuesta pedagógica como mecanismo de intervención que facilitará el proceso de motivación y adquisición de aprendizajes de los niños del aula del preescolar.

**Palabras claves:** Lúdica, aprendizaje, actividades.

## **ABSTRACT**

The present report of integral practice discloses the most important experiences during the work of degree with the modality of integral practice, realized technical institute patio center N ° 2 headquarters the sabana grade preschool day of the morning. The practice process provides the opportunity to enrich the work experience, in terms of experimental experiences with the educational reality, this allows understanding the various transformations that are experienced in the personal and professional, becomes necessary when it seeks to improve permanent what to do of the teacher, an action that is maximized by presenting a paradigm shift or a new curricular approach, pedagogical projects were implemented as a goal: To develop recreational activities for the strengthening of student learning, in the preschool grade, of the technical institute patio center N ° 2 headquarters in the northern savannah of Santander.

**Keywords:** Playful, learning, activities.

## INTRODUCCIÓN

El siguiente proyecto de aula se evidencia cada uno de los pasos que se siguió para llevarlo a cabo; primordialmente se realizó una observación para poder evidenciar las falencias que tenía el grado preescolar, seguidamente se realizó un diagnóstico para poder llevar a cabo dicho proyecto el cual se implementó la lúdica como fortalecimiento para el aprendizaje.

La lúdica es una actividad muy importante en la vida de los niños y niñas. Desde el nacimiento y hasta que el ser humano tiene uso de razón el juego ha sido un elemento que genera expectativas para explorar, buscar momentos de descanso y de esparcimiento. Por este motivo es que a los niños no se les debe privar de las actividades lúdicas, ya que por medio de él desarrollan infinidad de habilidades tanto sociales como corporales y mentales y sus intereses se centran en el aprendizaje significativo.

Es así como los niños y niñas adquieren en este ciclo, esa habilidad para socializar positivamente lo aprendido en casa, realizando diversas actividades para el aprendizaje, basadas en la experiencia de adquirir conocimientos significativos por medio del juego, canciones, hábitos culturales, etc. Puesto que en el entorno de grado preescolar, es donde se pone en juego, los saberes, las acciones y las actitudes que hacen que los niños se sientan más estimulados.

Las estrategias pedagógicas aplicadas contribuyeron al mejoramiento de la integración entre los estudiantes fomentando allí el compañerismo, trabajo en equipo, la participación en clase y el fortalecimiento del aprendizaje.



Por último y como resultado se plantearon objetivos el cual se abordó y se ejecutaron en su totalidad permitiendo así rescatar los valores que se perdieron por diferentes causas.

## **INFORME DE LA OBSERVACIÓN INSTITUCIONAL Y DIAGNÓSTICO**

El siguiente capítulo expide el reglamento de práctica integral docente para los programas de licenciatura de la universidad de pamplona. (Capítulo I, De las Generalidades. Artículo 1. Acuerdo N° 032. 2004). Se entiende por Práctica Integral Docente, el ejercicio de formación pedagógica profesional, que le permite al futuro licenciado el desempeño continuo y gradual de su capacidad creadora para interpretar los aspectos del proceso de enseñanza-aprendizaje, dominio de las competencias intelectuales propias de su programa de estudio, las habilidades y destrezas, para que pueda aplicarlas oportunamente, mediante la realización de proyectos que integren la docencia, la investigación, la extensión y la administración como actividades inherentes al ejercicio de la profesión de educador.

Teniendo en cuenta lo anterior la práctica integral se realizó en el instituto técnico patio centro N°2 sede la sabana, es un colegio público que se caracteriza por brindar los conocimientos necesarios y básicos para el desarrollo intelectual de cada uno de los educandos, aparte de instruir se dedica a formar personas con grandes aspiraciones profesionales y morales; está localizado en el barrio La sabana, municipio de los patios, zona urbana, en la Av.4 N° 36-70.

Es una institución que ofrece el servicio de calidad educativa en mejora continua facilitadora del aprendizaje en los ciclos de preescolar, básica primaria y media técnica,

ofreciéndoles a su comunidad estudiantil una educación integral, con una propuesta pedagógica para el desarrollo de las competencias ciudadanas, y así enfrentar los retos de la transformación social forma ciudadanos con principios de autonomía y libertad para ser y obrar con amor, autenticidad, espíritu crítico, buscando promover el respeto a la vida, a los derechos humanos, a los principios democráticos de

s en total, cuenta con coliseo para la realización de eventos, baños para cada nivel escolar, aulas de apoyo como la sala de informática, aula de química y técnica para los de grado 11, coordinación, sala de profesores, comedor escolar, caseta, y un ascensor para los estudiantes con NEE.

En cuanto a la evaluación de los niños es de manera formativa, permanente integral y continua. Esta evaluación sirve para conocer el nivel del logro de los niños; la docente diseña guías, coordina y hace seguimiento al proceso educativo necesario acorde a sus estudiantes tomando como indicadores de evaluación las competencias. El perfil del estudiante es que sea responsable, capaz de asumir y cumplir sus compromisos académicos, para lo cual debe asimilar que además de derechos tiene deberes como estudiante.

Teniendo en cuenta la línea de investigación de PIF y las jornadas de observación, se determinó por medio del diagnóstico realizado en el grado preescolar que existen grandes falencias con respecto a la motivación hacia los niños el cual es necesario el diseño e implementación de diversas estrategias de aprendizaje para lograr obtener excelentes resultados y progresos en cuanto a la enseñanza- aprendizaje.

El grado preescolar jornada la mañana, está conformado por veintidós estudiantes, cuyas edades comprendidas entre cinco y seis años; pertenecen a un nivel económico de estrato medio y bajo, a manera general son niños muy activos y con deseos de explorar su entorno.

Durante las jornadas de observación se evidenció en los educandos, la carencia de interés por la falta de motivación, el cual durante los ejercicios de las diferentes actividades escolares no prestaban atención al docente cuando está explicando el tema, sino que por el contrario estaban hablando y jugando con el compañero, otros estaban mirando para otro lado, o se paraban de su lugar de trabajo a molestar, piden permiso constantemente para salir a beber agua o al baño cuando están realizando su actividad y se niegan al ingreso posterior al aula de clases donde según ellos se sienten aburridos por hacer esa tarea que en la mayoría de las veces les cuesta comprender como realizarla.

Referente a la necesidad que hay en el grado preescolar cabe reflexionar el papel que debe tener los docentes el cual no es transmitir conocimientos, si no ser un verdadero transformador, orientador, motivador, y gestor del proceso enseñanza-aprendizaje de los estudiantes, de tal manera que el punto de partida sea el estado en que se encuentra el niño y a partir de este diagnóstico posibilitar que el niño se motive en su aprendizaje por medio de la lúdica.

Teniendo en cuenta lo anterior expuesto en base a las falencias que se encontraron en el grado preescolar jornada la mañana se plantea la siguiente propuesta pedagógica:

**ACTIVIDADES LUDICAS PARA EL FORTALECIMIENTO DEL APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES, EN EL GRADO PREESCOLAR, DEL INSTITUTO TÉCNICO PATIO CENTRO N°2 SEDE LA SABANA NORTE DE SANTANDER.**

“**APRENDEMOS JUGANDO**” cuya finalidad es diseñar juegos didácticos y pedagógicos que resulten divertidos que logren llamar la atención de los educandos y de esta manera sea posible que estos aprendan de una manera más fácil.

## **CAPITULO II**

### **DISEÑO DE LA PROPUESTA PEDAGÓGICA**

#### **Título**

ACTIVIDADES LUDICAS PARA EL FORTALECIMIENTO DEL APRENDIZAJE DE  
LOS ESTUDIANTES, EN EL GRADO PREESCOLAR, DEL INSTITUTO TÉCNICO  
PATIO CENTRO N°2 SEDE LA SABANA NORTE DE SANTANDER.

#### **“APRENDEMOS JUGANDO”**

#### **Justificación**

La propuesta pedagógica, actividades lúdicas para el fortalecimiento del aprendizaje de los estudiantes, en el grado preescolar, del instituto técnico patio centro n°2 sede la sabana norte de Santander. “**aprendemos jugando**” es una propuesta que apuesta a contribuir al aprendizaje.

Éste proyecto de aula se desarrollara en el instituto técnico patio centro N°2 sede la sabana, en el municipio de los patios con los educandos del grado preescolar, pretendiendo fortalecer el aprendizaje, Por lo cual se realiza pensando en emplear actividades lúdicas que

lleven a la docente hacia el innovar e incorporar en las prácticas, buscando lo significativo, partiendo de las experiencias cotidianas de los estudiantes.

El proyecto de aula surge de la observación y atención de la docente al niño, al grupo, a las actividades, juegos, conversaciones, sugerencias, inquietudes, etc. es decir, de los acontecimientos de la vida cotidiana de los niños hace que se crea un vínculo, no sólo pedagógico sino también socio afectivo, lo que permitirá una interacción entre alumno docente.

La pedagoga infantil debe reconocer la sensibilidad en referencia a la expresión espontánea que hace al niño reconocer y compartir sus emociones y sentimientos; por esta y muchas razones se pretende implementar el proyecto de aula como una experiencia enriquecedora donde los niños son participantes en la elección, elaboración y realización de las diferentes actividades que los lleva al objetivo que se desea alcanzar.

La relación entre juego y aprendizaje es natural; los verbos “jugar” y “aprender” confluyen. Ambos vocablos consisten en superar obstáculos, encontrar el camino, entrenarse, deducir, inventar, adivinar y llegar a ganar... para pasarlo bien, para avanzar y mejorar (Andrés y García, s/f).

## **Antecedentes**

Para desarrollar la presente investigación es necesario realizar una observación detallada de trabajos, proyectos, investigaciones relacionadas al tema en discusión, las siguientes

referencias establecen los antecedentes relacionados a las actividades lúdicas para el fortalecimiento del aprendizaje de los estudiantes.

### **Antecedente internacional**

Romero, Escorihuela y Ramos (1990) en Venezuela. Realizaron un trabajo de investigación titulada la importancia de la actividad lúdica como estrategia pedagógica en la educación inicial. El proyecto fue encaminado a docentes del nivel preescolar, su orientación permitió reconocer la necesidad de realizar en el aula estrategias lúdicas novedosas de utilidad para los niños.

Mediante este proyecto se logra conseguir resultados, en el que las actividades lúdicas de la educación inicial fomentan en los niños un conjunto de valores éticos, morales que se traducen en espontaneidad, socialización e integración.

Se asume entonces, que el quehacer del docente es esencial para la cimentación de saberes ya que mediante este se generan espacios, tiempos, provocando interacciones y situaciones lúdicas.

De lo anterior se deduce que el aprendizaje es un proceso de interacción con el medio en donde el educando asimila nuevos conocimientos, a través de experiencias reales que le permiten desenvolverse en la vida cotidiana.

### **Antecedente nacional**

Ortiz (2010) realizó un trabajo titulado “Desarrollar estrategias didácticas que permitan alcanzar el aprendizaje significativo en el proceso de enseñanza aprendizaje en los estudiantes, a través de un proceso reflexivo. Esta investigación se basó en la investigación acción educativa, cuyo enfoque es la observación participante. Como referente teórico abordan el pensamiento de José Bernardo Carrasco y Juan Basterretche Baignol. “El hecho de resaltar la importancia que para el aprendizaje escolar tienen las actividades del propio estudiante (“lo que el estudiante hace”) nos llama la atención sobre las características del aprendiz humano individual. A menos que prestemos atención a ello, muy poco adelantaremos en la comprensión o el mejoramiento del aprendizaje escolar. Es útil recordar que el aprendizaje depende íntegramente de las actividades mentales del que aprende. Lo que haga el maestro solo importa en la medida en que afecte las acciones mentales del estudiante”

De lo anterior se puede concluir que el aprendizaje no debe ser un proceso de memorización, ni mucho menos monótono, sino que de lo contrario debe ser un proceso de participación activa, en donde se involucre al estudiante y se tengan en cuenta sus preferencias, estilos de aprendizaje y de esta manera lograr potencializar todas sus capacidades y habilidades.

Para el investigador el aprendizaje no debe ser una acción memorística y repetitiva que ignore las necesidades propias de cada estudiante, al contrario debe ser una acción participativa del estudiante y del maestro, donde el maestro inicia su enseñanza a partir de los conocimientos previos de cada uno de ellos, dándose así un aprendizaje dialogado y en camarería para explorar las capacidades e intereses de aprender de cada uno de los estudiantes.

## **Marco teórico**

La lúdica es una manera de vivir la cotidianidad, es decir sentir placer y valorar lo que acontece percibiéndolo como acto de satisfacción física, espiritual o mental. La actividad lúdica propicia el desarrollo de las aptitudes, las relaciones y el sentido del humor en las personas, la lúdica va de la mano con el aprendizaje, a lo que Núñez, (2002).

De lo anterior se puede concluir que aquí es donde el docente presenta la propuesta lúdica como un modo de enseñar contenidos, el niño es quien juega, apropiándose de los contenidos escolares a través de un proceso de aprendizaje; este aprendizaje no es simplemente espontáneo, es producto de una enseñanza sistemática e intencional, siendo denominado aprendizaje escolar.

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 beneficio. Ausubel resume este hecho en el epígrafe de su obra de la siguiente manera: "Si tuviese que reducir toda la psicología educativa a un solo principio,



enunciaría este: El factor más importante que influye en el aprendizaje es lo que el alumno ya sabe. Averígüese esto y enséñese consecuentemente".

De acuerdo a lo anterior expuesto por el autor David Ausubel es posible afirmar que para lograr verdaderos aprendizajes significativos es necesario que el docente lleve al educando a experimentar situaciones reales, en donde este tenga la posibilidad de explorar el medio y sobre todo la posibilidad de reaprender de acuerdo a sus conocimientos previos, hasta lograr aprendizajes que perduren a largo plazo en la memoria de los educandos.

Según Zabalsa (1991) se considera que "el aprendizaje se ocupa básicamente de tres dimensiones: como constructo teórico, como tarea del alumno y como tarea de los profesores, esto es, el conjunto de factores que pueden intervenir sobre el aprendizaje.

De lo anterior se puede afirmar que el aprendizaje humano se define como el cambio relativamente invariable de la conducta de una persona a partir del resultado de la experiencia. Este cambio es conseguido tras el establecimiento de una asociación entre un estímulo y su correspondiente respuesta.

La capacidad no es exclusiva de la especie humana, aunque en el ser humano el aprendizaje se constituyó como un factor que supera a la habilidad común de las ramas de la evolución más similares.

Según Jiménez. (2002). La lúdica es más bien una condición, una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad. Es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se produce disfrute, goce, acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias con el juego.

## **Marco conceptual**

**Lúdica:** La lúdica se entiende como una dimensión del desarrollo de los individuos, siendo parte constitutiva del ser humano. el concepto de lúdica es tan amplio como complejo, pues se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, de sentir, expresarse y producir en los seres humanos una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que nos llevan a gozar, reír, gritar e inclusive llorar en una verdadera fuente generadora de emociones.

**Aprendizaje:** Se denomina aprendizaje al proceso de adquisición de conocimientos, habilidades, valores y actitudes, posibilitado mediante el estudio, la enseñanza o la experiencia. Dicho proceso puede ser entendido a partir de diversas posturas, lo que implica que existen diferentes teorías vinculadas al hecho de aprender. La psicología conductista, por ejemplo, describe el aprendizaje de acuerdo a los cambios que pueden observarse en la conducta de un sujeto.

**Actividades:** son todas aquellas tareas programadas por los educadores y estudiantes, ya sea en forma individual o grupal, dentro o fuera del aula de clases, con el fin de lograr los objetivos de la materia.

## **Objetivos**

### **Objetivo general**

Desarrollar actividades lúdicas para el fortalecimiento del aprendizaje de los estudiantes, en el grado preescolar, del instituto técnico patio centro N°2 sede la sabana norte de Santander.

### **Objetivos específicos**

Fomentar actividades lúdicas a los educandos en el proceso de aprendizaje.

Enriquecer los saberes pedagógicos en relación a la importancia de la lúdica

Diseñar un ambiente adecuado que proporcionen espacios dinámicos, atractivos, ricos en experiencias.

Evaluar las actividades lúdicas basadas en el juego para el proceso de aprendizaje.

### **Tópico generador**

En el instituto técnico patio centro N°2 sede la sabana municipio de los patios, los estudiantes del grado preescolar jornada de la mañana, presentan dificultades con respecto al aprendizaje. Datos obtenidos por medio de la observación participante realizada en el proceso de investigación formativa (práctica integral).

Tomando como referencia las experiencias en el aula, que se llevan a cabo en la Institución con los educandos de edades de cinco a seis años será, importante realizar una propuesta pedagógica que nos lleve a plantear la siguiente pregunta:

¿Qué actividades lúdicas se pueden implementar para el fortalecer el aprendizaje de los estudiantes, en el grado preescolar, del instituto técnico patio centro N°2 sede la sabana norte de Santander?

### **Hilos Conductores**

Estimular integralmente a los estudiantes mediante las actividades lúdicas.

Motivar a los niños a participar de la clase, desde sus gustos.

Sensibiliza y mostrar lo significativo de una actividad

Desarrollar la creatividad

Favorecer el aprendizaje

Producir confianza en sí mismo y en sus capacidades

Desarrolla la imaginación

Desarrolla destrezas mentales

Desarrolla y favorece la comunicación

**Cuadro 1- Ejes temáticos:**

ASIGNATURA	EJE TEMÁTICO
NATURALES	Las plantas mágicas Mi semilla El viejo árbol Mi muñeco peludito El pepino enamorado El agua
MATEMATICAS	Jugando a las decenas

EDUCACIÓN FÍSICA	Actividades creativas
------------------	-----------------------

### **Metodología:**

Metodología a desarrollar en el proyecto de aula se basó en lo siguiente:

El proyecto de aula se implementó a través de la lúdica que incentivaron a los estudiantes en el aprendizaje utilizando actividades, juegos, videos relacionados al tema, películas, talleres, etc.

La investigación de actividades lúdicas para el fortalecimiento del aprendizaje, es descriptiva debido a que se pretende identificar las actividades lúdicas que se deberán fomentar en este proyecto.

El tipo de investigación que se ha implementado es el I.A.P (Investigación, acción, Participativa)

La investigación acción participativa (IAP) ha sido conceptualizada como “un proceso por el cual miembros de un grupo o una comunidad oprimida, colectan y analizan información, y actúan sobre sus problemas con el propósito de encontrarles soluciones y promover transformaciones políticas y sociales” (Selener, 1997).

El investigador como agente externo facilita y apoya el proceso, frecuentemente ayudando al grupo a formar coaliciones, a obtener recursos necesarios o facilitando el proceso de

educación de los miembros de la comunidad. Nosotros hemos propuesto un modelo participativo para el desarrollo de la capacidad de grupos deseosos de solucionar sus necesidades (Balcazar, Suarez-Balcazar & Keys, 1998).

### Escenario

El escenario asignado fue en la institución educativa técnico patio centro N°2 sede la sabana, del municipio de los patios.

### Cuadro 2-Cronograma de Actividades

Tiempo / actividad	Mes I	Mes II	Mes III	Mes IV
Observación-diagnostico identificación del problema	X			
Planteamiento del problema	X			
Búsqueda de información( antecedentes , bibliografías y teorías)	X			
Formulación de la propuesta a desarrollar.		X		
Diseño y elaboración de la propuesta		X	X	

Desarrollo y aplicación de la propuesta.		X	X	
Análisis de resultados.			X	X
Socialización de la propuesta.			X	X

### **CAPITULO III**

#### **INFORME DE LOS PROCESOS CURRICULARES, DISEÑO, EJECUCIÓN Y EVALUACIÓN.**

**Población:**

23 Niños y niñas del grado preescolar jornada la mañana de 5 a 6 años de la institución educativa técnico patio centro N°2 sede la sabana.

**Instrumentos para la recolección de la información:**

Observación Participante (Rossman, 1989) Definen la observación como "la descripción sistemática de eventos, comportamientos y artefactos en el escenario social elegido para ser estudiado".

Diarios de Campo (R, 2007) El Diario de Campo es uno de los instrumentos que día a día nos permite sistematizar nuestras prácticas investigativas; además, nos permite mejorarlas.



# APRENDEMOS JUGANDO



## Actividad 1



### **Eje temático: LAS PLANTAS MAGICAS**

Las plantas son seres vivos que producen su propio alimento mediante el proceso de la fotosíntesis. Ellas captan la energía de la luz del sol a través de la clorofila y convierten el dióxido de carbono y el agua en azúcares que utilizan como fuente de energía.

**Estándar básico:** competencia cognitiva y ciudadana.

**Dimensión:** Cognitiva

**Indicador de logro:** Despierta interés y curiosidad por el conocimiento y la exploración del mundo vegetal, determinando características específicas y conociendo la utilidad que esta presta al hombre.

**¿Cómo?:** En la jornada académica se dará inicio a la clase con el saludo de bienvenida seguidamente la oración diaria dando gracias Dios y como actividad introductoria se les mostrara un video titulado “El viejo árbol”, seguidamente de la lectura (las plantas amigas) fomentando así el valor del respeto hacia la naturaleza; dada por terminada la lectura se les realizo una serie de preguntas de acuerdo al tema como: ¿Qué es una planta? ¿Qué es lo que sabes de las plantas? ¿Qué piensas sobre lo ocurrido en el cuento?, Se les da a entender que si las cuidamos ellas nos darán muchas cosas que necesitamos, además de adornar y ofrecernos su belleza ellas nos dan madera, algodón, medicina, olores y alimentos. Luego de conceptualizar el tema se procede a despejar sus dudas e inquietudes y se les ilustra en el tablero la imagen sobre la lectura para que los educandos lo dibujaran en sus cuadernos desarrollando de tal manera su creatividad e ingenio, para finalizar la clase se les realizo como actividad de retroalimentación dibujar libremente lo aprendido sobre la clase en la cartilla de dibujo.

**Recursos:** Lectura, DVD, televisor, tablero, marcador, cuaderno, colores, lápiz.

**Evaluación:** La actividad se realizó satisfactoriamente los niños afianzaron el tema propuesto.

## Actividad 2



**Eje temático: MI SEMILLA**

La semilla es el principal órgano reproductivo de la gran mayoría de las plantas superiores terrestres y acuáticas. Ésta desempeña una función fundamental en la renovación, persistencia y dispersión de las poblaciones de plantas, la regeneración de los bosques y la sucesión ecológica. En la naturaleza la semilla es una fuente de alimento básico para muchos animales. También, mediante la producción agrícola, la semilla es esencial para el ser humano, cuyo alimento principal está constituido por semillas, directa o indirectamente, que sirven también de alimento para varios animales domésticos.

**Estándar básico:** Estética comunicativa.

**Dimensión:** Cognitiva

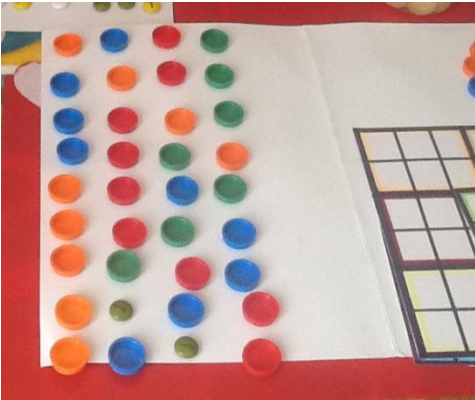
**Indicador de logro:** Conocer el proceso de germinación y clasificación de las plantas según su utilidad, elementos y partes.

**¿Cómo?:** En esta jornada se da inicio a la clase con un poema alusivo al tema a trabajar, el cual es “la semilla”, se les recuerda a los educandos la clase vista en la primera jornada retomando el tema de las plantas, y por medio de un video se les explica brevemente el crecimiento de las plantas, una vez terminado el video se da comienzo a la lectura “La semilla dormida”, donde realizaran algunas actividades como: dramatizar el cuento, cambiar el final o el principio del cuento, dibujar los personajes del cuento, jugar con expresión corporal, comenzamos a estirarnos como la semilla con música, bailar estirando brazos y piernas. Dado por terminado el dramatizado se les pregunta a los estudiantes como se llamaba el cuento, ¿Dónde vivía la semilla? ¿Quién la ayudo a crecer? así sucesivamente con el fin de darles a conocer el proceso de germinación y la importancia de las plantas; como actividad lúdica se trabajara con la realización de un cartel donde los educandos participaran activa y creativamente llevando la secuencia según el cuento. Como evaluación de aprendizaje: el estudiante desarrollara correcta y activamente de las actividades programadas y socializara dando sus aportes sobre lo visto en clase.

**Recursos:** Cuento, DVD, televisor, tablero, marcador, cuaderno, colores, lápiz.

**Evaluación:** Desarrolla activamente las actividades programadas y socializa dando su aporte sobre lo visto en clase.

### Actividad 3



#### **Eje temático: JUGANDO A LAS DECENAS**

La decena es un valor más grande que la unidad, ya que en una decena hay 10 unidades

**Dimensión:** Cognitiva, comunicativa.

**Indicador de logro:** Despierta interés por aprender.

**¿Cómo?:** Durante esta jornada se les realiza a los estudiantes una actividad de juego con tapas de gaseosa completamente todas enumeradas de 1 a 10, se tiene en cuenta el tema de las Decenas y Unidades, seguidamente de sumas, restas, antes de y después de; la maestra en formación por medio de ejercicios explicara brevemente la actividad en el tablero para que los educandos desarrollen con las tapas lo aprendido.

En la competencia comunicativa se les habla de frutas, verduras, hortalizas reforzando el tema de las plantas y se le entrega a cada estudiante plastilina de diferentes colores para moldear las que más les gusten y deberán pronunciarlas y transcribirlas en sus cuadernos

**Recursos:** Cuento, DVD, televisor, tablero, marcador, cuaderno, tapas de gaseosa.

**Evaluación:** Desarrolla activamente las actividades programadas y socializa dando su aporte sobre lo visto en clase.

#### **Actividad 4**



#### **Eje temático: ACTIVIDADES CREATIVAS**

**Son aquellas acciones que permiten que el estudiante se entretenga o se divierta.**

**Dimensión:** Cognitiva y estética.

**Indicador de logro:** Fomentar en los estudiantes la creatividad.

**¿Cómo?:** Durante esta jornada se fomenta en los estudiantes la creatividad, mediante la realización de actividades programadas por la maestra en formación; primero se les explica a los estudiantes la actividad que consiste en mezclar jabón con harina y tempera para pintar una fruta.

Para poder empezar, con ayuda de la maestra facilitadora se les entrega a los educandos por mesas las temperas con su respectiva fruta.

Dada por terminada la actividad se procede a ensayar los bailes para la izada de bandera y las inter clases. Una vez terminado el ensayo finalizamos la clase con la entrega de las Tablet para que los estudiantes trabajen en las actividades lúdicas pedagógicas que estas contienen, como juegos de memoria, laberinto, arma todos entre otros.

**Recursos:** DVD, televisor, tablero, marcador, cuaderno, harina, jabón, agua, frutas y verduras.

**Evaluación:** Desarrolla activamente las actividades programadas y socializa dando su aporte sobre lo visto en clase.

## Actividad 5



### **Eje temático: EL VIEJO ARBOL**

Cuenta la bonita historia de un árbol y sus amigos los pájaros que en él se pasan a diario.

**Competencia:** Comunicativa y ciudadana

**Dimensión:** Cognitiva y ética.

**Indicador de logro:** Demuestra interés y respeto por las plantas.

**¿Cómo?:** En esta jornada académica se hizo la retroalimentación del “viejo árbol” mediante la observación del cuento por medio de ilustraciones dibujadas en el tablero, los estudiantes contaron el cuento a su manera de acuerdo a la secuencia ilustrada por la

maestra en formación, seguidamente se retoma la observación del video y así se dio inicio a un dramatizado donde los educandos participaron dando a conocer lo aprendido en la clase, ellos narraron el cuento a su manera, nombraron los personajes y construyeron la moraleja.

Como evaluación de aprendizaje se les dio a los estudiantes una hoja de block para que dibujaran lo que quisieran construyendo de esta forma un cuento imaginado por ellos, al terminar los educandos pasaron al frente a contar sus cuentos.

**Recursos:** DVD, televisor, tablero, marcador, cuaderno, cartuchera, hoja de block

**Evaluación:** Desarrolla activamente las actividades programadas y socializa dando su aporte sobre lo visto en clase.

## **Actividad 6**



### **Eje temático: MI MUÑECO PELUDITO**

Los estudiantes expondrán la germinación del frijol y el muñeco peludito, realizado por ellos.



**Competencia:** Científica y ciudadana.

**Dimensión:** Cognitiva.

**Indicador de logro:** Explica correctamente el proceso de germinación.

**¿Cómo?:** Esta jornada inicio de manera participativa en donde los estudiantes dieron a conocer a su docente y compañeros la germinación del frijol y del muñeco peludito mediante la exposición, potencializando de esta forma la participación, así como la interacción entre todos los compañeros. Considero que de esta manera el estudiante utilizo el lenguaje para ser comprendido por los demás; por esto son muy importantes los diálogos en clase, los debates, las exposiciones entre otros...

Los educandos contaron como lo hicieron, quien les ayudo... ¿Cómo lo cuidaron? que utilizaron... ¿Qué resultó? y así dieron a conocer lo aprendido durante las clases. En todas las actividades hay que proponer diversos materiales, incluyendo los creados por los propios niños (cuentos, murales, dibujos, muñecos).

También es importante emplear juegos, todos los juegos infantiles conllevan el empleo del lenguaje, pero también se pueden buscar actividades que impliquen jugar con el lenguaje. Estas suelen agradar a los niños y son de gran provecho educativo para ellos.

**Recursos:** Hoja de block, DVD, TV, plantas, frijol, alpiste.

**Evaluación:** Desarrolla activamente las actividades programadas y socializa dando su aporte sobre lo visto en clase.

## Actividad 7



## **Eje temático: EL PEPINO ENAMORADO**

Damos comienzo al conocimiento de algunas verduras, mediante el dramatizado de una canción donde el estudiante recrea por medio del juego, el baile y la socialización.

**Dimensión:** Cognitiva, comunicativa y estética.

**Indicador de logro:** Identifica y valora las características corporales y emocionales en si mismo y en los demás.

**¿Cómo?:** En esta jornada se les dio a conocer a los estudiantes las verduras mediante la observación de un video educativo, y se les explico la importancia de estas en nuestra alimentación, seguidamente se dio inicio a la actividad con la observación de otro video titulado “la historia del pepino enamorado”, se les pidió a los estudiante estar atentos y escuchar la canción para poder dramatizarlo.

Dado por terminado el video se les pidió a los estudiantes ponerse en mesa redonda para empezar con la actividad, y se les explico que a cada uno se les dará una imagen con la ilustración de una verdura alusiva al video y que al sonar la canción deben ir pasando en orden cuando nombren la verdura o el personaje que les correspondió.

Para finalizar los estudiantes dibujaron y colorearon en sus cuadernos las verduras nombradas en la historia y con ayuda de la maestra transcribieron al frente de cada verdura su nombre trabajando así la escritura.

**Recursos:** Papel cartulina, cinta, hoja de block, DVD, TV, impresiones.

**Evaluación:** Desarrolla activamente las actividades programadas y socializa dando su aporte sobre lo visto en clase.

## **Actividad 8**



**Eje temático: CUIDO EL AGUA**

Llamamos agua potable al que podemos consumir o beber sin que exista peligro para nuestra salud; y agua no potable es aquella que tiene impurezas, su olor y sabor son desagradables y no son aptas para el consumo humano.

**Dimensión:** Cognitiva y comunicativa.

**Indicador de logro:** Comprende la diferencia entre agua potable y no potable.

**¿Cómo?:** En esta jornada se dio inicio a la clase con la observación de un video dando a conocer el tema del agua potable y no potable, seguidamente se les dio la explicación del tema y se socializó mediante una serie de preguntas tales como: ¿conoces el mar? ¿Has ido al río? ¿Conoces las aguas negras? ¿En tu casa hierven el agua?; los estudiantes respondieron las preguntas dando así a conocer sus pre saberes.

Para explicarles mejor el tema se les dio una pequeña demostración con tres recipientes con agua, el primero contenía agua de la llave, el segundo agua en botella y al tercero se le invirtió un poco de tierra y de esta manera se les fue explicando a los estudiantes ¿Cuál era el agua que se puede beber?, cual no y ¿Por qué?, los educandos entendieron el tema. Se les dio a los estudiantes una hoja de block para que dibujaran libremente dos paisajes uno donde se evidencie las aguas limpias y otro de aguas sucias.

**Recursos:** DVD, televisor, tablero, marcador, cuaderno, cartuchera, hoja de block, vaso, agua.

**Evaluación:** Desarrolla activamente las actividades programadas y socializa dando su aporte sobre lo visto en clase.

#### **CAPITULO IV**

#### **INFORME DE ACTIVIDADES INSTRAINSTITUCIONALES.**

#### **Cuadro-3**

Entre las actividades programadas por el colegio y en las cuales se pudo estar presentes son:

<b>IZADA DE BANDERA</b>	<b>RESCATANDO LOS JUEGOS TRADICIONALES</b>	<b>HALLOWEEN</b>
-------------------------	--	------------------



## **CAPITULO V**

### **INFORME DE EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA INTEGRAL DOCENTE.**

Durante este proceso se evidenciaron tanto fortalezas como debilidades, las cuales se fueron mejorando con el transcurrir del proceso del desarrollo de cada una de las jornadas académicas.

Las dificultades y fortalezas presentadas en el proceso de práctica integral se anunciarán a continuación mediante un cuadro en donde se especifica cada fortaleza y dificultad:

#### **Cuadro 4-Autoevaluación de la práctica docente:**

<b>FORTALEZAS</b>	<b>DEBILIDADES</b>
Responsabilidad	Manejo de tiempo para la ejecución de las actividades.
Creatividad	
Dominio de grupo en el salón	
Se promovió la lúdica para fortalecer el aprendizaje.	
Puntualidad.	

#### **Coevaluación de la práctica integral docente:**

A continuación, se realizará una descripción de los recursos o técnicas utilizadas para evaluar Los procesos cognitivos del estudiante:

Durante las jornadas académicas se evidencio que los estudiantes aprendían más por medio de actividades visuales y kinestésicas, es decir, actividades como laminas, imágenes, videos y manualidades.

Se evaluaba cada vez que se terminaba un tema por medio oral y escrito

### **Evaluación de la supervisión de la práctica integral docente:**

La supervisión de la práctica integral la realizó la el cual evaluó por medio de la observación en el aula de clase, asesorías, revisión del planeador y aportes hacia el proyecto de grado.

Aportando así conocimientos y formatos a seguir estas asesorías se hicieron evidentes y firmadas por la tutora y maestra en formación, El papel desempeñado por la tutora fue de gran importancia para el desarrollo satisfactorio de dicho proceso, siendo un gran apoyo.

Por otra parte la maestra facilitadora era la encargada de calificar las clases ejecutadas, el cual fue de manera cuantitativa de 0,0 a 5,0 basándose en los indicadores de logro establecidos por la universidad; de esta manera fue de gran apoyo para el proceso el cual apporto conocimientos y estrategias.

### **CONCLUSIONES**

Para concluir, Gracias a las practica integral se adquirió experiencia en la labor docente a través de situaciones reales en el campo aplicado y habilidades que permitirán interactuar satisfactoriamente con los niños; observando las diferentes estrategias pedagógicas que utilizo la docente facilitadora.

En este proceso se obtuvieron fortalezas como la responsabilidad a la hora de realizar la práctica pedagógica, las clases durante el proceso se realizaron con mucha creatividad,

hubo puntualidad y compromiso se llegó a la hora estipulada por la institución correspondiente.

Respecto a los resultados reflejados en el diagnóstico se llegó a la conclusión de la importancia de diseñar una propuesta pedagógica y didáctica que permitiera contribuir al aprendizaje.

### **RECOMENDACIONES**

Se recomienda a la institución educativa técnico patio centro N°2 sede la sabana, que en el grado preescolar se tenga en cuenta la lúdica como estrategias pedagógica para el fortalecimiento del aprendizaje para que sea de gran satisfacción el logro a final de año en los estudiantes.



Hacerle preguntas a los niños y niñas antes de explicar un tema, para conocer los pre-saberes y después de explicar el tema, para identificar que aprendieron de igual forma hacer repasos de los temas visto en clases anteriores.

Hacer uso de las tic y enseñar a los estudiantes que también pueden aprender jugando de manera virtual.

Promover la participación y la atención de la familia a través de talleres o conversaciones en los que se ofrecen herramientas prácticas para el acompañamiento en casa, orientación en las actividades extracurriculares y el apoyo para la superación de dificultades de los estudiantes.

## REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

Betancourt, B.; Díaz, M.; Gómez, M. & Gutiérrez, M. (1999). Factores que inciden en la desadaptación del niño en preescolar. (Tesis pregrado). Facultad de Educación. Universidad del Tolima. Ibagué

Baxter. (2002). La formación en el juego. Una tarea pedagógica.

Díaz, F. & Hernández, G. (2002). Estrategias docentes para un aprendizaje significativo recuperado de <http://estudiaen.jalisco.gob.mx/cepse/diaz-barriga-f-y-hernandez-g-2002-estrategia-docentes-para-un-aprendizaje-significativo-mcgraw-hill>

JIMÉNEZ, C. A. (1998). Pedagogía de la creatividad y de la lúdica. Bogotá: Magisterio

UNESCO 1980. El niño y el juego, planteamientos teóricos y aplicaciones pedagógicas.