

**FACTORES QUE AFECTAN LA MOTIVACION ESCOLAR DE LOS ESTUDIANTES
DEL NIVEL PREESCOLAR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NANCY ROCÍO
GARCÍA**

FANELYS SUSANA ARIZA MERCADO

GEIDY ROSA LOPEZ CABALLERO

JESSICA JULIET RUZ ROSALES



**LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA INFANTIL
CORPORACION UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS**

EL BAGRE, ANTIOQUIA

2014

**FACTORES QUE AFECTAN LA MOTIVACION ESCOLAR DE LOS ESTUDIANTES
DEL NIVEL PREESCOLAR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NANCY ROCÍO
GARCÍA**

FANELYS SUSANA ARIZA MERCADO

GEIDY ROSA LOPEZ CABALLERO

JESSICA JULIET RUZ ROSALES

Propuesta para optar al título de Licenciado en Pedagogía Infantil

Asesor

CLEIDY TATIANA MAYA ZAPATA



**LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA INFANTIL
CORPORACION UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS**

EL BAGRE, ANTIOQUIA

2014

NOTA DE ACEPTACIÓN

PRESIDENTE DEL JURADO

JURADO

JURADO

TABLA DE CONTENIDO

ABSTRACK	6
RESUMEN.....	6
1. TITULO	7
2. IDENTIFICACIÓN DEL PROBLEMA	8
2.1 DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA	8
2.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	9
3. JUSTIFICACIÓN	11
4. OBJETIVOS.....	11
4.1 OBJETIVO GENERAL	12
4.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	12
5. ALCANCES DEL PROYECTO	13
6. MARCO TEÓRICO	14
6.1 ANTECEDENTES.....	14
6.2 MARCO LEGAL	16
6.3 MARCO REFERENCIAL	19
6.3.1 Conceptos claves para la investigación	22
6.4 VARIABLES	24
7. DISEÑO METODOLOGICO.....	28
7.1 TIPO DE ESTUDIO	28
7.2 POBLACIÓN	29
7.3 MUESTRA.....	30
7.4 TECNICAS DE RECOLECCION DE LA INFORMACION.	30
7.5 ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS DE LA ENCUESTA	31
7.6 HALLAZGOS INVESTIGATIVOS	33
8. CONCLUSIONES.....	34
9. RECOMENDACIONES.....	36
10. PROPUESTA PEDAGÓGICA	39
10.1 TÍTULO.....	39
10.2 DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA	40
11. JUSTIFICACIÓN	40
12. OBJETIVOS.....	42

ESTRATEGIAS LÚDICAS

4.1	OBJETIVO GENERAL	43
4.2	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	43
13.	ALCANCES DE LA PROPUESTA	43
14.	RECURSOS.....	44
14.1	HUMANOS.....	45
14.2	TÉCNICOS.....	45
14.3	MATERIALES.....	45
14.4	LOGÍSTICOS	45
15.	MARCO TEÓRICO.....	45
15.1	ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN.....	46
15.1.1	La motivación para el aprendizaje a través del juego	46
15.1.2	Importancia de los Juegos Infantiles.....	47
15.2	TEORÍAS PSICOLÓGICAS SOBRE EL JUEGO	48
15.2.1	Teoría del juego de Piaget	49
15.2.2	Teoría del juego de Vygotsky	50
15.2.3	El juego en el Psicoanálisis	52
16.	MARCO CONCEPTUAL	54
17.	METODOLOGÍA.....	56
18.	PLAN DE ACCIÓN.....	59
19.	INFORME DE ACTIVIDADES.....	64
20.	CONCLUSIONES.....	70
21.	BIBLIOGRAFÍA.....	71
22.	ANEXOS.....	73

ABSTRACT

The motivation to study allows children are in education the opportunity to excel, have higher academic opportunities, and acquire values and better study habits.

This project aims to determine the factors that affect the motivation of students from pre-school Educational Institution 01 Nancy Rocío García and implement a proposal to improve the motivational level of children and preschool education.

Factors that affect motivation and participation of children in preschool education, the family as the primary agent is, but also influences the conditioning of socially disadvantaged and lack of pedagogical strategies for teachers.

The proposal presented "Strategies to improve recreational motivational level and the involvement of children in preschool education of School Nancy Rocío Garcia" is to implement play and playful learning mechanisms in all dimensions of knowledge, as well to improve the coexistence between students from pre-school through the promotion and redemption of securities as a form of expression and communication within the family, school and social context.

Keywords:

Education, students, strategies, factors, family, games, leisure, motivation, preschool,

RESUMEN

ESTRATEGIAS LÚDICAS

La motivación hacia el estudio permite que los niños encuentren en la educación la oportunidad de superarse, tener mayores oportunidades académicas, adquirir valores y mejores hábitos de estudio.

Este proyecto tiene como finalidad determinar los factores que afectan la motivación de los estudiantes del nivel preescolar 01 de la Institución Educativa Nancy Rocío García e implementar una propuesta que mejore el nivel motivacional de los niños y niñas de educación preescolar.

Entre los factores que afectan la motivación y la participación de los niños y niñas de educación preescolar, se encuentra la familia como primer agente, pero también influye el condicionamiento de un medio social desfavorecido y la falta de estrategias pedagógicas de los docentes.

La propuesta planteada “Estrategias lúdicas para mejorar el nivel motivacional y la participación de los niños y niñas de educación preescolar de la Institución Educativa Nancy Rocío García” consiste en implementar el juego y la lúdica como mecanismos de enseñanza en todas las dimensiones del saber, además de mejorar la convivencia entre los estudiantes del nivel preescolar, a través del fomento y el rescate de los valores como una forma de expresión y comunicación dentro de un contexto familiar, escolar y social.

Palabras claves:

Educación, estudiantes, estrategias, factores, familia, juegos, lúdica, motivación, preescolar,

1. TITULO

ESTRATEGIAS LÚDICAS

Factores que afectan la motivación escolar de los estudiantes del nivel preescolar de la Institución Educativa Nancy Rocío García

2. IDENTIFICACIÓN DEL PROBLEMA

2.1 DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA



Foto 1 Institución Educativa Nancy Rocío García

La Institución Educativa Nancy Rocío García está ubicada en el corregimiento de Buenos Aires perteneciente al municipio de Zaragoza, en la actualidad atiende a una población estudiantil de 600 estudiantes en su área urbana y de 200 en la rural, la Institución se ha

desarrollado en un compartir religioso católico participando en la celebración de las fiestas del Santo Cristo de Zaragoza e integrando a la comunidad en fechas especiales como la de la semana de la cultura.

La economía del corregimiento se desarrolla a través de la agricultura y la minería, por lo que la mayoría de sus habitantes son padres campesinos y madres amas de casa de bajos recursos económicos, lo que genera poco acompañamiento por parte de estos ya sea por la falta de conocimientos (analfabetismo) o porque tienen que ir a trabajar fuera del casco urbano.

A demás la presencia de grupos armados al margen de la ley son causantes de violencia y de desplazamiento lo que trae como consecuencia deserción de los estudiantes y el abandono de sus actividades educativas ya que muchos padres de familia retiran a sus hijos de la institución y se los llevan a otros municipios buscando una mejor calidad de vida.

ESTRATEGIAS LÚDICAS

En la institución falta material didáctico para el nivel preescolar, en la biblioteca no se encuentran textos adecuados para este grado, las aulas de clase son amplias pero les falta organización y embellecimiento acorde con la lo que aquí se enseña; por esta razón los niños se ven limitados a realizar actividades básicas como colorear o participar en la elaboración de manualidades lo que ocasiona desmotivación en la participación de las actividades escolares.

La desintegración del núcleo familiar es un factor influyente en la motivación de los niños, muchos de ellos viven con abuelos, tíos, hermanos o con otras personas diferentes a sus padres. Otro factor es el bajo nivel de educación de los padres lo cual no les permite ayudarles en sus deberes escolares ya que para ellos es más importante la alimentación, el vestido y el techo, dejando de lado el espacio para compartir con sus hijos debido a que deben buscar el sustento diario.

Las causas que generan la desmotivación en los estudiantes de la Institución Educativa Nancy Rocío García son muy variadas. Se puede encontrar explicación en factores como la familia como primer agente, pero también en el condicionamiento de un medio social desfavorecido y la falta de estrategias pedagógicas de los docentes.

Los docentes en su mayoría muestran un manejo aceptable de sus capacidades, solo evalúan las competencias básicas, como leer y escribir, sin tener en cuenta la importancia de las competencias sociales y afectivas en el desarrollo del niño. Además les falta planear con tiempo actividades que generen expectativas e incluir el juego y la recreación en el proceso de aprendizaje. Como también utilizar otros espacios y materiales para alcanzar los logros propuestos.

2.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

Es importante generar espacios que ayuden en la consecución de los logros establecidos en el quehacer pedagógico fomentando así las relaciones afectivas como base fundamental en los procesos de comunicación, que favorezcan el amplio desarrollo de las relaciones interpersonales de los educandos y por ende su motivación al aprendizaje.

La motivación es el estudio que permite que los niños secuencien la educación la oportunidad de superarse y encontrar mayores oportunidades académicas y adquirir valores y hábitos de estudio, se ven truncadas las aspiraciones de superarse que conducen a un estancamiento personal, laboral económico.

En virtud de lo anterior se formula la siguiente pregunta.

¿Cuáles son los factores que afectan la motivación escolar de los estudiantes del nivel preescolar de la Institución Educativa Nancy Rocío García?

3. JUSTIFICACIÓN

Según algunos especialistas, se puede hablar de tres grandes causas por las cuales se presenta la pérdida de la motivación: biológicas, sociales y psicológicas. Estas causas afectan la capacidad para analizar, razonar y decidir. Su creatividad y curiosidad disminuyen, llevándolos a perder oportunidades.

La inserción de los niños y niñas al mundo escolar, resulta difícil si no se le da la oportunidad de participar en un proceso de adaptación flexible que le otorgue seguridad luego de la separación de su familia, el acompañamiento y una buena planeación de las actividades son herramientas que resultan claves para su inclusión al sistema educativo.

La falta de apoyo de los padres en las actividades escolares impide que el estudiante alcance las competencias y los conocimientos que deberían desarrollarse normalmente en su grado escolar.

La importancia de este proyecto radica en determinar los factores que afectan la participación de los niños y niñas en las actividades programadas por los docentes de preescolar de la Institución Educativa Nancy Rocío García, buscando con ello evitar el riesgo de deserción escolar y aumentar el compromiso de los padres de familia en la educación de sus hijos.

La motivación hacia el estudio permite que los niños encuentren en la educación la oportunidad de superarse y encontrar mayores oportunidades académicas y adquirir valores y hábitos de estudio. Con los resultados obtenidos en este proyecto se espera mejorar el nivel de motivación y participación de los niños y niñas en las actividades escolares.

4. OBJETIVOS

4.1 OBJETIVO GENERAL

Identificar los factores que afectan la motivación escolar de los estudiantes del preescolar 01 de la Institución Educativa Nancy Rocío García

4.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Determinar el nivel de incidencia que tiene la motivación en el proceso de aprendizaje de los estudiantes del preescolar 01 de la institución Nancy Rocío García.

- Identificar las consecuencias que trae el bajo nivel de acompañamiento de los padres de familia, la violencia intrafamiliar y la falta de estrategias de los docentes en el proceso educativo.

- Diseñar una propuesta de intervención pedagógica que mejore el nivel de motivación en los estudiantes del preescolar 01 de la institución educativa Nancy Rocío García

5. ALCANCES DEL PROYECTO

- Con este proyecto de investigación se busca modificar las estrategias de enseñanza-aprendizaje en el nivel de preescolar 01 y hacer extensivos los resultados obtenidos al nivel de preescolar 02.
- Sistematizar los factores más relevantes en la motivación escolar como punto de partida para la creación de nuevas propuestas en el desarrollo de las actividades educativas.
- Proyectar la propuesta a los grados primeros, dando a conocer las estrategias como alternativa para articular el inicio de la básica primaria con el preescolar.
- Brindar al cuerpo docente un conglomerado de estrategias que dinamicen las prácticas de aula y motiven a los estudiantes a ser partícipes del proceso escolar.
- Integrar a los padres de familia en el proceso de enseñanza aprendizaje para darle funcionalidad al triangulo educativo y así generar altos niveles de motivación en los educandos.
- Contribuir desde la investigación formativa en la motivación de los niños del grado preescolar.

6. MARCO TEÓRICO

6.1 ANTECEDENTES

En la Institución Educativa Nancy Rocío García a nivel de comunidad educativa se han realizado varias investigaciones con respecto a diferentes causas de desmotivación y deserción escolar pero no se han centrado nunca en el grado preescolar donde los niños presentan un alto grado de inasistencia.

Las investigaciones realizadas demuestran que las causas de deserción escolar son generadas por el olvido en que se encuentra la población ya que está muy lejos del casco urbano, además son personas de ingresos económicos muy bajos inmersos en un contexto de violencia causada por los grupos armados de la región.

En el ámbito nacional se pueden destacar el “proyecto de aula basado en TIC para evitar la deserción escolar afianzando la motivación y el compromiso de los padres de familia en la institución educativa dos quebradas, sede retoño”.

Autor: Arias María Alejandra

Objetivo:

Evitar la deserción escolar afianzando la motivación y el compromiso de los padres de familia en la Institución Educativa Dos Quebradas – Sede Retoño haciendo uso de una herramienta basada en TIC

Mediante el uso de herramientas TIC en el Proyecto de Aula planteado, se pretende dinamizar la actividad de motivación, en la que los padres descubrirán a través de la dedicación al estudio, que es posible traspasar las herramientas de comunicación y de evidenciar los alcances obtenidos con

ESTRATEGIAS LÚDICAS

la educación, del mismo modo los niños demostrarán a sus padres que ellos desean continuar con sus estudios dentro de un acompañamiento continuo en el núcleo familiar, a su vez que ellos se estimulan usando las tecnologías y fortalecen sus competencias en el área de informática, lenguaje y competencias ciudadanas.

En la búsqueda de antecedentes en el ámbito internacional sobre la motivación, se encuentran dos trabajos escritos en el nivel de primaria:

Proyecto: Factores que influyen en los aprendizajes del Área Personal Social de los alumnos del 3° grado de Primaria en el C.E "San Juan Bautista" de la Ciudad de Piura. Perú

Autor:

Domínguez Peña, Rosa flor y Otros

Institución

Instituto Superior Pedagógico de Piura. Tesis para obtener el Grado de Profesor de primaria, 1997

Conclusiones

- Los investigadores encuentran que: el aprendizaje de contenidos del área personal social se encuentra condicionado con frecuencia a la motivación que realiza la docente en clase.
- La motivación docente se encuentra desligada del contexto de los educando, lo cual genera interferencias entre el tema de clase y el interés por este.
- Por otro lado, la docente poco se preocupa por la situación personal y social de sus alumnos, no permite el diálogo con ellos y no considera la vida familiar como influyente en algunas deficiencias escolares

Proyecto: La Motivación Docente y su influencia en el desarrollo Psicomotor de los alumnos del 1° grado de Primaria del C.E "Hermanos Meléndez " La Unión. Piura. Perú

ESTRATEGIAS LÚDICAS

Autor:

Nizama Sandoval, María

Pingo Sullon, Esther

Institución

Instituto Superior Pedagógico de Piura. Tesis para obtener el Grado de Profesor de primaria, 1998

Conclusiones

- El docente no motiva adecuadamente a los alumnos, se preocupa por que sus contenidos de clase sean aplicados tal como los programas
- No logra interesar a los alumnos por el tema de clase, puesto que usa un lenguaje demasiado técnico para el entendimiento de los alumnos.
- La motivación docente está fundamentada en el tipo de contenido y no en los intereses y necesidades de los alumnos.
- Los alumnos expresan que tienen miedo de opinar libremente durante la clase, debido a que el profesor muchas veces les riñe o les pone mala nota.

6.2 MARCO LEGAL

En el transcurso de la investigación sobre los factores que afectan la motivación escolar se encontró que el proceso de enseñanza-aprendizaje está enmarcado en el derecho a la educación el cual está amparado en:

La Constitución Política en su artículo Art 67

ESTRATEGIAS LÚDICAS

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 formara 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 participaron en la dirección, financiación y administración de los servicios educativos estatales, en los términos que señalen la Constitución y la ley.

La Ley General de Educación 115 del 8 de Agosto de 1994 Art 14 y 18 **ARTÍCULO 14. ENSEÑANZA OBLIGATORIA.** En todos los establecimientos oficiales o privados que ofrezcan

ESTRATEGIAS LÚDICAS

educación formal es obligatorio en los niveles de la educación preescolar, 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;

Literal modificado por el artículo 1 de la Ley 1013 de 2006, así:

a) “El estudio, la comprensión y la práctica de la Constitución y la instrucción cívica, será materializada en la creación de una signatura de Urbanidad y Cívica, la cual deberá ser impartida en la educación preescolar, básica y media, 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;

ARTÍCULO 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.

Tratado internacional campaña de 0 a siempre.

Decreto 1290 del 20 de agosto de 2009 .Habla del sistema de Evaluación Institucional y su inmersión en el P.E.I.

Ley 1295 de Abril 6 de 2009

ESTRATEGIAS LÚDICAS

"Por la cual se reglamenta la atención integral de los niños y las niñas de la primera infancia, de los sectores clasificados como 1, 2 y 3 del Sisben".

✓ Decreto 1286 de Abril 25 de 2005: Ministerio de Educación. Por el cual se establecen normas sobre la participación de los padres de familia en el mejoramiento de los procesos educativos de los establecimientos oficiales y privados.

En conclusión los anteriores artículos son de gran importancia porque en ellos se justifica la importancia de su aplicabilidad en el proceso de enseñanza de los estudiantes, el acompañamiento de los padres es fundamental, pero a pesar de estar reglamentado son muy pocas las instituciones que los hacen valer al igual que los gobiernos de turno, dejando la responsabilidad en gran parte a los docentes.

6.3 MARCO REFERENCIAL

En el marco referencial se tendrán en cuenta los siguientes comentarios de autores interesados en el tema:

Si el niño no está motivado para aprender, su actitud no es favorable y no disfruta con cada nuevo conocimiento que tiene entre manos, difícilmente conseguirá un buen rendimiento escolar. Esta tarea comienza en casa, transmitiéndole amor hacia todo lo académico y haciendo de su tarea un reto interesante. Cuando los objetivos están muy alejados de su competencia, provocan frustración, desinterés y, finalmente, llega el abandono que, como no lo motivan, le provocan aburrimiento (muchos niños superdotados fracasan justo por esto). También es importante que él mismo se marque una meta, pero no con el objetivo de quedar bien o con miedo a fracasar, sino con el afán de superar su propia capacidad.

ESTRATEGIAS LÚDICAS

Éste problema educativo se da por diversas causas entre las que se pueden mencionar: La falta de recursos económicos: en muchas ocasiones, los jóvenes e incluso los niños se ven en la necesidad de conseguir un trabajo para sustentar a su familia o simplemente para satisfacer algunas precariedades. Estos, al descubrir que pueden ganar un poco de dinero, abandonan la escuela o colegio y dedican todo su tiempo a algún trabajo. Que por lo general no es muy bien remunerado.

El embarazo juvenil y la paternidad: éste hecho ha afectado y afecta a muchas adolescentes que se enfrentan tempranamente a la maternidad. Las jóvenes que pasan por esta etapa tienden a dejar sus estudios para dedicarse de lleno al cuidado de su hijo, teniendo que trabajar en algunos casos, ocurriendo también, en el caso de los padres adolescentes quienes deben hacerse cargo de sus hijos. Falta de interés de los padres: en los sectores más vulnerables de nuestra sociedad, es común ver a los padres de los niños y jóvenes, totalmente despreocupados o desligados de la formación académica de sus hijos.

Los jóvenes, al notar el desinterés de sus padres se sienten con la libertad de asistir o no a clases o a la escuela. En esta parte, el abandono de los jóvenes es un factor crucial, ya que si no tienen a alguien (padres, tutores o familiares) que los esté impulsando en sus estudios, ellos no sentirán la necesidad ni la obligación de estudiar. Falta de interés en estudiar: los jóvenes, muchas veces, creen que seguir con una educación formal es una pérdida de tiempo; algunos piensan esto porque lo tienen todo y no necesitan estudiar, y otros, porque han perdido la esperanza de que con la educación se puede surgir en la vida.

De todas las causas de la deserción escolar, hay un concepto que encierra casi todos los elementos que la provocan; refiriéndonos a la desmotivación escolar. Una persona que desee estudiar, tenga los problemas que tenga, lo hará de todas formas, no así una persona que se sienta

ESTRATEGIAS LÚDICAS

desmotivada ante la escolaridad. Así se llega al punto de que la desmotivación escolar es el principal factor que incide en la deserción escolar, provocándola.

La razón por la que se ha separado la desmotivación del resto de las causas, es que corresponde a un aspecto netamente psicológico, teniendo que el resto de las causas son más bien hechos materializados en acciones, no así la desmotivación, que es una causa que genera en la mente del individuo, afectando psíquicamente.

Para la psicóloga de Clínica Alemana Alejandra Silva B. (2003), la desmotivación en los niños entre 7 y 12 años de edad es causada por el miedo al ridículo o al rechazo, siendo dificultoso el establecer relaciones sociales, lo que les impide disfrutar y participar en el colegio. “Los problemas de aprendizaje también afectan a los alumnos, ya que estos los hacen sentir menospreciados ante el resto de sus compañeros”.

También tenemos que muchos de los problemas de motivación vienen de la influencia de la familia, si esta no presenta interés en el aprendizaje del alumno, éste tampoco lo hará. El bullying es otro estímulo que afecta a los alumnos, ya que disminuye su autoestima, lo que a su vez provoca en el individuo un miedo o un rechazo hacia su entorno social y, por tanto, escolar. Por todo lo anterior, el alumno presentará el síntoma más común de la desmotivación: el no querer ir al colegio.

Los juegos enseñan a los estudiantes a darlos primeros pasos en el desarrollo de técnicas intelectuales, potencian el pensamiento lógico, desarrollan hábitos de razonamiento, enseñan a pensar con espíritu crítico; los juegos por la actividad mental generan, un buen punto de partida para la enseñanza, siendo la base para una posterior formación de un pensamiento innovador.

Tomando en cuenta la teoría del desarrollo cognitivo propuesta por el psicólogo suizo Jean Piaget(1896-1980), ha sido integrada, la neurociencia, señalándose como teoría cognitiva de la

ESTRATEGIAS LÚDICAS

motivación, ya que mediante los procesos de desarrollo que presenta el niño, cómo lo muestra el psicólogo se considera una parte importante en su vida de los niños.

Piaget estudió la dinámica del juego de los niños en diferentes edades, analizó cómo el juego era algo más que diversión y determinó que además de jugar por placer, los niños juegan para enriquecer sus experiencias sensoriales y motoras y para aprender las consecuencias y límites de sus acciones.

La teoría de Vygotsky (1978), por su parte, considera que el desarrollo humano es un proceso de acción cultural, en el que los instrumentos usados, las técnicas y los procesos mismos, transmitidos por el entorno, amplifican las capacidades con que cada individuo está dotado. En síntesis, las investigaciones de muestran que existe una completar acción entre los acontecimientos del entorno y su incidencia en el sistema sensorial del niño.

6.3.1 Conceptos claves para la investigación

Principio de participación: El principio de participación “reconoce la organización y el trabajo en grupo como un 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 los padres de familia y además 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 grupal y personal” (Decreto 2247/1997)

El sentido de la participación en el niño cobra importancia por cuanto su proceso de desarrollo en la etapa precedente y en la actual está caracterizado por los procesos egocéntricos (el niño como

ESTRATEGIAS LÚDICAS

centro de todo). Las interacciones solo tienen un referente común el cual está constituido por su propio yo. Pasar del egocentrismo al denominado egocentrismo colectivo ya es un gran paso.

Motivación: En psicología y filosofía, motivación son las cosas que mueven a la persona a realizar determinadas acciones y persistir en ellas para su culminación. Este término está relacionado con el de voluntad y el del interés. Proceso psicológico y fisiológico que activa la conducta o la orienta en un determinado sentido: la motivación del empleado es esencial para incentivar la productividad de la empresa.

Lúdica: La lúdica es una dimensión del desarrollo humano tan importante como la cognitiva, la social y la comunicativa, entre otras. Además, se precisa que la lúdica se refiere a la necesidad que tiene toda persona de sentir emociones placenteras asociadas al vértigo, la incertidumbre, la distracción, la sorpresa o la contemplación gozosa.

Desde este punto de vista la lúdica como herramienta pedagógica genera expectativas, motivaciones, interés por el aprendizaje y crea en el educando deseos y pasiones por aprender si no por disfrutar lo aprendido. Quien tiene expectativas por algo se interesa, se motiva, centra la atención y se dispone a aprender. Podríamos decir que la lúdica es la rama de la didáctica que facilita el proceso educativo.

Juego: Es una de las formas elementales de la actividad de los niños. El juego satisface la necesidad del organismo de tener actividad y de liberar energía acumulada. Como actividad vital el juego aparece de modo instintivo. En el juego se manifiestan en forma de aprendizaje tales como la imitación de los mayores, la utilización de objetos, algunas formas humanas de comportamiento

ESTRATEGIAS LÚDICAS

la relación de las palabras con las cosas. Paulatinamente el juego adquiere unos rasgos psicológicos propios del aprendizaje y del juego.

Enseñanza: es una actividad realizada conjuntamente mediante la interacción de tres elementos: un profesor o docente, uno o varios estudiantes o discentes y el objeto de conocimiento; el docente transmite su conocimiento a los estudiantes a través de diversos medios, técnicas y herramientas de apoyo; siendo el, la fuente del conocimiento, y el alumno un simple receptor limitado del mismo.

Familia: Grupo de personas a las que pertenecemos, ya sea por vínculos sanguíneos o por adopciones, que juega un papel importante decisivo en la construcción de la personalidad del niño.

Otros conceptos a tener en cuenta son: desmotivación, acompañamiento escolar, triangulo educativo, inasistencia, ausentismo escolar

6.4 VARIABLES

INDEPENDIENTE	DEPENDIENTE

ESTRATEGIAS LÚDICAS

<p>Falta de acompañamiento familiar: se evidencia al momento de indagar a los niños por la presencia de sus padres a la hora de acompañarlos o dirigirlos en las labores escolares,</p>	<p>Poco interés por cumplir con las actividades académicas:</p>
<p>Tradicionalismo docente: se trata de la repetición de las estrategias pedagógicas que en ocasiones suman para el desinterés de los estudiantes.</p>	<p>Inasistencia por clases repetitivas.</p>
<p>Situación económica: es la falta de recursos también lo que ocasiona que los niños al no tener la esencial y tan necesaria alimentación, falten al colegio.</p>	<p>Falta de alimentación adecuada para una buena disposición</p>
<p>Cultura de los padres y mayores encargados: en la comunidad estudiada se tiene la falsa percepción de que al grado preescolar solo de va a jugar y enviar al niño al colegio solo significa alejarlo de la casa por un tiempo.</p>	<p>Falta de estimulación al menor por la asistencia al grado preescolar.</p>

ESTRATEGIAS LÚDICAS

<p>Violencia física y psicológica: el maltrato al que algunos de los niños son sometidos por parte de las personas a su cargo es otra de las causas por las que ellos pierden el interés para asistir a sus clases.</p>	<p>A consecuencia del maltrato los menores no quieren asistir a clases.</p>
--	---

En la problemática abordada se considera que en un 50% la causa primordial para la falta de interés por los alumnos del preescolar por permanecer en el aula de clases, es debido a la falta de estrategias metodológicas a través del juego para lograr el interés del niño en su permanencia dentro de la institución, ya que si bien los padres y la equivocada concepción que tienen referente a los saberes impartidos en este nivel incrementan la inasistencia de los niños no participando de este proceso activamente y dándole una importancia mínima a la asistencia de los niños y a las actividades que con el grado tienen que ver, sumándole además el grado de analfabetismo de los acudientes que en su mayoría no son los padres biológicos sino abuelos y familiares allegados dificultando aún más el proceso de enseñanza-aprendizaje y por ende la permanencia de los niños en la escuela.

El docente de aula también debe dotarse de todas las herramientas necesarias para lograr con la implementación de estas estrategias metodológicas enamorar al niño y lograr en él su deseo por participar en las actividades propuestas para con ello lograr el fin tan anhelado de la educación que aprendan lo esencial para desenvolverse en su entorno, proponiendo soluciones a situaciones vividas a través de su opinión y aportando día a día al mejoramiento de su calidad de vida y a la de su núcleo familiar .

ESTRATEGIAS LÚDICAS

A manera de incidencia social se tiene la inclusión de los video juegos y otros juegos electrónicos a los cuales los niños tienen acceso de manera fácil gracias a la tecnología, también por la falta de carácter de los padres que dan mucha libertad a los hijos solo por el hecho de evitar rabietas, molestias o de que salgan por mucho tiempo a la calle y si los tienen en sus casas son muy permisivos con ellos o simplemente les dan el dinero para que accedan a los juegos en la calle generando con ello, no solo un conflicto familiar por falta de autoridad sino también a nivel cognitivo e institucional al cambiar las tareas por el juego y el acompañamiento escolar por una máquina que si bien puede enseñarles una mínima cosa si los cohíbe de aprender muchas más y de relacionarse con los demás niños y la sociedad que los rodea.

Sobre el alumno o alumna influyen las características de su familia ya que esta es el elemento primero de su educación, a través de la cual conoce el entorno más inmediato y posteriormente será el soporte de mayor importancia desde el cual podrá ir adelantándose en la realidad circundante a la vez que se sustenta en los valores e ideas que esta le proporciona.

La motivación hacia el interés por el estudio de vida a la influencia familiar se distingue los siguientes factores:

a) Nivel de estudio de los padres del alumno: es en la familia donde se adquieren, desarrolla y potencia la sensibilidad por el mundo del conocimiento intelectual. La presencia de los libros en el hogar, la contemplación de programas divulgativos de noticias dentro del seno familiar como algo cotidiano, la existencia de un periódico cada día en la casa familiar y el grado académico de sus padres, es importante para desarrollar en el niño los principios de motivación hacia el mundo de la educación.

ESTRATEGIAS LÚDICAS

b) Implicación de los padres de familia en la educación de sus hijos: aspiraciones que tienen los padres respecto a su futuro a través del estudio y la responsabilidad y colaboración que asuman para que ellos sea posible y con esto contribuya al desarrollo de sus hijos.

La relación de los padres con los tutores, el interés continuo por la marcha académica de los estudios de sus hijos es importante para obtener el grado de motivación hacia el trabajo escolar.

7. DISEÑO METODOLÓGICO

7.1 TIPO DE ESTUDIO

ESTRATEGIAS LÚDICAS

La metodología cualitativa se refiere a la investigación que produce datos descriptivos: las propias palabras de las personas, habladas o escritas, y la conducta observable. Su tema es el estudio fenomenológico de la vida social. Esto se traduce en que la selección de la muestra, la recolección de los datos, el proceso de análisis y producción de resultados son simultáneas y mantienen una relación de reciprocidad entre ellos (Ibáñez, 1990; Krause, 1995).

La metodología cualitativa subraya validez y la cuantitativa, confiabilidad y reproducibilidad. El científico social cualitativo es alentado a crear su propio método siguiendo lineamientos orientadores pero no reglas, ya que los métodos sirven al investigador y el estudioso no es esclavo de procedimiento o técnica.

La presente investigación es de carácter cualitativo ya que se profundiza en los factores que afectan la motivación escolar de los estudiantes del nivel preescolar en las actividades programadas por los docentes de aula y después de un análisis producto de la observación, recolección de la información y organización de la misma se hacen las sugerencias pertinentes a todos los involucrados, para que contribuyan en la transformación de los métodos de enseñanza aprendizaje y la formación integral de los niños y niñas de la Institución Educativa Nancy Rocío García.

7.2 POBLACIÓN

La población que interviene en este proceso está enmarcada en la Institución Educativa Nancy Rocío García, conformada por 987 estudiantes que son atendidos por un rector, un coordinador, 35 licenciados y 6 normalistas. La población objeto de estudio son los 112 estudiantes del grado preescolar Con edades que oscilan entre los 5 y 6 años de edad. Profesan la religión católica y el nivel socioeconómico es bajo ya que los ingresos económicos del grupo familiar dependen del factor informal de la economía, es decir, trabajos ocasionales en la minería y la agricultura.

7.3 MUESTRA

En la presente investigación se cuenta con un grupo focal de 30 estudiantes de los cuales 18 son niñas y 12 niños en edades entre 5 y 6 años, del grado preescolar 01 de características normales, nacidos en su mayoría en este corregimiento, en un 80% provienen de hogares en donde se cuenta con la presencia de mamá y papá y en un 20% los menores son atendidos por hermanos mayores, abuelos y familiares. Los encargados de los niños cuentan en un 50% con un nivel académico primario y la cantidad restante con un aprendizaje empírico.

7.4 TECNICAS DE RECOLECCION DE LA INFORMACION.

En la presente investigación se han tomado en cuenta tres herramientas para la recolección de la información las cuales son: encuesta, entrevistas y fichas de observación directa.

La investigación por encuesta es considerada como una rama de la investigación social científica orientada a la valoración de poblaciones enteras mediante el análisis de muestras representativas de la misma (Kerlinger, 1983)

La anterior definición indica que la encuesta se utiliza para estudiar poblaciones mediante el análisis de muestras representativas a fin de explicar las variables de estudio y su frecuencia. La instrumentación consiste en el diseño de un cuestionario o de una cédula de entrevista elaborados para medir opiniones sobre eventos o hechos específicos. (Ver anexo A)

La entrevista, es la comunicación interpersonal establecida entre el investigador y el sujeto de estudio a fin de obtener respuestas verbales a los interrogantes planteados sobre el problema propuesto. A través de ella el investigador puede explicar el propósito del estudio y especificar

ESTRATEGIAS LÚDICAS

claramente la información que necesite; si hay interpretación errónea de las preguntas permite aclararlas, asegurando una mejor respuesta.

Taylor y Bogan (1986) entienden la entrevista como un conjunto de reiterados encuentros cara a cara entre el entrevistador y sus informantes, dirigidos hacia la comprensión de las perspectivas que los informantes tienen respecto a sus vidas, experiencias o situaciones.

7.5 ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS DE LA ENCUESTA

La técnica utilizada en el proceso de recolección de la información con los padres de familia fue la encuesta cerrada, la cual es una técnica cuantitativa que consiste en una investigación realizada sobre una muestra de sujetos, representativa de un colectivo más amplio que se lleva a cabo en el contexto de la vida cotidiana, utilizando procedimientos estandarizados de interrogación con el fin de conseguir mediciones cuantitativas sobre una gran cantidad de características objetivas y subjetivas de la población.

El cuestionario es el instrumento de la encuesta y es un instrumento de recogida de datos rigurosamente estandarizado que operacionaliza las variables objeto de observación e investigación, por ello las preguntas de un cuestionario son los indicadores.

Esta encuesta fue realizada de manera individual y personalizada, los padres fueron escogidos como parte vital de este proyecto ya que con ellos no solo la aplicamos sino que hacen parte de nuestro equipo de investigación.

En el siguiente análisis se evidencia la importancia del acompañamiento de los padres como factor importante en la motivación en el proceso de aprendizaje de sus hijos.

Test -encuesta activa para los padres de familia:

1. ¿Acompaña a su hijo en el cumplimiento de sus deberes escolares?

ESTRATEGIAS LÚDICAS

R/. En cuanto al contexto académico el 75% de los padres encuestados no acompaña a sus hijos en las labores académicas esto se debe a que muchos padres no viven con sus hijos debido a que trabajan fuera del pueblo y las personas a su cuidado hacen cosas diferentes a estar pendientes de ellos.

2. ¿Al salir del colegio siente su hijo ganas de seguir estudiando?

R/. El 70% de los padres manifiestan que sus hijos después de clases no quieren regresar al colegio debido a que el ambiente de estudio no les agrada o es aburrido para ellos porque no tienen juegos o las actividades realizadas por los docentes no les llaman la atención.

3. ¿Existen problemas de convivencia entre los integrantes de su familia?

R/. En cuanto al contexto familiar encontramos que en el 55% de los hogares hay problemas familiares debido a las malas costumbres de los integrantes de la familia (toman licor, juegos de azar, entre otros).

4. ¿Es buena la situación económica de su familia?

R/. Sólo el 25% manifiesta tener una buena situación económica el resto, dice no tener un empleo fijo.

5. ¿Transmite a sus hijos valores que pueden poner en práctica para la sana convivencia escolar?

ESTRATEGIAS LÚDICAS

R/. El 40% de los padres transmite buenos valores a sus hijos lo cual se ve reflejado en la convivencia escolar de los niños, mientras el 60% restante mantiene de manera regular la convivencia. (Ver figura 1)

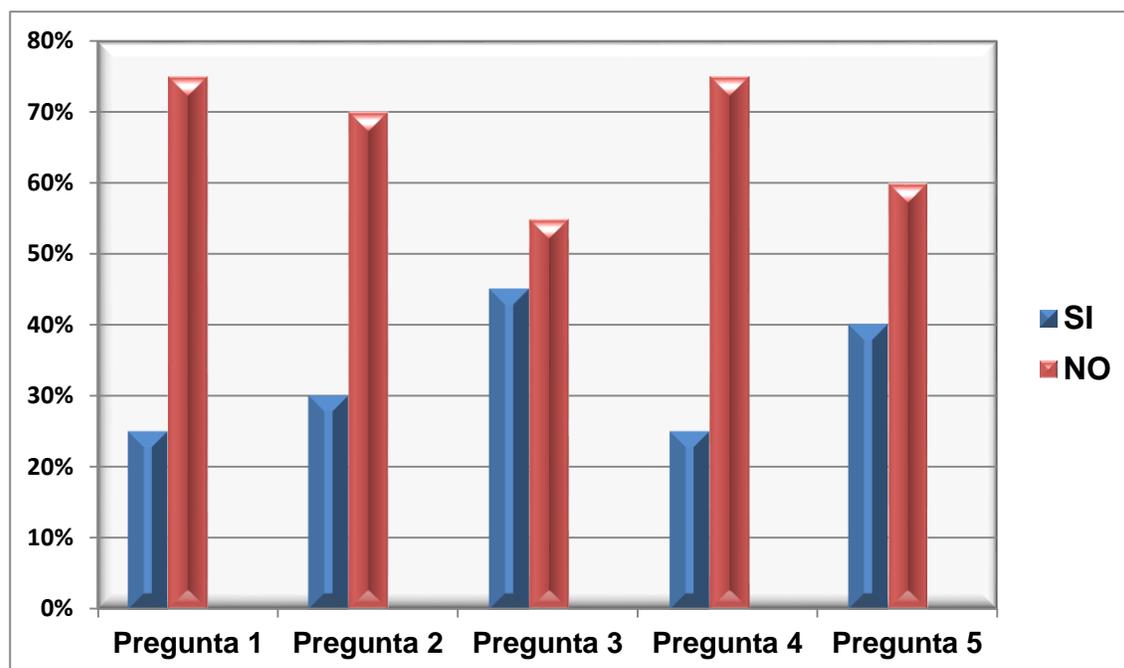


Figura 1: gráfico de estadísticas de la encuesta

7.6 HALLAZGOS INVESTIGATIVOS

Según algunos especialistas, se puede hablar de tres grandes causas por las cuales se presenta la pérdida de la motivación: biológicas (desnutrición o enfermedad); sociales (fracaso escolar, dificultades para integrarse al grupo, intimidación escolar), y psicológicas (autoestima baja, temor a equivocarse y sobreprotección). Estas causas afectan la capacidad para analizar, razonar y decidir. Su creatividad y curiosidad disminuyen, llevándolos a perder oportunidades. Escogen la

ESTRATEGIAS LÚDICAS

alternativa más fácil, la que no requiere de esfuerzo alguno y la de presentar una baja productividad.

En la investigación realizada en la Institución Educativa Nancy Rocío García, se puede establecer que los factores que afectan la motivación escolar son de tipo familiar y social.

Además detrás de la falta de motivación de los menores puede haber también una mala planeación de las actividades del pequeño por parte de los docentes o de sus padres, ya que para ellos el juego y el aprendizaje son oportunidades de diversión. Tanto los docentes como los padres o acompañantes, deben revisar la edad y la actividad que está proponiendo. Debe ser de interés, que le genere expectativa, diversión, donde él se sienta seguro y con plena capacidad de hacerlo.

Aparte de esto, puede ser que los papás no estén pendientes que el niño esté durmiendo las suficientes horas, que se alimente adecuadamente con todos los nutrientes necesarios para su crecimiento y desarrollo y que, además, no tenga tantas cosas que hacer a la vez.

Por todo lo anterior es posible que los niños no estén cumpliendo con las tareas correspondientes, no participan en los juegos ni en las actividades propuestas por los docentes. El padre de familia debe comunicarse con el personal del colegio para conocer cuál es el comportamiento que asume el pequeño en las instalaciones educativas. Y si solo está sucediendo en casa, es importante que el manejo de los hábitos de allí sea mejorado.

8. CONCLUSIONES

Los niños, en su mayoría, siempre lucen felices. Todos están dispuestos a la diversión. Difícilmente se ve a un pequeño sin ganas de jugar, pintar o correr. Ellos disfrutan de vivir nuevas

ESTRATEGIAS LÚDICAS

experiencias, de conocer y hasta de tener que cumplir con algunas tareas establecidas en casa o la escuela, es la esencia de ser niño. Es por esto, que si un niño o niña no participa en cualquier actividad lúdica, escolar, familiar o, simplemente, nueva, podría confundirse con la pereza, cuando lo que realmente hay detrás es un bajo nivel de motivación.

Por todo lo anterior la buena participación de los niños requiere de más cuidados y los maestros son los principales supervisores para detectarla y tratarla a tiempo. El bajo nivel de motivación se da porque los docentes no se dan cuenta de las capacidades reales de los menores de esta generación. Evalúan las competencias básicas, como leer y escribir, pero dejan a un lado las sociales y afectivas; además se olvidan que el juego y el aprendizaje son oportunidades de diversión.

Tanto los docentes como los padres o acompañantes, deben revisar la edad y la actividad que está proponiendo. Debe ser de interés, que le genere expectativa, diversión, donde él se sienta seguro y con plena capacidad de hacerlo. Aparte de esto, los papás deben verificar que el infante esté durmiendo las suficientes horas, que se alimente adecuadamente con todos los nutrientes necesarios para su crecimiento y desarrollo y que, además, no tenga tantas cosas que hacer a la vez.

Los niños se distraen porque las aulas no están acondicionadas, faltan ventiladores, hace mucho calor y las sillas algunas están en mal estado. Se puede mejorar la concentración de los niños y niñas del grado preescolar 01 a través de la implementación de actividades lúdicas y didácticas que favorezcan disminuir esta problemática dentro del aula de clases.

ESTRATEGIAS LÚDICAS

Los docentes no siempre deben realizar las jornadas de clases en el aula, también pueden realizarlas en cualquier lugar de la institución siempre y cuando el sitio se encuentre ambientado y reúna las condiciones necesarias para laborar y evitar el tedio, la monotonía, además de favorecen el proceso educativo.

Se debe tener en cuenta que las herramientas más comunes para construir el conocimiento son los libros, pero también se pueden incluir los juegos, porque ellos hacen las clases más participativas y menos aburridas. Además de otros elementos como grabadoras y televisores, la escuela debe estar dotada con toda las herramientas didácticas antes mencionadas porque ellas facilitan el proceso enseñanza - aprendizaje.

9. RECOMENDACIONES

ESTRATEGIAS LÚDICAS

Para fortalecer la participación y la motivación de los niños y niñas de preescolar de la institución Educativa Nancy Rocío García, el equipo investigador hace las siguientes sugerencias:

Los padres de familia deben:

- Apoyar y guiar a sus hijos en todas las actividades propuestas.
- Ofrecerles acompañamiento, seguridad, entusiasmo, positivismo y refuerzo constante.
- Cumplir lo que se les ofrece, ya sea castigo o premio.
- Enseñarle a ser autónomo, libre, a tomar decisiones, a responsabilizarse de lo que haga o diga.
- Si el padre ve que el niño evita o aplaza sus tareas correspondientes, indague; podría estar ocurriendo algo de lo que usted no se ha dado cuenta.
- Nunca castigue ni sancione físicamente; si su hijo no ha hecho las tareas, pregúntele cuáles son las razones por las que no las hizo e invítelo a que las hagan juntos.
- Los padres debe impulsar y recompensar a su hijo con frases positivas, con el fin de reforzar sus capacidades y su ego.
- Deben replantear sus rutinas. Organizar un método de enseñanza para sus hijos y, siempre, estar atentos a cualquier tristeza o desmotivación que tengan. Podría ser perjudicial si no se trata a tiempo. Si no tiene herramientas para hacerlo, busquen la asesoría de un especialista.

Los docentes una vez analizado el papel que juega la motivación en los niños y niñas pueden poner en práctica algunas de las siguientes estrategias para mejorar la motivación y empezar un plan progresivo, paulatino, constante que durará, con seguridad, un buen tiempo:

ESTRATEGIAS LÚDICAS

1. Evitar las críticas negativas ante los intentos de colaboración de los estudiantes.
2. Estructurar la docencia en el aula de forma no excesivamente autoritaria mezclando la directividad con la aceptación de las decisiones de los niños.
3. Programar trabajos en grupo o sesiones donde cada estudiante pueda colaborar según su nivel.
4. Valorar positivamente los comportamientos de trabajo o de estudio o en su defecto las aproximaciones.
5. Hacer reconocimiento del éxito de sus estudiantes en público.
6. Conocer las causas del éxito o el fracaso en una tarea determinada aumenta la motivación.
7. El aprendizaje significativo crea motivación, no ocurre lo mismo con el aprendizaje memorístico y repetitivo.
8. Programar las actividades o contenidos y enseñarlos de forma que los niños puedan comprenderlos y aplicarlos con un nivel medio de dificultad.
9. Cuidar de que los estudiantes con un bajo nivel de motivación consigan pequeños éxitos académicos para que aspiren en un futuro próximo hacia metas que exigen esfuerzos superiores.
10. Presentar tareas o actividades sencillas de acuerdo a las posibilidades de éxito de los niños.
11. Llevar la clase con un nivel medio de ansiedad y evitar las situaciones que generen ansiedad o aburrimiento.

ESTRATEGIAS LÚDICAS

12. Programar sesiones de diálogo por grupos de manera que los niños menos motivados puedan expresar sus opiniones sin miedo a ser rechazados por sus compañeritos.

13. Realizar actividades, juegos o trabajos fáciles para los estudiantes poco motivados, de manera que pueda valorar sus éxitos y su relativa dedicación. No olvidar que las tareas creativas son más motivantes que las repetitivas.

10. PROPUESTA PEDAGÓGICA

10.1 TÍTULO

ESTRATEGIAS LÚDICAS

“Estrategias lúdicas para mejorar el nivel motivacional y la participación de los niños y niñas de educación preescolar de la Institución Educativa Nancy Rocío García”

10.2 DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA

El juego como actividad social es parte inherente de toda persona cuando está en la etapa de la infancia y la niñez. A través de este se incorpora una serie de habilidades cognitivas, afectivas y motrices; además su aplicación en programas educacionales permite el logro de las competencias en los educandos.

Se ha notado que en la Institución Educativa Nancy Rocío García hace falta darle más importancia a las actividades lúdicas como estrategia pedagógica fundamental para el desarrollo integral de los niños y niñas en los primeros 6 años de vida.

Por medio de la realización de esta propuesta se pretende implementar el juego como uno de los aspectos más importantes en el desarrollo de los niños y niñas en la etapa de la infancia, teniendo en cuenta la importancia bajo todos los aspectos (desarrollo, evolución, socialización, madurez, etc.) que tiene el juego en la vida de los niños. Además se tendrá en cuenta cómo se concibe el aprendizaje mediante el juego y la lúdica, buscando fortalecer el nivel de motivación que tienen los estudiantes frente al proceso escolar, utilizando como estrategia todo lo referente a la recreación (rondas, canciones, dinámicas de grupos, animaciones, juegos de conocimientos, entre otros...), como mecanismos de enseñanza en todas las dimensiones del nivel preescolar.

11. JUSTIFICACIÓN

ESTRATEGIAS LÚDICAS

La siguiente propuesta es muy importante ya que tiene como finalidad mejorar el nivel motivacional y la interacción de los estudiantes, además de ampliar aspectos relacionados con la necesidad que tiene el niño de recibir una buena educación preescolar, determinando como influye el juego en su desarrollo psicológico y social, debido a que en esta etapa es cuando el pequeño presenta cambios en todos los niveles de su personalidad, y es allí cuando hay que ponerle mayor atención a la manera en que se desenvuelve el niño; que tipo de cuidado recibe y que estrategias de enseñanza aplican en aula para lograr un óptimo avance escolar.

El juego es la actividad más importante de los niños. Los niños juegan para divertirse, distraerse y también lo hacen para aprender. El juego no es una pérdida de tiempo, es fundamental para el desarrollo de la capacidad intelectual, de la personalidad, de la socialización y de la autoestima.

Lo que motiva a un niño es la diversión. La motivación se debe dar desde el primer día de clases, que el docente conozca a sus alumnos, y lo más importante, que el niño se interese por ir a la escuela, que cada día al despertar sienta ganas de asistir a clases, porque va a realizar lo que a él le gusta junto con sus compañeros.

Cuando se utiliza el juego como estrategia didáctica los niños se muestran más interesados en las clases, ya que a ellos les agrada experimentar cosas nuevas, por lo cual se dan resultados favorables en las diferentes áreas del conocimiento, tienen una mayor autoestima al realizar cualquier trabajo y ponerlo en práctica a pesar de los obstáculos que se presentan en cada clase, hasta lograr el objetivo de la actividad propuesta terminándola con satisfacción.

La importancia de este proyecto radica en utilizar la lúdica como estrategia pedagógica para mejorar el nivel motivacional y la participación de los niños y niñas de educación preescolar en

ESTRATEGIAS LÚDICAS

sus actividades académicas; además de evitar el riesgo de deserción escolar y aumentar el compromiso de los padres de familia en la educación de sus hijos.

Con esta propuesta se pretende dinamizar la actividad de motivación mediante actividades lúdicas, utilizando el juego para promover nuevas formas de explorar la realidad y estrategias diferentes para operar sobre ésta problemática ya que abre un espacio para lo espontáneo, en un mundo donde la mayoría de las cosas están reglamentadas.

Además se espera que los estudiantes del preescolar 01 de la Institución Educativa Nancy Rocío García al finalizar este proyecto, gracias a las actividades lúdicas, desarrollen la capacidad de dominar el conocimiento y las habilidades básicas, que les permita aplicar lo aprendido en las diferentes situaciones de su proyección educativa. Como también mejorar las relaciones con sus compañeros, docentes y padres de familia.

12. OBJETIVOS

ESTRATEGIAS LÚDICAS

4.1 OBJETIVO GENERAL

Implementar estrategias lúdicas, recreativas y dinámicas que mejoren el nivel de motivación de los niños y niñas del preescolar 01 en las actividades programadas por los docentes de la Institución Educativa Nancy Rocío García.

4.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Sensibilizar a los estudiantes, docentes y padres de familia sobre la importancia del juego en el proceso de aprendizaje.
- Desarrollar talleres y actividades lúdicas pedagógicas que demuestren a los docentes, padres de familia y estudiantes las ventajas del juego como herramienta fundamental en el proceso educativo.
- Implementar espacios lúdicos para la dinamización de las clases y los descansos de los niños y niñas de preescolar 01 de la Institución Educativa Nancy Rocío García.
- Socializar los avances con los miembros de la comunidad educativa mediante la lúdica y la recreación.
- Favorecer el contacto personal entre estudiantes mediante la participación en actividades lúdicas y el intercambio de experiencias en forma sana con los niños de otros grados e instituciones.

13. ALCANCES DE LA PROPUESTA

ESTRATEGIAS LÚDICAS

Con esta propuesta se espera:

- Brindar al cuerpo docente un conjunto de estrategias lúdicas que dinamicen las prácticas de aula y motiven a los estudiantes a ser partícipes del proceso escolar.
- Integrar a los padres de familia en el proceso de enseñanza aprendizaje para darle funcionalidad al triangulo educativo y así generar altos niveles de motivación en los educandos.
- Modificar las estrategias de enseñanza-aprendizaje en el nivel de preescolar 01 y hacer extensivos los resultados obtenidos al nivel de preescolar 02.
- Proyectar la propuesta a los grados primeros, dando a conocer las estrategias lúdicas como alternativa para articular el inicio de la básica primaria con el preescolar.
- Contribuir desde la investigación formativa en la motivación de los niños del grado preescolar 01 y en el mejoramiento del currículo.

14. RECURSOS

ESTRATEGIAS LÚDICAS

14.1 HUMANOS

Directivos docentes, docentes, padres de familia, los estudiantes, funcionarios de la casa de la cultura municipal, funcionarios del hospital, de la alcaldía, secretaría de educación y comisaría de familia.

14.2 TÉCNICOS

Computadores, USB, cámara fotográfica, equipos de multimedia, software, grabadoras, televisión, video Bean, entre otros.

14.3 MATERIALES

MATERIAL	CANTIDAD	VALOR UNITARIO	TOTAL
Cartulinas	10	1000	10.000
Marcadores	15	2000	30.000
Vinilos	10	1000	10.000
Resma de papel	1	8000	8.000
Pinceles	15	1500	22.500
Colores	2 cajas	5000	10.000
Plastilina	3 cajas	1000	3.000
Crayolas	3 cajas	1000	3.000
Tijeras	2	1000	2.000
Loterías	1	5000	5.000
Colbón	1	4000	4.000
Lapiceros	10	800	8.000
Cartón paja	4	500	2.000
Total			117.500

14.4 LOGÍSTICOS

Institución Educativa Nancy Rocío García, Casa de la Cultura, Alcaldía municipal, secretaría de educación, Mineros S.A, comisaria de familia.

15. MARCO TEÓRICO

15.1 ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

El juego a través de los tiempos ha sido objeto de gran preocupación y estudio. Con previa revisión de materiales bibliográficos, se da a conocer trabajos anteriores, donde se exponen lo siguiente:

Borges y Gutiérrez (1994). En su manual de juegos socializadores, para docentes, afirman que el juego, constituye una necesidad de gran importancia para el desarrollo integral del niño, ya que a través de él se adquieren conocimientos habilidades y sobre todo, le brinda la oportunidad de conocerse así mismo, a los demás y al mundo que los rodea.

Asimismo, Peña (1996) en su trabajo "Influencia de los juegos recreativos como factores socializadores". Afirma que los juegos recreativos, sí tienen influencia en la socialización de los alumnos, con estos resultados obtenidos indica que los docentes reconocen que los juegos recreativos, son una herramienta para lograr que los alumnos desarrollen actividades favorables.

Al respecto Perdonó y Sandoval (1997), en su investigación "Juegos cooperativos para favorecer el proceso de socialización", señalan que el aprendizaje de lo social, debe comenzarse desde el nivel preescolar, utilizando las actividades lúdicas, para que el niño participe y se integre.

Posteriormente García (1998), en su trabajo titulado "El juego como estrategia socializadora", concluye que mediante el juego, el desarrollo cognoscitivo del niño, es el que constituye los procesos del conocimiento por el cual ellos, empiezan a ampliar su inteligencia y con ello la entrada a la socialización.

15.1.1 La motivación para el aprendizaje a través del juego

La motivación es un estímulo para todos los seres humanos, se considera, que un niño que es

ESTRATEGIAS LÚDICAS

estimulado tiene un impulso en cual puede lograr un mejoramiento de aprendizaje, en cualquier actividad que realice, el deseo de aprender cosas nuevas, experimentando e imaginando lo desconocido, y considerando que la escuela es algo agradable, los nuevos desafíos los llevan a tener éxito en su vida.

Los juegos enseñan a los estudiantes a dar los primeros pasos en el desarrollo de técnicas intelectuales, potencian el pensamiento lógico, desarrollan hábitos de razonamiento, enseñan a pensar con espíritu crítico; los juegos por la actividad mental generan, un buen punto de partida para la enseñanza, siendo la base para una posterior formación de un pensamiento innovador.

Tomando en cuenta la teoría del desarrollo cognitivo propuesta por el psicólogo suizo Jean Piaget, ha sido integrada, la neurociencia, señalándose como teoría cognitiva de la motivación, ya que mediante los procesos de desarrollo que presenta el niño, cómo lo muestra el psicólogo se considera una parte importante en su vida de los niños.

Piaget estudió la dinámica del juego de los niños en diferentes edades, analizó cómo el juego era algo más que diversión y determinó que además de jugar por placer, los niños juegan para enriquecer sus experiencias sensoriales y motoras y para aprender las consecuencias y límites de sus acciones.

La teoría de Vygotsky, por su parte, considera que el desarrollo humano es un proceso de acción cultural, en el que los instrumentos usados, las técnicas y los procesos mismos, transmitidos por el entorno, amplifican las capacidades con que cada individuo está dotado. En síntesis, las investigaciones de muestran que existe una completa relación entre los acontecimientos del entorno y su incidencia en el sistema sensorial del niño.

15.1.2 Importancia de los Juegos Infantiles

ESTRATEGIAS LÚDICAS

El juego infantil es la esencia de la actividad del niño, le proporciona placer, y a su vez, le permite expresar sentimientos que le son propios y que encuentra por medio de sus actividades Lúdicas una forma de exteriorizarlos. Por ello, el juego no es solo diversión, sino que es la actividad principal del niño, y es tan seria para él, como lo son las actividades para los adultos.

Chaten (citado por Domínguez 1970). Comenta, que no se debería decir de un niño, que solamente crece, habría que decir que se desarrolla por el juego. Su juego, le permite experimentar potencialidades, desarrollar habilidades y destrezas, aprender aptitudes y actitudes. Si el niño desarrolla de esta manera las funciones latentes, se comprende que el ser mejor dotado es aquél que juega más. Entonces, mientras más oportunidades tengan un niño para jugar durante su infancia aumenta las posibilidades de interactuar con el medio que los rodea y así podrá enriquecerse, producto de su propia experiencia vivencial.

Para Bruner (citado por Ortega y Lozano 1996): El juego infantil es la mejor muestra de la existencia del aprendizaje espontáneo; considera el marco Lúdico como un invernadero para la recreación de aprendizajes previos y la estimulación para adquirir seguridad en dominios nuevos.

El juego es un proceso complejo que permite a los niños dominar el mundo que les rodea, ajustar su comportamiento a él y al mismo tiempo, aprender sus propios límites para ser independientes y progresar en la línea del pensamiento y la acción autónoma.

15.2 TEORÍAS PSICOLÓGICAS SOBRE EL JUEGO

15.2.1 Teoría del juego de Piaget

Para Piaget (1946), las diversas formas que el juego adopta a lo largo del desarrollo infantil es consecuencia directa de las transformaciones que sufren, en el mismo tiempo, las estructuras intelectuales.

Pero el juego constituye el establecimiento de nuevas estructuras mentales. De los dos componentes (asimilación y acomodación) que existen en la adaptación a la realidad, el juego es para Piaget paradigma de la asimilación: antes de que construya estructuras estables con las que adaptarse al medio de modo eficaz, el niño oscila entre acomodaciones que lo obligan a reorganizar sus pautas de conducta en función de la presión del mundo externo. Por el contrario, cuando el niño asimila, somete a objetos diferentes a una misma pauta de comportamiento: los esquemas motores se ejercitan apoyándose en cualquier objeto que esté al alcance. Al ejercitarlos con independencia de las propiedades específicas de cada objeto, el niño deforma la realidad en beneficio de su organización interna. La función de este juego de ejercicio es consolidar los esquemas motores, y sus coordinaciones, a medida que éstos se adquieren.

Las transformaciones que experimentan las estructuras intelectuales del niño se reflejan también en el tipo de juego.

Según Piaget, el juego puede clasificarse en función de ciertos periodos del desarrollo intelectual

- a. Juego de ejercicio (sensorial y motriz). Se da aproximadamente hasta los dos años. Suelen centrarse en su propio cuerpo y en las sensaciones que le producen. Jugando a través de la

ESTRATEGIAS LÚDICAS

- vista, olfato, tacto, oído y el movimiento se conoce a sí mismo y establece diferencias respecto a otras personas y objetos.
- b. Juego simbólico. Su atención se va centrando en lo que le rodea, representando un objeto, acción o escena. A través de los mismos, los niños consiguen convertirse en “sociables” resolviendo sus conflictos internos y contribuyendo a una buena aceptación de sí mismos. Es propio de los dos a los cuatro años.
 - c. Juego de reglas. Proporcionan al niño la oportunidad de iniciarse en el pensamiento lógico y estratégico. Se da aproximadamente entre los cinco y los seis años.
 - d. Al mencionar las teorías psicológicas sobre el juego infantil hay que referirse necesariamente a la obra de L. S. Vygotsky (1982) y a la de sus colaboradores y discípulos, especialmente de D. B. El konin (1980), que ha recogido una interesantísima muestra de estas investigaciones.
 - e. Ambos autores consideran que la unidad fundamental del juego infantil es el juego simbólico colectivo, o como ellos le llaman, el “juego protagonizado”, característico de los últimos años preescolares. Se trata, por tanto, de un juego social, cooperativo, de reconstitución de papeles adultos y de sus interacciones sociales.

15.2.2 Teoría del juego de Vygotsky

Para Vygotsky, el juego trata de una reconstrucción de las interacciones de los adultos y que sólo puede tener lugar gracias a la cooperación e interacción social con otros niños que asumen papeles complementarios del suyo.

El juego socio dramático, o juego protagonizado, se desarrolla a partir de otro juego simbólico, de carácter más individual, que aparece cuando el niño es capaz de separar el objeto de su

ESTRATEGIAS LÚDICAS

significado. Son los objetos-pivote, como el palo que sirve de caballo, los que permiten esta acción sobre ellos y que permite, como consecuencia de la misma, que el significado caballo quede independizado del objeto original

Vygotsky sitúa en los deseos insatisfechos del niño el impulso necesario para crear la situación fingida que permita realizarlos. El paso de un juego más individual a otro más social viene determinado por cambios en los deseos insatisfechos del niño.

Para Vygotsky el juego no es la actividad predominante de la infancia, puesto que el niño dedica una mayor proporción de su tiempo a resolver situaciones reales más que ficticias. Pero, sin embargo, sí considera que la actividad lúdica constituye el motor del desarrollo en la medida en que crea continuamente zonas de desarrollo próximo. Esta noción es muy importante en el pensamiento del psicólogo soviético.

Si se concibe el juego como categoría genérica no tiene sentido seguir invalidando su utilidad como concepto, porque agrupa una gran variedad de conductas distintas.

La teoría del pre-ejercicio de K. Groos (1898, 1901) concibe el juego como un modo de ejercitar o practicar los instintos antes de que éstos estén completamente desarrollados. Por ello, a la hora de clasificar los diferentes juegos acudirá a las actividades adultas de las que considera que cada uno de ellos es un predecesor.

Algunas de las más modernas teorías funcionales tendrían en Groos un insigne precedente. El problema con estas teorías es que son necesariamente parciales, pues si el juego consiste en un orientación del individuo hacia su propia conducta, en una disociación entre los medios y el fin que se persigue, de modo que el placer se obtiene por la puesta en funcionamiento de esos medios,

ESTRATEGIAS LÚDICAS

cabría suponer que cualquier conducta o habilidad es susceptible de verse beneficiada por su práctica en el juego.

Como R. Fajen (1981) ha señalado, habría una posible versión “simulada”, no-litera, lúdica, de la mayor parte de los comportamientos “serios” o literales. En realidad, todos estos estudios etológicos se centran en el juego motor. Las teorías a las que dan lugar ignoran las características peculiares tanto del juego simbólico como del de reglas.

15.2.3 El juego en el Psicoanálisis

Otra teoría clásica es la de Sigmund Freud. Como Groos, Freud vincula pronto el juego a la expresión de instintos y, más concretamente, al instinto de placer. Para Freud, sueño y juego simbólico permiten un proceso de realización de deseos insatisfechos y, en último término, estos símbolos lúdicos proporcionan una oportunidad de expresión a la sexualidad infantil análoga a la que el sueño le proporciona a la del adulto.

Freud (1905) criticó la explicación funcionalista del juego proporcionada por K.Groos (1901). El placer lúdico tiene su origen, para Groos, en la satisfacción de la dificultad superada. Se encuentra satisfacción en repetir aquello que ya se domina, y esa repetición consolida lo aprendido antes de que el sujeto tenga ocasión de aplicarlo

Sin embargo, a partir de 1920, Freud se ve obligado a modificar su teoría y a reconocer que en él actúan también las experiencias reales no sólo las proyecciones del inconsciente y la realización de deseos. La explicación de la presencia repetitiva de aquellas experiencias que habían sido desagradables o traumáticas requería de otro principio que el del placer. La fuerza destructiva y auto agresiva, que llevó a Freud a reformular toda su teoría, afectó también a su concepción del

ESTRATEGIAS LÚDICAS

juego. De espectador pasivo, el niño se convierte en actor y representa esos aspectos negativos, traumáticos, de la realidad exterior cuya presencia requiere una explicación que vaya más allá del principio del placer.

Serán precisamente estas características del juego infantil las que permitan su utilización como instrumento de diagnóstico y de terapia de los conflictos infantiles. Como sucede en el caso de los sueños, el juego infantil es expresión de otros procesos a los que no se tiene acceso directo, expresa también la angustia provocada por experiencias de la vida real, y re-escenificar el trauma le permite adaptarse mejor a esa realidad, dominar en el juego aquellos acontecimientos que previamente le dominaron a él

El interés del psicoanálisis por el juego ha sido fundamentalmente clínico, como expresión de otros procesos internos y cuya importancia estriba, precisamente, en el acceso que permiten a ellos. No considera, por tanto, más que un tipo de juego simbólico. Se ve, por tanto, que todas estas teorías psicológicas hacen prevalecer un tipo de juego sobre otras formas lúdicas, generalizando su formulación a todas ellas sin matizar sus diferencias estructurales.

16. MARCO CONCEPTUAL

La propuesta planteada acerca de las estrategias para mejorar la participación de los niños y niñas de preescolar 01 de la Institución Educativa Nancy Rocío García, en el municipio Zaragoza, conlleva al análisis de diversas conceptualizaciones que servirán para la comprensión teórica. Al respecto se encuentra:

Motivación. Es el interés que tiene el alumno por su propio aprendizaje o por las actividades que le conducen a él. El interés se puede adquirir, mantener o aumentar en función de elementos intrínsecos y extrínsecos. Hay que distinguirlo de lo que tradicionalmente se ha venido llamando en las aulas motivación, que no es más que lo que el profesor hace para que los alumnos se motiven.

La teoría de la motivación de logro, formulada por Atkinson (1957, 1964), plantea que las expectativas (o probabilidades) de éxito y el valor del incentivo son dos importantes determinantes situacionales de la motivación de logro resultante. Este autor considera el valor del incentivo como el atractivo relativo de alcanzar el éxito en una tarea. Posteriormente, Feather (1982) amplió la definición que realizó Atkinson del valor del logro, describiendo los valores como las creencias centrales sobre lo que el individuo debería o no debería hacer.

ALONSO TAPIA en “Desarrollo Psicológico y Educación” de COLL, PALACIOS y MARCHESI, 1992 de Alianza Editorial, ha comprobado además que las personas con motivación intrínseca tienden a atribuir los éxitos a causas internas como la competencia y el esfuerzo, mientras que los individuos con motivación extrínseca tienden a hacerlo a causas externas, como el azar o las características de la tarea, con lo que estos chicos no se consideran capaces de controlar la consecución de las metas que persiguen.

ESTRATEGIAS LÚDICAS

Lúdica: Para Torres (2004) lo lúdico no se limita a la edad, tanto en su sentido recreativo como pedagógico. Lo importante es adaptarlo a las necesidades, intereses y propósitos del nivel educativo. En ese sentido el docente de educación inicial debe desarrollar la actividad lúdica como estrategias pedagógicas respondiendo satisfactoriamente a la formación integral del niño y la niña.

Para Motta (2004) la lúdica es un procedimiento pedagógico en sí mismo. La metodología lúdica existe antes de saber que el profesor la va a propiciar. La metodología lúdica genera espacios y tiempos lúdicos, provoca interacciones y situaciones lúdicas. (p. 23) La lúdica se caracteriza por ser un medio que resulta en la satisfacción personal a través del compartir con la otredad.

La lúdica es una dimensión del desarrollo humano tan importante como la cognitiva, la social y la comunicativa, entre otras. Además, se precisa que la lúdica se refiere a la necesidad que tiene toda persona de sentir emociones placenteras asociadas al vértigo, la incertidumbre, la distracción, la sorpresa o la contemplación gozosa.

El juego: Para Huizinga (1938): El juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de -ser de otro modo- que en la vida corriente.

Es una de las formas elementales de la actividad de los niños. El juego satisface la necesidad del organismo de tener actividad y de liberar energía acumulada. Como actividad vital el juego aparece de modo instintivo. En el juego se manifiestan en forma de aprendizaje tales como la imitación de los mayores, la utilización de objetos, algunas formas humanas de comportamiento la relación de las palabras con las cosas. Paulatinamente el juego adquiere unos rasgos psicológicos propios del aprendizaje y del juego.

Educación preescolar. En la opinión de Llovera, J. R. (1991): La atención al niño preescolar se hace preventiva al definirla como el conjunto de acciones tendientes a proporcionar a cada uno la cantidad de estimulación necesaria para que desarrolle al máximo su potencial, con esto se logrará atender alguna manifestación de tempranos desajustes. Esta actividad preventiva es muy importante en el período preescolar, y la familia como la escuela son centros para organizarla como dos sistemas de influencias interactivas de las cuales los niños se nutren, en relación con ellas crecen y construyen estrategias para orientar su desarrollo. (pág. 291).

En definitiva, esta diversidad de estudios sobre la influencia que tiene el preescolar en el progreso psicosocial del niño, hace pensar entonces que la función primordial de éste es enseñar al pequeño las habilidades y los conocimientos intelectuales acumulados por la sociedad para lograr un óptimo avance psicológico en el infante. A demás se espera que los centros de enseñanza transmitan valores sociales y morales que sean acordes con las ideas de convivencia con la comunidad. Los mensajes que se dan con respecto a estos valores pueden actuar poderosamente en su desarrollo.

17. METODOLOGÍA

ESTRATEGIAS LÚDICAS

La implementación de la propuesta “Estrategias lúdicas para mejorar la participación de los niños y niñas de educación preescolar”, comprende varios momentos en donde se integran los tres ejes del conocimiento: el ser, el saber y el hacer.

En un primer momento se presentaran conocimientos de las rutinas diarias a través de talleres y actividades concretas como poesías, rondas, canciones, dinámicas y deportes que los llevaran a expresar sus sentimientos y a desarrollar su auto estima. Es sobre todo una etapa de sensibilización y motivación para los niños, niñas y padres de familia a participar en la propuesta de manera activa.

En un segundo momento se realizaran juegos de pensamiento tanto individual como colectivo: rompecabezas, relación de imágenes e interpretar cuentos, que los llevaran a desarrollar la memoria visual y la lógica matemáticas.

En un tercer momento se realizaran juegos de construcción y socialización al aire libre: recortar, pegar, armar, practicar diferentes disciplinas deportivas que los ayudaran a mejorar la convivencia escolar y a cuidar su cuerpo. A demás se elaboraran dibujos en el piso de los pasillos, canchas y mesas del patio de la institución para que los niños jueguen en momentos de descanso.

En un cuarto momento se realizará una jornada lúdica deportiva con los padres, estudiantes y docentes de la institución con el fin de fortalecer la convivencia y estrechar lazos de amistad entre todos los miembros de la comunidad educativa mediante la recreación y el juego.

Las estrategias y actividades antes mencionadas están enmarcadas dentro del currículo institucional y hacen parte del ideal del modelo pedagógico desarrollista, el cual tiene como propósito fundamental trabajar desde la vivencia de valores que fortalezcan en los educandos la construcción de su personalidad, apuntando con ello al desarrollo integral de los estudiantes. Todo ello enmarcado en las necesidades problemáticas y fenómenos social que los envuelve. Ello

ESTRATEGIAS LÚDICAS

requiere además, el acceso a los conocimientos eminentes del proceso evolutivo de las ciencias donde sean incluidos teorías, leyes e información científica relevante.

La pedagogía social desarrollista es entendida como el campo de desarrollo de posibilidades espirituales, materiales y culturales en la que los seres humanos actúa y se desarrollan con sus diferentes entornos de manera equilibrada e integral. Sus máximos exponentes son Dewey y Piaget (1998).

Con base en lo anterior la Institución Educativa Nancy Rocío García, de acuerdo con su misión y visión asume el modelo pedagógico “Social Desarrollista” como el camino para formar personas capaces de crear y proponer alternativas que eleven el nivel y calidad de vida de su familia y comunidad.

Se espera una buena participación tanto de estudiantes de otros grados como de docentes y padres de familia para el logro de los objetivos propuestos en este proyecto.

18. PLAN DE ACCIÓN

Fase	Objetivos	Estrategia	Actividad	Recursos	Responsables	Fecha	Observaciones
Sensibilización y motivación	-Motivar a los estudiantes y padres de familia sobre la importancia del juego en el proceso de aprendizaje.	-Taller con los padres de familia y docentes -Dinámicas y juegos recreativos relacionados con el proyecto.	Informar a los padres de familia y docentes sobre el proyecto y su colaboración en el mismo	-Humanos -Carteleras -Marcadores -Computador	-Fanelys Susana Ariza Mercado -Geidy Rosa López Caballero -Jessica Juliet Ruz Rosales	17, 19 de febrero de 2014	Poca participación de los padres de familia. Respuesta positiva por parte de los estudiantes.
				-Humanos			

ESTRATEGIAS LÚDICAS

Capacitación	Diseñar actividades lúdicas y recreativas para mejorar los procesos de enseñanza aprendizaje de los niños y niñas de preescolar.	Taller sobre la importancia del juego en el proceso de aprendizaje y clasificación de actividades lúdicas.	- Organizar un conjunto de dinámicas, juegos, canciones y rondas para aplicar en las clases y actividades complementarias - Taller lúdico con padres de familia	-Carteleras -Marcadores -Computador	Fanelys Susana Ariza Mercado -Geidy Rosa López Caballero -Jessica Juliet Ruz Rosales	24, 26 y 28 de febrero de 2014	Participación activa de los niños, mostrando interés y respaldo de la docente encargada en la realización y apoyo en las actividades.
	Implementar espacios	Aplicación de juegos	-Selección de espacios dentro	-Humanos -Carteleras		3, 5, 7, de	Interés y participación, se

ESTRATEGIAS LÚDICAS

			<ul style="list-style-type: none">- Tarde de títeres - Integración en el día de la mujer. - Pintando el recorrido - Carrusel con los integrantes de la comunidad educativa - Jugando con los números también aprendo				
				-Humanos			

ESTRATEGIAS LÚDICAS

Proyección	Fortalecer la convivencia entre todos los miembros de la comunidad educativa mediante la lúdica, la recreación y el juego.	Tarde de recreación y deportes con todos los miembros de la comunidad educativa	-Jornada lúdica deportiva con los padres, estudiantes y docentes de la institución. -Representación de obras de teatro y rondas infantiles.	-Carteleras -Marcadores -Computador -implementos deportivos	-Susana Ariza Mercado -Geidy Rosa López Caballero -Jessica Juliet Ruz Rosales	1, 4, 8, 11, 22 y 25 de abril de 2014	Buena respuesta por parte de los niños, docente encargada y directivos del colegio, falta más participación por parte de los padres de familia.
-------------------	--	---	--	--	---	---------------------------------------	---

19. INFORME DE ACTIVIDADES

FASE 1: SENSIBILIZACIÓN Y MOTIVACIÓN

Actividad 1: Convocatoria y sensibilización

Fecha de realización: 19 y 21 de febrero de 2014

Participantes: Estudiantes, docentes y Padres de familia.

Lugar: Aula preescolar 01 de la Institución Educativa Nancy Roció García.

Descripción de la actividad: Reunión con los estudiantes y padres de familia para informar sobre el proyecto y su colaboración en el mismo. El objetivo de esta actividad es presentar la propuesta a los diferentes entes de la comunidad educativa: padres de familia, docentes y estudiantes participantes en la propuesta.

Evaluación: se cumple el objetivo propuesto, buena participación de los padres y muchas sugerencias significativas, se espera que al avanzar en la ejecución de la propuesta el interés aumente significativamente.

Fuentes de verificación: Fotografías de la actividad (Anexos).

FASE 2: CAPACITACIÓN

Actividad 2: Taller lúdico con padres de familia

Fecha de realización: 28 /02 / 2014

ESTRATEGIAS LÚDICAS

Participantes: Docentes, estudiantes y padres de familia

Descripción de la actividad: En una reunión con los padres de familia se les mostraran diapositivas que llevan como mensaje la importancia del juego en la educación y el gran aporte que pueden hacer ellos desde sus hogares, en los que con el acompañamiento en las tareas cotidianas se aporta a la formación de los niños, actos que se constituyen fundamentales ya que es el hogar nuestra primera y constante escuela.

Evaluación: Se cumplen con la mayoría de los objetivos propuestos y la actividad se desarrolla según el cronograma establecido, aunque se evidencio poca asistencia de los padres de familia, los asistentes respondieron de manera positiva al logro de la actividad.

Evidencias: fotos de la actividad

FASE 3: EJECUCIÓN

Actividad 3: tarde de títeres.

Fecha de realización: 25- 02- 2014

Participantes: Docentes, estudiantes y padres de familia

Descripción de la actividad: Reunidos en el salón de clases padres, docentes y alumnos, mostraremos a los presentes una pequeña obra en la que el tema principal serán los colores primarios, con tres personajes los cuales tendrán a cargo un color y quienes harán alarde de lo mucho que representa su color en la naturaleza y en la cotidianidad, resaltando al mismo tiempo la gran importancia de conservar todo cuanto nos rodea.

ESTRATEGIAS LÚDICAS

Objetivo: recrear el tema de los colores primarios por medio de una obra representada con títeres.

Evaluación: total cumplimiento del objetivo de la actividad, los niños y docentes asistentes mostraron interés, atención y participación.

Evidencias: Fotos de la actividad (anexos)

Actividad 4: celebración del día de la mujer

Fecha de realización: 11-03-2014

Participantes: Docente, estudiantes y directoras de la actividad

Descripción de la actividad: aprovechando la celebración del día de la mujer se trabajaran temas como el color rojo, la forma de corazón, los sentimientos, el respeto y el movimiento, dinámicamente se le planteara a los niños un juego de competencias que consiste en formar dos grupos los cuales competirán bailando y obtendrán como premio un globo que le darán a las niñas de su equipo con los que conseguirán sumar puntos para ser los ganadores al final de la actividad.

Objetivo: Lograr que los niños identifiquen el color rojo, sus diferentes roles en vida cotidiana y el valor y respeto que tienen sus compañeras y todo el género femenino.

Evaluación: se alcanzó el objetivo propuesto, en un 90% los niños respondieron a los interrogantes que se les plantearon, su interés y participación fue positiva.

Evidencias: fotos de la actividad (anexos)

ESTRATEGIAS LÚDICAS

Actividad 5: Pintar el recorrido.

Fecha de realización: 12-03-2014

Participantes: Docentes, estudiantes y padres de familia

Descripción de la actividad: Los estudiantes guiados por las encargadas salen jugando al trencito y entonando la canción recorren el camino que hay del salón de clases al patio de juegos, en el recorrido se hacen paradas o estaciones en donde se identifica el nombre del lugar por donde se está pasando (tienda escolar), al llegar de nuevo al salón de clases y sentados en círculo en el piso, se les entregan a los niños hojas de colores y se les pide que representen en ellas el camino recorrido.

Objetivo: Representar en hojas de colores por medio de un dibujo el camino recorrido por los estudiantes del salón de clases al patio de juegos.

Evaluación: Se cumplen con el objetivo propuesto y la actividad se desarrolla según lo establecido, los niños respondieron de manera positiva realizando el recorrido con disposición y alegría, se les dificultó un poco plasmar en el papel lo pedido, pero todos se interesaron por hacer la participar activamente.

Evidencias: fotos de la actividad (anexos)

Actividad 6: Carrusel con los integrantes de la comunidad educativa.

Fecha de realización: 17/03/2014

ESTRATEGIAS LÚDICAS

Participantes: Docentes, estudiantes y padres de familia

Descripción de la actividad: En una tarde y con la participación de los padres de familia, docentes, encargadas de la actividad y alumnos se realizaron juegos como carreras de encostados en las que debe participar padre e hijo y en la que el premio será una bebida refrescante para cada uno. También se tendrá pintado en el patio las figuras de los juegos más representativos y tradicionales en los que los se armaran equipos y se premiara a los más rápidos. En otro lado del carrusel habrá una vasija con agua y jabón líquido acompañados de baritas de alambre con los que formaremos pompas de jabón y con las que los participantes en grupos de dos competirán en una carrera de obstáculos.

Objetivo: Integrar a los miembros de la comunidad educativa entorno a los juegos propuestos en los que será necesaria la participación y colaboración de todos.

Evaluación: Se cumplen algunos de los objetivos propuestos ya que hay poca participación de los padres de familia, los asistentes disfrutaron de las actividades lúdicas del carrusel y se deleitaron con el refrigerio.

Evidencias: Anexos.

Actividad 7: Patos al agua (juego)

Fecha de realización: 18-03-2014

Participantes: Docente, estudiantes y directora de la actividad.

ESTRATEGIAS LÚDICAS

Descripción de la actividad: En el patio del colegio con un cartón grande pintado de color azul se les propondrá a los niños jugar, “patitos al agua” deberán estar muy despiertos y atentos al conteo de la canción para saltar al agua de lo contrario quien se equivoque saldrá del juego.

Objetivo: Respetar las normas básicas de convivencia, aprendiendo a escuchar a estar atentos y a respetar reglas, entendiendo el momento en el que deba salir del juego.

Evaluación: completa participación por parte de los niños, con total disponibilidad y respondiendo de manera positiva al objetivo propuesto.

Evidencias: fotos de la actividad (anexos)

Actividad 8: Apliquemos los números.

Fecha de realización: 22-03-2014

Participantes: Docentes, estudiantes y padres de familia

Descripción de la actividad: Reunidos en el salón de clases la encargada de la actividad explica a los niños que jugaremos con los números y que lo haremos cantando la canción “jugo de limón” en el desarrollo de la misma le pediremos que se agrupen primero en grupos de dos, luego, tres, cuatro y así sucesivamente, haciendo claridad y poniendo como regla que quien no esté atento al número de grupo al que debe unirse quedara por fuera del juego.

Objetivo: Lograr la aplicación de conocimientos previos de los niños en el desarrollo de un juego en donde será necesaria su concentración, atención y diligencia para agruparse en el número de personas que se les indique.

ESTRATEGIAS LÚDICAS

Evaluación: total participación y respuesta positiva en la aplicación de los conocimientos de cada niño y en el manejo de agrupación y atención a la actividad propuesta.

Evidencias: fotos de la actividad (anexos)

FASE 4: PROYECCIÓN COMUNITARIA

Actividad 9: Jornada lúdica deportiva con los padres, estudiantes y docentes de la institución.

Fecha de realización: 5-04-2014

Participantes: Docentes, estudiantes y padres de familia

Descripción de la actividad: Tarde de recreación y deportes con todos los miembros de la comunidad educativa, representación de obras de teatro y rondas infantiles.

Objetivo: Fortalecer la convivencia entre todos los miembros de la comunidad educativa mediante la lúdica, la recreación y el juego.

Evaluación: aunque el factor común en todas las actividades convocadas con los miembros de la comunidad fue la poca asistencia, se contó con gran disponibilidad, atención y alegría por parte de los asistentes, logrando de esta manera alcanzar el objetivo propuesto.

Evidencias: fotos de la actividad (anexos)

20. CONCLUSIONES

ESTRATEGIAS LÚDICAS

Entre los aportes que deja esta propuesta al área educativa se pueden mencionar las mejoras en el desarrollo intelectual y emocional del niño que se incorpora al preescolar, donde los maestros se darán a la tarea de crear conductas sociales que lo ayuden a desenvolverse mejor en el ambiente que los rodea, logrando que el pequeño adquiera experiencias que influyan en las actitudes hacia el proceso de aprendizaje, en el concepto que el niño tiene de sí mismo, y en la capacidad para formar y mantener relaciones sociales y emocionales en el futuro.

La motivación de los niños y niñas requiere de más cuidados, los docentes no solo deben evaluar las competencias básicas, como leer y escribir, sino también las sociales y afectivas, entre otras. Además deben tener en cuenta que detrás de la falta de participación de los niños y niñas en las actividades programadas puede haber también una mala planeación de las mismas por parte de los docentes o de sus padres, ya que para ellos el juego y el aprendizaje son oportunidades de diversión.

Tanto los docentes, al igual que los padres o acompañantes, deben revisar la edad y la actividad que están proponiendo. Las actividades propuestas deben ser de interés, que les genere expectativa, diversión, donde el niño se sienta seguro y con plena capacidad de hacerlo. Aparte de esto, los papás deben verificar que su hijo esté durmiendo las suficientes horas, que se alimente adecuadamente con todos los nutrientes necesarios para su crecimiento y desarrollo y que, además, no tenga tantas cosas que hacer a la vez.

En un aula de clases el docente debe contar con todos los recursos necesarios (libros, láminas, grabadoras, televisión, entre otros) para que los estudiantes siempre encuentren variedad para concebir la información, evitar la monotonía y la facilitar su aprendizaje.

21. BIBLIOGRAFÍA

ESTRATEGIAS LÚDICAS

Actividades lúdicas Recuperado el 26 de diciembre de 2013 de www.monografias.com/trabajos28/desarrollo-socializacion-nino/actividad-ludica-desarrollo-socializacion-nino.

American Psychological Association. (2010). Publication manual of the American Psychological Association (6ta ed.). Washington, DC: Autor.

ARRUABARRENA, M.I. y DE PAÚL, J. (1994). Maltrato a los niños en la familia. Evaluación y Tratamiento. Madrid: Pirámide

Bonilla B. Carlos Bolívar. Documento aproximación a los conceptos de lúdica y ludopatía, Universidad Sur colombiana. USCO.

Carrera (1995). "El juego en educación preescolar, Universidad Pedagógica Nacional, en: Tendencias principales que explican la función del juego, Antología básica El desarrollo y proceso de construcción del conocimiento, UPN2001, 16-46.

CONSTITUCION POLITICA DE COLOMBIA, de 1991. Edición 2009.

Curso técnico superior en educación infantil. El juego infantil y su metodología. *Ed. Altamar*. Recuperado el 23 de junio de 2013 de <http://www.educacioninfantil.eu/el-juego-concepto-y-teorias/>

Decreto 22 47 del 11 de Septiembre de 1997, mediante el cual se reglamenta el nivel de educación preescolar en Colombia. Principio de participación.

INSTITUTO COLOMBIANO DE NORMAS TECNICAS Y CERTIFICACION. Compendio, tesis y otros trabajos de grado. Sexta Actualización. Bogotá. ICONTEC, 2009.

La psicología humana. (ON LINE). sites.google.com/site/lapsicologiahumana/4-comportamiento-humano.

ESTRATEGIAS LÚDICAS

LEY GENERAL DE EDUCACION. Ley 115 de 1994. Editor jurídico A.C.B. Barranquilla, Colombia. 1995.

Ministerio de Educación Nacional (1994). *Ley General de Educación*. Bogotá. D. C

Montoya Arguelles. Leonardo. Recreación. Compendio. Instituto Central Femenino. Medellín, 1989.

Parra, G. Ana Isabel. El juego en la educación infantil. Recuperado el 24 de junio de 2013 de <http://eljuegoinfantilcc.blogspot.com/p/teorias-del-juego.html>

PROYECTO EDUCATIVO INSTITUCIONAL (PEI). Autor

Restrepo, Jorge. Aprender jugando. Recuperado el 19 de junio de 2013 de <http://conocimientoplay.blogspot.com/2010/09/marco-teorico-del-juego>

Rico Ortiz, Reyna. La motivación para el niño de educación preescolar a través del juego. Universidad pedagógica nacional. México. D.F. 2010

22. ANEXOS

Anexo A**INSTITUCION EDUCATIVA NANCY ROCÍO GARCÍA****ENCUESTA SOBRE LOS FACTORES QUE INCIDEN EN LA MOTIVACION ESCOLAR**

La siguiente encuesta tiene como fin obtener información acerca de la relación padre e hijo en su hogar y como esta incide en la motivación escolar.

Agradecemos su participación, la veracidad y seriedad con la cual hace sus aportes.

MARCA CON UNA X EL ESPACIO QUE CONSIDERES CORRECTO

1. ¿Acompaña a su hijo en el cumplimiento de sus deberes escolares?

Sí No

2. ¿Al salir del colegio siente su hijo ganas de seguir estudiando?

Sí No

3. ¿Existen problemas de convivencia entre los integrantes de su familia?

Sí No

4. ¿Es buena la situación económica de su familia?

Sí No

5. ¿Transmite a sus hijos valores que pueden poner en práctica para la sana convivencia escolar?

Sí No

Cordialmente,

Estudiantes de la Licenciatura en pedagogía infantil.

Corporación Universitaria Minuto de Dios

El Bagre 2014

Anexo B.

ESTRATEGIAS LÚDICAS

FUENTES DE VERIFICACIÓN DE ACTIVIDADES REALIZADAS**FASE 1: SENSIBILIZACIÓN Y MOTIVACIÓN****Actividad 1: Convocatoria y sensibilización****Fotos: 2, 3:** Reunión con los padres de familia y estudiantes**FASE 2: CAPACITACIÓN****Actividad 2: Taller lúdico con padres de familia****Fotos 4,5:** escuela de padres de familia**FASE 3: EJECUCIÓN**

ESTRATEGIAS LÚDICAS

Actividad 3: tarde de títeres.**Evidencias fotos 6, 7, 8:** Contando cuentos con títeres**Actividad 4:** celebración del día de la mujer**Evidencias fotos 9, 10:** integración**Actividad 5:** Pintar el recorrido.

ESTRATEGIAS LÚDICAS



Evidencias fotos 11, 12: pintando me divierto

Actividad 7: Patos al agua (juego)



Evidencias fotos 13, 14, 15, 16: el juego me motiva a participar.

Actividad 8: Apliquemos los números.

ESTRATEGIAS LÚDICAS



Evidencias fotos 17, 18: Jugando también puedo contar

Actividad 9: repaso de las vocales



Evidencias fotos 19, 20: Jugando me animo a participar y me aprendo las vocales

FASE 4: PROYECCIÓN COMUNITARIA.

Actividades: Jornada lúdica deportiva con los padres, estudiantes y docentes de la institución.



Fotos 20, 21, 22: Integración con los padres.