



INSTITUCIÓN UNIVERSITARIA POLITÉCNICO GRANCOLOMBIANO

FACULTAD DE SOCIEDAD, CULTURA Y CREATIVIDAD.

LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PARA LA PRIMERA INFANCIA.

**PROPUESTA LÚDICA PARA EL FORTALECIMIENTO DEL APRENDIZAJE
SIGNIFICATIVO EN EL ÁREA DE ESPAÑOL PARA NIÑOS DE 7 AÑOS EN SAN
ANDRÉS-CÓRDOBA.**

AUTORES

YOJAIRA ASTRID ÁVILA SALGADO CÓDIGO: 1721023122

KEYLA LUCIA QUIROZ DÍAZ CÓDIGO: 181102661

KATERIN OSPINO HERNÁNDEZ CÓDIGO: 1721024178

DIRECTOR (ES)

CARLOS EDUARDO DAZA OROZCO

EDUARDO NORMAN ACEVEDO

SAN ANDRÉS DE SOTAVENTO - CÓRDOBA.

2020.

NOTA DE SALVEDAD DE RESPONSABILIDAD INSTITUCIONAL

“La Institución Universitaria Politécnico Gran Colombiano NO se hace responsable de los conceptos emitidos en el presente documento, el Departamento de Investigaciones velará por el rigor metodológico de la investigación”.

CONTENIDO.

INTRODUCCIÓN.....	7
CAPITULO I.....	9
DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA.	9
JUSTIFICACIÓN.....	9
OBJETIVO GENERAL.....	11
OBJETIVOS ESPECÍFICOS.	11
CAPITULO II.....	12
MARCO TEÓRICO.	12
ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN.....	13
BASES TEÓRICAS O FUNDAMENTOS CONCEPTUALES	16
BASES LEGALES DE LA INVESTIGACIÓN.....	19
CAPITULO III.....	23
DISEÑO METODOLÓGICO.....	23
POBLACIÓN	25
TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS..	25
CAPITULO IV.	28
RESULTADOS DEL PROYECTO.....	28
CAPÍTULO V.....	36
CONCLUSIONES.....	36
RECOMENDACIONES.....	37
REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS.....	39
ANEXOS.....	42

RESUMEN.

La lúdica en la edad de preescolar es fundamental porque convierte en un recurso para desarrollar estrategias significativas para los docentes diseñar los contenidos educativos, así el juego constituye la principal herramienta para fomentar el aprendizaje de los niños, además por medio de éste puede estimularse y adquirir mayor desarrollo en sus diferentes áreas como son psicomotriz, cognitiva y afectivo-social. Igualmente la lúdica en los niños tiene un propósito sustancial que contribuye en el incremento de sus capacidades y habilidades para el entendimiento de los contenidos educativos.

De aquí que surge la finalidad de realizar actividades lúdicas que permitan una apropiación de las acciones desarrolladas en este trabajo con el fin de generar el aumento del vocabulario de los niños de primera infancia mediante un proceso de enseñanza-aprendizaje integral que estimule el desarrollo de habilidades cognitivas.

PALABRAS CLAVE:

Lúdica, juego, infancia, habilidades cognitivas, educación.

INTRODUCCIÓN.

La enseñanza en nivel preescolar es una de las más significativas, porque a través de ella, el infante desarrolla habilidades, destrezas que le van a servir a lo largo de la formación, por lo que esta debe generar en el alumno capacidades cognitivas que despierten el interés por los contenidos que se proporcionan en las aulas. A través de la pedagogía, se pueden desarrollar diversas actividades que son necesarias para los procesos de aprendizaje de los niños en los diferentes establecimientos Educativos. En este sentido el juego, está presente en la cotidianidad de los infantes como una actividad inherente al ser humano, es decir es parte fundamental del desarrollo infantil porque propicia el interés de los niños en las actividades.

Desde esta perspectiva, se puede utilizar como una estrategia didáctica en los educando de educación inicial diversos temas en la enseñanza, ya que por medio lúdicas los niños y niñas aprenden, participan y construyen conocimientos significativos que les permiten socializar entre pares, por esta razón es importante que los docentes implementen lúdicas o juegos. Por lo tanto, es a través del juego o lúdica, los estudiantes, aprenden a expresarse con los demás, y socializar, pero los juegos no sólo están limitados a un desarrollo social, poseen muchas ventajas, y es por ello que es pertinente usar esas ventajas para aplicarlas en el proyecto, optimizar la convivencia en los niños.

Por otra parte, cabe señalar que se planearon actividades que mejoraron el aprendizaje significativo de los niños de 7 años en San Andrés de sotavento para enriquecer los conocimientos en el área de español. Por ello, es indispensable que las metodologías sean

optimizadas con estrategias lúdico-pedagógicas para facilitar el aprendizaje; con el fin que los alumnos interioricen los contenidos en esta asignatura mencionada anteriormente.

La importancia de esta investigación, es contribuir que los docentes del grado preescolar, desarrollen contenidos que favorezcan la enseñanza lúdica como método significativo de aprendizaje, con el fin que el educador cree un espacio generador de aprendizaje mediado por estrategias didácticas con esta. De igual manera, es sustancial disponer como recurso didáctico que ayude a aportar nuevas estructuras Intelectuales en los estudiantes. De igual modo, otro aspecto de vital notabilidad de considerar, es el rol que tiene el maestro en la enseñanza lo que implica usar diferentes estrategias pedagógicas. Por lo tanto, es él quien quién debe desarrollar un ambiente participativa e innovativo en el aula de clase.

El objetivo de este proyecto de grado es implementar la lúdica como instrumento didáctico para el fortalecimiento del aprendizaje en el área de español para niños de 7 años en San Andrés Córdoba; que a la vez, proporcione diversos recursos didácticos que sean indispensables para la adquisición de los contenidos que se dictan en preescolar. Por ello, es esencial llevar al alumno a mejorar su aprendizaje con didácticas significativas que ayuden a crear habilidades y destrezas para un buen rendimiento académico en su futura formación.

Así mismo, el juego como estrategia pedagógica, contribuye a fortalecer el aprendizaje en el aula, también favorece tanto a explorar, a imaginar y tomar diferentes roles que ayudan al pequeño al desarrollo, físico, motriz, sensorial entre otros aspectos, lo que garantiza que a través de este los pequeños sienten la necesidad de experimentar el deseo de aprender, de integrarse a la formación y a los contenidos educativos con voluntad.

CAPITULO I

DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA.

Actualmente los programas educativos buscan generar conciencia sobre las metodologías que se tienen de cómo abordar las clases, por ello, la lúdica ayuda al aprendizaje particular e integral del ser humano de manera dinámica para acceder al lenguaje para potenciar las habilidades de forma agradable. Por tanto, es necesario desarrollar estrategias pedagógicas, que integren al niño a la asimilación de aprendizajes significativos en las instituciones educativas, por lo que a través de lúdicas o juego se puede contribuir a espacios más agradables para estos niños en San Andrés, en este sentido, buscar con esto favorecer al aprendizaje significativo.

Cabe destacar que la problemática existente guarda relación con la manera desinteresada que existe por la intervención de propuestas innovadoras que llenen las expectativas y las experiencias durante las clases en los establecimientos escolares, por este motivo, se implementa acciones que conlleven al escolar al acogimiento tanto de los conocimientos previos como del aprendizaje significativo de esta escuela. Por lo que se planeará actividades que estimulen a la imaginación y a la adquisición del conocimiento de los estudiantes de San Andrés.

El grupo de investigación a través de la observación directa en las instituciones de San Andrés de Sotavento se pudo establecer que en el área de español las clases son repetitivas, lo cual genera un desentendimiento de lo que el docente está desarrollando durante su clase, así mismo, los alumno no captan la idea de los tema abordados porque la docente no se apoya en técnicas novedosas que fomenten en los educando el deseo de aprender y adquirir nuevos conocimientos.

Por consiguiente, el juego hace parte de la motivación del niño como medio para la asimilación del comportamiento en las actividades curriculares, del mismo modo es significativo para salir de la monotonía de las clases aburridas como lo son las actividades tradicionales que algunos docentes utilizan.

En este sentido la observación en el aula, permitió comprobar que los juegos como estrategias didácticas brindan una herramienta pedagógica mediadora de aprendizaje, porque les ofrece a los niños en edad preescolar de 7 años, las herramientas necesarias para adquirir un aprendizaje eficaz. Por ello, se busca que se desarrollen espacios o ambientes ricos en didácticas formadoras del gusto de cada asignatura dentro y fuera de los colegios.

Con base en esto, este proyecto busca promover el desarrollo del aprendizaje del niño en San Andrés a través de juegos o lúdicas, como estrategia didáctica, puesto que su utilidad en la enseñanza sirve de base para obtener mejores resultados en las estrategias, de igual modo, es substancial que a partir de lúdicas se tiendan a fortalecer la problemática existentes en la educación de hoy, y así tener la posibilidad de ayudar a enriquecer el aprendizaje de los niños.

JUSTIFICACIÓN.

La educación de hoy exige un gran interés en querer fortalecer el aprendizaje a través de metodologías que generen el compromiso de cambiar el aula por contenidos propensos a lúdicas o juegos como principio de apropiación de la enseñanza en cada escuela u organización donde se dicten clases para la primera infancia. De la misma forma, el docente debe comprender los mecanismos y dificultades en cada aula, para así dar una solución a cómo llevar su quehacer pedagógico para fomentar el aprendizaje de los niños.

De aquí que esta investigación se considera significativa, porque busca contribuir en el aprendizaje significativo de los niños en San Andrés, con actividades diseñadas por medio de lúdicas o juegos para mejorar su formación en el área de español, además se proyecta para generar conciencia sobre las metodologías que se tienen de cómo abordar las clases. Es necesario porque contribuirá al desarrollo habilidades, destrezas en estos para que la actividad pedagógica sea más agradable y de carácter creativo para fermentar el aprendizaje significativo.

Cabe resaltar, este cometido se hace viable, porque implica el desarrollo personal del niño en la formación para un mejor futuro, para que por medio de este aprenda a conocer sus propias habilidades y sus posibilidades de aprendizaje mediante la lúdica como estrategia didáctica innovadora en la enseñanza. Por lo tanto, es el juego un instrumento pedagógico primordial para el aprendizaje de los infantes, puesto que es aquí niño puede expresarse, mostrar sus sentimientos, y demostrar lo aprendido además de divertirse.

La relevancia social, es que de aquí en adelante la actividad pedagógica se implementará mediante juegos como un instrumento de adquisición de saberes en los aprendizajes de los niños en etapa de preescolar, para la adquisición de saberes y destrezas que le permitirán a los niños de San Andrés Córdoba, un aprendizaje significativo en el área de español.

También se beneficiará toda la comunidad de San Andrés en general, puesto que desde la práctica pedagógica se debe utilizar lúdicas en la enseñanza, por la cual se busca implementar una estrategia didácticas, como la implementación de juegos para los educandos de preescolar, y así ayude a mejorar el aprendizaje de estos infantes. De esta forma se beneficiará toda la comunidad educativa en general de la sociedad del municipio de San Andrés, porque en adelante se contará con nuevas herramientas pedagógicas muy efectivas en la enseñanza, por medio del juego como estrategia metodológica que permitirá desarrollar el aprendizaje en la asignatura de español.

El impacto social que generará este diseño investigativo será de gran valor, por lo que en el desarrollo del aprendizaje se adquirirán competencias para mejorar su nivel de capacidades en el proceso de adquisición del conocimiento, por distintas razones, su rendimiento académico debe mejorar satisfactoriamente. Del mismo modo, lo conducirá a desarrollar un buen desempeño en el aula.

Con esto, el grupo investigador debe implementar como estrategia en cada institución educativa, por tal motivo, se plantea el siguiente interrogante.

¿De qué manera las actividades lúdicas promueven el fortalecimiento del aprendizaje significativo en el área de español para niños de 7 años en San Andrés-Córdoba?

Objetivos.

Objetivo General.

Desarrollar una propuesta lúdica que permita fortalecer el aprendizaje significativo en los niños de 7 años en San Andrés-Córdoba.

Objetivos Específicos.

- Determinar el nivel de aprendizaje que tienen los niños de 7 años San Andrés-Córdoba en la asignatura de español.
- Designar acciones lúdicas que estimulen el aprendizaje en los niños de 7 años de edad en el área de español.
- Evaluar la incidencia de las estrategias utilizadas para el aprendizaje significativo para niños de 7 años en San Andrés-Córdoba.

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO.

El proyecto está soportado por diferentes teorías que buscan proporcionar conceptos puntuales al tema tratado. Por lo tanto, según Ausubel (1984) consiste en un conocimiento nuevo y uno que ya posee, el cual reajusta y reconstruye, “el conocimiento no se descubre, si no se construye”, para Ausubel la teoría se construye en un aula que maneja derivaciones cognitivas, afectivas y sociales que se dan desde sus conocimientos previos.

Para Piaget (1956), el juego forma parte de la inteligencia del niño y forma parte de la etapa evolutiva del individuo. Es decir, tiene relación con la madurez física y la experiencia de cada ser porque a través de ella es como se adquiere y se comprende el conocimiento.

Por otra parte el juego como una estrategia facilita la obtención de saberes, igualmente le va a permitir al niño la atención de los contenidos o actividades orientadas a la formación del aprendizaje, en este sentido los juegos combinan el método visual, la palabra de los maestros y las acciones de los educandos con los juguetes, materiales, piezas etc. Así, el educador o la educadora dirige la atención de éstos, los orienta, y logra que precisen sus ideas y amplíen su experiencia (García, 2006.)

Por otro lado para Ríos “el juego no solamente promueve el desarrollo de las capacidades físicas y motrices, es también una práctica que introduce al niño en el mundo de los valores y actitudes: el respeto a las diferencias, a la norma, al espíritu de equipo, a la cooperación y a la superación”. (1999, P. 75).

En consecuencia, el juego y el aprendizaje para Bruner (1984) citado por Ortega y Lozano (1996) el juego infantil es la mejor muestra de la existencia del aprendizaje espontaneo de los individuos. El autor lo identifica como “un invernadero para la recreación de aprendizajes previos y la estimulación para adquirir seguridad en dominios nuevos”. (p.37).

Esto significa que el juego permite desarrollar habilidades y destrezas cognitivas, afectivas entre otros aspectos motrices al entrar en relación reciproca con sus compañeros generando de esta manera un aprendizaje significativo.

Según Piaget (1985), “los juegos ayudan a construir una amplia red de dispositivos que permiten al niño la asimilación total de la realidad, incorporándola para revivirla, dominarla, comprenderla y compensarla, para un aprendizaje de significación”

Con esta idea, se puede deducir que los juegos poseen grandes expectativas para los niños, porque permite implementar en los contenidos Educativos que ayuden al infante a crear ambientes necesarios para captar el aprendizaje, desde perspectivas que integren actividades facilitadoras de estrategias significativas que ayudará al niño a adquirir y desarrollar sus habilidades tendientes a la formación. Ahora el juego contribuye a asimilación de los contenidos ricos por medio de diversas estrategias asociadas a la pedagogía dentro del ámbito Educativo, porque transforma este espacio en aprendizajes mucho más apreciativos para los infantes para que puedan adquirir.

Antecedentes de la investigación.

Desde el contexto mundial, La universidad Pedagógica Nacional de México aprueba una tesis con nombre “El juego como medio para la adquisición de vocabulario y en el aprendizaje significativo en educación preescolar” López M. (2005) tiene como observación una problemática que se presenta dentro de las prácticas docentes, en el que evidencia que algunos

niños y niñas aprenden de forma limitada y desmotivadora, en el que se muestran docentes preocupados por inducir el conocimiento de diferentes competencias a través de “actividades abstractas” dejando como alternativa “opcional” el juego para su aprendizaje. La importancia de la tesis es ofrecer una fundamentación teórica, porque presenta al juego como medio de adquisición del vocabulario y el aprendizaje significativo para el niño en edad de preescolar, siendo este un factor esencial en la motivación de las prácticas pedagógicas.

Por otro lado, se identificó un trabajo en el año 2006 en Santiago de Chile que realizó un estudio, llamado: “El juego como estrategia pedagógica”. El cual, se llevó a cabo con niños y niñas de 6 a 7 años de segundo grado en la educación básica de la Escuela E-10 Cadete Arturo Prat Chacón, pertenecientes a la comuna de Santiago”.

Este estudio señala la relación del tiempo destinado a la actividad lúdica que se extiende por más de 10 minutos de duración, y demuestra que las actividades pueden extenderse por tiempo prolongado sin presentar agotamiento físico por los educandos.

Castro, Cabrera y Trujeque (2014) reconocieron que:

A través del juego se potencia el aprendizaje y desarrollo de los niños (...). Mediante el juego, exploran y ejercitan sus competencias físicas, e idean y reconstruyen situaciones de la vida social en que actúan e intercambian papeles, también ejercen su imaginación al dar a los objetos comunes una realidad simbólica distinta de la cotidiana y ensayan libremente sus posibilidades de expresión oral, gráfica y estética (p.128).

Uno de los hallazgos relevantes, sugiere el incentivo de ambientes de aula imaginativos y curiosos, que promuevan el progreso de capacidades fundamentales para el afianzamiento del aprendizaje. Por consiguiente, se obtienen resultados significativos a partir de la estimulación relacionada con el desarrollo psicomotriz e intelectuales a partir del lenguaje, la comunicación entre otros aspectos

En el contexto nacional nos apoyamos en el trabajo de tesis titulado la lúdica: una apuesta para el aprendizaje significativo y el mejoramiento del desempeño académico en el área de lengua castellana de los estudiantes de ciclo IV de la jornada nocturna de la Institución Educativa John f. Kennedy de Cartagena, el cual tiene como objetivo general: implementar la lúdica como apuesta de aprendizaje significativo a fin de mejorar el desempeño académico de los estudiantes de ciclo IV de la Institución Educativa John F. Kennedy de Cartagena, sus resultados identifican: las estrategias lúdico-pedagógicas que favorecen el aprendizaje significativo, Diseñan estrategias de aprendizaje significativo e implementan actividades a través del juego encaminada al progreso y ejercicio académico de los educando.

Esta tesis de investigación, sirve como referencia para cumplir los requisitos y los objetivos presentes en este cometido, igualmente para el grupo sirve de base, porque por medio de estas acciones lúdicas-pedagógicas se diseñen las estrategias en los niños de 7 años en San Andrés-Córdoba, de igual modo para que el grupo de investigación se apropie de actividades orientadas al aprendizaje significativo de español.

De igual forma se encontró la tesis de Castellar, Gonzales & Santanas (2015) “las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños de preescolar del Instituto madre Teresa de Calcuta”. Es una investigación tuvo como objetivo determinar la importancia que tiene la lúdica como estrategia pedagógica en el desarrollo de las dimensiones y competencias de los niños de preescolar del Instituto Madre Teresa de Calcuta. La presente tesis, fortaleció de teorías a todos los integrantes del proyecto investigativo porque se tuvo en cuenta la base teórica fundamentada en el aprendizaje en los niños en San Andrés. Por lo tanto, se vinculó la lúdica propuesta en la tesis para compararlas con la monografía del grupo.

Bases teóricas o fundamentos conceptuales.

Los conceptos a tratar conducen a comprender los elementos tratados en este trabajo investigativo, así mismo, ayudan a entender los conceptos que se darán durante este proyecto.

Motivación del estudiante.

Como expresa Ajello (2003) “El conjunto de razones por las que las personas se comportan de las formas en que lo hacen”. Conduce las actuaciones del estudiante y hacia a qué objetivos se mueve. Con base en este planteamiento, es importante diseñar una estrategia que vincule al alumnado a encaminar los objetivos que se quieren.

El Juego

En la historia de la educación ha hablado del juego como estrategia fundamental del aprendizaje significativo en los niños y niñas se han descrito sus ventajas; y sin embargo hoy en día aún existen falencias en la implementación del juego como potencializador de ese aprendizaje, es por esto que se debe precisar en métodos y estrategias óptimas para materializar ese precepto. Una de las teorías más representativas del juego en la educación infantil es la propuesta por Piaget que proporciona una explicación de vincular entre los diferentes tipos de juegos y los cambios producidos las capacidades intelectuales en el curso de la vida humana.

En este sentido, Piaget en uno de sus apartados teóricos sobre este interesante tema con respecto al juego manifestando: “Se puede considerar el juego como el conducto de la acción a la representación, en la medida en que evoluciona de su forma inicial de ejercicio sensorio-motor a su forma secundaria de juego simbólico o juego de imaginación”. (1946, p. 27).

Aprendizaje significativo

El aprendizaje significativo es, según el teórico norteamericano David Ausubel, el tipo de aprendizaje en que un estudiante relaciona la información nueva con la que ya posee, reajustando y reconstruyendo ambas informaciones en este proceso. Dicho de otro modo, la estructura de los conocimientos previos condiciona los nuevos conocimientos y experiencias, y éstos, a su vez, modifican y reestructuran aquellos. Este concepto y teoría están enmarcados en el marco de la psicología constructivista. El aprendizaje significativo ocurre cuando una nueva información se conecta con un concepto relevante preexistente en la estructura cognitiva, esto implica que las nuevas ideas, conceptos y proposiciones pueden ser aprendidos significativamente en la medida en que otras ideas.

Aprendizaje mediante juego.

Díaz, Baena y Baena (2018) describen que el desarrollo cognitivo mediante el uso de juegos puede entenderse como una alternativa, un vehículo o una herramienta para motivar al proceso de razonamiento de los estudiantes, esta permite las relaciones colaborativas en el desarrollo de habilidades, así como también permite promover un pensamiento crítico y reflexivo.

Pedraza, (2018) escribe como los juegos proporcionan sensaciones de placer, relacionadas a la satisfacción de una necesidad, por ejemplo, el aburrimiento, encuentra en la diversión la motivación que le faltaba. Dado lo anterior se pueden establecer parámetros que permitan potencia la motivación en los jugadores, creando compromisos con las actividades a desarrollar, en otras palabras, estos parámetros indican por qué se siente placer durante los juegos.

El juego y las dimensiones del desarrollo infantil.

“Se ha investigado y comprobado que el juego está estrechamente vinculado a las cuatro dimensiones básicas del desarrollo infantil: psicomotor, intelectual, social y afectivo-emocional” (Bañeres et al. 2008, p.14).

En cuanto al desarrollo psicomotor los niños y las niñas, durante la etapa escolar, por medio del juego desarrollan; su cuerpo, sus movimientos y sus sentidos, es decir fomentan la coordinación motriz y la estructuración perceptiva.

Igualmente, como bien lo dice “Bañeres et al. 2008, por medio del juego los niños:

- Descubren sensaciones nuevas
- Coordinan los movimientos de su cuerpo, que se tornan progresivamente más precisos y eficaces.
- Desarrollan su capacidad perceptiva.
- Estructuran la representación mental del esquema corporal, el esquema de su cuerpo.
- Exploran sus posibilidades sensoriales y motoras, y amplían estas capacidades.
- Se descubren a sí mismos.
- Van conquistando su cuerpo y el mundo exterior” (p.14).

El juego como estrategia didáctica en la educación infantil.

Es importante considerar la importancia del juego en la educación infantil como una fuente importante de progreso y aprendizaje de los niños y las niñas, “donde su valor psicopedagógico permite un armonioso crecimiento del cuerpo, la inteligencia, la afectividad, la creatividad y la

sociabilidad. En definitiva, es clave para el desarrollo de la personalidad del niño en todas sus facetas, puede tener un fin en sí mismo, como ser medio para la adquisición de los aprendizajes y puede darse de forma espontánea y voluntaria, como darse de forma organizada siempre que se respete el principio de la motivación” (Moreno, 2002, p.82).

Cabe destacar y tener en cuenta que “llevando implícito el placer, todos los juegos constituyen un eficaz medio para educar sentimientos de seguridad, firmeza, independencia, responsabilidad, ampliando conjuntamente el campo de la afectividad” (Pellicciotta et al. 1971, p.78).

Al comprender acción implícita del juego en el contexto didáctico, Pellicciotta et al. (1971) manifiesta que “el juego expresión espontanea de la libre individualidad que estimula el crecimiento, que modifica y socializa los impulsos y deseos en lugar de reprimirlos, aumenta considerablemente su importancia si se torna realmente creativo” (p.78).

A partir de aquí, que el juego crea habilidades, destrezas que le admiten desarrollar el aprendizaje a través de motivaciones que suelen ser importantes en esta herramienta tan interesante como es la lúdica o el juego en la educación.

Bases legales de la investigación.

El sistema educativo colombiano está regimentado en diferentes leyes. La Constitución Nacional, la Ley General de Educación y un cúmulo de decretos promulgados por el estado a través del Ministerio de Educación, estos documentos regulan el proceso educativo. Es por ello que se toma como fundamento, en su compromiso con la educación, lo que permite justificar con la norma esos artículos, leyes, decretos y documentos que respaldan el proceso educativo.

En primer lugar, la Constitución Política Colombiana (1991) en el artículo 67 plantea:

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 de los valores y la cultura (p. 29).

Esto indica que en Colombia todos tenemos derecho a la educación como base del desarrollo personal y profesional. Esto significa que la educación en Colombia se ciñe bajo unas leyes en el sector educativo como lo es la Ley 115 de febrero 8 de 1994. La Ley General de Educación define:

En el artículo 15: En su definición sobre educación preescolar. La educación preescolar corresponde a la ofrecida al niño para su desarrollo integral en los aspectos biológico, cognoscitivo, sicomotriz, socio-afectivo y espiritual, a través de experiencias de socialización pedagógicas y recreativas.

Así mismo, de conformidad con el Art. 67 de la Constitución política define y desarrolla la organización y la presentación de la educación formal en sus niveles preescolar, básica (primaria y secundaria) y media, no formal e informal, dirigida a niños y jóvenes en edad escolar, a adultos...” (p.7).

De igual modo cabe resaltar los objetivos específicos de la educación preescolar

Art.16 estos son:

- “El conocimiento del propio cuerpo y de sus posibilidades de acción; así como la adquisición de su identidad y autonomía.
- El crecimiento armónico y equilibrado del niño.

- El desarrollo de la creatividad, las habilidades y destrezas propias de la edad.
- La ubicación espacio-temporal y el ejercicio de la memoria.
- El desarrollo de la capacidad para adquirir formas de expresión, relación y comunicación para establecer relaciones de reciprocidad y participación.
- La participación en actividades lúdicas con otros niños y adultos.
- El estímulo a la curiosidad para observar y explorar el medio natural, familiar y social.
- El reconocimiento de su dimensión espiritual.
- La vinculación de la familia y la comunidad al proceso educativo para mejorar la calidad de vida de los niños en su medio.

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

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

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.

A través de estas bases legales, se debe comprender la importancia que tiene la educación en primera infancia, también conocer la formación en cada comunidad educativa, para regir la educación como pilar fundamental. Por ello, es sustancial la normatividad en este trabajo de grado, porque promueven los derechos que tienen los niños en la educación infantil, por lo que se debe transmitir el conocimiento en referencia a lo que expresa cada norma impuesta por el estado. Para así favorecer que la educación cumpla con el fortalecimiento de competitividad en la formación.

CAPITULO III.

DISEÑO METODOLÓGICO.

El diseño metodológico que se implementó, responde al enfoque cualitativo, ya que se ajusta a dar respuesta a los propósitos, al respecto, el presente estudio, asumió la metodología investigación-acción.

Para integrar la definición de la investigación-acción participativa, Kemmis y McTaggart (1988) enuncian la investigación-acción como una forma de indagación introspectiva colectiva, asumida por los actores sociales en una determinada situación, con miras a mejorar la racionalidad y justicia de sus prácticas sociales o educativas, así como también la comprensión de esas prácticas y de los ambientes donde se desarrollan. Escudero, por su parte, plantea que la investigación-acción va más allá de unas normas establecidas que guían una investigación educativa, que es “... un método de trabajo, no un procedimiento; una filosofía, no una técnica; un compromiso moral, ético, con la práctica de la educación, no una simple manera de hacer las cosas de otra manera” (citado en Pérez Serrano, 1998: 151). Esto nos quiere decir que al aplicar un método correcto y adecuado lograremos a generar conocimientos más amplios sobre el objeto de indagación.

Tipo de investigación.

En esta investigación se implementó la Participación-acción debido a que se hace necesario que los autores del presente estudio analicen la realidad, identifiquen un problema, establezcan estrategias de intervención a partir de los teóricos y de los referentes investigativos existentes y posteriormente regresarán a esa localidad a realizar un proceso de intervención que permita mejorar la problemática identificada al iniciar este estudio.

Partiendo de lo anterior, se tomó la decisión de abordar un problema de investigación hallado en los niños de 7 años en San Andrés, quienes presentan dificultades en la enseñanza. En este sentido es fundamental fortalecer el aprendizaje de los niños para desarrollar las capacidades de aprensión de conocimientos en estos niños. Para emprender este trabajo hubo la necesidad consultar la bibliografía pertinente sobre las teorías que se acercan al fenómeno estudiado como realidad social y luego aplicarlas para validarlas.

Paradigma.

Para el desarrollo de este estudio toma como referencia el paradigma Socio-critico el cual surgió como respuesta a algunas tradiciones positivistas, las cuales pretenden superar. Este paradigma es descrito por Arnal (1992, p. 98) el cual va orientado en la enseñanza de una acción de profesionales críticos, es decir, propone crear en los docentes una actitud crítica que no se agote en la transmisión de conocimientos, sino que, por el contrario, problematice el saber mismo. El paradigma socio-critico, desea crear un acceso libre al ser humano por el conocimiento; así mismo orientar al conocimiento a emancipar y liberar al hombre.

Así mismo, permite consultar, indagar sobre un problema y a su vez le da una solución con miras a un cambio o mejora de dicho problema. A través de este se pudo observar desde el aula de clases que los estudiantes no comprenden lo que en sus clases se desarrolla, debido a que no se están implementando lúdicas en las actividades pedagógicas, permitiendo así partir de la problemática para fortalecer las habilidades de los niños en asignatura de español.

Con este paradigma en el presente estudio permite que por medio de las reflexiones se mejore el aprendizaje y a través de la aplicación de estrategias como las actividades lúdicas se fortalezca el aprendizaje de los niños, de igual forma, busca orientar al docente en su contenido de enseñanza, lo conlleva a mejorar los conocimientos de los niños de San Andrés. Así mismo, se comprenderán las situaciones y los problemas existentes en la enseñanza.

Población.

El proyecto se desarrolló en el municipio San Andrés Córdoba, la muestra escogida es de 10 niños de 7 años de edad.

Técnicas e instrumentos de recolección de datos.

Instrumentos

La observación participante:

“La observación participante es un método interactivo de recogida de información que requiere de la implicación del observador en los acontecimientos observados, ya que permite obtener percepciones de la realidad estudiada, que difícilmente podríamos lograr sin implicarnos de una manera afectiva” (Rodríguez, Gil y García, 1996). En nuestra investigación se ha aportado una visión constructivista para elaborar o reelaborar el conocimiento práctico que fundamenta la

profesión docente, trabajar distintos contenidos y procesos cognitivos inconscientes que guían la actuación, y acercarnos a los procesos de introspección que nos han llevado a clarificar los objetos de estudio en cada una de las fases de la investigación (Macazaga y Rekalde, 2005). Con lo expuestos por estos autores la observación participante hoy se ha afianzado como herramienta de investigación en diversos contextos lo que nos permite obtener información de primera mano sobre el objeto o situación de estudio.

Diario De Campo:

Es una herramienta indispensable y útil, ya que en este podemos registrar información diariamente, es un instrumento utilizado por investigadores o trabajadores sociales. Su función es sistematizar los acontecimientos del contexto estudiado de manera escrita, permite retener datos que podrían olvidarse con facilidad u obviarse en el momento de diagnosticar, también, ayuda a que más adelante se pueda hacer una reflexión dando oportunidad al académico de seguir observando sin interrupción. Además, permite que otros evalúen la situación que se presenta sin necesidad de estar presentes, por medio de los registros en el diario de campo, no obstante, sirve para futuros estudios que se realicen en ese mismo contexto.

A partir de este diario de campo, se realizó la categorización de los resultados que el grupo investigador en primer lugar, se tuvo en cuenta la descripción que facilitó la representación de los recursos que utilizaban en sus instituciones Educativas, en segunda instancia se adelantó a realizar la interpretación del contexto, de las interacciones didácticas que tienen los niños de San Andrés-Córdoba; por último, se hizo la reflexión que conllevó a implementar este modelo de investigación en este municipio.

La entrevista: Se denomina entrevista al diálogo entre el investigador y los participantes sobre un tema objeto de investigación con respecto a un problema estudiado. Con base en lo anterior, se realizó una entrevista con preguntas cerradas a los niños de 7 años de edad en San Andrés Córdoba. Lo que llevó a la reflexión de las pedagogías que llevan los docentes de sus escuelas al aula, y si esos contenidos se implementa el juego como estrategia didáctica.

Frente a las entrevistas utilizadas a los estudiantes, se realizaron 6 preguntas con tres opciones, de las cuales están (Sí, no, a veces), se les preguntó sobre las estrategias que usan los docentes en sus aulas, los juegos o lúdicas que fomentan para el desarrollo de sus contenidos pedagógicos implementados en la investigación.

Validez y confiabilidad:

Con el trabajo a realizar, nuestro propósito es brindar resultados significativos con respecto a los datos obtenidos en las entrevistas aplicadas y los resultados nos ayudaran a tomar decisiones importantes en nuestra propuesta de intervención lúdico-pedagógica con el fin de fortalecer los métodos de enseñanza- aprendizaje desde la perspectiva del aprendizaje significativo desde el área de español en la población objeto de estudio. En consecuencia, este proyecto tiene un enfoque práctico, activo, innovador, creativo que genera en los niños nuevas formas de aprender.

CAPITULO IV.

RESULTADOS DEL PROYECTO.

En este punto del proyecto, se presentarán los resultados obtenidos en cada objetivo específico, y su respectiva reflexión de las gráficas con sus porcentajes, la cual dará a conocer por valores e ítems que fueron valorados y divulgados en este para establecer la realidad de los niños de San Andrés Córdoba. Por tanto, se crearon conforme a los requisitos que formaron los investigadores de la presente monografía, de esta manera, se presentarán los objetivos de este proyecto, su valoración, su gráfica, su porcentaje y por supuesto la interpretación de los datos registrados. En consecuencia se tabularan en graficas los aspectos que a continuación se señalaremos.

Nivel de aprendizaje que tienen los niños de 7 años San Andrés-Córdoba en la asignatura de español y literatura.

La información graficada, sale del análisis del primer objetivo específico nombrado anteriormente, lo que indica, que con esta se logró identificar en qué nivel de aprendizaje se encuentran los participantes, la cual reflejará la necesidad que se tiene para implementar este cometido. A continuación el análisis de lo mostrado después de la reflexión de lo encontrado.



Grafica resultado realizado por investigadores.

Por medio de la gráfica anterior, se puede determinar en un 80% el aprendizaje de los niños está en un nivel bajo, y en 20% en un nivel bueno de aprendizaje, con relación a estos resultados, se puede decir que estos necesitan metodologías significativas desarrolladas en lúdicas o juegos en cada una de las áreas de conocimiento para que estos infantes puedan tener un desarrollo cognitivo más favorable. Como lo describe Díaz, Baena y Baena (2018) "el desarrollo cognitivo mediante el uso de juegos puede entenderse como una alternativa, un vehículo o una herramienta para motivar al proceso de razonamiento de los estudiantes, esta permite las relaciones colaborativas en el proceso de resolución de problemas, así como también permite promover un pensamiento crítico y reflexivo".

Designar acciones lúdicas que estimulen el aprendizaje en los niños de 7 años de edad en el área de español.



Resultados realizados por investigadores.

Con respecto a la gráfica 2, los resultados graficados en el segundo objetivo específico, evidenciaron que por medio de la implementación de las actividades lúdicas, se fortaleció el proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños en un 60% determinado como **medio** puesto que se determinaron avances en sus conocimientos previos, en la asociación de palabras aprendidas en las actividades y por su puesto la aprensión de ellas, también en las habilidades cognitivas para desarrollar las dinámicas expuestas. Asimismo, las actividades y lúdicas que se implementaron, igualmente se logró que los niños de San Andrés-Córdoba, salieron de un aprendizaje **bajo** con un 10% llevándolos a un aprendizaje significativo, ya que demostraron destrezas, adquirieron conocimientos de composiciones de palabras desconocidas, además generó capacidades intelectuales en ellos, por lo que se integraron fácilmente a las acciones de los investigadores.

Por último, permitió la asimilación de las temáticas, adaptándose a ellas, por lo que los infantes, adquirieron aprendizajes alcanzable generando en los educando un aprendizaje integral.

A continuación la realización de las actividades, se tuvo en cuenta, las etapas de los proyectos pedagógicos de aula, sin embargo, pueden agruparse para formar fases fundamentales: objetivo de la actividad, un inicio o estrategia, los recursos y finalmente evaluación. Cada una de estas fases, apunta a la consecución del objetivo que se plantea la misma. De tal forma, que el diseño de esta se plantea como solución a la problemática detectada en el aula de clase y que afecta en gran manera el desarrollo de destrezas de los estudiantes.

Plan de actividades.

Actividad N° 1.

Tema: fonemas de la consonante C.

Objetivo: identificar y reconocer los fonemas de la consonante C.

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

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

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

Dirigido a: Niños de 7 años de edad en San Andrés-Córdoba.

Actividad #2.

Tema: Cintas musicales para la formación de palabras.

Objetivo: Desarrollar y fomentar palabras al ritmo de la música.

Estrategia: Formar parejas, cada grupo será llamado al ritmo de la música, después se van a atar con la cinta para formar palabras, cada niño del mismo, en el menor tiempo tendrá que agarrar una hoja de block con la intención de formar fonemas, palabras u oraciones. Después con las oraciones, palabras escritas se intercambiarán grupos para comparar las creaciones de palabras y así decir las a viva voz.

Recursos: Cintas, jugadores, música, hoja de block.

Evaluación: Se verifica el grado de complementariedad del comportamiento de los estudiantes y su coordinación para realizar una tarea y cumplir las normas.

Actividad #3.

Tema: organizando un festival de títeres.

Objetivo: fomentar los conocimientos previos acerca de las actividades y habilidades de enriquecimiento del lenguaje.

Estrategia: cada niño escogerá un nombre en el cual se sienta involucrado para representarse en el festival, se desarrollará el festival con acciones de conversaciones entre los infantes, además por parte del grupo investigador se realizará lecturas acerca de títere, videos y disfraces acerca de personajes que tengan que ver con la dinámica. Se asumirán roles para tomar acuerdos de que escena se va a personificar.

Recursos: Videos, disfraces en cartulina, audios, lecturas, imágenes.

Evaluación: se invita a los niños a comentarios de la vivencia de las lúdicas, luego se le darán afiches para que elaboren figuras acerca lo aprendido.

Actividad #4.

Tema: completo observando, imaginando y creando.

Objetivo: interpretación, lectura a partir de textos e imágenes.

Sensibilización:

A través del video de “El gato con botas” los estudiantes van descubriendo las imágenes que les corresponde organizar para el desarrollo de la actividad. También se busca identificar los saberes previos, en la medida en que se pasan las imágenes los niños la exponen a sus compañeros contando que observan o que recuerdo les trae esa imagen.

Desarrollo: Se organizan grupos de estudiantes, a quienes se les pone el reto de reunir y organizar los dibujos de cada uno, de manera que se evidencie una secuencia en la historia de una canción (inicio, nudo, desenlace).

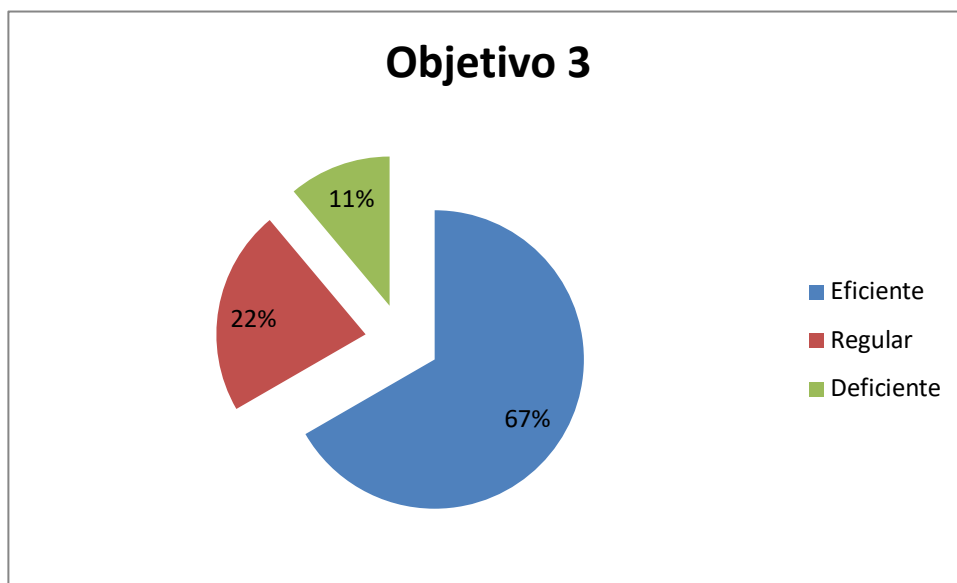
Cierre:

Haciendo uso de la creatividad, cada grupo presenta un collage con los dibujos construidos a los compañeros, el cual posteriormente debe ser pasado en su hoja o cuaderno.

Evaluación: se evaluará lo aprendido, sus creaciones, el comportamiento de los niños en la actividad lúdica.

Recursos: imágenes, video, historias, hojas, lápices, cuadernos.

Evaluar la incidencia de las estrategias utilizadas para el aprendizaje significativo para niños de 7 años en San Andrés-Córdoba.



Resultado realizado por el grupo investigador.

Con el tercer objetivo desarrollado, la gráfica número 3, arrojó un porcentaje alentador en las incidencias de las actividades que se desarrollaron para obtener un aprendizaje significativo en la materia de español, por ello, con respecto a esta los niños de San Andrés de sotavento-Córdoba alcanzaron un aprendizaje significativo eficiente de 67%. Porque garantizó que el niño se acogiera a las actividades, en segundo lugar, hubo un aplomo en los contenidos desarrollados,

de igual modo, fue eficiente porque promovió su nivel léxico-gramatical con relación a su fluído verbal en medio de las actividades.

Así la incidencia de la estrategia mejoró porque pasó de un nivel regular de 22% y deficiente de 11%, a un estado eficiente como se resalta al principio, por ello, la lúdica para un aprendizaje significativo en la asignatura de español con los niños de 7 años ayudó a mejorar el aprendizaje. Obteniendo en los pequeños habilidades, destrezas y aprensión de las temáticas impuestas por el grupo.

Por otro lado, fueron alcanzados los objetivos propuestos en esta monografía, porque con ella, se fortaleció la problemática en esta área.

En conclusión, con todas las actividades implementadas los niños se acogieron a todas ellas, vinculándolos a espacios promotores de lúdicas y juegos, lo que aportó para los infantes habilidades y destrezas para enfrentar los retos académicos en el área del español de ahora en adelante.

CAPÍTULO V.

CONCLUSIONES.

- Con los objetivos propuestos desarrollados, se hace evidente que en sus escuelas no se implementan propuestas lúdicas en el aula, por lo que los docentes de este grado deben trabajar en desarrollar temáticas con pedagogías tendientes a la implementación de lúdicas o juegos durante las clases, con diferentes estrategias significativas para que se garantice la formación del escolar. De igual forma, las actividades deben despertar el interés de ellos, así conducirlos al aprendizaje de contenidos que favorezcan la formación personal y grupal del grupo, para desarrollar habilidades en ellos así poder vincularlos a su aprendizaje.
- Las estrategias o las propuestas como proceso activo de mejorar el rendimiento de los niños en sus escuelas es de gran importancia, por lo que mejora el aprendizaje y fortalece las capacidades en el rendimiento académico, por lo que es evidente que se deben utilizar estrategias y actividades que busquen desarrollar los conocimientos previos con aspectos que les interesen de los alumnos por medio de lúdicas o juegos. Además se debe desarrollar estrategias construyendo un espíritu motivador influido por lúdicas o juegos didácticos para el aprendizaje en lengua castellana.
- Es necesario que crear espacios enriquecedores a partir de estrategias de juegos dentro y fuera de la comunidad donde habitan, para así ayudar a promover o a estimular a los

alumnos a mejorar las dificultades en su formación académica y así obtener el aprendizaje requerido.

- Es necesario concientizar a estos niños como estudiantes acerca de los procesos de formación, si bien no se tiene muy en cuenta en el trabajo de aula, constituyó un medio importante a la hora de valorar cada actividad implementada, por lo que cada maestro debe fomentar el trabajo lúdico en cada institución para que sea mejor el aprendizaje en las áreas o asignaturas.
- Durante la fase de observación, se pudo concluir que la metodología docente posee ciertas falencias en aspectos como las herramientas para desarrollar la clase, la aplicación de las actividades, entre otras; que dificultan el aprendizaje en los niños.

RECOMENDACIONES.

- ❖ Es importante enunciar que esta investigación contribuya a desarrollar temas de gran interés como los contenidos basados en estrategias, juegos o lúdicas en las investigaciones futuras, puesto que el quehacer pedagógico es un puente para que la Educación tenga un carácter de calidad en las instituciones educativa. De igual modo, es significativo, garantizar y mejorar los problemas que se establecen en las escuelas, igualmente se debe dejar en manifiesto que con estos proyectos se obtendrán espacios de fortalecimiento en el aprendizaje de la asignatura de lengua castellana.
- ❖ Integrar la labor docente con lo sugerido por los mismos estudiantes, es decir, coordinar sus intereses con los contenidos a desarrollar, estrategias y objetivos de la clase, con el fin de canalizar fortalezas y fortalecer aspectos necesarios en la formación del alumnado.
- ❖ El aula de clase debe convertirse en un espacio de investigación docente, para que los procesos de aprendizaje-enseñanza sean a largo plazo y logren un impacto significativo. Partiendo principalmente del cambio de concepción del docente.
- ❖ Por último, es recomendable para los profesores de cualquier materia utilizar diferentes mecanismos de apropiación en los contenidos, para que el alumno mejore sus capacidades durante la formación académica.

REFERENCIAS Y BIBLIOGRAFIA

Acevedo, E. E. N. (2019). Rompiendo Barreras–Educación Virtual del Politécnico Grancolombiano. *Revista Panorama*, 12(23), 5.

Acevedo, E. N., QUINTANA, H., & Cortazar, L. O. (2015). Activación emocional de las marcas. Una revisión de la estimulación de color asociado a los logos en el contexto de neuromarketing. *Revista ESPACIOS*| Vol. 36 (Nº 19) Año 2015.

Ajello, A. M. (2003). La motivación para aprender. En C. Pontecorvo (Coord.). *Manual de psicología de la educación*. (pp. 251-271). España: Popular. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/jatsRepo/3761/376160142001/html/index.html>

Aprendizaje significativo. (15 de Junio de 2020). En Wikipedia. <http://es.wikipedia.org>

Arias-Velandia, N (2014). La lectura conjunta y la interacción entre adultos y niños de 3-5 años. *Panorama*, 8 (14), 33-46.

Bañeres D. Bishop A. Cardona M. Comas I Coma O. Escuela Infantil platero y yo, Garaigordobil M., Hernandez T., Lobo E., Marrón M., Ortí J., Pubill B., Velasco A., Soler M. & Vida T. (2008). *El juego como estrategia didáctica*. Barcelona: Grao. Recuperado de: <https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/6693/tesis165.pdf>

Bruner, J. (1984). Asociación de Grupos de Juegos Preescolares de Gran Bretaña. Juego, pensamiento y lenguaje 1-9. Recuperado de http://www.sdbaro.org.ar/files/formacion/pedagogia/documentos/juego_pensamiento_lenguaje.pdf.

- Castellar, G., González, S., & Santana, Y. (2015). Las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños de preescolar del instituto madre teresa de Calcuta. Recuperado de: <https://www.repositorio.untumbes.edu.pe>
- Castro M., Cabrera M., y Trujeque M., (2014) prototipo Chicks Preschool Interactive como complemento de aprendizaje a nivel preescolar. In Educación Handbook TV: Congreso Interdisciplinario de Cuerpos Académicos. Recuperado de: <https://www.repository.pedagogica.edu.co>
- Castro, A. M. P., & García, M. J. M. (2016). CALIDAD Y FORMACIÓN DEL PROFESORADO NOVEL EN LAS UNIVERSIDADES PÚBLICAS GALLEGAS- Quality and training of new teaching staff in Galician public universities. Revista Panorama, 10(19), 8-17.
- Constitución Política de Colombia. (1991, 4 de Julio). Artículos 67. De los derechos sociales, económicos y culturales. Capítulo 2. Recuperado de: <https://www.cijc.org/es/NuestrasConstituciones/COLOMBIA-Constitucion.pdf>
- Daza-Orozco, C.E. (2019). Historia de la infancia en el cine colombiano. Bogotá: Institución Universitaria Politécnico Grancolombiano.
- Daza-Orozco, CE. (2015). Cartografía de los consumos y experiencias de la niñez en internet. Revista Panorama. Retrieved from <http://revia.areandina.edu.co/ojs/index.php/LI/article/view/438>
- Daza-Orozco, CE. (Ed.). (2019) Iniciación científica: conceptualización, metodologías y buenas prácticas. Bogotá, Colombia. Institución Universitaria Politécnico Grancolombiano.

Daza-Orozco, CE. & Cera Ochoa, RA. (2018). La representación de las infancias en el cine de animación latinoamericano. En Narrativas visuales: perspectivas y análisis desde Iberoamérica. Fundación Universitaria San Mateo.

Daza-Orozco, CE. & Cera-Ochoa, RA. (2018). Escritura con estilo: Guía práctica para publicar científicamente (1st ed.). Retrieved from <http://palma.sanmateo.edu.co/index.php/catalogo/series/41-escritura-con-estilo-guia-practica-para-publicar-cientificamente>

Daza, C. E. (2015). La investigación como proyecto de vida: un acercamiento al quehacer de los semilleros de investigación. Bogotá: Corporación Internacional para el Desarrollo Educativo-CIDE.

Daza, C. E. (2015). La metáfora cromática en el cine de infancia: una revisión a una década largometrajes sobre niñez. *Infancias imágenes*, 14(1), 59-76.

Díaz, Y., Baena, M. y Baena, G. (2018): “Nuevos escenarios de aprendizaje, un reto pedagógico”, *Revista Atlante: Cuadernos de Educación y Desarrollo*. Recuperado de: <https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/39771/Ivonne%20Ardila%20-%20tesis%20gamificación.pdf?sequence=4&isAllowed=y>

Escuela E-10 “Cadete Arturo Prat”. Recuperado de: http://repositorio.uchile.cl/tesis/uchile/2006/campos_m/sources/campos_m.pdf

García, A. (2006) El juego. La clasificación de los juegos. Otros tipos de juegos comunes en la primera infancia. Recuperado de: <http://www.waece.org/enciclopedia/resultado2.php?id=10110>

García, S. N. P. (2019). El desafío de la comprensión lectora en la educación primaria. *Panorama*, 13(24), 42-56.

Institución Educativa John F. Kennedy. Recuperado de:

<http://repositorio.unicartagena.edu.co/handle/11227/2977>

Kemmis, S. y McTaggart, R. (1988). *Cómo planificar la investigación acción*. Barcelona: Alertes.

Recuperado de: <http://www.scielo.org.bo/pdf/rieiii/v3n2/a05.pdf>

Ley General de Educación. (1994, Febrero 8). Ley 115. Artículos 15-18. Recuperado de:

http://sintraeducacionbogota.org/images/PDF/Legislacion/LEY_GENERAL.pdf

Macazaga, A.M., Rekalde, I. y Vizcarra, M.T. (2013). ¿Cómo encauzar la agresividad? Una propuesta de intervención a través de los juegos y los deportes. *Revista Española de Pedagogía*,

255, 263-276. Recuperado de:

<https://www.redalyc.org/pdf/706/70629509009.pdf>

Moreno, J. (2002). *Aproximación teórica a la realidad del juego. Aprendizaje a través del juego*.

Ediciones Aljibe. Recuperado de:

<https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/6693/tesis165.pdf>

Moreno, K. G., Cediél, M. C. F., & Herrera, L. Y. V. (2016). Emociones en niños y adolescentes desde la experiencia del desplazamiento y la vinculación a los grupos armados en Colombia. *Panorama*, 10(19), 85-96.

Norman Acevedo, E. (2019). NUEVOS LENGUAJES PARA APRENDIZAJE VIRTUAL HERRAMIENTAS PARA LOS ESCENARIOS DE APRENDIZAJE. *Panorama*, 13(24), 5-7. doi:<http://dx.doi.org/10.15765/pnrm.v13i24.1214>

Norman Acevedo, E. (2019). Rompiendo Barreras – Educación Virtual del Politécnico Grancolombiano. *Panorama*, 12(23), 5. doi:<http://dx.doi.org/10.15765/pnrm.v12i23.1213>

Norman-Acevedo, E., & Daza-Orozco, CE. (2020). Construcción de contenidos para la enseñanza virtual: retos coyunturales en el confinamiento. *Panorama*, 14(27). doi:<http://dx.doi.org/10.15765/pnrm.v14i27.1517>

Ortega, R., & Lozano, R. (1996). Espacios de juego y desarrollo de la autonomía y la identidad en la Educación Infantil. *Aula de innovación educativa*, (52-53), 13-17. Recuperado de: <http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/1576/1/Trabajo%20de%20Grado%20-%20Maria%20Ospina%20version%20aprobada.pdf>

Pellicciotta I., Rodrigo de Arzeno B., Giudice de Bovone E., L.de Gonzales M., Capizzano de Capalbo B., Casullo de Mas Velez M., & Bottino de Quirini S. (1971). *Enciclopedia practica pre-escolar. Dramatización y construcciones*. Buenos Aires: Editorial Latina. Recuperado de: <https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/6693/tesis165.pdf>

Pérez Serrano, G. (1998). *Investigación cualitativa. Retos e Interrogantes*. Madrid: La Muralla. Recuperado de: <http://www.scielo.org.bo/pdf/rieiii/v3n2/a05.pdf>

Piaget, J. (1946): *La formación del símbolo en el niño*. México. Fondo de cultura económica. Recuperado de: <https://es.scribd.com>

Piaget, J. (1985). *Seis estudios de psicología*. Barcelona. Editorial Planeta. Disponible en: https://biblioteca.unirioja.es/tfe_e/TFE000727.pdf

Ríos, H. M. (1999). *El juego y los alumnos con discapacidad*. Barcelona: Editorial Paidotribo. Recuperado de: <http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/1576/1/Trabajo%20de%20Grado%20-%20Maria%20Ospina%20version%20aprobada.pdf>

Rodríguez, G., Gil, J. y García, E. (1996). *Metodología de la Investigación Cualitativa*. Málaga: Ediciones Aljibe. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/706/70629509009.pdf>

Silva, R. B. (2014). El cognitivismo y la negación de la mente: influencia del dualismo cartesiano. *Panorama*, 8(14), 48-58.

Anexos.

Evidencias de la implementación en contexto.

