

La motivación, el juego y el trabajo colaborativo como propuesta a optimizar el proceso enseñanza-aprendizaje en el Preescolar del Grado Jardín en el Colegio Agustiniانو Norte de Bogotá

Trabajo de grado presentado para optar el título de especialista en Pedagogía de la Lúdica,
Facultad de Ciencias Humanas y Sociales,
Fundación Universitaria Los Libertadores

Director:

Nelson Enrique Flórez Huertas

Docente

Angela María Garzón Bacca

Diciembre de 2019

Abstract

Learning through play is a term used in education and psychology to describe how a child can learn to make sense of the world around them. Through play children can develop social and cognitive skills, mature emotionally, and gain the self-confidence required to engage in new experiences and environments. Key ways that young children learn include playing, being with other people, being active, exploring and new experiences, talking to themselves, communication with others, meeting physical and mental challenges, being shown how to do new things, practicing and repeating skills and having fun.

Research as a learning strategy can occur in formal and non-formal contexts, these being alongside dynamic, changing, flexible and technological environments.

The contemporary pedagogical trend seeks educational environments that are transformative and there is a two-way relationship between teachers and students, where the context can be educational or social. The research provides strategies to achieve self-learning and training, seeking within the education a reflective teacher who builds knowledge, forms the teaching-learning process, shares his knowledge through interactive actions.

The practice-oriented pedagogical research is based on the observation exercises and the systematic recording of the observed, which leads to contextualize, understand and enable the creation of transforming knowledge. Learning favors research processes through collaborative work (learning to learn), problem solving (Participatory-critical thinking) and practice (real events within a context).

Keywords: Motivation, play, collaborative work, Teaching-learning.

Resumen

El aprendizaje a través del juego es un término utilizado en la educación y la psicología para describir cómo un niño puede aprender a dar sentido al mundo que le rodea. Mediante el juego, los niños pueden desarrollar habilidades sociales y cognitivas, madurar emocionalmente y adquirir la confianza en sí mismos necesaria para participar en nuevas experiencias y entornos. Las formas clave que aprenden los niños pequeños incluyen jugar, estar con otras personas, ser activos, explorar y nuevas experiencias, hablar consigo mismos, comunicarse con otros, enfrentar desafíos físicos y mentales, ser mostrado cómo hacer cosas nuevas, practicar y repetir habilidades y divertirse. La investigación como estrategia de aprendizaje puede darse en contextos formales y no formales, junto con entornos dinámicos, cambiantes, flexibles y tecnológicos. entornos educativos que son transformadores y existe una relación bidireccional entre profesores y estudiantes, donde el contexto puede ser educativo o social. La investigación proporciona estrategias para lograr el auto aprendizaje y la formación, buscando dentro de la educación un maestro reflexivo que construye conocimiento, forma el proceso de enseñanza-aprendizaje, comparte sus conocimientos a través de acciones interactivas. La investigación pedagógica orientada a la práctica se basa en los ejercicios de observación y el registro sistemático de lo observado, lo que conduce a contextualizar, comprender y permitir la creación de conocimientos transformadores. El aprendizaje favorece los procesos de investigación a través del trabajo colaborativo (aprender a aprender), la resolución de problemas (pensamiento participativo-crítico) y la práctica (eventos reales dentro de un contexto).

Palabras clave: Motivación, juego, trabajo colaborativo, Enseñanza-aprendizaje.

Aprender a través del juego es un término utilizado en educación y psicología para describir cómo un niño puede aprender a dar sentido al mundo que lo rodea. A través del juego, los niños pueden desarrollar habilidades sociales y cognitivas, madurar emocionalmente y ganar la autoconfianza necesaria para participar en nuevas experiencias y entornos. Las formas clave en que los niños pequeños aprenden incluyen jugar, estar con otras personas, ser activo, explorar y experimentar nuevas experiencias, hablar con ellos mismos, comunicarse con otros, enfrentar desafíos físicos y mentales, que se les muestre cómo hacer cosas nuevas, practicar y repetir habilidades y tener divertido.

La investigación como estrategia de aprendizaje se puede dar en contextos formales y no formales, siendo estos junto a los escenarios ambientes dinámicos, cambiantes, flexibles y tecnológicos.

La tendencia pedagógica contemporánea busca ambientes educativos que sean transformadores y exista en estos una relación bidireccional entre enseñantes y alumnos, donde el contexto puede ser educativo o social. La investigación entrega estrategias para lograr el autoaprendizaje y la formación, buscando dentro de la educación a un maestro reflexivo que construya saber, forme el proceso de enseñanza-aprendizaje, comparta su saber a través de acciones interactivas.

La investigación pedagógica orientada a la práctica está basada en los ejercicios de la observación y el registro sistemático de lo observado, lo cual lleva a contextualizar, comprender y posibilitar el crear saberes transformadores. Los aprendizajes favorecen los procesos de investigación a través del trabajo colaborativo (aprender a aprender), resolución de problemas (Participativo-pensamiento crítico) y la practica (hechos reales dentro de un contexto).

Esta línea de investigación se toma como base fundamental para la realización de la intervención en el Colegio Agustiniانو Norte un estudio a partir de la investigación cualitativa, la cual permitirá obtener información y datos relevantes para obtener estrategias frente al problema a resolver dentro del grado Jardín B.

En la primera etapa del proceso de investigación cualitativa llevado a cabo, donde el principal elemento usando para tal fin es la observación, teniendo como insumo para esta el uso de diversos elementos que ayudan al desarrollo como: registros anecdóticos, diario de campo, lista de chequeo, matriz de análisis; que finaliza con la caracterización de prácticas y discursos, se logra con la observación directa de los niños del nivel preescolar de la institución y el acompañamiento metodológico de la docente a cargo, identificar como problemática la escases de actividades motivadoras para el aprendizaje de los niños, y la rutinización de acciones dentro del aula lo cual imposibilita a nivel convivencial un trabajo a nivel colaborativo que permita a los estudiantes aprender de forma activa y significativa logrando un ambiente donde se promuevan las relaciones duraderas y de sana convivencia.

Una vez identificada la problemática, se inicia la fase de intervención que determina las acciones a través del Proyecto Pedagógico de Aula, que propone el juego como estrategia de aprendizaje en el nivel preescolar; determinando las acciones pertinentes, los roles específicos de participación de los diferentes agentes educativos como docentes, padres de familia, y niños del grado preescolar (Jardín B) de la institución Colegio Agustiniانو Norte. De esta forma, la aplicación de estrategias enfocadas en el juego permite cambiar el proceso metodológico y formalizar acciones planeadas, que responden a los intereses y necesidades del niño preescolar, para contribuir con acciones concretas y pertinentes.

(Ospina, 2017, p. 10)

Dado que todo proceso de aprendizaje es activo, es necesario reconocer que los individuos requieren desde su más tierna edad, escenarios propicios para expresar, reconocer, percibir, identificar y explorar su entorno a partir de experiencias concretas, motivantes y significativas. Con ello, el juego hace parte inherente a este proceso del aprender haciendo, explorando, descubriendo, creando, imaginando, construyendo con sí mismo y con los otros de forma colaborativa enriqueciendo sus experiencias a nivel personal y grupal. (Ospina, 2017, p. 12)

La motivación, el juego y el trabajo colaborativo como propuesta a optimizar el proceso enseñanza-aprendizaje en el Preescolar del Grado Jardín en el Colegio Agustiniانو Norte de Bogotá

¿De que manera el juego, la motivación y el trabajo colaborativo incrementan la motivación y mejora en el proceso de aprendizaje en los niños del grado Jardín B del Colegio Agustiniانو Norte?

El Colegio Agustiniانو Norte, de carácter privado, es decir, que, atendiendo a la ley y a los decretos reglamentarios, ofrece una propuesta educativa independiente y autónoma, generada en primer lugar por la comunidad propietaria de la Institución y que es asumida por asentimiento libre y personal por aquellos que se vinculan a través de la matrícula.

(Bautista, Ramírez, & Ramírez, 2002, p. 19)

El Colegio ofrece educación Académica, prepara al alumno en las áreas básicas y obligatorias sin hacer énfasis directo en áreas técnicas o laborales. El Colegio tiene como fin primordial la educación integral de los estudiantes para que sirvan a la familia, a la Iglesia, a la sociedad y a la patria en el campo que lo requiera.

Los estudiantes del grado Jardín B del Colegio Agustiniانو Norte, ingresan a la educación formal el 28 de Enero de 2019, conformando un grupo de 16 niños en edades comprendidas entre los 4 a 5 años, observando que un 90% del grupo ha tenido un proceso de escolaridad previo y el 10% restante inicia su vida escolar en el Colegio Agustiniانو Norte.

Se da inicio a la etapa escolar formal iniciando con un mes de trabajo que corresponde al diagnóstico del grupo a nivel social, emocional y académico; donde se evidencia baja tolerancia a la frustración frente al manejo de relaciones interpersonales, difícil aceptación y participación frente al trabajo cooperativo y respeto por las opiniones y diferencias de los demás.

El interactuar con el otro y trabajar en comunidad se ve afectado en el proceso de socialización y aprendizaje de los alumnos, evidenciando dificultades al respetar el turno del otro, aceptar las opiniones y gustos de los demás generando distorsión en el aula de clase o fuera de esta, lo cual, dificulta el desarrollo de la clase y ejecución de las actividades propuestas para tal fin.

Así mismo, desde comenzado el bimestre, se evidencia un carácter fuerte en los niños y no reconocimiento a diferentes figuras de autoridad (maestras) que no corresponden a la reconocida en el hogar, baja tolerancia a la frustración en especial a la negativa de un par o adulto al no conseguir lo que desea.

A medida que avance la situación se recreara un espacio educativo significativo, donde se genere un ambiente de aprendizaje que promueve y fortalece el desarrollo de competencias sociales y cognitivas en los niños, con apoyo de los maestros que acompañen el proceso y los padres de familia como principal fuente de guía con sus hijos donde se busque:

Desarrollar en el estudiante a través del juego el crecimiento físico, emocional, intelectual y social a través de la creatividad y potenciar el trabajo colaborativo dentro y fuera del aula, como herramienta fundamental para innovar y motivar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

El trabajo colaborativo y la motivación a llevar a cabo este en el trabajo dentro y fuera del aula, ayudan a maestros y alumnos a establecer relaciones en conjunto donde la capacidad de intercambiar ideas, conocimientos y aceptar las opiniones de los demás sean fuente colectiva de construcción de conocimiento además de base sólida para el establecer relaciones interpersonales sanas, asertivas y duraderas. Siendo la motivación uno de los ejes fundamentales para llevar a cabo el trabajo cooperativo como punto al reconocimiento y aprecio por los esfuerzos colectivos

y no en la competitividad, logrando generar un grado alto de interés frente al proceso de aprendizaje.

De igual manera el trabajo cooperativo junto a la motivación en el aula, nos llevan a una participación activa del estudiante frente al proceso de aprendizaje buscando nuevas alternativas a expresar sus sentimientos, conocimientos y cultivar relaciones interpersonales significativas para su vida.

En el trabajo de grado “Motivación desde la lúdica, hacia la búsqueda del aprendizaje y la cultura matemática como actividad extraescolar para los estudiantes del grado 4° de la I.E.

Antonio donado Camacho y San Nicolás”. Por Echeverri, Taborda Agudelo y Mona (2016):

Muestra de manera sucinta pero organizada, el esquema de intervención realizado en las instituciones educativas Antonio Donado Camacho y San Nicolás, ubicadas en los municipios de Rionegro y Bello (Antioquia) como una propuesta de solución, primero a la apatía escolar y luego para fomentar el trabajo extraescolar. El proyecto fue realizado como respuesta a la necesidad sentida de las comunidades afluentes con las instituciones educativas Antonio Donado Camacho y San Nicolás, de combatir la apatía estudiantil en el área de matemáticas, así como una forma actual y lúdica de mejorar los procesos metodológicos de los docentes del área de matemática, ya que la innovación y el trabajo autónomo del estudiante requieren mayor acompañamiento del maestro en el proceso; situación que trae nuevas y novedosas formas de realizarse. (p. 4)

Otro aporte significativo como trabajo de grado es “La lúdica como estrategia para disminuir la apatía por el conocimiento escolar en los estudiantes de la institución educativa francisco Abel gallego del municipio de San José de la Montaña, Antioquia” por Restrepo y Romaña (2015)

En la labor educativa se ha visto con preocupación cómo los estudiantes cada día muestran apatía a todo lo relacionado con el quehacer educativo, especialmente en la adquisición del conocimiento, situación que desconcierta dado que éste debe ser motivo de alegría, pero las distintas motivaciones que manejan los estudiantes hacen que éste parezca monótono e insignificante; por ello con la introducción de la lúdica a través de la pedagogía utilizada por el educador en las distintas áreas del conocimiento se potencializa el trabajo de manera agradable, de tal forma que llegue al estudiante y sea transformado, vivenciado y manejado en sus proyectos de vida, ya que es importante que los jóvenes encuentren ambientes propicios para la motivación y el disfrute por adquirir los conocimientos, de esta manera logran un mejor rendimiento académico que los prepara para enfrentarse ante una sociedad que reclama personas más preparadas y que asuman el reto de transformarla. (p. 13)

De igual manera en el trabajo de grado “La Lúdica como estrategia para motivar el desarrollo integral de los niños” por Vergara, Otero (2017) indica:

El resultado del desarrollo de una propuesta pedagógica, la cual fue producto del estudio de una problemática hallada en los estudiantes del grado primero de la Institución Educativa San José de Sahagún, esta fue realizada por Dinah Vergara e Hilda Otero Marrugo, titulada “la lúdica como estrategia para motivar el desarrollo integral de los niños”. La investigación se desarrolló con tipo de estudio cualitativo y metodología tendiente a la didáctica, se llevó a cabo con una población de 25 estudiantes del grado primero. Su objetivo principal fue “Utilizar la lúdica como estrategia metodológica para motivar el desarrollo integral de los niños del grado primero de la Institución Educativa San José de Sahagún”. Las conclusiones más relevantes fueron. Se debe tener en cuenta

que los infantes captan con facilidad los mensajes y por ende pueden fácilmente adquirir valores además del desarrollo físico que se despliega. Finalmente, las teorías sobre lúdica y desarrollo integral son bastante acertadas, pues en el crecimiento físico y emocional del niño, el juego y la recreación juegan un papel preponderante. (p. 8)

Tengo la convicción de que el proceso de enseñanza- aprendizaje es un proceso social colaborativo con el otro. Comparto la idea de que como docentes debemos promover en el aula un aprendizaje cooperativo que prepare a los alumnos a enfrentarse a la sociedad de hoy. Asimismo, propiciar un clima de aula de respeto y apoyo mutuo. (Mailing, s.f., p. 3)

Siendo a su vez el trabajo cooperativo esencial para promover un clima de diálogo, de participación y de reflexión entre todos. Los alumnos se presentan como agentes activos en el proceso de enseñanza-aprendizaje, en el cual tienen mucho que aportar, mucho que decir; necesitan relacionarse con los otros en instancias que les permitan dialogar, reflexionar, y ser constructores de su propio conocimiento. El docente debe ser un facilitador que motiva y monitorea la actuación de los estudiantes, un mediador en la construcción del conocimiento y del desarrollo de las habilidades cognitivas y sociales de los alumnos. (Mailing, s.f., p. 3)

Asimismo, el docente debe hacer un aporte en la construcción valórica, en la personalidad moral de los estudiantes, es decir debe ser un profesional con sólidos principios éticos, valóricos que sirva de referente y modelo para los jóvenes que está formando. No considero al docente como un ser omnipotente poseedor del conocimiento. Al contrario, creo que en el proceso de enseñanza-aprendizaje tanto el docente como el alumno aprenden unos de otros. (Carreteo, 1997 como se citó en Rivera, 2016, párr. 24).

A través de la comprensión de parte de los docentes, pero por sobre todo del equipo de gestión de la comunidad educativa, de que el trabajo colaborativo es una estrategia que se debe desarrollar en el aula y en la escuela, por las muchas bondades que conlleva a la hora de desarrollar habilidades en los alumnos. Será necesario comprender y reflexionar entre todos sobre el trabajo colaborativo, lo que, sin duda, implicará que más de algún docente tenga que replantarse la visión que tiene sobre la educación, de cuál es el objetivo de ésta. Más de algún docente tendrá que desarrollar habilidades para promover el aprendizaje cooperativo, y de seguro tendrá que replantearse muchos aspectos de su práctica, partiendo por cambiar la estructura de sus clases, donde se asegure un espacio para que propicie el trabajo cooperativo, y con ello el diálogo, la reflexión. Todos tendremos que modificar la forma de enseñar y la forma de aprender. Es un cambio, un desafío, que necesitará de la participación, la motivación y el compromiso de todos.

(Mailing, s.f., párr. 5)

Entre las capacidades que se promueven con el aprendizaje cooperativo se pueden mencionar autonomía individual y de grupo, cumplimiento de compromisos y actitud de comunicación. Asimismo, la bondad de propiciar el desarrollo de habilidades cognitivas en los alumnos, tales como: aprender a procesar la información, analizar, sintetizar, además de socializar, lo que conduce a la comprensión de que mediante el trabajo grupal los resultados que se obtienen alcanzan mayor amplitud por la interacción cognitiva de los integrantes y aumenta la visión de la realidad de todo estudiante. Zañartu (2003) hace una distinción entre aprendizaje cooperativo y aprendizaje colaborativo, a diferencia del resto de los autores que tienden a homologar ambos términos. Según la autora, citando a Dillenbourg (1996) y a Gros, (2000), el aprendizaje cooperativo requiere de una división

de tareas entre los componentes del grupo. Citando a Bruffee (1995), la autora sostiene que el enfoque colaborativo es el que requiere de una preparación más avanzada para trabajar con grupos de estudiantes. El aprendizaje colaborativo cambia la responsabilidad del aprendizaje del profesor como experto, al estudiante, y asume que el profesor es también un aprendiz. Citando nuevamente a Bruffee (1995), considera los dos enfoques como si fueran lineales, y sostiene que el aprendizaje colaborativo está diseñado para entrar justo cuando el cooperativo sale o termina. Esta transición puede verse como un continuo que se desplaza desde un sistema muy controlado y centrado en el profesor a un sistema centrado en el estudiante, donde el profesor y los estudiantes comparten la autoridad y el control del aprendizaje. (Mailing, s.f., pp. 6-7)

Dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje puede notarse un gran elemento que hace parte fundamental de este, la motivación.

El término motivación hace alusión al aspecto en virtud del cual el sujeto vivo es una realidad autodinámica que le diferencia de los seres inertes. El organismo vivo se distingue de los que no lo son porque puede moverse a sí mismo. La motivación trata por lo tanto de esos determinantes que hacen que el sujeto se comporte de una determinada manera teniendo en sí mismo el principio de su propio movimiento. (Robayo, 2015, pp. 67-68)

Ocasionalmente hemos confundido **motivación** con el arte de estimular y orientar el interés del alumno hacia el trabajo escolar. Intento que queden claros ambos conceptos, en el mismo nivel real que deben quedar claras las actividades que corresponden al profesor que las que corresponden al alumno. (Martínez, s.f., párrr. 2)

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. (Martínez, s.f., párrr. 3)

El proceso de enseñanza-aprendizaje muestra dos líneas de acción: la motivación intrínseca por un lado y a la extrínseca por el otro, va desde acciones derivadas de una autodeterminación personal hasta la determinación marcada por otros.

“El profesor debe buscar incrementar el nivel de motivación intrínseca del alumno, despertando su curiosidad ante nuevos aprendizajes y haciéndolo sentir competente conforme se avanza en el programa académico” (CCA, s.f., p. 3), usando la reflexión, análisis y trabajo colaborativo y cooperativo donde este comparte y adquiere conocimientos al estar en contacto con otros.

Sin embargo, esto no funcionará siempre. Hay momentos durante el proceso en los que se precisa la utilización de incentivos y estímulos externos. Si bien es cierto que lo ideal es el nutrir la motivación intrínseca, es deseable asegurar también un nivel de motivación extrínseca. (CCA, s.f., p. 5)

“De esta manera, el trabajo colaborativo o la cultura de la colaboración resulta fundamental para la institución educativa, pues impulsa el desarrollo personal y profesional del profesorado y de los estudiantes” (García et al., 2015, p. 3). Según Abraham Maslow (1943, *Una teoría sobre la motivación humana*) como se citó en Hem (2018) dijo que: “existen cinco grandes etapas o grupos para cubrir todas las necesidades humanas, desde las más básicas (la supervivencia) hasta las más complejas (las más cercanas a la autorrealización)” (párr. 3). “Estas cinco etapas están

representadas en la pirámide por medio de cinco escalones, ordenados jerárquicamente” (párr. 3) donde las acciones humanas están encaminadas a satisfacer ciertas necesidades como son: la autorrealización, reconocimiento, afiliación, seguridad y las fisiológicas; donde a través de la motivación el ser humano cumple desde las necesidades básicas escalando hasta llegar a la mas alta la cual es la autorrealización donde el ser humano encuentra un sentido y misión en la vida.

El trabajo colaborativo como enriquecedor de la práctica educativa debe sustentarse en los principios siguientes:

- La necesidad de reflexión conjunta para aprender a explotar el potencial resultante de la unión de esfuerzos para solucionar los problemas.
- La necesidad de una acción innovadora y coordinada para impulsar la acción, donde cada miembro permanece consciente de los demás como individuos y con su actuación complementa los actos de los otros miembros del grupo.
- El papel de los miembros del grupo en otros equipos de trabajo para alentarse mutuamente a que aprendan a trabajar en equipo. El elemento fundamental es el diálogo y la discusión. (García et al, 2015, p. 3)

“El trabajo colaborativo se produce cuando se cumplen determinadas condiciones: interdependencia positiva, responsabilidad individual, desarrollo de habilidades de trabajo en grupo, grupos heterogéneos de trabajo, igualdad de oportunidades y alta motivación” (García et al, 2015, p. 3).

Para el desarrollo de las habilidades de trabajo en grupo, los integrantes deben aprender a negociar, criticar, dialogar, tomar decisiones en conjunto, respetar las opiniones de los demás, cumplir las normas de trabajo grupal, asumir posiciones éticas y de responsabilidad social. Se ha observado que en las situaciones de trabajo colaborativo es

mucho más frecuente el apoyo entre compañeros y que este es importante para la implicación en la tarea y para la motivación. (García et al, 2015, p. 4)

En la formación de los grupos heterogéneos de trabajo se tiene en cuenta la pluralidad de conocimientos, valores, modos de actuar y pensar; así como, las habilidades sociales y conductuales, el género, la edad, la experiencia laboral y la diversidad de profesiones. Estos aspectos deben considerarse al organizar los equipos en los diferentes niveles de trabajo colaborativo. (García et al, 2015, p. 4)

Otra condición que debe darse es la igualdad de oportunidades entre los miembros del grupo, pues todos deben tener las mismas posibilidades de acceso a materiales y recursos para llevar a cabo con eficacia el trabajo individual, que debe ser revertido luego en el espacio grupal. El conocimiento es compartido entre todos por igual, en función de lograr un amplio y enriquecedor proceso de construcción y renovación de lo aprendido. (García et al, 2015, p. 4)

El trabajo colaborativo debe partir de una alta motivación del profesorado el cual se logra a través del conflicto cognitivo-afectivo y del cambio de roles dentro del grupo. La motivación a aprender es inducida por los procesos interpersonales, determinados por la interdependencia social en la situación de aprendizaje. Los niños desarrollan relaciones afectivas mutuas y de pertenencia al grupo, lo que tiene una gran influencia en el rendimiento grupal. (García et al, 2015, p. 4)

La motivación puede reflejarse en: éxito, curiosidad en explorar lo que hay en su entorno, compromiso con el aprendizaje, persistencia en la tarea, expectativas de éxito futuro y nivel de aspiración sabiendo que esta debe darse en el aula.

El aula debe ser un espacio para fomentar el pensamiento crítico, la creatividad, la comunicación, la colaboración y la responsabilidad a través de diferentes actividades donde el profesor puede plantear problemas de la vida real, como la contaminación de agua, el reciclaje o los perros que no tienen hogar, para que sus alumnos busquen soluciones en las que puedan aplicar no solo sus conocimientos sino sus habilidades. El objetivo es que desde muy pequeños sepan que pueden ser agentes de cambio en el lugar en el que viven. Esto los llevará a apropiarse más de sus espacios y buscar estrategias dinámicas a partir del trabajo colaborativo. (Revista Semana, 2014, párr. 7)

Según García et al. (2015):

El trabajo colaborativo incrementa también el desarrollo de un pensamiento crítico y la utilización de estrategias de razonamiento de más alto nivel, en este sentido se plantean tres niveles de logros en el trabajo colaborativo:

El primer nivel se refiere a las tareas grupales, que promueven el logro de objetivos cualitativamente más ricos en contenido, pues reúnen propuestas y soluciones de varias personas del grupo, aumentan el aprendizaje de cada uno, enriquecen la experiencia por aprender, elevan la motivación por el trabajo individual y grupal y el compromiso de cada cual con todos.

El segundo nivel incluye a la dinámica grupal, entendida como la forma de actuar para el desarrollo de actividades, que aumenta la cercanía y la apertura, mejora las relaciones interpersonales, aumenta la satisfacción por el propio trabajo y permite valorar el conocimiento de los demás miembros del grupo.

Como tercero y último se encuentra el nivel personal, considerado como el proceso de acumulación de experiencias y conocimientos durante el trabajo colaborativo, que

propicia el desarrollo de habilidades sociales de interacción y de comunicación efectiva; así como, la seguridad en sí mismos, la disminución de sentimientos de aislamiento y de temor a la crítica. (p. 5)

“Permite, además, el desarrollo del pensamiento crítico y la autoestima; lo que fortalece el sentimiento de solidaridad y respeto mutuo” (García et al., 2015, p. 5)

El trabajo colaborativo se caracteriza por la igualdad y la mutualidad; entendidas como la conexión, profundidad y bidireccionalidad que alcanza la experiencia en función del nivel de desempeño, la distribución de responsabilidades, la planificación conjunta y el intercambio de roles.(García et al., 2015, p. 5)

En este punto, resulta importante tomar en cuenta que todo proceso grupal debe partir de la aceptación legítima de cada integrante, para lograr niveles aceptables de comunicación y confianza, que permitan dar y recibir apoyo; además, de resolver asertivamente los conflictos existentes en las relaciones humanas, que conduzcan a la toma de decisiones conjuntas y la consolidación como equipo. (García et al., 2015, p. 5)

Se debe incentivar en los docentes el respeto al trabajo, la experiencia, la creatividad y la profesionalidad para que desarrollen relaciones de igualdad que se extiendan al plano de la comunicación profesional, es decir, el intercambio de ideas, las concepciones y experiencias pedagógicas, la estimulación y motivación por el perfeccionamiento de la labor educativa. (García et al., 2015, p. 5)

“Para la realización del trabajo colaborativo se requiere de mayor dedicación y meticulosidad, pero produce en los profesores verdaderos crecimientos intelectuales y socio-afectivos desde la utilización de métodos innovadores para la educación y el aprendizaje” (García et al., 2015, p. 5).

El desempeño profesional de los docentes es un importante elemento a tener en cuenta a la hora de designar responsabilidades para el trabajo en grupo; pues pueden destinarse tareas a un profesor con alto desempeño que estén por debajo de sus potencialidades, o por el contrario, que estas se encuentren por encima de su nivel profesional. En ambos casos, no se logran los fines del trabajo colaborativo y aparecen entonces sentimientos de frustración. (García et al., 2015, p. 5)

En los claustros universitarios deben fomentarse formas de trabajo en grupo que potencien el desarrollo de una cultura profesional docente colaborativa como protagonistas de sus propias acciones. Esta colaboración debe basarse en el respeto a la individualidad de cada persona, en la ayuda mutua para comprender la enseñanza y aprender de la experiencia y en la reflexión compartida; lo que posibilita la autonomía profesional del profesorado, así como la interdependencia de los compañeros. (García et al., 2015, p. 5)

Todos estos elementos abordados anteriormente, permitirán que los niños determinen las vías que deben usar para mejorar sus relaciones interpersonales, aprendan a trabajar en grupo llegando a la reflexión y uso de ideas que permitan fortalecer los lazos de cooperación en pro de un fin mancomunado. Unido a esto, la motivación dará una guía para ser constantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje, formando aprendizajes significativos y perdurables a través del trabajo en equipo.

Según Berhenke (2013): “Efforts to improve children's academic outcomes have focused on both achievement motivation and self-regulation skills as they foster children’s interest, confidence, persistence, attention, memory, self-control, and learning” (p. 4).

Recent research has shown that self-regulation and motivation overlap and both predict academic achievement (Berhenke, Lan, & Morrison, 2009). The present studies focus on how motivation and self-regulation are related, how they predict learning in preschool, and teacher's attributions about students behavior when children are struggling academically. When children fail to complete learning activities it can be hard to determine the relative influence of motivation and self-regulation, because children can be uninterested, frustrated, distracted, or have simply forgotten or lack the necessary skills. Helping teachers understand the dynamic interplay between motivation and self-regulatory skills would be especially important for teacher's ability to aid struggling preschool students. Accordingly, the present study addressed the following questions: What is the relation between self-regulation and motivation in preschool children? When children fail to persist at challenging tasks, can we tell whether they lack motivation or self-regulation? Which components of self-regulation and motivation best predict student learning in preschool? How do teachers identify student struggles with self-regulation and motivation, How do they differentiate between these concepts. How do teachers choose courses of intervention for issues identified as motivational problems versus self-regulatory problems? One hundred forty children ages 3-5 were assessed using teacher reports, group tasks, and individual assessments of motivation, self-regulation, and achievement. Results revealed that motivation and self-regulation are distinct, related constructs. Persistence is likely the product of motivational beliefs and self-regulatory skills. Motivation predicted growth in children's reading skills during preschool, whereas both motivation and self-regulation predicted growth in math skills. Teacher reports of children's motivation and self-regulation did not predict academic growth. Finally,

teachers reported using atheoretical, largely intrinsic conceptions of children's motivation and ideas about self-regulation that included both cognitive skills and emotion regulation. Teaching practices used to promote motivation and self-regulation were aligned with teachers' conceptions of motivation and self-regulation. Implications for future work are discussed. (Berhenke, 2013, pp. 9-10)

Dentro del proceso investigativo cualitativo se aplican técnicas como la observación directa de los niños del grado preescolar, la cual permite reconocer la necesidad de favorecer acciones desde el aula de clase para que el niño logre el desarrollo adecuado de su proceso de aprendizaje, como el proceso desde el cual logre aprender significativamente, sin tenerlo que atiborrar de tareas extensas o de limitarlo a tareas como colorear y transcribir; problemática que se vivencia en muchas instituciones educativas, que en aras de la rutinización y la improvisación de actividades, logran coartar las habilidades propias de los niños para el acto de aprender. (Ospina, 2017, p. 13)

Es así como, una vez identificada la problemática que afecta a los niños del nivel Jardín B, se ha propuesto enfocar el desarrollo del Proyecto de Aula hacia el trabajo colaborativo.

En esta fase de intervención del proceso investigativo, se logra demostrar que el juego a nivel grupal constituye la mejor estrategia para fortalecer los procesos básicos que requiere el aprendizaje en los niños y niñas de edad preescolar, a partir de la instalación de escenarios innovadores para el aprendizaje significativo; partiendo del análisis de las problemáticas convivenciales al interior del aula y proponiendo acciones conjuntas que motiven y responsabilicen a la institución y a la familia en el compromiso conjunto de ofrecer ámbitos favorables para el niño. (Ospina, 2017, pp. 13-14)

Refiriéndonos a la Teoría del aprendizaje significativo de David Paul Ausubel (1918), el aprendizaje de las personas depende de su estructura cognitiva previa, la cual se vincula con la nueva información en el proceso de enseñanza-aprendizaje en el cual los conocimientos previos son el punto de anclaje de las nuevas informaciones.

Un primer elemento observado, permite reconocer que dentro del aula preescolar son escasos los avances significativos que se logran en los procesos educativos, dado que todavía se encuentran docentes que aplican en el aula metodologías de corte tradicionalista, donde el estudiante es un sujeto pasivo del conocimiento, es quien recibe solo información y la memoriza, respondiendo y actuando sólo hasta donde el docente se lo permite; coartando de esta manera a los infantes de su capacidad innata para aprehender, curiosar, descubrir, recrear y explorar su entorno. (Ospina, 2017, p. 15)

Un segundo elemento que se logra reconocer en el entorno observado, y que es necesario analizar para la identificación de la problemática, corresponde a las actividades que desarrollan los docentes, quienes generalmente caen en procesos de rutinización de acciones, enmarcadas en un espacio reducido y, limitadas a la estimulación coartada de las dimensiones de los niños. (Ospina, 2017, p. 15)

Enfocándose al trabajo individual el cual no permite enriquecer los conocimientos y experiencias de los niños dentro y fuera del aula.

Dichas dificultades tan marcadas en las comunidades educativas, ocasiona que los estudiantes asuman roles pasivos, se muestren perezosos hacia la actividad escolar, poco propositivos, poco creativos e incluso generando cuadros agresivos, fomentando en los niños actitudes indisciplinadas o de intolerancia ante sus pares; lo que sin duda los recarga de una desmotivación global por las actividades y la rutina escolar, dando poco

espacio al desarrollo de habilidades fundamentales para una formación integral. (Ospina, 2017, p. 15)

Facultad ciencias de la educación. Licenciatura en pedagogía infantil: Cuentos infantiles como puente hacia el reconocimiento intercultural en el aula de clase -Bogotá por Barbosa y Novoa (2016).

El presente proyecto de investigación tiene como fin fomentar la Literatura Infantil como puente hacia las transformaciones interculturales en el aula de clase, por ende se analizaron términos derivados de la palabra interculturalidad la cual encierra la cultura, la diversidad, identidad, multiculturalidad; así mismo es importante analizar el concepto de literatura y literatura infantil ya que son el puente para el respeto y promoción de la cultura Colombiana. (p. 29)

Cultura El concepto de cultura, entendido como un factor que permite dar sentido y significado a un pueblo, recobra gran importancia dentro de diversos contextos, lo cual implica abordar su significado a partir de las diferentes posturas de autores que permitan recopilar una concepción - 30 - clara del mismo, además debemos entender que dentro del proceso de conceptualización, se tienen en cuenta los avances tanto históricos como tecnológicos puesto que estos permiten que se reestructuren tanto las sociedad como otros componentes que la rodean. En este sentido para reconstruir y entender la concepción de cultura, se hace pertinente rescatar la postura de Pierre Bourdieu 1998, citado por el Ministerio de Cultura en su libro palabras para desarmar (2002), sostiene que la cultura es “una inmensa máquina simbólica, a través de la cual se configura lo verdadero, lo posible, lo tolerable y se definen las condiciones, las significaciones posibles de lo real.

Es el conjunto de dispositivos que hace posible el marco de pensamiento en que existimos”. (Barbosa & Novoa, 2016, pp. 29-30)

A partir de lo que afirma el autor para poder interpretar a un individuo es necesario conocer el entorno que lo rodea y viceversa, es decir que la manera en la que se comporta, sus ideas y pensamientos dan cuenta de su cultura, dado que está enmarca la identidad del individuo. En concordancia con esto, la cultura es entendida como un proceso histórico en el cual las sociedades se construyen a sí mismas en su interacción con el medio y con las personas, en donde se articulan redes continuas de interacciones que permiten intercambiar ideas y relaciones sociales, para así crear una multiplicidad de culturas, puesto que no somos solo una cultura, por el contrario Colombia es un país que resguarda múltiples culturas, lo que a su vez permite crear diferentes seres humanos que poseen una identidad propia, entendiendo que la identidad cultural de un pueblo según González Varas, 2005: Viene definida históricamente a través de múltiples aspectos en los que se plasma su cultura, como la lengua, instrumento de comunicación entre los miembros de una comunidad, las relaciones sociales, ritos y ceremonias propias, o los comportamientos colectivos, esto es, los sistemas de valores y creencias, es un rasgo propio de estos elementos de identidad cultural es su carácter inmaterial y anónimo, pues son producto de la colectividad. (Barbosa & Novoa, 2016, p. 30)

En el trabajo “Los juegos tradicionales como estrategia lúdica para el aprovechamiento del tiempo libre de los estudiantes de grado 4º de la Institución Educativa Los Galanes” por Bula et al (2015).

La lúdica como dimensión fundamental del desarrollo humano, no se circunscribe a un encuadre temporal específico, es para todo momento de la vida cotidiana y en especial

para los ratos libres. El tiempo libre no puede pues asumirse como sinónimo de lúdico si no principalmente como de descanso, recuperación de energía, etc. Menos aún puede considerársele libre para hacer lo que a uno le plazca, pues el desarrollo de la vida personal y familiar exige que generalmente dicho tiempo utilice para realizar otro tipo de oficio como estudiar y ayudar en la casa. Tal vez el tiempo libre se asocie más al concepto de ocio que al de lúdica. Ahora se podrá comprender que la lúdica ocio, y tiempo libre no son concepto idénticos pero sí interactivos. En síntesis es nuestro deseo proponer los juegos tradicionales para que los niños aprovechen el tiempo que se considera libre para ellos. Los cuales además de brindarles un rato de esparcimiento también será un momento para recopilar todos esos juegos que han pasado de una generación a otra y que será bueno rescatarlos en este medio. (p. 15)

La Institución Educativa Los Galanes está conformada por tres sedes: El León, el Congo y la sede Central (Los Galanes), en esta última se ofrecen los niveles de Educación Básica Primaria, y es aquí donde se adelanta este proceso investigativo. Esta sede se encuentra ubicada al sur del corregimiento de Las Galanes, el cual limita al Este con la vereda El Corozo, al Sur con la vereda Pisa flores, al Oeste con la vereda el Congo, y al Norte con la vereda El León y la vereda Nueva Esperanza # 1. Esta ubicación la convierte en epicentro del proceso educativo en la región, pues a ella asisten niños y jóvenes de estos lugares para terminar sus estudios básicos. Los cuales hoy son padres de familia pertenecientes a la Institución, y como no fueron motivados a aprovechar el tiempo libre de manera adecuada, estos no están educados para dar. Esta localidad posee aproximadamente 600 habitantes, los cuales en su mayoría terminaron estudios de Básica Primaria y Secundaria, otros finalizaron la Educación Media y siguieron alguna carrera

técnica. Es decir, que estas personas tienen por lo menos un nivel formativo que les permite ayudar a sus hijos en el proceso de aprendizaje. La mayoría de las personas se dedica a las labores del campo, aunque no se cuente con terrenos propios para cultivar, lo hacen en tierra para el pasto del ganado; otros trabajan como jornaleros en las grandes haciendas de terratenientes, recibiendo un pago muy bajo por sus servicios. En cuanto al aspecto cultural, en la comunidad se llevan a cabo festividades propias de la región como: Carreras a caballo, 22 fandangos, casetas, fiestas patronales a San José. Otras de las actividades que actualmente se desarrolla fuera de sus eventos escolares es el no aprovechamiento del tiempo libre en actividades que les conlleven a desarrollo juegos tradicionales que les permita compartir de manera sana con sus familias el aprovechamiento del tiempo libre. (p. 21)

En el trabajo “Estrategias pedagógicas mediadas por el arte para mejorar las relaciones interpersonales entre los niños y las niñas del grado preescolar en el jardín infantil Samoré Perteneciente al colegio Rafael Delgado Salguero de la SED” por Hernández, Hernández y Hernández (2017).

The aim of this research project was to develop a pedagogical proposal mediated by art, to improve interpersonal relations between children of the preschool level of the Samoré Children's Garden. The theoretical framework was supported in two axes of analysis the art and development of social skills. You will find important information regarding the study of motivation and art in education for the emotional growth of the individual; highlighting Vygotsky as one of the pioneers in the defense of art as a training potential. Also information about the importance of art in the preschool age from the different artistic languages taking into account the different contexts of development. This process

is oriented towards the type of Participatory Action research (IAP), which allows us to investigate the problem detected in an open and descriptive way, taking into account the various factors and contexts in which this problem is developed, giving an interpretation to the event, allowing a personal and subjective view of it. In the development of the pedagogical proposal, surveys were applied to teachers and parents, field observation to students, in order to detect possible causes of the aforementioned problem. The proposal of intervention was given the name of "dreams of colors" where it seeks to provide a methodology and implement and apply 4 playful strategies in order to improve interpersonal relationships between children, involving artistic possibilities and what you are They provide in terms of body and verbal expression, imagination and creativity that occurs in this type of socialization. (p. 9)

Estrategia de intervención: “Jugando ando, aprendiendo entiendo”

Para lograr un reconocimiento más específico sobre las acciones desarrolladas en el proyecto en cada una de sus fases de desarrollo, a continuación, se describe cada una de ellas de manera detallada, tomando en cuenta el enfoque metodológico, las técnicas e instrumentos empleados para el adecuado desarrollo y cumplimiento de los objetivos planteados.

Para poder dar inicio al trabajo de investigación dentro y fuera del aula, y poder llegar a aplicar estrategias que permitan dar soluciones pertinentes a el problema que nos aqueja, hemos desarrollado un plan de acción en dos fases las cuales nos llevaran a través de la observación directa y uso de diversos elementos como diarios de campo, desempeños y aprendizajes así mismo como la intervención directa del adulto a obtener un análisis de resultados.

En el método de investigación cualitativo, el cual se usará dentro de este trabajo de investigación, generalmente se responden preguntas como ¿por qué?, ¿qué?, ¿cómo? y

¿para qué?; es decir que busca la significación de las cosas, además es explicativo y exploratorio. Cabe destacar que aquí los resultados que se obtienen son muy representativos, pero no pueden ser proyectados; y usa entrevistas, la observación localizada y grupos de discusión como método de recolección de los datos. (Concepto Definición, 2019, párr. 3)

Según Narváez (2014): El “Que o Quienes”, es decir, los participantes, objetos, sucesos o comunidades de estudio son las unidades de análisis de una investigación. Por tanto, para seleccionar una muestra, lo primero que hay que hacer es definir la unidad de análisis (individuos, organizaciones, periódicos, comunidades, situaciones, eventos).

Descripción Fase 1: Caracterización. En esta primera fase del desarrollo del proceso de investigación formativa, los objetivos se orientarán hacia la identificación de prácticas y discursos sobre la educación de los niños de la institución espacio de práctica, llevando a cabo básicamente un proceso de observación no participante, que permitirá identificar desde el espacio escolar y de aula, las problemáticas más disidentes que aquejan a los niños menores de siete años en el grado Jardín B del Colegio Agustiniانو Norte. Para el desarrollo de esta primera fase la técnica se concentrará en una observación para caracterización de los discursos oficiales, discursos cotidianos y prácticas pedagógicas desarrolladas en actividades que permitan y fomenten el trabajo colaborativo dentro y fuera del aula.

Respecto a las técnicas aplicadas y los instrumentos apropiados al proceso de investigación formativa, conforme al enfoque metodológico, se describen las más relevantes para el desarrollo investigativo la observación, inicialmente de forma no participante, para después lograr una observación directa y participante, que no sólo reconocer categorías específicas, sino que predeterminaron acciones, actividades y procesos pedagógicos dentro del aula y de la institución.

Dentro de los elementos observados se destaca el contexto institucional, se destacan, los discursos oficiales tales como el Proyecto Educativo Institucional – PEI, los diarios observadores de los estudiantes, los planeadores, las carpetas de los niños de preescolar y otros documentos de referencia a las leyes y decretos reglamentarios que rigen a nivel general la educación preescolar en Colombia. De igual forma se observaran momentos específicos del desarrollo de las clases con los niños, desde los cuales se extraen los discursos cotidianos que circulan entre los directivos, los docentes, los padres de familia y los mismos niños del aula preescolar, y las estrategias metodológicas empleadas por la docente, a partir de las cuales se identificaran la problemática relacionada con la carencia de estrategias basadas en el juego como elementos fortalecedor de los procesos de aprendizaje infantil y el motivar al grupo a establecer relaciones sanas y duraderas a través del trabajo colaborativo. El diario de campo será un insumo para el registro de lo observado en el día a día, el cual permitirá guiar la observación y el análisis de los distintos documentos consultados como soporte de discursos y prácticas pedagógicas en la fase de caracterización, planillas de observación con aprendizajes y desempeños.

Revisión documental la cual, soportando al proceso de observación, se identificarán los principales documentos que a nivel institucional rigen el modelo educativo de la institución, y que soportan el referente a analizar para reconocer los principales fundamentos teóricos y conceptuales que alimentan la propuesta de intervención. Entre los documentos referidos se encuentran: el PEI, Manual de Convivencia, Diario Observador del estudiante, planeadores de la docente del nivel preescolar y las carpetas de los niños, que ofrecieron datos fundamentales para el estudio del contexto social y familiar de los infantes. (Ospina, 2017, p. 60)

De forma exploratoria se recolectarán bases de datos referente a la forma como los estudiantes se involucran dentro de las actividades que se darán dentro y fuera del aula, que tienen como base fortalecer el trabajo colaborativo. El contexto o escenario es el Grado Jardín B del Colegio Agustiniiano Norte, compuesto por 16 niños en edades de 4 a 5 años de edad. Para este tipo de ejercicio se tomará como base la observación durante las clases que requieran trabajo colaborativo dentro del segundo semestre, dando especial énfasis en los meses de Julio a septiembre de 2019, utilizando como puntos centrales los aprendizajes y desempeños que se trabajaran en las Dimensiones Socio-afectiva, Cognitiva, Comunicativa, Estética y Ética durante el periodo escolar.

Vincula los objetivos de la pedagogía activa porque el estudiante aprende haciendo, no queriendo decir que sólo se aprende lo que pueda ser elaborado o construido en forma manual, pero si se espera que el estudiante pueda utilizar el conocimiento reconstruido en su vida práctica. (Nuestra Idea, 2011, párr.5)

Descripción Fase 2: Intervención. Considerada como la fase fundamental del proceso de investigación, toda vez que pone a prueba las estrategias de intervención pedagógica que se generan como solución a la problemática identificada. Es así como en esta misma fase se plantea y se desarrolla el Proyecto Pedagógico de Aula: El circo, que pretende abordar la problemática relacionada con la no apropiación del juego como estrategia para el desarrollo del aprendizaje infantil de los niños del nivel preescolar en la institución educativa.

En esta fase se reconoce y amplía la información de los contextos familiar y social del grupo de niños a intervenir, referido a los niños y niñas del nivel preescolar, de cinco años de edad, caracterizados por ser niños de estrato socio económico 3 y 4, provenientes de familias monoparentales, nucleares y extensas; hijos de padres no mayores de 40 años que desempeñan

oficios en el plano de la economía formal, por lo cual las condiciones económicas, de salud y seguridad de los niños son favorables. A nivel de su desempeño escolar, se encuentra que los niños se caracterizan por mostrar apatía en el desarrollo de las actividades académicas; esto ha llevado a que algunos niños no interactúen adecuadamente con sus compañeros, siendo apáticos y resistentes a la hora de compartir los juegos y las actividades lúdicas y pedagógicas, aspectos que afectan de forma negativa el desarrollo del aprendizaje y la adaptación al contexto escolar.

Esta segunda fase como fase final, permite la ejecución y conceptualización del proceso mismo, para lograr como resultado un documento que retoma la experiencia general del proyecto. De esta forma, se construirá un análisis de mayor profundidad conceptual y teórica, dado que se fortalecerán los conocimientos con base en la intervención misma, y se construye teorización que parte de la misma experiencia pedagógica con los soportes teóricos y conceptuales que responden al tema – problema de investigación abordando el juego y el trabajo colaborativo como estrategias de aprendizaje, que favorece el desarrollo y la adaptación de los niños al ámbito escolar compartiendo experiencias que enriquecerán su saber y ayudaran a mejorar el entorno convivencial dentro y fuera del aula, dando especial énfasis en los meses de Julio a Septiembre de 2019, utilizando como puntos centrales los aprendizajes y desempeños que se trabajaran en las Dimensiones Socio-afectiva y Ética durante el periodo escolar usando la observación, la entrevista y la conversación para realizar una medición y análisis de resultados.

La metodología de proyectos en el aula, es una estrategia que en su hacer vincula los objetos de la pedagogía activa, el cambio conceptual, la formación en y hacia la autonomía, la interacción sujeto – objeto para generar conocimiento, se cultiva en los estudiantes el gusto por el mismo y brinda elementos para que ellos puedan llevar a cabo investigaciones futuras.

El sentido de lograr desarrollar un proceso de investigación sistematizado en el espacio real de la educación infantil, conlleva reconocer que dentro del contexto educativo son múltiples los agentes que deben asumir un rol protagónico para la transformación de la práctica pedagógica en favor de los niños y niñas. Por ello, el sentido pedagógico de los proyectos de intervención requiere que se genere impacto social y educativo, con resultados concretos que favorezcan a los niños, docentes, directivos y padres de familia. Desde esta mirada, se evidencia cómo un proyecto requiere ser validado a partir de los alcances y logros que proporciona, por lo cual sus aportes deben ser significativos y dar soluciones concretas a las problemáticas que afectan la calidad de la educación infantil.

El ambiente lúdico de aprendizaje se basa en fundamentar el trabajo colaborativo al igual que en las dimensiones en el desarrollo del reconocimiento, aprendizaje y aplicación de este en diferentes contextos, respeto a la opinión del otro, expresión de mis sentimientos a nivel corporal y gestual como medio para relacionarme con el mundo que me rodea.

Tabla 1. *Plan de acción: “Jugando ando, aprendiendo entiendo”*

Nombre del PID:

Responsables: Angela María Garzón Bacca

Beneficiarios: Jardín B- 16 estudiantes

Objetivo: - Desarrollar en el estudiante a través del juego el crecimiento físico, emocional, intelectual y social a través de la creatividad.

-Potenciar el trabajo colaborativo dentro y fuera del aula como herramienta fundamental para identificar y expresar emociones de forma asertiva.

Campo temático: El Circo (Dimensiones Socio-afectiva, Cognitiva, Comunicativa, Estética y Ética)

Actividad	Metodología /proceso/ descripción o desarrollo	Recursos/ tiempos	Evaluación
<p>-Buscando las pelucas de los payasos</p> <p>-Dinámica individual:</p> <p>Las pelucas de los payasos se han perdido en el parque y los estudiantes forman grupos para buscarlas, posteriormente según las instrucciones de la maestra guía ubicarlos de acuerdo con la noción espacial determinada por ella.</p>	<p>-Metodología: Técnica AOP (Aprendizaje orientado a proyectos) donde el proyecto es el circo, siendo utilizado como el pretexto para trabajar las dimensiones del ser humano.</p> <p>-Dimensión cognitiva: Se orienta en el espacio y ubica diversos objetos diferenciando su posición.</p> <p>-Descripción: cada estudiante escogerá elementos propios de su entorno y los ubicará según las láminas que se pongan en el tablero buscando que identifique la noción espacial, la nombre usando la segunda lengua (ingles)</p>	<p>-Recursos Físicos: la planta física permite desarrollar diversas actividades al aire libre.</p> <p>-Pedagógicos: Trabajar las dimensiones de manera integral promoviendo un aprendizaje significativo.</p> <p>-Tiempo: 30 mnts</p>	<p>Con el fin de crear una atmosfera amena y solida frente al aprendizaje, la evaluación se realizará de forma práctica donde el estudiante participa y coopera en la actividad de búsqueda de las pelucas y posteriormente sigue las instrucciones del docente para ubicarlas a nivel espacial.</p>

	y lo ubique según esta corresponda.	
-Buscando las pelucas de los payasos	-Metodología: Técnica AOP (Aprendizaje orientado a proyectos) donde el proyecto es el circo, siendo utilizado como el pretexto para trabajar las dimensiones del ser humano.	
-Dinámica individual:		
-Usar como medio de comunicación el inglés.		
	-Tecnológicos: uso de videos usando la segunda lengua (Ingles) para reforzar el vocabulario sobre preposiciones (In, on, under, next to).	Con el fin de crear una atmosfera amena y solida frente al aprendizaje, la evaluación se realizará de forma práctica, donde comprende las instrucciones dadas por la docente usando el Ingles como medio de comunicación diferenciando las preposiciones a trabajar.
	-Dimensión comunicativa: Reconoce vocabulario general y expresiones relacionadas con comandos y saludos a través de actividades TPR (Total physical response). Preposiciones (In, on, under, next to).	
	-Pedagógicos: Trabajar las dimensiones de manera integral promoviendo un aprendizaje significativo. Tiempo: 30 mnts	
	-Descripción: cada estudiante escogerá elementos propios de su entorno y los ubicará según las láminas que se pongan en el tablero buscando que identifique la	

	<p>noción espacial, la nombra usando la segunda lengua (ingles) y lo ubique según esta corresponda.</p>		
<p>-Buscando las pelucas de los payasos</p> <p>-Dinámica grupal: Trabajo colaborativo Las pelucas de los payasos se han perdido en el parque y los estudiantes forman grupos para buscarlas.</p>	<p>-Metodología: Técnica AOP (Aprendizaje orientado a proyectos) donde el proyecto es El circo, siendo utilizado como el pretexto para trabajar las dimensiones del ser humano.</p> <p>-Dimensión Socio-afectiva-Ética: desarrollo de las habilidades de trabajo en grupo, los integrantes deben aprender a negociar, criticar, dialogar, tomar decisiones en conjunto, respetar las opiniones de los demás, cumplir las normas de trabajo grupal, asumir posiciones éticas y de</p>	<p>-Didácticos: Juegos basados en el trabajo colaborativo.</p> <p>-Pedagógicos: Trabajar las dimensiones de manera integral promoviendo un aprendizaje significativo.</p> <p>-Tiempo: 30mnts.</p>	<p>A continuación, a nivel concreto se entregará una guía, donde en el paisaje dibujarán ciertos elementos de acuerdo a la ubicación que la maestra le indique, esta se realizara en grupos de tres estudiantes donde se evidencia el respeto a la opinión de los demás y el trabajo en equipo.</p>

responsabilidad social.

-Descripción:

Los estudiantes forman grupos para buscar las pelucas que se encuentran en el parque, organizándolas en línea recta según vayan encontrándolas una a una. Posteriormente cada estudiante tomara una peluca y la ubicara según las instrucciones de la docente guía.

Fuente: elaboración propia

Conclusiones

Al concluir la investigación se puede concluir que el conocimiento es interestructurante porque el sujeto se apropia de él en la interacción sujeto – objeto de conocimiento, es decir el sujeto reconstruye lo que está a su alcance.

Además, se cultiva el gusto por aprender porque los temas son elegidos por ellos, esto hace que tengan sentido, significado y relación con su vida.

Por otra parte, se puede observar que los estudiantes del Grado jardín B logran al finalizar el periodo escolar un acercamiento de forma respetuosa, respetando las diferencias que se presentan con el otro frente a la realización de diferentes actividades o expresión de opiniones.

Finalmente, el trabajo colaborativo permitió establecer rasgos de líder en cada uno de los estudiantes, dado que cada actividad realizada a nivel grupal contaba con líderes nombrados ya

sea por los mismos estudiantes o la docente a cargo permitiendo una participación activa dentro del aula y fuera de esta. Asimismo, el proyecto de aula permite que los menores puedan interesarse de forma activa y muy motivados frente a los conceptos a aprender, siendo el juego el medio por el cual se aprende.

Por último, las dinámicas de juego permiten que haya un aprendizaje significativo y dinámico, permitiendo mayor participación de los alumnos dentro del proceso enseñanza-aprendizaje.

Recomendaciones

- Desarrollar en el estudiante a través del juego el crecimiento físico, emocional, intelectual y social a través de la creatividad, ya que este aumenta la autoestima y seguridad del infante para relacionarse con las personas de su entorno inmediato generándole felicidad adquiriendo habilidades sociales que los llevan a reconocer el principio del respeto fundamental por el otro, perfeccionando el lenguaje y aumentando su desarrollo intelectual.

-Potenciar el trabajo colaborativo dentro y fuera del aula como herramienta fundamental para identificar y expresar emociones de forma asertiva, donde el trabajo dentro y fuera del aula permite el desarrollo de habilidades sociales por medio de la conversación, aceptación y respeto al otro. El infante es capaz de expresar sentimientos, deseos, opiniones de forma congruente, segura, clara y respetuosa logrando establecer relaciones sanas y duraderas.

Referencias bibliográficas

- Barbosa, D., & Novoa, L. (2016). *Cuentos infantiles como puente hacia el reconocimiento intercultural en el aula de clase*. Obtenido de Fundación Universitaria los Libertadores: <https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/659/BarbosaC%C3%A1ceresDaniela.pdf?sequence=2&isAllowed=y>
- Bautista, C., Ramírez, C., & Ramírez, M. (2002). *Propuesta metodológica para la animación a la lectura, desarrollando competencias en los estudiantes del colegio Agustiniiano Ciudad Salitre*. Obtenido de Universidad de la Sabana: <https://core.ac.uk/download/pdf/47069820.pdf>
- Berhenke, A. (2013). *Motivation, Self-Regulation, and Learning in Preschool*. Obtenido de https://deepblue.lib.umich.edu/bitstream/handle/2027.42/97992/berhenke_1.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Bula, X., De La Espiella, A., Guerra, M., & Vergara, B. (2015). *Los juegos tradicionales como estrategia lúdica para el aprovechamiento del tiempo libre de los estudiantes de grado 4º de la Institución Educativa Los Galanes*. Obtenido de Fundación Universitaria los Libertadores: https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/2190/Bula_Ximena_DeLaEspriella_Adalberto_Guerra_Mayerlin_Vergara_Bladimiro_2015.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- CCA. (s.f.). *Módulo 3. El papel de la motivación en el aprendizaje*. Obtenido de <http://www.cca.org.mx/ps/profesores/cursos/depeem/archivos/mod-3/Modulo3.pdf>
- Concepto Definición. (2019). *Método Cualitativo*. Obtenido de <https://conceptodefinicion.de/metodo-cualitativo/>
- Echeverri, F., Taborda, M., & Mona, L. (2016). *Motivación desde la ludica, hacia la búsqueda del aprendizaje y la cultura matemática como actividad extraescolar para los estudiantes del grado 4º y clei vi de las I. E. Antonio Donado Camacho y San Nicolás*. Obtenido de <http://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/899/EcheverriHincapi%C3%A9A9Floralba.pdf?sequence=2&isAllowed=y>
- García, Y., Herrera, J., García, M., & Guevara, G. (2015). El trabajo colaborativo y su influencia en el desarrollo de la cultura profesional docente. *Gaceta Médica Espirituana*, 17(1).
- Hem, P. (2018). *La Pirámide de Maslow: Los pasos para alcanzar la autorrealización*. Obtenido de <https://www.pdcachome.com/9546/la-piramide-de-maslow-los-pasos-para-alcanzar-la-autorrealizacion/>
- Hernández, A., Hernández, L., & Hernández, L. (2017). *Estrategias Pedagógicas Mediadas Por El Arte Para Mejorar Las Relaciones Interpersonales Entre Los Niños Y Las Niñas Del Grado Preescolar En El Jardín Infantil Samoré Perteneciente Al Colegio Rafael Delgado Salguero De La SED*. Obtenido de Fundación universitaria los libertadores: https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/2152/hernandez_angelica_2017.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Mailing. (s.f.). *Trabajo colaborativo: Estrategia clave en la educación de hoy*. Obtenido de http://mailing.uahurtado.cl/cuaderno_educacion_41/pdf/art_trabajo_colaborativo.pdf

- Martínez, E. (s.f.). *La motivación para el aprendizaje*. Obtenido de <https://educomunicacion.es/didactica/0083motivacion.htm>
- Narváez, G. (2014). *Selección de la muestra del proceso de investigación cuantitativa*. Obtenido de <https://es.slideshare.net/gambitguille/muestra-de-investigacin-cuantitativa>
- Nuestra Idea. (2011). *Metodología por proyectos en el aula de clase*. Obtenido de <http://www.nuestraldea.com/metodologia-por-proyectos-en-el-aula-de-clase/>
- Ospina, M. (2017). *El juego como estrategia para fortalecer los procesos básicos de aprendizaje en el nivel preescolar*. Obtenido de Universidad del Tolima: <http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/1576/1/Trabajo%20de%20Grado%20-%20Maria%20Ospina%20version%20aprobada.pdf>
- Restrepo, G., Henao, L., & Romaña, W. (2015). *La lúdica como estrategia para disminuir la apatía por el conocimiento escolar en los estudiantes de la institución educativa francisco Abel gallego del municipio de San José de la Montaña, Antioquia*. Obtenido de Fundación Universitaria los Libertadores: <https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/463/RestrepoLoperaGloriaEsperanza.pdf?sequence=2&isAllowed=y>
- Revista Semana. (2014). *Estrategias innovadoras para enseñar en preescolar*. Obtenido de <https://www.semana.com/educacion/articulo/estrategias-innovadoras-para-ensenar-en-preescolar/411813-3>
- Rivera, A. (2016). *Proyecto de intervención socioeducativo*. Obtenido de <http://trabajocolaborativocomoestrategia.blogspot.com/2016/07/proyecto-de-intervencion-socioeducativo.html>

Robayo, J. (2015). *Los recursos multimedia y su incidencia en la motivacion de los aprendizajes en los niños y niñas de la escuela de educacion basica juan e. verdezoto de la ciudad de babahoyo provincia de los rios, durante el periodo 2014 – 2015*. Obtenido de Universidad Técnica de Babahoyo: <http://dspace.utb.edu.ec/bitstream/49000/3236/1/T-UTB-FCJSE-MULT-000008.pdf>

Vergara, D., & Otero, H. (2017). *La Lúdica Como Estrategia Para Motivar El Desarrollo Integral De Los Niños* . Obtenido de Fundación Universitaria Los Libertadores : <https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/1502/vergaradinah2017.pdf?sequence=1&isAllowed=y>