

Estrategias lúdico-pedagógicas orientadas a mejorar el seguimiento de instrucciones en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los niños de preescolar de la Institución Educativa Técnica Agrícola de Suárez-Cauca.

Ruby Sánchez Lucumí

Trabajo presentado para obtener el título de Especialista en Pedagogía de la Lúdica

Director

Elizabeth Rengifo Guerrero.

Licenciada en Psicología y Pedagogía, Especialista en Gerencia Social de la Educación y
Magister en Desarrollo Educativo y Social

Fundación Universitaria Los Libertadores

Facultad de Ciencias Humanas y Sociales

Bogotá D.C., marzo de 2021

Resumen

Esta propuesta de intervención disciplinar tuvo como objetivo diseñar estrategias lúdico-pedagógicas orientadas al mejorar el seguimiento de comandos básicos e instrucciones en los niños de preescolar de la Institución Educativa Técnica Agrícola de Suárez, del departamento del Cauca.

Se buscaron antecedentes teóricos con la finalidad de conocer investigaciones documentadas que aportaran a la presente propuesta sobre todo en el uso de estrategias lúdico - pedagógicas para mejorar del seguimiento de instrucciones en los niños en la etapa preescolar, lo que permitió determinar que es un tema con gran relevancia y que es necesario seguir ahondando en él ya que es determinante en el éxito de la vida escolar, por tanto los instrumentos de recolección de información que se usaron fueron la observación directa, el diario de campo y la encuesta aplicada a los padres de familia.

Se procedió a plantear una secuencia de actividades mediadas por la lúdica y recopiladas en un Ebook para mejorar el seguimiento de instrucciones para ser desarrolladas durante las clases dependiendo de la necesidad, como también la comunicación asertiva para contribuir así al desarrollo, cognitivo, físico, social, social de los estudiantes en su etapa preescolar.

Palabras claves: lúdico-pedagógicas, instrucciones, aprendizaje, preescolar.

Abstract

This disciplinary intervention proposal aimed to design playful-pedagogical strategies aimed at improving the follow-up of basic commands and instructions in preschool children of the Suárez Agricultural Technical Educational Institution, in the department of Cauca.

Theoretical background was sought in order to know documented research that would contribute to this proposal, especially in the use of playful-pedagogical strategies to improve the following of instructions in children in the preschool stage, which allowed determining that it is a subject with great relevance and that it is necessary to continue delving into it since it is decisive in the success of school life, therefore the information collection instruments that were used were direct observation, the field diary and the survey applied to the parents of family.

We proceeded to propose a sequence of activities mediated by play and compiled in an eBook to improve the follow-up of instructions to be developed during classes depending on the need, as well as assertive communication to contribute to cognitive, physical and social development, social of the students in their preschool stage.

Keywords: playful-pedagogical, instructions, learning, preschool.

Tabla de contenido

	Pág.
1. Punto de partida	5
1.1 Planteamiento del problema	5
1.2 Formulación del problema	7
1.3 Objetivos	7
1.3.1 Objetivo general	7
1.3.2 Objetivos específicos	7
1.4 Justificación	7
2. Marco teórico- referencial	10
2.1 Antecedentes investigativos	10
2.2 Marco teórico	16
3.1 Enfoque y tipo de investigación	26
3.2 Línea de investigación institucional	27
3.3 Población y muestra	28
3.4 Instrumentos de investigación	28
4. Estrategia de intervención	30
5. Conclusiones y recomendaciones	35
Referencias	37
Anexos	39

1. Punto de partida

1.1 Planteamiento del problema

En Colombia la educación formal según la ley 115 de 1994 contempla la educación preescolar, por lo general niños entre los 2 a los 6 años de edad que cursan Párvulos, Pre jardín, Jardín y Transición, la presente propuesta de intervención Disciplinar (PID) buscar diseñar estrategias lúdico-pedagógicas orientadas a mejorar el seguimiento de instrucciones en los niños de preescolar de la Institución Educativa Técnica Agrícola de Suárez que se ubica en el departamento del Cauca en el municipio de Suárez.

La Institución Educativa Técnica Agrícola de Suárez, es una institución educativa de carácter público, gran parte de su población es afrodescendiente, tiene aproximadamente 1.200 estudiantes que viven en extractos 2 y 3 en su mayoría, la economía de la población está basada en la minería y en la agricultura, de la que provienen los ingresos de los padres de familia en trabajos informales con extensas jornadas de trabajo, con ingresos son bajos provenientes de uno sólo de los progenitores y que con el sustento de la familia completa.

Los niños en la edad de preescolar llegan a la institución con dificultades para ejecutar instrucciones, es así como al observarlos y acompañarlos en una etapa inicial de aprestamiento se evidencia que requieren de apoyo lúdico- pedagógico, para enseñar fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje, los cuales son fundamentales en todas las actividades que se realizan con los niños en estas edades, tanto a nivel académico, de convivencia, como en el desarrollo de habilidades.

Se toma como muestra para la Propuesta de Intervención Disciplinar (PID) 24 estudiantes de preescolar que oscilan en edades de los 4 a los 6 años, la intensidad horaria es de 5 horas diarias, cinco días a la semana, se cuenta en la institución con espacios adecuados para las

clases, las aulas, zonas de juegos; como también las dotaciones necesarias para la realización de las clases, en su mayoría los niños tienen patrones de crianza similares, en cuanto sus cuidadores son las madres de familia, que ejercen con ellos la autoridad a través de órdenes impartidas de manera directa y comunicación autoritaria, pero que en muchos casos no se acompaña de gestos, y de estímulos, o refuerzos positivos, lo cual genera que los niños se acostumbren a recibir inducciones con tonos de voz alto, con refuerzos negativos y en ocasiones con castigos físicos.

En éste orden de ideas y teniendo en cuenta que los que los niños disfrutan su permanencia en la institución, el juego con sus compañeros y los momentos de aprendizaje lúdico-pedagógicos, lo cual se ha establecido en una etapa inicial de observación y diagnóstico, se hace evidente la necesidad del seguimiento de instrucciones en las actividades desarrolladas en las clases en las que las interrupciones, posturas inadecuadas, la ejecución a destiempo de una directriz, interfieren negativamente y se hace fundamental el refuerzo positivo y la herramientas que ayuden para el desarrollo eficaz de su primera etapa en la educación escolarizada, en este sentido hace énfasis Córdova (2010) quien afirma que en la etapa preescolar es un “espacio donde los niños comienzan a interiorizar la realidad social a través de los diferentes roles y las normas que funcionan como modelos para aprender valores, actitudes y habilidades que les permiten compartir una vida en común” (p.80).

Es también necesario vincular a los padres de familia, ya que tanto la familia como la institución deben hablar el mismo lenguaje y procurar que los patrones de crianza se fortalezcan en unidad para lograr mejores resultados en las estrategias implementadas que realizadas en conjunto proporcionan a los niños la unidad de criterios tan importante en la educación.

1.2 Formulación del problema

¿Cómo mejorar el seguimiento de instrucciones de los niños de preescolar de la Institución educativa Técnica Agrícola de Suárez?

1.3 Objetivos

1.3.1 Objetivo general

Diseñar estrategias lúdico-pedagógicas orientadas al mejorar el seguimiento instrucciones en el proceso de enseñanza aprendizaje, en los niños de preescolar para de la Institución Educativa Técnica Agrícola de Suárez

1.3.2 Objetivos específicos

Determinar las dificultades que presentan los niños de preescolar de la Institución educativa Técnica Agrícola de Suarez, Cauca en el seguimiento de comando básicos e instrucciones.

Diseñar estrategias lúdico-pedagógicas para la enseñanza de comandos básicos e instrucciones en los niños de la Institución Educativa Técnica Agrícola de Suarez, Cauca.

Plantear la gamificación como estrategia lúdico-pedagógica en el desarrollo aprendizajes que motiven la práctica y ejecución de comandos e instrucciones en de los niños de preescolar.

1.4 Justificación

La propuesta de Intervención Disciplinar surge luego de la observación directa del docente en el aula de clases de los estudiantes de transición, espacio en el cual se perciben las mayores dificultades en el seguimiento de instrucciones. Es apenas normal, que en niños y niñas a edad temprana se evidencien dificultades en el proceso de aprestamiento, pues las dinámicas en estos, están dirigidas de una u otra forma a su desarrollo psicomotriz, biológico y psicosocial, además los intereses de los menores están apenas cimentándose; no obstante, el aprendizaje desde la primera infancia es fundamental para el desarrollo integral a nivel intelectual, social,

físico como también emocional, por lo tanto, generar desde la edad temprana el interés por el aprendizaje es trascendental para el futuro académico y social de niños y niñas. En el actual momento de pandemia, se establece igualmente, que los padres de familia juegan un papel fundamental en el proceso de acompañamiento a los menores, así que deben ser sujetos participes activos de la iniciativa, con respecto al papel de la familia en la educación de los hijos Correa (2005) afirma:

Los hijos a cualquier edad necesitan sentirse amados, protegidos, comprendidos y sentir que son importantes para su núcleo familiar, también necesitan sentirse estimulados continuamente por sus padres, cuando un bebé empieza a caminar por lo regular se le estimula a seguir intentándolo a pesar de las múltiples caídas. Esta motivación debe seguir toda la vida, construyendo y reforzando continuamente la autoestima de los hijos y su autonomía. (p.79)

De acuerdo a lo anterior, y en el entendido de que las dificultades para seguir instrucciones desde la primera infancia, pueden con el tiempo seguramente generar mayores inconvenientes de aprendizaje, puesto que efectivamente si no se maneja en el momento adecuado repercute en la vida escolar y social, entonces se considera importante realizar un análisis, por medio del cual proponer y desarrollar actividades lúdico pedagógicas, que fomenten en los estudiantes objeto de estudio las condiciones para que puedan realizar sus procesos de aprendizaje de una manera asertiva.

La formulación de juegos lúdicos y su posterior aplicación, pueden constituirse en un elemento pedagógico fundamental en la tarea de mitigación de las dificultades evidenciadas el seguimiento de instrucciones que si se adquiere de manera adecuada en estas edades, los más beneficiados serán los niños, pues se facilitan y promueven muchos ejercicios que conllevan a la

mejora de la expresión, la innovación, la creatividad y el desarrollo emocional, el apoyo de los padres de familia y la debida, pertinente y oportuna participación del cuerpo docente, pueden permitir el mejoramiento del modelo de enseñanza aprendizaje, y por ende los cambios necesarios para un mejor desempeño en los procesos de formación.

Mejorar las técnicas ya utilizadas, aplicar nuevas estrategias didácticas y pedagógicas, serán resultados de la presente investigación dirigida al cuerpo docente, con lo cual podrán aportar al incremento del rendimiento académico de los niños y las niñas, pues las dificultades en el proceso de enseñanza aprendizaje mejora. Los padres de familia también se van a ver beneficiados por que van a tener la posibilidad de colaborar más en la educación de sus hijos y van a estar al tanto de las actividades que se realizan facilitando el apoyo y también la unidad en la educación tan importante sobre todo en ésta etapa de los niños.

Esta propuesta brindará estrategias a padres de familia para que ellos desde casa y de forma muy amena, puedan trabajar en el mejoramiento del proceso de aprendizaje de sus hijos, y así convertirse, en colaboradores y agentes de este proceso de mejoramiento a fin de acompañar en situaciones más difíciles de conducta, tanto en el ámbito académico, social y hasta familiar, todo esto redundará en bien

2. Marco teórico- referencial

2.1 Antecedentes investigativos

Los siguientes trabajos de investigación son producto de la consulta bibliográfica de antecedentes internacionales, nacionales y locales disponibles, que sustentan y dan base a la propuesta; los mencionados antecedentes poseen características similares a las planteadas en esta propuesta, en la que se reconoce la importancia de las Estrategias lúdico-pedagógicas orientadas a mejorar el seguimiento de instrucciones en los niños de preescolar de la Institución Educativa Técnica Agrícola de Suárez

2.1.1 Antecedentes Internacionales

En el primer antecedente internacional analizado, se cita el trabajo de Ordóñez (2017), titulado: Análisis de estrategias lúdicas para mejorar la comprensión lectora en los estudiantes de la educación general básica superior en la Unidad Educativa Homero López Saúd, este plantea como objetivo analizar las estrategias lúdicas utilizadas como herramientas didácticas para desarrollar la comprensión lectora. Este trabajo involucró a estudiantes de octavo, noveno y décimo año de educación básica secundaria, en total 134 estudiantes y 6 docentes de la Educación General Básica Superior en la Unidad Educativa Homero López Saúd.

La metodología implementada consistió en una investigación de tipo cuantitativa, la cual considera dos aspectos principales: según el diseño y según el alcance de la investigación. Del mismo modo se utilizó una investigación descriptiva; partiendo de hechos reales que permitió analizar y comprender los aspectos más importantes del problema planteado, suministrando información que permite la comprensión de cómo se manifestaron y como se relacionaron las variables planteadas.

Los instrumentos utilizados para recolectar la información, se basan en dos herramientas: la encuesta aplicada a los docentes y a los estudiantes, junto a una ficha de observación aplicada a los docentes, para proceder posteriormente al análisis de los resultados.

El autor concluye que los docentes aplican muy poco las técnicas lúdicas (juegos didácticos) para el desarrollo de sus clases, utilizando pocas estrategias cognitivas y técnicas específicas como: debates, dramatizaciones, crucigramas, sopa de letras, que ayuden a analizar, comprender, y producir textos. Este antecedente aporta valor a este proyecto planteando que los estudiantes necesitan convertirse en sujetos activos en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Otro aporte consiste en la idea de capacitar a los docentes en estrategias lúdicas y técnicas modernas que representen un aporte significativo en el incremento de los conocimientos en los estudiantes.

Ordoñez. (2017) en lo referente a las estrategias lúdicas expresa lo siguiente:

Las actividades lúdicas se convierten en estrategias creativas y recreativas de aprendizajes en profundidad porque normalmente lo que aprenden los alumnos jugando difícilmente se olvidan, de allí que utilizar por ejemplo el crucigrama para desarrollar el pensamiento es una opción válida porque va aprender con mayor facilidad y a la vez va a pensar con profundidad. (p.15)

La importancia de las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza – aprendizaje, es de vital importancia ya que, con estas, se logra en primer lugar, familiarizar al estudiante con los procesos mentales que se desea enseñar, para después, mediante la aplicación de las reglas del juego se pueden enseñar los contenidos específicos programados.

Como segundo antecedente internacional se cita a Cumbe (2020), en su trabajo de investigación titulado: Estrategias lúdicas y colaborativas para fomentar la educación inclusiva en los grupos preescolares del centro infantil “nene’s club”, se planteó como objetivo Diseñar

estrategias lúdicas y colaborativas que fomenten la educación inclusiva en los grupos preescolares del Centro infantil “Nene’s Club”.

La investigación fue abordada desde un paradigma y/o enfoque cualitativo, se realiza en un ambiente natural, los significados fueron obtenidos a partir de los datos recolectados por la propia investigadora mediante la observación participante, se desarrolló un proceso inductivo y se trabajó a partir de una interpretación subjetiva de los hechos.

Del mismo modo este trabajo de investigación contempló el enfoque de “Investigación-Acción”, ya que buscó analizar las acciones llevadas a cabo por la propia investigadora en su contexto laboral. Este proceso consiste en identificar y cambiar la práctica educativa llevada a cabo hasta el momento, mediante la identificación de necesidades educativas y la intervención consciente y planificada para responder a dichas necesidades.

La técnica utilizada para la recolección de los datos en la fase de diagnóstico fue la observación directa y participante. Se considera directa, porque se observó a los niños durante un periodo de tiempo determinado y dentro de la realidad particular del aula de clases, sin alterar el ambiente de la investigación. Se considera participante, ya que la investigadora también era docente del grupo y no podía mantenerse al margen de la realidad estudiada. De esta manera, para obtener los datos, fue inevitable la inmersión activa en el contexto y el análisis de la información desde dentro del aula de clases.

Cumbe (2020), señala con respecto a las actividades lúdicas y colaborativas:

Además de generar sensaciones de felicidad y diversión en los niños, nos ayudan a involucrarnos de mejor manera en su realidad, influir en ciertas actividades negativas que ellos traen consigo y promover dentro del aula el compañerismo, evitando actitudes de competencia entre los niños. (p. 66)

Este antecedente nutre considerablemente al presente proyecto ya que expresa la importancia de implementar estrategias didácticas a temprana edad, así como el impacto significativo y perdurable de las mismas en los estudiantes. Otro punto significativo para el presente trabajo es el relacionado a las actividades lúdicas y la manera en que se explica el fuerte nexo emocional que se crea con el estudiante mediante el uso del juego – enseñanza.

2.2.2 Antecedentes nacionales.

Como primer antecedente nacional se cita a Fuquene y Guzmán de la Universidad los Libertadores de Bogotá (2016), en su investigación titulada: la lúdica, una estrategia para la autorregulación de los niños y niñas del nivel jardín A del colegio ASOSIERVAS, se planteó como objetivo Implementar estrategias lúdicas que permitan la autorregulación de la agresividad de los niños y niñas del nivel jardín del colegio ASOSIERVAS de la ciudad de Bogotá. Para esta investigación de tipo cualitativa se trabajó con estudiantes de preescolar, que se encuentran en un rango de edad entre los 3 y 4 años. Al mismo tiempo se realizó una investigación descriptiva mediante la observación de hechos reales la cual permitió describir las características y aspectos relevantes del problema investigado.

Los instrumentos tenidos en cuenta para la recolección de información son las técnicas de observación, entrevista y encuesta, los resultados de este antecedente indican la presencia de conductas agresivas en los sujetos de estudio, las cuales pueden ser superadas a través de mecanismos lúdicos. Este antecedente nutre las intenciones del presente proyecto, debido a que pretende superar problemas y dificultades observadas en el proceso pedagógico, a través del uso de estrategias lúdicas diseñadas en base a las situaciones propias del grupo estudiado.

Fuquene y Guzmán (2016) señalan lo siguiente en referencia a la lúdica y el aprendizaje:

Por tal razón se deben organizar, seleccionar y utilizar estrategias lúdicas que permitan a los niños y niñas un papel protagónico, orientado a descubrir espacios de reflexión,

caracterizadas por la presencia de procesos educativos donde diferentes juegos permitan el fortalecimiento de la autorregulación. (p.13)

Las autoras concluyen señalando la importancia de involucrar a los docentes en el diseño e implementación de las estrategias lúdicas, haciendo énfasis en el protagonismo de los estudiantes y considerando sus necesidades, intereses y gustos, con el fin de hacerles agradable e interesante la participación en las actividades académicas.

Como segundo antecedente tenemos a Correa (2017), cuya investigación se titula: La lúdica como estrategia de motivación para mejorar el proceso de lectura y escritura en los estudiantes del grado segundo de la Institución Educativa La Gabriela del Municipio de Bello – Antioquia. El objetivo general consistió en desarrollar una propuesta educativa que mejore el proceso de la lectura y la escritura. Esta investigación involucró a estudiantes de segundo grado de la Institución Educativa La Gabriela, en el municipio de Bello Antioquia. La metodología empleada tuvo un enfoque cualitativo buscando una aproximación efectiva a la situación real. Se utilizó un enfoque crítico-social, dirigido a generar una propuesta participativa, según el modelo de acción-reflexión, enfocada en estudiantes y docentes. Los instrumentos utilizados para la recolección de la información consistieron en tablas para cada pregunta, un análisis de cada pregunta y una representación gráfica.

Los resultados de este antecedente demostraron que los niños manifestaban poco interés y motivación hacia la lectura y la escritura, provocando con ello un bajo rendimiento académico. Las conclusiones de la autora fueron: Se desarrollaron diferentes actividades lúdicas pedagógicas mediante las cuales se obtuvieron resultados positivos, ya que mejoraron el desempeño lector de los estudiantes. Del mismo modo, las actividades pedagógicas fueron exitosas pues lograron captar la atención e interés de los estudiantes, ya que al momento de desarrollar las guías de trabajo mostraban buena disposición y óptimos resultados. Este antecedente nutre las intenciones

de este proyecto al establecer que las estrategias lúdicas, recreativas, artísticas, representan un mecanismo útil para aprendizaje y hacen posible una práctica amena y entusiasta, mejorando el quehacer pedagógico. En referencia a lo antes mencionado, Correa menciona lo siguiente:

Por esta razón la lúdica debe ser un instrumento de la enseñanza sine qua non por medio del cual se pretende no solo transmitir valores, conocimientos y conceptos de una manera más agradable sino también incentivar en nuestros educandos el amor por el conocimiento y la capacidad de crear. (p.25)

Por lo tanto, es un papel crucial, el que desempeñan los procesos lúdicos en el desarrollo de los estudiantes, durante las etapas más tempranas de la vida, haciendo que estas adquieran gran importancia para el aprendizaje, dentro y fuera de la Institución educativa.

2.1.3 Antecedentes locales

Como primer antecedente local tenemos a Martínez (2016) en su trabajo de investigación titulado: Estrategias pedagógicas para facilitar el aprendizaje autónomo en los estudiantes nuevos en la Unad- Cead de Popayán. Se planteó como objetivo general Determinar las estrategias pedagógicas del CEAD de Popayán para facilitar el aprendizaje autónomo en los estudiantes nuevos. Esta investigación involucró a 64 estudiantes de nuevo ingreso (Periodo académico 2015). La metodología utilizada fue de tipo cualitativa, a través del uso de la estadística descriptiva, donde se aplicaron estrategias que posibilitaron el análisis descriptivo e interpretativo, de la información recabada, la cual permitió observar la adaptación de los estudiantes a una nueva metodología didáctica. También se pudo observar la reacción de los estudiantes frente a implementación de actividades que permiten desarrollar el aprendizaje autónomo.

Martínez (2016) hace referencia a los problemas de adaptabilidad de los estudiantes y afirma que:

El manejo de metodologías y estrategias de enseñanza y aprendizaje que demandan de los estudiantes nuevos, diferentes hábitos de estudios, relaciones pedagógicas y didácticas, grados de responsabilidad, esfuerzo, el uso de Tics; son entre otros algunos de los factores que derivan en la suspensión temporal o la deserción a los programas académicos. (p.14)

Esto evidencia la gran importancia que tiene el hecho de escoger estrategias pedagógicas acertadas para los estudiantes, en las que se debe evitar a toda costa la resistencia natural al cambio, con el fin de minimizar el rechazo y la posibilidad de deserción.

Más adelante Martínez (2016) recomienda en función de proponer estrategias pedagógicas innovadoras, que generen interés en los estudiantes y propicien la autonomía, lo siguiente:

Recomendaciones: Permitir a los docentes aportar a su auto-reconocimiento, haciendo la propia concepción de aprendizaje que trae este nuevo estudiante y brindarle las nuevas herramientas pedagógicas que contribuya a desarrollar su autonomía en el aula, a innovar y a dejar atrás prácticas anquilosadas en los procesos de enseñanza aprendizaje tradicionales. (p.9)

Este antecedente nutre las intenciones del proyecto, al reafirmar la importancia de implementar estrategias pedagógicas que resulten, entretenidas, novedosas, dinámicas e interesantes, en las diferentes etapas de la enseñanza, generando aprendizaje positivo, acumulativo y duradero en los estudiantes.

2.2 Marco teórico

El marco teórico tiene como finalidad principal, justificar los conceptos claves para la propuesta de intervención disciplinaria (PID), por lo tanto, a continuación, se definirán una serie de conceptos, cuyo conocimiento es indispensable para la adecuada comprensión del presente trabajo de investigación. La información presentada es producto del análisis bibliográfico y

contempla: La lúdica y el aprendizaje, Estrategias pedagógicas, seguimiento de instrucciones, Niños en edad preescolar.

La Lúdica y el aprendizaje

La primera referencia existente relativa a los juegos data del año 3.000 A.C. Los juegos son considerados como parte de la experiencia humana y están presentes en todas las culturas. La palabra juego (diversión, entretenimiento) deriva de la raíz latina *lucus*. La lúdica puede entenderse como una forma de concebir la vida en un sentido placentero, que permite percibir al entorno de una manera que genere satisfacción general y bienestar físico, mental y espiritual.

La Lúdica fomenta el desarrollo psico-social, la ordenación de la personalidad, evidencia valores, puede orientarse a la adquisición de saberes, contemplando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento.

En su trabajo, Gómez et al. (2015), mencionan la evolución que ha tenido la lúdica en el tiempo:

Las expresiones lúdicas no solamente han beneficiado al hombre en su historia, si bien, otras especies manifiestan comportamientos lúdicos, es de suponer que desde los comienzos de la prehistoria el hombre ya jugaba, buscaba el goce, el placer, la creatividad, y atención; testimonios gráficos referentes a las actividades lúdicas aparecen pintados en las paredes de los templos y tumbas egipcias, en sus representaciones escatológicas los egipcios se mostraban pasando el tiempo disfrutando de la música, la lírica, el baile, y el juego. (p.11)

Podemos afirmar, que la lúdica es mucho más que el juego del humano en busca de entretenimiento, por el contrario, representa el desarrollo de las capacidades intelectuales

haciendo de este un ser integral, generando beneficios psicológicos y sociales, a nivel individual y colectivo, mejorando las condiciones de su entorno y de su diario vivir.

Ormrod (2015) hace referencia al aprendizaje de la siguiente manera:

El aprendizaje humano es un proceso fascinante y los psicólogos no dejan de descubrir nuevas cosas sobre el mismo. Sin embargo, resulta frustrante y entristecedor lo poco que las personas ajenas a este campo saben sobre su propia manera de aprender y de ayudar a los demás a aprender. Sobre este aspecto la investigación es rotunda: la forma en que una cosa se enseña, se estudia y se piensa, supone una diferencia esencial respecto a lo que se aprende, lo bien que se comprende, durante cuánto tiempo se recuerda, y lo bien que se puede aplicar a las nuevas situaciones y problemas. (p.20)

En función, de lo expuesto por Ormrod, puede afirmarse que es necesario definir los mecanismos adecuados de enseñanza, los cuales servirán como herramienta para obtener un conocimiento significativo y duradero.

Se trata, desde luego, de darle a la actividad lúdica el valor que le corresponde, ya que gracias a ella las personas adquieren en su vida diaria la autoconfianza y autonomía, desarrollando a un ser integral con una personalidad más sólida y definida, adquiriendo un carácter de actividades recreativas con finalidad educativa.

Para Díaz (2017) las estrategias lúdicas son fundamentales en el proceso formativo de los niños, expresándolo de la siguiente manera:

La lúdica es una manera de vivir la cotidianidad, es decir sentir placer y valorar lo que acontece percibiéndolo como acto de satisfacción física, espiritual o mental. La actividad lúdica propicia el desarrollo de las aptitudes, las relaciones y el sentido del humor en las personas y predispone la atención del niño en motivación para su aprendizaje. (p.11)

A la luz de lo estudiado, es posible considerar la lúdica como una actividad que genera una variedad de emociones y sensaciones beneficiosas para la vida diaria de los individuos que la practiquen, constituyéndose en un importante mecanismo en el proceso de aprendizaje.

Estrategias pedagógicas

Las estrategias pedagógicas consisten en toda acción que realiza un docente con el fin de facilitar el aprendizaje de los estudiantes y contribuir de esta manera al desarrollo académico del alumno, generalmente todo docente mantiene un estilo de estrategias pedagógicas que suele utilizar para lograr en los estudiantes un mejor aprendizaje.

Acosta et al. (2017) , se refieren a las estrategias pedagógicas así:

En el proceso de organización de la enseñanza, las estrategias pedagógicas son herramientas útiles que ayudan al docente a comunicar los contenidos y hacerlos más asequibles a la comprensión del estudiante. Una estrategia didáctica no es valiosa en sí misma; su valor está en facilitar el aprendizaje de los estudiantes y en generar ambientes más gratos y propicios. (p.7)

La planificación de los procesos educativos hace necesario tener un plan, una idea, un norte a seguir, con el propósito, de obtener una meta definida, todo lo anterior condicionado por los procedimientos que se vayan a utilizar. Debido a esto es fundamental considerar los pasos a seguir, en este caso la estrategia pedagógica, para conseguir de manera positiva los resultados deseados.

Hernández et al. (2015) , definen a las estrategias pedagógicas de la siguiente manera:

Es la forma concreta cómo el docente y el estudiante o un grupo de estudiantes aplican un método de aprendizaje al realizar una actividad, a fin de obtener conocimientos, desarrollar, destrezas, actitudes, valores y habilidades; es decir, lograr competencias determinadas. (p.8)

Es palpable la importancia de las estrategias pedagógicas en el aspecto cotidiano de los estudiantes, haciendo parte de estas de una manera activa, despertando el interés en adquirir un mayor grado de conocimientos y consiguiendo un aprendizaje significativo.

Seguimiento de Instrucciones

Los procesos mentales relacionados con el seguimiento de instrucciones contienen la dicotomía (positiva - negativa) de la obediencia o desobediencia de las instrucciones dadas.

Para Hernández et al. (2012) la desobediencia de las instrucciones por parte de los niños genera las siguientes consecuencias:

La desobediencia tiene efectos tanto a corto como a largo plazo. Conducta disruptiva, bajo rendimiento escolar y problemas de relación en la escuela, son claros ejemplos de sus efectos a corto plazo; en tanto que deserción escolar, inestabilidad laboral, delincuencia y drogadicción son efectos que puede generar a largo plazo. De aquí que exista un persistente interés por los profesionales de la conducta humana por desarrollar planes de intervención destinados a corregir esta conducta problema en la infancia. (p. 161)

Es evidente que la desobediencia tiene su origen en el seno familiar, causada por un comportamiento instruccional deficiente por parte de los padres. De esta forma, es necesario enseñar a los padres a sustituir el uso de instrucciones vagas e inespecíficas, por un estilo instruccional eficaz. Dicho estilo consiste en dar instrucciones claras y precisas, además de efectuar una secuencia particular de acciones por parte de los padres, al momento de dar instrucciones a su hijo. Las acciones a efectuar, posteriores a proporcionar la instrucción, dependen de la respuesta del niño a la solicitud paterna.

Por el contrario, la actitud de obediencia por parte de los niños frente a las instrucciones impartidas conlleva consecuencias positivas para el aprendizaje, y en gran medida es consecuencia de un estilo instruccional eficaz en el hogar.

Niños en edad Preescolar

La edad preescolar, está comprendida entre los 2 y 5 años de edad, es un período en el cual tanto el crecimiento como el desarrollo físico y mental del niño atraviesan modificaciones en forma constante, progresiva y evidente. Considerando la temática de estudio, es de gran importancia conocer esta etapa, ya que es una de las más importantes del ciclo vital, en la medida en que comprende un período de amplio desarrollo, evolución y crecimiento, además de ser justamente entonces cuando se da inicio a la edad escolar, la primera infancia, es en efecto, vital y decisiva para el desarrollo individual, personal, motor, cognoscitivo y social que sufre el ser humano en el transcurso de su existir.

Campo (2009), citando a Piaget (1988) afirma lo siguiente: “Se entenderá como desarrollo cognitivo a los cambios cualitativos que ocurren en la capacidad de pensar y razonar de los seres humanos en forma paralela a su desarrollo biológico desde el nacimiento hasta la madurez” (p.342). Continúa desarrollando Campo (2009) y señala con respecto al desarrollo cognitivo de los niños en edad preescolar lo siguiente:

En términos generales, los niños con edades comprendidas entre los 3 y 7 años se hallan en la llamada etapa de niñez temprana, caracterizada por grandes progresos en su capacidad de pensamiento, lenguaje y memoria. Se observa una mayor capacidad para el procesamiento de información como producto de conexiones que se establecen entre los lóbulos cerebrales. (p.342)

Con respecto a la etapa de desarrollo, llamada la segunda infancia, la cual empieza a partir de los tres años, Papalia et al. (2009) Señalan el carácter pre-operacional de los niños, ya

que aún no están listos para utilizar las operaciones mentales lógicas. Más adelante, con respecto a los avances del pensamiento pre-operacional Papalia et al. (2009) indican lo siguiente:

Los avances en pensamiento simbólico se acompañan de una creciente comprensión de la causalidad, identidades, categorización y número. Algunas de estas comprensiones tienen sus raíces en la lactancia y en la primera infancia; otras se empiezan a desarrollar en la segunda infancia, pero no se logran por completo sino hasta la tercera infancia. (p. 295).

Lo antes expuesto evidencia la importancia que tiene el aprendizaje durante la etapa preescolar, ya que es en ella que se concretan importantes avances en el proceso cognitivo, los cuales perduran a lo largo de la vida del individuo.

2.3 Marco legal

El conjunto de normas que amparan la realización de este proyecto están contempladas en: la Constitución Política de Colombia, argumentadas bajo la ley general de educación, la ley de infancia y adolescencia y los derechos de los niños y las niñas.

Constitución Política de Colombia

Artículo 44: son derechos fundamentales de los niños: la vida, la integridad física, la seguridad social, la alimentación equilibrada, su nombre y su nacionalidad, tener una familia y no ser separado de ella, el cuidado y el amor.

Artículo 67: La educación es un derecho de la persona y un servicio público que tiene una función social; con ella se busca el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica, y a los demás bienes y valores de la cultura. La educación formará al colombiano en el respeto a los derechos humanos, a la paz y a la democracia; y en la práctica del trabajo y la recreación, para el mejoramiento cultural, científico, tecnológico y para la protección del ambiente.

Artículo.70: El Estado tiene el deber de promover y fomentar el acceso a la cultura de todos los colombianos en igualdad de oportunidades.

Ley 115 de febrero 8 de 1994, Ley general de Educación,

Artículo 4: Corresponde al Estado, a la sociedad y a la familia velar por la calidad de la educación y promover el acceso al servicio público educativo, y es responsabilidad de la Nación y de las entidades territoriales, garantizar su cubrimiento

Artículo 5: Fines de la educación. El pleno desarrollo de la personalidad sin más limitaciones que las que le imponen los derechos de los demás y el orden jurídico, dentro de un proceso de formación integral, física, psíquica, intelectual, moral, espiritual, social, afectiva, ética, cívica y demás valores humanos. La adquisición y generación de los conocimientos científicos y técnicos más avanzados, humanísticos, históricos, sociales, geográficos y estéticos, mediante la apropiación de hábitos intelectuales adecuados para el desarrollo del saber. El acceso al conocimiento, la ciencia, la técnica y demás bienes y valores de la cultura, el fomento de la investigación y el estímulo a la creación artística en sus diferentes manifestaciones.

Artículo 15: 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.

Artículo 16: Señala objetivos específicos del nivel preescolar. El desarrollo de la capacidad para adquirir formas de expresión, relación y comunicación y para establecer relaciones de reciprocidad y participación, de acuerdo con normas de respeto, solidaridad y convivencia.

Artículo 36: Referente a los proyectos pedagógicos que están dentro del plan de estudio y de manera planificada le dan solución a problemas cotidianos de los estudiantes.

Decreto 2247 lineamientos curriculares de la educación preescolar: Reconoce el juego como dinamizador de la vida del educando mediante el cual construye conocimientos, se encuentra consigo mismo, interactúa con el mundo físico y social desde su propia iniciativa

Ley 1098, Ley de Infancia y Adolescencia

Artículo 1: Tiene por finalidad garantizar a los niños, a las niñas y a los adolescentes su pleno y armonioso desarrollo para que crezcan en el seno de la familia y de la comunidad, en un ambiente de felicidad, amor y comprensión. Prevalecerá el reconocimiento a la igualdad y la dignidad humana, sin discriminación alguna.

Artículo 9: Prevalencia de los derechos, consagra: En todo acto, decisión o medida administrativa, judicial o de cualquier naturaleza que deba adoptarse en relación con los niños, las niñas y los adolescentes, prevalecerán los derechos de estos, en especial si existe conflicto entre sus derechos fundamentales con los de cualquier otra persona.

Artículo 28: Derecho a la educación. Los niños, las niñas y los adolescentes tienen derecho a una educación de calidad. Esta será obligatoria por parte del estado en un año de preescolar y nueve de educación básica. La educación será gratuita en las instituciones estatales de acuerdo con los términos establecidos en la constitución política

Decreto 1860 de agosto 3 de 1994: Señala los caminos posibles en el campo de la enseñanza del lenguaje y sus habilidades básicas como leer y escribir, plantea la formación de estudiantes competentes, que se apropien del conocimiento y lo usen en situaciones específicas, por lo tanto, la lectura y la escritura se convierten en herramientas fundamentales.

Ley 1341 de 2009 Por la cual se definen principios y conceptos sobre la sociedad de la información y la organización de las tecnologías de la información y las comunicaciones TIC

Artículo 1. La presente Ley determina el marco general para la formulación de las políticas públicas que regirán el sector de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, su ordenamiento general, el régimen de competencia, la protección al usuario, así como lo concerniente a la cobertura, la calidad del servicio, la promoción de la inversión en el sector y el desarrollo de estas tecnologías, el uso eficiente de las redes y del espectro radioeléctrico, así como las potestades del Estado en relación con la planeación, la gestión, la administración adecuada y eficiente de los recursos, regulación, control y vigilancia del mismo y facilitando el libre acceso y sin discriminación de los habitantes del territorio nacional a la Sociedad de la Información.

Artículo 2: La investigación, el fomento, la promoción y el desarrollo de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones son una política de Estado que involucra a todos los sectores y niveles de la administración pública y de la sociedad, para contribuir al desarrollo educativo, cultural, económico, social y político e incrementar la productividad, la competitividad, el respeto a los derechos humanos inherentes y la inclusión social.

3. Ruta metodológica

3.1 Enfoque y tipo de investigación

En esta propuesta de intervención es necesario el uso del método cualitativo. Esto permite acercarse a la realidad expuesta en la Institución Educativa Técnica Agrícola de Suárez-Cauca, en donde se evidencia en los niños de preescolar la falta de seguimientos de las instrucciones. Por lo anterior se considera pertinente mencionar a Baptista, Fernández y Hernández (2014), quienes al referirse al enfoque cualitativo lo hacen de la siguiente manera:

Los estudios cualitativos pueden desarrollar preguntas e hipótesis antes, durante o después de la recolección y el análisis de los datos. Con frecuencia, estas actividades sirven, primero, para descubrir cuáles son las preguntas de investigación más importantes; y después, para perfeccionarlas y responderlas. (p.7)

Este tipo de estudio se adapta perfectamente a la propuesta, dando la posibilidad de realizar las preguntas bajo una recolección metódica de datos, facilitando su resolución. Por otra parte y para ahondar un poco más en este método, conviene revisar lo que citan Blasco y Pérez (2007) con respecto al enfoque de la investigación cualitativa: “Utiliza variedad de instrumentos para recoger información como las entrevistas, imágenes, observaciones, historias de vida, en los que se describen las rutinas y las situaciones problemáticas, así como los significados en la vida de los participantes”(p.17). Es decir, lo que mencionan estos autores es la manera como este método interactúa en un contexto particular, reflejando realidades e interpretando hechos que suceden en ese espacio con respecto al número de personas implicadas.

El enfoque que se utiliza es el inductivo, permitiendo analizar más detalladamente los temas tratados, apoyado en las observaciones específicas, siguiendo una serie de pasos que

inician apoyados por la observación de los hechos, registrando, analizando y contrastando los resultados obtenidos, clasificando finalmente la información.

La investigación acción es el diseño metodológico implementado en esta investigación; Para Elliott (1993) la investigación acción la concibe de la siguiente manera: “El propósito de la investigación-acción consiste en profundizar la comprensión del profesor (diagnóstico) de su problema. Por tanto, adopta una postura exploratoria frente a cualesquiera definiciones iniciales de su propia situación que el profesor pueda mantener”. (p.5) Así pues se le brinda al profesor los mecanismos necesarios que le permitan conocer a profundidad el tema a explorar, permitiéndole profundizar mejor ante cualquier situación.

Para Creswell (2003) la investigación acción: “busca explorar la complejidad de factores que rodean a un fenómeno y la variedad de perspectivas y significados que tiene para los implicados” (p.129). esto posibilita indagar e interpretar los datos obtenidos analizando los componentes que hacen parte de la investigación.

3.2 Línea de investigación institucional

Esta propuesta contiene los tres ejes fundamentales de investigación que propone la Fundación Universitaria Los Libertadores, las cuales se basan en tres ejes fundamentales: Evaluación, aprendizaje y docencia. Estos son esenciales en esta propuesta, ya que por medio de ellos se puede abarcar completamente el seguimiento de instrucciones en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los niños de preescolar de la Institución Educativa Técnica Agrícola de Suárez-Cauca, se utiliza el proceso inductivo que permite explorar y describir el tema a tratar, profundizando en las realidades de la Institución antes mencionada.

Es fácil comprender por qué los niños en edades tempranas se les dificultan recibir comandos de voz y directrices. Ellos se concentran sólo en explorar el mundo a su manera y a su

ritmo, haciendo caso omiso a los llamados de atención, presentando por el contrario un comportamiento disperso ante cualquier tipo de forma normativa que se le presente. Es por eso necesario utilizar estrategias lúdico-pedagógicas asertivas para captar su atención, enfocándolos en el seguimiento de patrones que regulen y guíen su comportamiento.

3.3 Población y muestra

En este proyecto se ha considerado vincular a los 24 niños de preescolar de la Institución Educativa Técnica Agrícola de Suárez que se ubica en el departamento del Cauca en el municipio de Suárez. Estos niños oscilan en edades de los 4 a los 6 años, la intensidad horaria es de 5 horas diarias, cinco días a la semana, se cuenta en la institución con espacios adecuados para las clases, las aulas, zonas de juegos; como también las dotaciones necesarias para la realización de las clases, en su mayoría los niños tienen patrones de crianza similares, en cuanto sus cuidadores son las madres de familia, que ejercen con ellos la autoridad a través de órdenes impartidas de manera directa y comunicación autoritaria, pero que en muchos casos no se acompaña de gestos, y de estímulos, o refuerzos positivos, lo cual genera que los niños se acostumbren a recibir inducciones con tonos de voz alto, con refuerzos negativos y en ocasiones con castigos físicos.

3.4 Instrumentos de investigación

Por tratarse de un enfoque cualitativo, la presente propuesta requiere del uso de instrumentos tales como la observación directa, el diario de campo y la encuesta aplicada a los padres de familia.

La observación directa

Este método es útil para la propuesta, ya que permite la recolección de los datos que arrojan los comportamientos en los niños de preescolar dentro de la Institución educativa los cinco días de la semana; Permite observar de manera directa sin intromisión, no intrusiva para no alterar o predisponer los comportamientos de los niños en el momento de recibir órdenes, de lo contrario se alterarían los resultados. La observación directa del docente se hará en el aula de clases de los estudiantes de transición, espacio en el cual se perciben las mayores dificultades en el seguimiento de instrucciones **(Ver anexo 1)**.

El diario de campo

En este escrito se evidencian las actividades que sucedieron con el comportamiento de los niños de preescolar en la Institución Educativa; Con esta herramienta se observa y registra las actividades realizadas en clases, poniendo especial cuidado a la forma como la profesora maneja el grupo de niños al momento de dar una orden específica, y la manera como ellos prestan atención a las indicaciones brindadas por la profesora, consignando lo que sucede en ese preciso momento **(Ver anexo 2)**.

La encuesta

Este instrumento permite obtener información de manera inmediata en el tema específico a tratar, aplicándolo a los padres de familia, ya que ellos son parte esencial de la formación de sus hijos. Es necesario vincularlos de manera directa con las estrategias lúdico-pedagógicas que se empleen para el mejoramiento del comportamiento en los niños.

Esto se llevará a cabo en el contexto de una reunión con padres de familia los cuales deberán responder unas preguntas de selección múltiple concernientes al tema tratado en esta propuesta y evidenciar así la manera como se imparten en casa las instrucciones hacia los niños **(Ver anexo 3)**

4. Estrategia de intervención

Nombre de la propuesta: Atendiendo y escuchando aprendo jugando.

Se busca enseñar el seguimiento de instrucciones a los niños de preescolar de la Institución Educativa Técnica Agrícola de Suárez-Cauca, ya que se observa que les cuesta seguir instrucciones y los procesos de enseñanza aprendizaje se ven afectados, por las interrupciones, los llamados de atención, distracciones y la repetición continua de instrucciones. Se realizará a lo largo de un semestre de clases en diferentes momentos del día.

Con la ayuda de un Ebook elaborado con la herramienta digital Canva para recopilar herramientas propias y consultadas en la web que de manera lúdico-pedagógica enseñan el siguiente de instrucciones.

Los recursos que necesarios son:

Físicos: balones, pañuelos, marcadores, cartulinas, pegantes, tijeras, cuerdas, entre otros.

Didácticos: Ebook

Virtuales (páginas web, videos, diapositivas y juegos interactivos en línea)

Recursos en línea:

<https://www.educapeques.com/recursos-para-el-aula/juegos-para-ninos/autodominio.html>

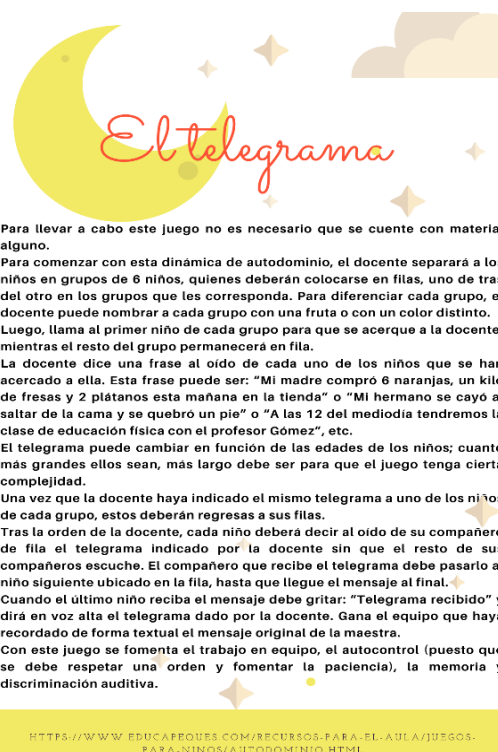
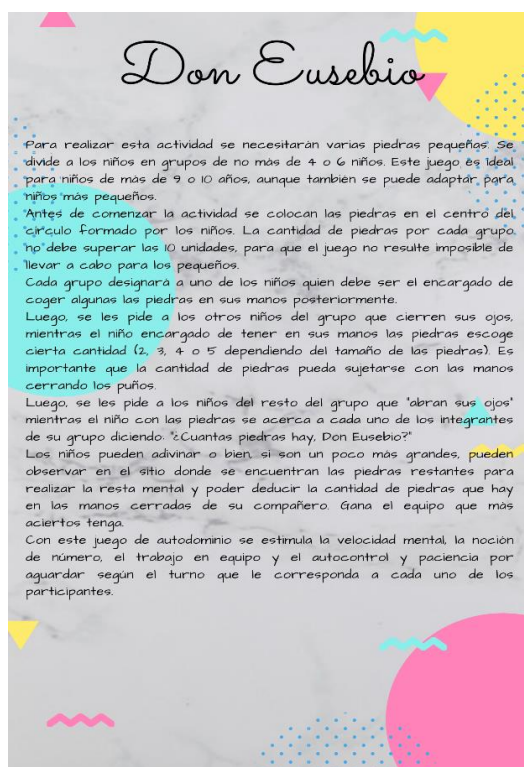
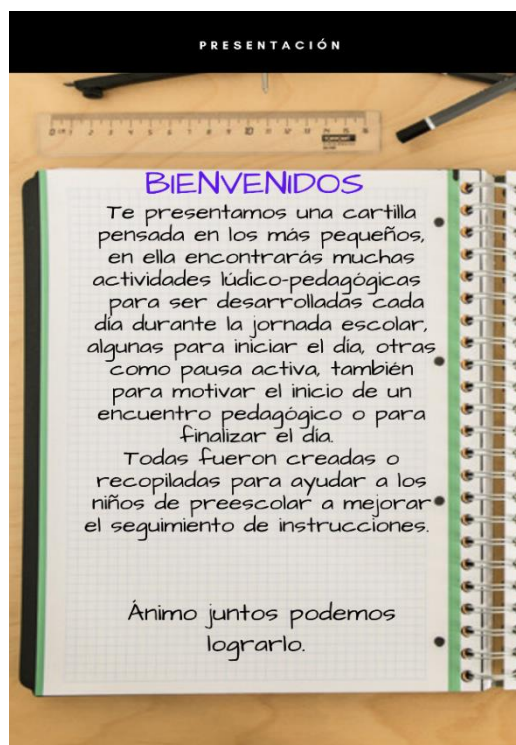
<https://www.educapeques.com/recursos-para-el-aula/juegos-para-ninos/actividades-compartir-en-el-aula.html>

https://www.canva.com/design/DAEZjNzdgMs/tt5ijQkaPB5xWr_sfK6EBA/edit?layoutQuery=lantilla+de+revistas+infantil

Se evaluará de forma permanente en cada encuentro pedagógico mediante la observación de la cual se llevará registro en la ficha de observación (**Anexo1**), la participación activa en los juegos y actividades, el trabajo en grupo y los avances en el seguimiento de instrucciones.

En el siguiente link se podrá tener acceso al Ebook:

<https://drive.google.com/file/d/1p2RsPM6qa0x3oc-ZE0V4ARp2JdyNytyB/view?usp=sharing>



<https://www.educapoint.com/recursos-para-el-aula/juegos-para-ninos/autodominio.html>

El juego de las buenas noches

se puede llevar a cabo para finalizar una jornada escolar o bien para aquellos momentos en que la docente necesite silencio por parte de los niños.

LA DOCENTE SE UBICA EN EL CENTRO DEL CUADRADO O CÍRCULO Y LLAMA A UNO DE LOS PEQUEÑOS PIDIÉNDOLE (CON UN GESTO) QUE SE ACERQUE HASTA EL CENTRO DEL CÍRCULO. LUEGO LA DOCENTE TOMA EL LUGAR DEL NIÑO AL QUE HA LLAMADO Y SE SIENTA ALLÍ.

A CONTINUACIÓN, EL NIÑO QUE ESTÁ AHORA EN EL CENTRO, LLAMA CON UN GESTO A OTRO NIÑO, PASANDO ESTE ÚLTIMO A OCUPAR EL LUGAR CENTRAL, MIENTRAS EL ANTERIOR, SE SIENTA EN EL LUGAR DEL NIÑO AL QUE HA LLAMADO. LA RUEDA CONTINÚA HASTA QUE TODOS LOS NIÑOS SE HAYAN SENTADO EN CÍRCULO.

LA CONSIGNA FUNDAMENTAL DE ESTE JUEGO ES QUE SE DEBE LLEVAR A CABO EN SILENCIO. TAMBIÉN SE PUEDE UTILIZAR MÚSICA INSTRUMENTAL PARA ACOMPAÑAR LA DINÁMICA.

EL JUEGO DEBE REALIZARSE CON CIERTA VELOCIDAD (SIN PRISA, PERO TAMPOCO SIN PAUSA) PARA EVITAR EL ABURRIMIENTO DE LOS NIÑOS.

CON ESTE JUEGO NO SOLO SE LOGRA REFORZAR EL AUTODOMINIO, SINO TAMBIÉN LA ATENCIÓN SELECTIVA, FOMENTAR LA TRANQUILIDAD EN EL GRUPO DE NIÑOS Y ELEVAR LA CONCENTRACIÓN.



El juego de la gallinita ciega

Lo primero que hay que armar es un recorrido con las cintas de papel colocadas en el suelo del aula; con un punto de partida y un punto de llegada. Se pueden, por ejemplo dibujar con estas una línea punteada (como la de las carreteras) como señal para que los niños caminen por ahí. Pero también con la cinta se pueden dibujar fosas, barrancos, piedras gigantes, etc (Incluso si se quiere, se puede colocar el nombre de cada obstáculo con una hoja y un marcador).

Se le cubre los ojos con los pañuelos a cada uno de los niños, excepto a uno de ellos quien tendrá la función de "líder" en el grupo.

Es preciso verificar que ninguno de los niños pueda ver con el pañuelo puesto. Luego los niños deberán colocarse en fila en el punto de partida del recorrido y deberán "escuchar las instrucciones de su guía/líder".

Es importante comentarle al niño que hace de guía que debe ser:

- Claro y preciso con las órdenes que da.
- No debe ser soberbio o desafiante.
- Debe escuchar lo que dice el grupo pero él tomar la decisión "por dónde" debe pasar el grupo para estar todos a salvo y llegar al punto de llegada sin que ninguno caiga en una trampa, lago o la dificultad que se haya marcado en el camino ya que si un niño pisa un obstáculo, deberá quedarse ahí y el resto deberá continuar si él.

Una vez que el equipo llega hasta el punto de llegada, éste deberá evaluar al guía así como también el guía deberá comentar al grupo cómo se sintió.



Materiales del juego
pañuelo para cubrir los ojos (una por niño)

Armando un rompecabezas gigante

MATERIALES:

PIEZAS DE DIFERENTES ROMPECABEZAS EN TAMAÑO GRANDE O GIGANTE Y UN RELOJ O CRONÓMETRO

SE DIVIDE AL GRUPO EN CUATRO EQUIPOS DIFERENTE Y SE REPARTEN LAS PIEZAS DE UN ROMPECABEZAS PARA CADA EQUIPO. LO QUE NO SE LES DICE A LOS NIÑOS ES QUE UNA DE ESAS PIEZAS ESTÁ CAMBIADA, ES DECIR QUE UNA DE LAS PIEZAS DEL ROMPECABEZAS QUE CADA EQUIPO TIENE NO PERTENECE A ESE ROMPECABEZAS, SINO A OTRO QUE LE CORRESPONDE A OTRO EQUIPO.

SE PRESIONA EL CRONÓMETRO Y SE LES DICE A LOS NIÑOS QUE EMPIECEN A ARMAR EL ROMPECABEZAS GIGANTE ENTRE ELLOS. EN UN MOMENTO (TARDE O TEMPRANO) LOS NIÑOS SE DARÁN CUENTA DEL "ERROR" Y EMPEZARÁN A DIALOGAR ENTRE LOS DIFERENTES GRUPOS PARA ENCONTRAR LA PIEZA FALTANTE. UNA VEZ ARMADO CADA ROMPECABEZAS SE LES PUEDE PREGUNTAR A LOS NIÑOS "CÓMO SE HAN SENTIDO CON ESTA ACTIVIDAD" Y CÓMO CREE CADA UNO QUE HA APORTADO/COLABORADO EN EL ARMADO DEL ROMPECABEZAS.



¿Trabajamos en equipo?



se coloca música y se les pide a los niños que caminen alrededor del salón. Después de unos minutos se corta la música y se divide a los niños en grupos de 4.

A cada grupo se le asigna una forma de comunicación. Por ejemplo: un grupo puede dibujar (no palabras), otro puede hablar sólo con gestos (sin palabras) y ruidos, otro grupo debe comunicarse a través de las letras de canciones conocida y otro podría comunicarse en otro idioma.

La maestra dice: "daré una consigna a un niño de cada equipo. Ustedes deben escuchar a su compañero, tratar de entenderle y ayudarlo".

Luego ella se acerca a un niño y le dice al oído:

Debes comunicar a tu equipo esto (escoger una frase para cada grupo):

- "Hazte el enfermo y dile a tu equipo que te sientes mal y que debes llegar al hospital"
- "Te has comido una tarta caliente y te quema la lengua"
- "Es tu cumpleaños y deseas invitarlos a la fiesta que llevarás a cabo esta tarde en tu casa"
- "Tu abuelita está muy enferma y quieres ir a visitarla ya mismo"

Es importante recordar que cada integrante con la consigna debe respetar las reglas del juego. Por ejemplo, si el niño que recibió la consigna está en el grupo de los que solo pueden comunicarse usando otro idioma, entonces debe hablar en ese idioma para hacerle saber al grupo qué es lo que le pasa y qué es lo que ellos deben hacer.

Luego de que uno de los grupos haya logrado comprender a su compañero y llevar a cabo la tarea se les pregunta cómo se han sentido y si ha sido fácil o no comunicarse con sus compañeros de un modo diferente.

Aprendiendo normas de convivencia

La docente se sienta frente al grupo de niños y se dispone a leer el siguiente relato:

"Tomás y su abuelo siempre iban los sábados por la tarde a la plaza. Allí le daban de comer a un grupo de palomas que, felices por la visita, se acercaban rápidamente a ellos para alimentarse.

Pero esa tarde Tomás y su abuelo, sorprendidos, notaron que las palomas no se acercaban a ellos pues un niño que se encontraba cerca corría asustándolas."

Luego se le debe preguntar a los niños:

1. ¿Crees que alguien ha hecho algo malo en el relato?
2. ¿Quién y por qué?
3. ¿Qué hubieras hecho tú en lugar de Tomás?
4. ¿Habías estado en el lugar del niño que asustaba a las palomas?
5. ¿A quién crees que hubieras molestado si hubieras asustado tú a esas aves: a las palomas, a Tomás, a su abuelo o a todos? ¿Por qué?

A continuación, pídele a los niños que relaten un posible final diferente en el que todos estuvieran felices, incluso el niño que asustó a las palomas.

Materiales:
Un cuento o relato

<https://blog-es.kinedu.com/ayuda-a-tu-pequeno-a-practicar-seguir-instrucciones/>

SIMÓN DICE

Simón, dice es un juego legendario porque es motivador, divertido y una excelente manera de seguir instrucciones. ¡La mejor parte es que no necesitas ningún material! Puedes jugar esto en todas partes: en casa, esperando en la fila del supermercado o cuando van en el coche. Entre más joven sea tu hijo, será más necesario que le des instrucciones visuales. Es decir, tal vez debas mostrarle qué es lo que debe hacer con cada indicación. Sin embargo, con la práctica, poco a poco, tu hijo aprenderá a seguir solo indicaciones verbales.



EL CIRCUITO CIEGO



- Armar el circuito. El primer paso en esta actividad de confianza extraordinaria es la creación de la carrera de obstáculos. Una gran zona de pasto es el escenario ideal para el evento. Usar una variedad de objetos de tamaño medio para establecer la carrera de obstáculos.

Por ejemplo:

- Conos.
- Almohadas, al paso por encima de, o sobre
- Cajas- pequeñas para entrar en, o recoger
- Hula hoop o un aro- para saltar dentro de, o recoger y dejar el cosas dentro.

1- La idea es crear un trayecto en el que el estudiante pueda maniobrar alrededor de forma segura siguiendo sus instrucciones. Coloque los objetos a unos metros de distancia, terminando en una caja o canasta, que se utilizará como la "meta".

2- Hablar Izquierda y Derecha. Si su hijo tiene dificultades para recordar cuál es cuál, mostrarle que si ella tiene las manos con sus pulgares hacia abajo, la mano izquierda hará una "L".

3- Coloque al estudiante en el inicio del trayecto, y explícale que le vas a dar instrucciones para llegar a la meta, donde deberá colocar la pelota en la canasta para hacer un gol. Hacer hincapié en la necesidad de escuchar con mucho cuidado y hacer sólo lo que usted dice (suenan como un sueño hecho realidad!). Luego cubra ambos ojos con la venda en los ojos.

4- Diríjalo! Mantenga sus instrucciones cortas y simples, dando una a la vez. Por ejemplo, "Dar tres saltos hacia adelante" o "Dar un gran paso hacia la izquierda". A medida que se sienta cómodo con el juego puedes darle una dirección de dos pasos a seguir, tales como "Dar un gran paso atrás y dos pasos a la derecha.

"Guía al estudiante alrededor de la carrera de obstáculos a la línea de meta, donde se puede colocar la pelota en la canasta. ¡Gol! Una vez que ha dirigido con éxito a al estudiante a la línea de meta, es tu turno de ponerte la venda y ser dirigido.



La búsqueda del tesoro

Las búsquedas del tesoro son otro juego fácil y práctico para jugar a seguir indicaciones. Puedes diseñar una con materiales específicos o simplemente usar objetos cotidianos. A mí me gusta crear mapas usando imágenes de cosas que ya están distribuidas en el aula. Por ejemplo: encuentra 3 borradores, recoge 2 armatodos, enseñame 1 termo, etc.

Juego del semáforo



Este es un juego popular y muy divertido, en especial para cuando hay varios niños en un espacio al aire libre o más o menos amplio. Su dinámica es sencilla. Un docente se coloca en un extremo del sitio y todos los menores, uno al lado del otro, en el extremo contrario. El docente oficiará de "semáforo". Cuando diga "luz verde", los niños podrán avanzar, pero cuando pronuncie "luz roja" deberán detenerse. Los que sigan avanzando tras la orden de parar quedarán descalificados. Gana el jugador que primero llegue a la línea de meta... o el único que no quede eliminado antes de tiempo. Existen muchas versiones de este juego. El semáforo puede dar sus indicaciones de otra manera (como subir y bajar carteles rojos y verdes), dar la espalda a los pequeños cuando está "en verde" y mirarlos de nuevo al ponerse en rojo, etc.



El juego de la silla

Al igual que el anterior, este juego es muy popular y premia a los niños que con mayor rapidez obedecen una indicación. Se forma una especie de corrillo de sillas, una menos que el total de menores participantes en el juego. Luego se hace sonar música y los pequeños deben comenzar a dar vueltas alrededor de las sillas. En el momento en que la música para, deben correr para ubicarse en los asientos. Como hay una silla de menos, uno de los niños no se podrá sentar: quedará descalificado. Para la siguiente ronda se quita otra silla, de tal modo que siempre haya una de menos, hasta que un último pequeño resulte ganador.

FELICITACIONES

Cada día sigues mejor las intrucciones

5. Conclusiones y recomendaciones

La presente propuesta de investigación disciplinar permitió comprobar la importancia que representa las estrategias lúdico-pedagógicas como instrumentos necesarios en el proceso de enseñanza de los niños de preescolar de la Institución Educativa Técnica Agrícola de Suárez, estas a su vez permitieron potenciar el desarrollo de las habilidades cognitivas y emocionales de los niños.

Es completamente necesario implementar como instrumento facilitador del aprendizaje a las actividades lúdico-recreativas, convirtiéndolas en las estrategias que fortalezcan, no solamente el proceso de enseñanza, sino también la recepción de los mensajes y comandos verbales que se les imparten a los niños en el aula de clases y en sus hogares.

Se considera fundamental involucrar a los padres de familia en el proceso educativo y formativo por medio de talleres en donde se les pueda orientar en la forma adecuada para realizar las actividades lúdicas con sus hijos, permitiéndole a los menores obtener información a través de juegos, haciendo de esta actividad un acto pedagógico placentero, afianzando de esa manera los procesos formativos en los niños.

Es necesaria una participación activa, dinámica y conjunta por parte del plantel educativo y de la familia, fomentando la creatividad y comunicación asertiva, las cuales son indispensables en la formación del menor.

La implementación de actividades lúdico-recreativas dejó ver el papel fundamental que desempeñan a lo largo del aprendizaje de los niños, obteniendo de estos últimos, respuestas satisfactorias al momento de recibir directrices, ejecutando las órdenes impartidas inmediatamente. Con lo anterior se potencializa las habilidades cognitivas del niño.

Se les sugiere a los docentes la implementación de las herramientas lúdicas para conseguir la atención necesaria en los procesos de aprendizaje de los niños. Cuyo fin es el desarrollo de las capacidades físicas, mentales y emocionales del menor.

A su vez es primordial el compromiso de los padres de familia en la formación de sus hijos, en donde se les recomienda el acompañamiento de los menores a sitios de esparcimiento y recreación, con el fin de crear un lazo de unión mayor entre ellos, que permita una mejor conexión, generando con esto la atención necesaria que se requiere al momento de seguir órdenes y patrones de enseñanza.

Referencias

- Acosta, R., Ávila, J., Flores, J., Larenas, C., Rojas, C., & Sáez, F. (2017). *Estrategias didácticas para el aprendizaje significativo en contextos universitarios*. Chile: Universidad de Concepción.
- Baptista, P., Fernández, C., & Hernández, R. (2014). *Metodología de la investigación* (6 ed.). México: Mc Graw Hill Education.
- Blasco, J., & Pérez, J. (2007). *Metodologías de investigación en las ciencias de la actividad física y el deporte: ampliando horizontes*. España: Editorial Club Universitario.
- Campo, L. (2009). Características del desarrollo cognitivo y del lenguaje en niños de edad preescolar. *Psicogente*, 341-351.
- Córdova, A. N. (2010). *Gestión para mejorar la convivencia escolar en preescolar*. Instituto Tecnológico de Estudios Superiores de occidente. .
- Correa, A. (2017). *La lúdica como estrategia de motivación para mejorar el proceso de lectura y escritura en los estudiantes del grado segundo de la Institución Educativa La Gabriela del Municipio de Bello - Antioquia*. Antioquia: Fundación Universitaria Los Libertadores.
- Correa, L. M. (2005). La inteligencia emocional en la familia. *Revista de la Universidad de La Salle*, 77-84.
- Creswell, J. (2003). *Investigación educativa. Planeación, conducción y evaluación cualitativa y cuantitativa* (Cuarta ed.). Estados Unidos: Pearson.
- Cumbe, M. (2020). *Estrategias lúdicas y colaborativas para fomentar la educación inclusiva en los grupos preescolares del centro infantil "nene`s club"*. Ecuador: Universidad Nacional de Educación.
- Díaz, M. (2017). *Estrategias lúdicas para el aprendizaje en niños y niñas de la escuela normal superior de Cartagena*. Cartagena: Fundación universitaria los libertadores.
- Elliott, J. (1993). *La investigación-acción en educación* (Cuarta ed.). Morata.
- Fuquene, A., & Guzmán, L. (2016). *La lúdica, una estrategia para la autorregulación de los niños y niñas del nivel jardín a del colegio asosiervas*. Bogotá: Fundación Universitaria los Libertadores.
- Gómez, T., Molano, O., & Calderón, S. (2015). *La actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la Institución Educativa Niño Jesús de Praga*. Tolima: Universidad del Tolima.
- Hernandez, M., Moreno, D., Gonzalez, A., & Fulgencio, M. (2012). La técnica de seguimiento instruccional alfa para el manejo de desobediencia infantil en una triada madre-hija-hija. *EN-CLAVES del pensamiento*, 159-174.

- Hernández, I., Recalde, J., & Luna, J. (enero de 2015). Estrategia didáctica: una competencia docente en la formación para el mundo laboral. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, 11(1), 73-94.
- Martinez, L. (2016). *Estrategias pedagogicas para facilitar el aprendizaje autonomo en los estudiantes nuevos en la unad- cead de popayan*. Popayan: Universidad Nacional Abierta y a Distancia Unad.
- Ordóñez, C. (2017). *Análisis de estrategias lúdicas para mejorar la comprensión lectora en los estudiantes de la educación general básica superior en la Unidad Educativa Homero López Saúd*. Ecuador: Pontificia Universidad Católica de Ecuador.
- Ormrod, J. (2015). *Aprendizaje humano* (4 ed.). España: Pearson Educación, S.A.
- Papalia, D., Wendkods, S., & Duskin, R. (2009). *Psicología del desarrollo, de la infancia a la adolescencia*. Mexico: Mc Graw Hill.

Anexos

INSTITUCIÓN EDUCATIVA TÉCNICA AGRÍCOLA DE SUÁREZ-CAUCA						
Ficha de Observación para Seguimiento de los procesos						
Nombre del estudiante:		Docente :				
Grado:		Curso:				
Sección:		Hora:				
VALORACIÓN: Siempre=4 Generalmente=3 A veces=2 Nunca=1		VALORACIÓN ALCANZADA				OBSERVACIONES
		1	2	3	4	
¿Sigue las instrucciones impartidas por el docente?						
¿Demuestra actitud positiva frente a nuevas instrucciones?						
¿Acepta las correcciones del docente?						
¿Pregunta sobre dudas al docente?						
¿Comprende con facilidad las instrucciones?						
¿Respeta reglas y parámetros indicados?						
¿Sigue las instrucciones en un tiempo aceptable?						
VALORACIÓN: Logrado =4 n En proceso =3 Avance Inicial =2 No logrado =1		VALORACIÓN ALCANZADA				OBSERVACIONES
		1	2	3	4	
¿Sigue instrucciones complejas que contengan varios pasos?						
¿Se adapta con facilidad a los cambios de Instrucciones?						
¿Reacciona positivamente en actividades con Instrucciones dinámicas?						
¿Ejecuta actividades grupales siguiendo instrucciones?						
¿Reconoce su propio desempeño en el seguimiento de instrucciones?						
Observaciones Finales:						

Anexo 2.

DIARIO DE CAMPO PREESCOLAR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA TÉCNICA AGRÍCOLA DE SUÁREZ-CAUCA.		
Actividad		Fecha :
Observador		
Objetivo		
Lugar-espacio		
Observaciones		

Anexo 3.

HÁBITOS, NORMAS DE CONDUCTA EN LA FAMILIA				
Las personas que ejercen influencia sobre la educación de mi hijo/a son:				
Padre	Sí	No		
Madre	Sí	No		
Hermanos mayores	Sí	No		
Abuelos	Sí	No		
Otros familiares	Sí	No		
Otras (especificar): _____	Sí	No		
En cuanto a la educación de mi hijo/a, tanto el padre como la madre estamos de acuerdo con lo que hay que hacer				
	☐	☐	☐	☐
	Siempre	Casi siempre	Algunas veces	Casi nunca
				Nunca
Mi forma de actuar como padre/madre con mi hijo/a es:				
Normalmente suelo elogiar cualquier comportamiento adecuado que haga mi hijo.	☐	☐	☐	☐
	Siempre	Casi siempre	Algunas veces	Casi nunca
				Nunca
Cuando mi hijo/a no hace lo que yo le digo suelo reaccionar gritando o enfadándome	☐	☐	☐	☐
	Siempre	Casi siempre	Algunas veces	Casi nunca
				Nunca
Siempre espero que mi hijo/a me obedezca, aunque si no me hace caso termino por ignorarlo	☐	☐	☐	☐
	Siempre	Casi siempre	Algunas veces	Casi nunca
				Nunca

Mi hijo/a siempre se sale con la suya y por no enfadarme termino haciendo lo que él quiere	☐ Siempre	☐ Casi siempre	☐ Algunas veces	☐ Casi nunca	☐ Nunca
En mi casa mando yo. Si no se hace lo que yo digo mis hijos saben lo que les espera: castigo, cachete, gritos...	☐ Siempre	☐ Casi siempre	☐ Algunas veces	☐ Casi nunca	☐ Nunca

