

Medios Tecnológicos y Lúdicos, Para Fortalecer la Escucha

Trabajo Presentada para Obtener el Título de Especialistas en Pedagogía de la Lúdica

Fundación Universitaria los Libertadores

María Orfelina Mosquera Mosquera, Sizza María Córdoba Moreno & Olga Amparo Romero Dorado

Diciembre 2016.

Copyright © 2016 por María Orfelina Mosquera Mosquera, Sizza María Córdoba Moreno & Olga

Amparo Romero Dorado. Todos los derechos reservados.

Dedicatoria

A Dios, a nuestros hijos, por el tiempo no dedicado
Y su comprensión. A demás a todos aquellos amigos que
Nos apoyaron con su colaboración.

Agradecimientos

A los estudiantes del grado transición del año 2016

A la docente Paola Cano

Al profesor César Augusto Sánchez Rojas

Resumen

Desde la práctica docente en la Institución Educativa Cisneros del municipio de Cisneros Antioquia, Sección Jesús María Duque grado preescolar 02, se observa que los niños y niñas se distraen con facilidad, lo que produce en ocasiones la no comprensión de las orientaciones dadas por el docente; en este sentido la ausencia de la capacidad de escucha dentro de un grupo de estudiantes no facilita la atención y asimilación de conceptos, de tal forma que cuando el infante se ve enfrentado a situaciones específicas dentro de su contexto no responde de manera adecuada.

Teniendo en cuenta lo anterior, se propone una intervención pedagógica enmarcada en la lúdica y estrategias tecnológicas, con el ánimo de contribuir a los procesos de atención y asimilación de conceptos de la población objeto de estudio contribuyendo de esta forma a métodos didácticos significativos dentro del aula.

Se considera que la investigación se matricula dentro de la metodología cualitativa, ya que permite describir problemáticas propias de los procesos de enseñanza aprendizaje que se llevan a cabo dentro del aula de clase, con la cual el docente asume un rol de investigador.

Palabras Claves: Tic, Lúdica, Concentración, Educación y Escucha.

Abstract

From the teaching practice at the Cisneros Educational Institution in the municipality of Cisneros Antioquia, Section Jesús María Duque preschool grade 02, it is observed that children are easily distracted, which sometimes produces a lack of understanding of the orientations given by the teacher ; In this sense the absence of the listening ability within a group of students does not facilitate the attention and assimilation of concepts, so that when the infant is faced with specific situations within their context does not respond adequately.

Taking into account the above, it is proposed a pedagogical intervention framed in the ludic and technological strategies, with the aim of contributing to the processes of attention and assimilation of concepts of the population under study, thereby contributing to didactic methods within the classroom .

It is considered that the research enrolls in the qualitative methodology, since it allows to describe problems of the teaching-learning processes that are carried out within the classroom, with which the teacher assumes a researcher role.

Key Words: Tic, Lúdica, Concentration, Education and Listening.

Tabla de Contenido

Capítulo1 Planteamiento del Problema.....	8
Capítulo 2 Marco Referencias	13
Capítulo 3 Metodología.....	24
Capítulo 4 Propuesta Pedagógica	27
Capítulo 5 Conclusiones y Recomendaciones.....	40
Lista de Referencias.....	42
Anexos.....	43

Capítulo 1

Planteamiento del Problema

La habilidad de la escucha es fundamental para llevar a cabo procesos de socialización, donde a través de la interacción entre los individuos se logren construir estrategias destinadas a la adquisición de normas o pautas, que permitan desarrollar buenas prácticas comunicativas.

En el ámbito escolar, la comunicación juega un papel fundamental en la construcción de ambientes favorables de aprendizaje tendientes a desarrollar capacidades cognoscitivas en los sujetos, razón por la cual se torna importante escudriñar el impacto que tiene la habilidad de escucha en los procesos de enseñanza aprendizaje que se llevan a cabo al interior del aula.

Para el caso particular, y desde la práctica docente se observa que los niños y niñas del grado preescolar 02 de la Sección Jesús María Duque, Institución Educativa Cisneros del municipio de Cisneros, se distraen con facilidad, lo que ocasiona que no comprendan las orientaciones dadas por el docente; en este sentido la ausencia de la capacidad de escucha dentro de un grupo de estudiantes disminuye la atención y asimilación de conceptos, de tal forma que cuando el infante se ve enfrentado a situaciones específicas dentro de su contexto no responde de manera asertiva.

Es importante señalar que una buena comunicación incluye a oyentes y hablantes y es fundamental en el aprendizaje, ya que conlleva a la dinamización de los procesos pedagógicos, fortaleciendo las diferentes dimensiones en las que se basa la educación preescolar, tales como la dimensión ética, socio afectiva, espiritual, comunicativa, cognitiva, corporal y artística.

Ahora bien, la capacidad de escucha es una habilidad que se adquiere desde las normas dadas en casa, e incide tanto en el contexto social como en el escolar; es evidente que las familias de los niños no brindan importancia para el desarrollo de pautas de atención, ni se tienen normas establecidas referentes a

la habilidad de escucha, dando por hecho que el niño comprende la orientación o la indicación brindada. Cuando no se vivencia el fortalecimiento de la habilidad de la escucha en los núcleos familiares, se pueden presentar las siguientes situaciones:

- Inadecuadas formas de solución de conflictos.
- Desmotivación en algunos estudiantes a la hora de expresar sus opiniones
- El no desarrollo de las competencias lingüísticas (hablar, escuchar, escribir, leer)
- Baja autoestima en aquellos educandos que al momento de expresarse no pueden porque nadie les presta atención.
- Deficiencia comunicativa entre miembros de la comunidad escolar.

Además de lo anterior, en algunas ocasiones se presenta apatía del docente frente a la dinamización de procesos educativos, por el desconocimiento del manejo de las herramientas tecnológicas existentes en la institución educativa, esto limita crear estrategias que fortalezcan la construcción de conocimientos en las diferentes disciplinas del saber, entre otras condiciones, que sumadas repercuten en el desempeño de los estudiantes frente al interés, el seguimiento de instrucciones, la toma de turno, el mantenimiento de la atención, y procesos de interacción que requieren de las habilidades de escucha para llevarse de una manera eficiente; estas acciones evidencian poca habilidad de escucha en algunos docentes.

Si no se brinda atención a esta problemática en general, se pueden desencadenar otras dificultades como la deserción escolar, bajo rendimiento académico y comportamental, desempeños bajos en las pruebas externas y problemas de convivencia como vandalismo, bullying, acoso cibernético, violencia intrafamiliar, baja autoestima, falta de autonomía; situaciones que complejizan aún más el contexto educativo y las brechas sociales que se presentan en la actualidad.

Teniendo en cuenta lo anterior, surge la siguiente pregunta de investigación: **¿Cómo algunas herramientas de las TIC y la lúdica, pueden contribuir al fortalecimiento de la capacidad de escucha**

de los estudiantes del grado preescolar, de la Institución Educativa Cisneros (Sede Jesús María Duque) del municipio de Cisneros?

En la búsqueda por mejorar la situación expuesta, se han trazado un conjunto de objetivos que apuntan a la minimización de esta problemática escolar. Diseñar estrategias desde las TIC y la lúdica que permitan desarrollar la habilidad de escucha de los estudiantes del grado preescolar, de la institución educativa Cisneros (sede Jesús María Duque) ubicada en el municipio de Cisneros. Y los específicos en: Identificar mediante un diagnóstico el impacto que tiene el uso de los recursos tecnológicos en el desarrollo de las actividades lúdicas, fortaleciendo la habilidad de escucha en los niños de preescolar, Diseñar actividades lúdicas- pedagógicas mediadas con las TIC, para fortalecer las falencias encontradas en el diagnóstico, Implementar actividades lúdico-pedagógicas mediadas por el uso de los recursos tecnológicos de la institución, (Tablet, computadores, tablero interactivo, video beam,) que permitan fortalecer la habilidad de escucha de los estudiantes del grado preescolar, Evaluación continua de las actividades, en cuanto al impacto significativo en el entorno.

Desde esta perspectiva, Las habilidades de comunicación y escucha, constituyen elementos básicos para la socialización continua y eficaz de los seres humanos en los contextos educativos, en ellas se hace presente el acto comunicativo que le permite al sujeto recibir y transmitir información; logrando así, una comunicación asertiva que permita una mejora en los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Con esta propuesta pedagógica se pretende dinamizar estrategias lúdicas mediadas por las TIC como herramientas didácticas facilitadoras e integradoras de los procesos innovadores de la enseñanza; buscando de esta manera, propiciar ambientes de enseñanza significativos que su principal objetivo sea motivar y cautivar al estudiante en los procesos aprendizajes, para fortalecer la habilidad de la escucha desde la temprana edad.

Esta investigación es muy conveniente en el ámbito educativo, ya que la habilidad de la escucha es algo que se realiza a diario, en ocasiones se es consciente de ello y en otras simplemente no se presta la atención requerida, ocasionando la fragmentación en el acto comunicativo.

Así mismo, el docente debe asumir el rol de investigador en el aula de clase, dando una mirada crítica a sus prácticas, con la finalidad de fortalecer desde temprana edad la habilidad de escucha en los discentes desarrollando competencias comunicativas (escuchar, hablar, leer. Escribir). Es así, como la falta de escucha en la mayoría de los educando se ha convertido en una falencia en el proceso de enseñanza – aprendizaje, viéndose reflejada en la concentración, bajo resultados en su proceso académico y pruebas externas.

Desde esta perspectiva y teniendo en cuenta los procesos de formación que se desarrollan en las instituciones educativas, la habilidad de la escucha es primordial para alcanzar los objetivos de aprendizaje, ya que si existe un buen canal de comunicación entre el docente y estudiante, la asimilación de la nueva información en el proceso de enseñanza aprendizaje será más exitosa.

Por otro lado, esta propuesta pedagógica va encaminada a beneficiar la población estudiantil del grado preescolar, en cuanto a la mejora de la concentración y escucha asertiva en los procesos de aprendizaje en el aula. Adicional a lo anterior, se pretende a corto plazo con la implementación de esta propuesta tecnológica, contribuir al fortalecimiento de la calidad educativa, dado que si mejoramos los procesos de escucha en el grado preescolar, esto severa reflejado en los demás niveles educativos de la población estudiantil, mejorando los resultados de los procesos evaluativos tanto internos como externos.

Para Angel Alvarez, E., Hernández, A., & Constanza, H. (2013). Saber escuchar es base fundamental en el proceso de comunicación y tiene una influencia decisiva en toda actividad humana. La experiencia docente en las diferentes áreas o actividades de aula, refleja deficientes resultados en las prácticas de atención, comprensión y escucha de mensajes entre padres de familia, docentes y estudiantes, en consecuencia, la monografía Importancia de la escucha en la comunidad educativa, es un aporte al conocimiento de las barreras que impiden escuchar atentamente y propone

estrategias lúdico-pedagógicas para perfeccionar habilidades en las prácticas de escucha desde la importancia que merece toda persona humana, practicando valores como diferencia, respeto, tolerancia y solidaridad.

Por estas razones y manera de conclusión, podemos decir, que la escucha es fundamental para dinamizar los procesos de enseñanza - aprendizaje, y es precisamente en los grados inferiores donde se debe hacer énfasis en el desarrollo de esta habilidad como se plantea en los objetivos de la presente propuesta lúdico-pedagógica mediada por las TIC.

1. MARCO REFERENCIAL

Para dilucidar la importancia de la habilidad de escucha en ambientes escolares, se presentarán a continuación aspectos teóricos y legales que explican desde diferentes autores y teorías los conceptos fundamentales que sustentan la trascendencia de esta investigación.

Actualmente en el proceso docente es objetivo primordial el desarrollo de las competencias comunicativas de los estudiantes, oír se refiere a la entrada de las ondas sonoras a través del oído; escuchar, en cambio, incluyendo el oír, se refiere a la capacidad de recibir y responder a un estímulo físico percibido en un medio, por uno de los órganos de los sentidos, utilizando la información captada para el desarrollo cognitivo del mismo individuo

A nivel internacional, se pueden mencionar, algunos estudios realizados:

Con su libro que habla sobre “la asertividad y la escucha activa en el ámbito educativo”. Elizondo M. (2003). México.

Con este libro, el autor presenta reflexiones sobre dos de las más importantes habilidades del docente y que debe transmitir a los docentes: la comunicación y la interacción efectiva dentro y fuera del contexto escolar. Teniendo como fin primordial, evaluar las herramientas básicas de la asertividad y la escucha, pues, es fundamental al momento de relacionarnos con los demás. El impacto que se tienen los modos de comunicación en el proceso de enseñanza-aprendizaje, es vital, ya que la mayoría de conflictos que se presentan, puede ser un problema de comunicación por ausencia de asertividad a la hora de comunicarnos y escuchar. En conclusión, la comunicación y la escucha asertiva minimiza en gran manera la posibilidad de un conflicto.

La investigación pedagógica, presentada, por la oficina Internacional de Educación, la academia Internacional de Educación, el centro Nacional de Educación, el centro de Evaluación para la Educación Superior, A.C. el consejo Mexicano de Investigación Educativa Cinvestov, el Instituto nacional para evaluación y la universidad Pedagógica Nacional: en su folleto denominado “como enseñar hablar, escuchar y escribir”, proponen estrategias para la apropiación de estas habilidades y para mejorar los ambientes de aprendizajes.

Es decir, esta propuesta, aporta estrategias de enseñanza, que son útiles para desarrollar las competencias lingüísticas. Sin embargo, en el momento de implementarlas en las prácticas pedagógicas, hay que adaptarlas al contexto escolar y fortalecerlas con los aportes de otros investigadores.

En conclusión, los diferentes referentes Internacionales citados, tienen en común, que ambas propuestas, tienen como objetivo; aporta con sus investigaciones, el fortalecimiento de los procesos enseñanza-aprendizaje, para el desarrollo de las habilidades lingüísticas (hablar escuchar, leer y escribir), mejorando los modos comunicativas en el momento de las interacciones, personal, familiar y laboral y de manera específica en las habilidades para la escucha.

En Colombia son pocos los aportes que se encuentran respecto al tema, sin embargo se resaltan algunas investigaciones tales como:

Lo que plantea en su tesis Hugo A. Tobar (2015) tomada de la Universidad Los Libertadores, titulada la lectura apoyada con estrategias lúdicas mediante un blog digital para los estudiantes del grado 6-3 de la institución educativa francisco José lloreda mera del corregimiento el saladito. En la que establece que:

El proyecto de investigación desarrollado centra su interés en la utilización del blog digital como estrategia pedagógica al desarrollar actividades lúdicas que contribuyan a generar interés en los educandos del grado 6-3 de la I.E Francisco José Lloreda Mera por la lectura.

Por ende, esta propuesta es de suma importancia para fortalecer los fundamentos pedagógicos y referenciales de este proyecto, dado que aborda las mismas problemáticas de despertar los intereses de los estudiantes utilizando la lúdica mediada por las TIC.

Así mismo, Yisette J. Betancur (2016) en su tesis de la universidad libertadores titulados: ME DIVIERTO APRENDIENDO LA LECTURA Y ESCRITURA CON LAS TIC. Donde se enfocó en:

Esta propuesta de intervención pedagógica surge por la necesidad presentada en un grupo de estudiantes de la Institución Educativa Felipe de Restrepo del Municipio de Itagüí del grados Preescolar y primero, en quienes se evidencian dificultades y desmotivación para iniciar el proceso para la adquisición de la escritura y la lectura, donde interviene la lúdica a través de las.

Esta propuesta también sirve de mucho apalancamiento para fundamentar esta investigación lúdico-pedagógica, ya que brinda un soporte referencial y metodológico para construir nuevas estrategias que nos lleven a fortalecer la escucha, la concentración y la motivación en los estudiantes desde sus primeros años a través de las estrategias lúdicas mediadas por las TIC.

La tesis de postgrado de la universidad, Santo Tomas, Bogotá, Colombia. Siendo su autora, Barahona Muñoz, C (1997), “estrategias encaminadas a cualificar el inicio del proceso escritor, a partir del fortalecimiento de la escucha, del niño de primer grado.

Esta investigación, tiene dos aspectos relevantes, que la autora quiere dar a conocer; es crear estrategias pedagógicas que ayuden a mejorar el proceso escritor del estudiante a través de la escucha y espacios de reflexión comunicativos entre profesores y estudiantes, diseñando talleres de interacción.

En la corporación Universitaria el Minuto de Dios. Se encontró, el trabajo” La indiferencia y el descuido de la escucha en el aula”. De enero de 2009, siendo presentada por: Adriana Ramírez Morales y Angie Marisol Salinas Peralta.

Este trabajo evidencia, la indiferencia de los docentes en el aula ante la falta de escucha de los dicentes y muestra la forma como pueden mejorar los procesos educativos, si se trabajan desde la perspectivas de la misma. Esta investigación permite mostrar, los resultados obtenidos, por medio de la apropiación de una serie de actividades de muestras aplicadas, las cuales fortalecieron el desarrollo de la escucha,

determinando que al fortalecer la escucha en los niños (as), se hacen más factibles los procesos de enseñanza.

La tesis de postgrado, no publicada. Universidad Santo Tomás. Bogotá, Colombia. Trabajo de; “el juego como estrategia en la enseñanza de la lengua escrita a partir de la oralidad y la escucha en niños de 5 a 6 años” En ella se describe como la ausencia de la escucha no permite desarrollar habilidades de oralidad. Además plantea actividades que pueden ayudar a mejorar las destrezas en el estudiante.

A modo de conclusión, en los anteriores referentes, se hace evidente, que a nivel internacional y nacional, la falta de la habilidad de escucha en los niños(as), desde los diferentes escenarios; familiar, escolar, ha impulsado a algunos pedagogos a investigar y proponer estrategias metodológicas que apoyen al docente en su quehacer pedagógico. Pero es necesario, la actitud, voluntad de trabajo y la entrega del docente, en el momento de planear su trabajo de clase, ya que, si este no es acompañado de actividades lúdicas mediadas por las TIC como estrategias facilitadoras, que cautivan y guían al estudiante hacia un aprendizaje significativo.

Teniendo en cuenta que existen normas que sustentan la investigación, se citan algunas normas existen para direccionar y sustentar este proceso.

La ley 115 –Ley General de la Educación–, fundamentada en el artículo 67 de la Constitución Política. Define en el artículo 11, la organización y la prestación de la educación formal; en ella se establece que la educación preescolar comprendería mínimo un grado obligatorio. Y en el artículo 15, se define la Educación Preescolar como aquella que es “ofrecida al niño para su desarrollo integral en los aspectos biológico, cognoscitivo, sicomotriz, y socio afectivo, a través de experiencias de socialización pedagógicas y recreativas”.

Es así, como en el artículo 16, en algunos de sus objetivos específicos nos dice que el estudiante debe participar en actividades lúdicas con otros niños, adultos y fomentar el desarrollo de la capacidad para

adquirir formas de expresión, relación y comunicación, para establecer relaciones de reciprocidad y participación, de acuerdo con normas de respeto, solidaridad y convivencia.

Así mismo en el artículo 22 se confirma una vez más, “el desarrollo de habilidades comunicativas básicas para leer, comprender, escribir, escuchar, hablar y expresarse correctamente.

De lo anterior vale la pena aclarar, que desde el grado preescolar, se debe fortalecer la habilidad de escucha, ya que este tiene que ver con la comprensión y asimilación de los procesos enseñanza-aprendizaje.

En los lineamientos curriculares afirma que es necesario comprender de manera similar

El acto de” escuchar y hablar “. Escuchar tiene que ver con elementos pragmáticos como el reconocimiento de la intención del hablante, el reconocimiento del contexto social, cultural, ideológico desde el cual se habla, además está asociado a complejos procesos cognitivos ya que, a diferencia de acto de leer en el que se encuentra con el impreso como soporte de la significación, escuchar implica ir tejiendo el significado de manera inmediata, con pocas posibilidades de volver atrás en el proceso interpretativo de los significados (MEN:50).

Es necesario señalar que en un mundo de constante cambio, todos los seres humanos tenemos la necesidad de escuchar y ser escuchados; permitiendo valorar la opinión del otro y poniendo en consideración diferentes puntos de vista. Además, la mayoría de las personas poseen capacidad para solucionar situaciones difíciles si se les ofrece la oportunidad de expresar sus ideas, pero en muchas ocasiones no se les permite compartirlas, o simplemente no se les escucha.

En el contexto educativo se hace necesario implementar estrategias metodológicas que permitan fortalecer la capacidad de escucha en los educandos favoreciendo los ambientes de aprendizajes. En esta medida es importante intervenir desde unos mecanismos llamativos, interesantes e innovadores a través de la lúdica y las TIC, las cuales nos permiten desarrollar en los educandos la capacidad de escucha, actualizando las prácticas docentes generando un aprendizaje significativo y autónomo, que conlleva a la cotidianidad de su entorno, mejorando la calidad de vida de los estudiantes del grupo preescolar 02 de la I.E. Cisneros, sede Jesús María Duque del municipio de Cisneros.

Así como lo señala Winston Churchill (2004) La habilidad de “saber escuchar”

Es más difícil de encontrar y desarrollar que la de ser “buen comunicador”, pero proporciona más autoridad e influencia que esta última, dicen los especialistas. Si usted es buen comunicador, pero no sabe escuchar, corre el riesgo de expresar en forma elocuente cosas que no le interesan a su interlocutor. Además, va a privarse de recibir informaciones y conocimientos que por otra vía no recibiría. Se dice “Se necesita coraje para pararse y hablar. Pero mucho más para sentarse y escuchar”. (sp.)

Por esta razón, El arte de escuchar hace que el ser humano construya conocimiento posibilitando la autonomía en la toma de decisiones, siendo una persona crítica, participativa, consecuente en lo que dice y hace; por ello es importante intervenir los procesos educativos desde la primera infancia donde se evidencien estrategias para fortalecer las falencias en el desarrollo de las habilidades de escucha para crear ambientes de aprendizajes significativos.

Las tendencias pedagógicas es el desarrollo que va adquiriendo la pedagogía, es decir, los retos que enfrenta el estudiante hoy porque le toca asumir los diferentes cambios tecnológicos, y científicos que ofrece o que presenta el país. Es de anotar que el crecimiento total y el aumento de productos pedagógicos que se ha venido desarrollando en los últimos años es de gran demanda para la sociedad; además las corrientes contemporáneas son los diferentes movimientos y teorías que se caracterizan por tener una línea del pensamiento e investigaciones definidas por encima de la realización de los aportes constantes, donde la seguridad, solidez y presentación en el tiempo a los discursos que se constituyen.

En la formación de palabras “es el proceso de humanización que va caracterizando el desarrollo individual aquí y ahora, según las propias posibilidades; la formación es la misión de la educación y la enseñanza, facilita la realización personal, cualifica lo que cada uno tiene de humano y persona, potenciarse como ser racional, autónomo y solidario” (Flores, 1994 p. 108)

El auto aprendizaje está enfocado en actividades de conocimiento humano que ha sido tratado desde diferentes puntos de vista. En la escuela tradicional el aprendizaje estaba acondicionado a la capacidad de memorizar contenidos a la disciplina, el rigor y a la estricta jerarquización en la relación maestra-alumno,

alumno sin visión o sea que no tiene ningún rol participativo; en la escuela nueva obliga a pensar a los nacientes.

David Ausubel a través de sus trabajos sobre aprendizaje significativo “postula que el aprendizaje implica una reestructuración activa de las percepciones, ideas, conceptos y esquemas que el aprendiz posee en su estructura cognitiva”.

Para que se dé un aprendizaje significativo es necesario que se presenten, de manera simultánea, estos tres aspectos; el contenido del aprendizaje debe ser potencialmente significativo; El estudiante debe poseer en su estructura cognitiva los conceptos utilizados previamente formados de manera que el nuevo conocimiento puede vincularse con el anterior y debe adoptar una postura positiva hacia el aprendizaje significativo, debe mostrar una disposición para relacionar el material de aprendizaje con la estructura cognitiva particular que posee y saber utilizar lo que se posee.

Por lo tanto, el uso de redes sociales y de máquinas electrónicas sofisticadas (Smartphone, tablets, computadores, cámara de video, videobeam,) le permiten al docente reevaluar sus prácticas docente, analizar, y crear estrategias para mejorar ambientes de aprendizajes más efectivos, donde el interactuar de manera lúdica con algunos medios y mediaciones desarrollen la habilidad de la escucha.

Díaz-Barriga, Frida (2003) Habla de la estrategia docente para un aprendizaje significativo. El docente debe ser facilitador de los diferentes procesos educativos para un mejor aprendizaje utilizando nuevas estrategias metodológicas según las necesidades del estudiante.

El aprendizaje de los niños es innato es decir que desde su gestación tiene su propia asimilación, viene con unos conocimientos previos diferente de los demás y que con el transcurrir del tiempo van desarrollando las habilidades propias y aceptando el desarrollo intelectual de los demás, integrándose al medio donde se encuentra.

“Al entrar en el siglo XXI las nuevas generaciones han experimentado un cambio radical con respecto a sus inmediatos predecesores. No se trata sólo de las habituales diferencias en lenguaje, la moda, las formas de comportamiento, la sexualidad, entre otras, sino que esto se refiere a algo más profundo y trascendental: se ha producido un cambio veloz e ininterrumpido en la forma de

comunicarnos, de actuar y de hacernos partícipes con el futuro. Esta nueva difusión de la tecnología, que aparece en las últimas décadas del siglo XX y se hace cada vez más importante, toma un aire diferente y genera dos tipos de actores: los nativos e inmigrantes digitales” (Investigación en innovación educativa, la tecnología en la educación.) (P.48)

El uso de las TIC como nuevos canales de comunicación (redes sociales, Smartphone, Tablet, entre otros.) y las actividades lúdicas se convierten en herramientas necesarias para poder identificar situaciones y crear espacios enriquecedores donde los estudiantes desarrollen habilidades para la vida, fortaleciendo las relaciones intrapersonales, interpersonales, con el fin de mejorar los ambientes escolares, donde se puedan construir nuevas y mejores prácticas pedagógicas, que fomenten el desarrollo de la capacidad de escucha para adquirir formas de expresión, comunicación, participación, comprendiendo los diferentes usos y panoramas, de acuerdo con normas de respeto, solidaridad y convivencia.

Con lo anterior vale decir que el uso de las TIC y la LÚDICA, permite que el estudiante interiorice el conocimiento y lo adapte al conocimiento previo para cambio de actitud, que lo mantendrá motivado e interesado en el descubrimiento, en trasladarse a lo desconocido, hacia la imaginación y la creatividad que es lo que en última instancia desea manejar este aprendizaje, de manera que sean significativas dentro del proceso educativo y que sirvan de insumo para eventos futuros.

La Escucha Activa (Carl Rogers) La escucha activa es una técnica y estrategia específica de la comunicación humana, basada en el trabajo de Carl Rogers.

La escucha activa consiste en una forma de comunicación que demuestra al hablante que el oyente le ha entendido. Se refiere a la habilidad de escuchar no sólo lo que la persona está expresando directamente, sino también los sentimientos, ideas o pensamientos que subyacen a lo que se está diciendo.

Otro de los autores que define la escucha como

“Oír es una acción pasiva que se ubica dentro del territorio de la sensación, mientras que escuchar es un proceso activo que se ubica dentro del territorio de la percepción. Los dos son totalmente diferentes. Oír es esencialmente pasivo; el escuchar requiere adaptación voluntaria. Cuando el oír da paso a escuchar, la conciencia de uno se aumenta, la voluntad se activa, y todos los aspectos de nuestro ser se involucran al mismo tiempo. La concentración y la memoria, nuestra inmensa memoria, son testimonios de nuestra habilidad de escuchar”. Alfred A. Tomatis, 1987.

El hecho de escuchar, por lo tanto, está vinculado a la **audición** y contempla un entramado psíquico y fisiológico que permite que una persona oiga y pueda reaccionar ante un estímulo del medio exterior. Es así que la escucha es esencialmente indispensable para el desarrollo cognitivo de un individuo.

Ernesto Yturralde *comenta:*

"Los juegos pueden estar presentes en las diferentes etapas de los procesos de aprendizaje del ser humano. Es evidente el valor educativo, que el juego tiene en las etapas pre-escolares y en la escuela en general, pero muchos observadores han tardado en reconocer al juego como detonador del aprendizaje.

De acuerdo con lo anterior, la lúdica se entiende como una dimensión del desarrollo de los individuos, siendo parte constitutiva del ser humano. El concepto de lúdica es tan amplio como complejo, pues se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse de sentir, expresarse y producir en los seres humanos una serie de emociones encontradas hacia el entretenimiento, la diversión, esparcimiento, que nos llevan a gozar, reír, gritar e inclusive llorar en una verdadera

fuente generadora de emociones. Por lo tanto se convierte en una herramienta esencial para desarrollar y adquirir pautas y normas a la hora de abordar los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Los medios tecnológicos se convierten en una poderosa herramienta pedagógica y didáctica, para fortalecer significativamente el hábito de la escucha, al interactuar con textos, gráficos, sonido, fotografías, animaciones y videos para transmitir el conocimiento de manera mucho más natural, vívida y dinámica, lo cual resulta crucial para el aprendizaje. Este tipo de recursos puede incitar a la transformación de los estudiantes, de recipientes pasivos de información a participantes más activos de su proceso de aprendizaje. Facilitando al docente revelar al alumno nuevas dimensiones de sus objetos de enseñanza (fenómenos del mundo real, conceptos científicos o aspectos de la cultura) que su palabra, el tablero y el texto le han impedido mostrar en su verdadera magnitud.

Con el uso de las TIC; se estimula el pensamiento crítico, el trabajo colaborativo, autonomía, permitiendo que el maestro privilegie su rol como facilitador de aprendizajes de acuerdo con los intereses y posibilidades del estudiante.

El municipio de Cisneros está ubicado en el departamento de Antioquia sobre la vía Medellín-Puerto Berrio a 42 kilómetros, ubicación GPS a $6^{\circ} 32' 25''$ de latitud norte, y $0^{\circ} 59' 30''$ de longitud oeste, del meridiano de Bogotá (75).

Así, la Institución Educativa Cisneros, cuenta con un total de 1805 estudiantes aproximadamente, distribuidos en 51 grupos desde preescolar al grado undécimo; con jornada diurna y nocturna, conformado por tres secciones: La sección Jesús María Duque, la sección Concepción Restrepo y la sección Liceo. Todas ubicadas en diferentes sedes locativas.

En cuanto a la realidad social de los estudiantes, viven en familias disfuncionales de estrato bajos, plurifamiliares, mono parentales y fragmentadas; la mayoría de las cabezas del hogar son madres solteras, en muchas ocasiones se presenta un abandono del cuidado directo de los niños y jóvenes por lo que tienen que trabajar, dejando la responsabilidad en los abuelos quienes no ejercen suficiente autoridad en las obligaciones de los educandos y algunos son demasiado permisivos.

Como quiera que, dicha problemática social repercute directamente en el contexto escolar, evidenciándose en las altas tasas de deserción, bajo nivel académico en cuanto a los resultados de las pruebas internas y externas; por estas razones se hace necesario la intervención pedagógica de esta estrategia didáctica fundamentada en las TIC, la cual busca mejorar los canales de comunicación asertiva en los procesos de enseñanza-aprendizaje haciéndolos más significativos para lograr una mayor concentración de la escucha en el aula.

Capítulo 3

Metodología

Esta investigación se inscribe dentro de la metodología cualitativa, enfocada en la investigación aplicada en educación (IAE), que permite describir problemáticas propias de los procesos de enseñanza aprendizaje que se llevan a cabo dentro del aula de clase, con la cual el docente asume un rol de investigador, puesto que constantemente se está repensando en su quehacer con el fin de enriquecer su práctica educativa; como lo expresa Elliot, (2005) “La investigación acción se relaciona con los problemas prácticos cotidianos experimentados por los profesores, (...)”

Para la realización de este trabajo, se tiene en cuenta la línea de investigación propia de la Especialización en Pedagogía de la lúdica, cuyo enfoque se enmarca en pedagogías, didácticas e infancias, esta línea tiene como objetivo resaltar la importancia de la investigación en la pedagogía como eje central para la solución de problemas en los infantes, a través de las TIC como innovación y estrategia metodológica en el aula, para mejorar el proceso de enseñanza en los docentes y a su vez enriquecer el proceso de aprendizaje en los dicentes.

Así mismo, este enfoque facilita en los docentes un mecanismo eficaz en la planeación y ejecución de las diferentes actividades, de manera que sea más dinámica, coherente, activa, participativa e innovadora a fin de propiciar el interés de los estudiantes por aprender.

3.1. Instrumentos de recolección de la información

Debido a que esta investigación es de tipo cualitativo y cuantitativo, se llevarán a cabo procesos descriptivos de tipo etnográfico, por lo cual para la realización de este trabajo se tomarán como evidencias los datos arrojados por instrumentos de recolección de fuentes primarias tales como encuesta, observación, diarios de campo y los trabajos aplicados a los estudiantes.

Como quiera que, la encuesta tenía por objetivo conocer el interés de los estudiantes frente a una herramienta tecnológica, conociendo de esta forma si prefieren la educación tradicional o la educación por medio de recursos didácticos que le provean conocimientos de una forma gráfica y animada, también se deseaba saber qué grado de información poseían frente al tema.

Además de lo anterior, se tendrá en cuenta lo sustentado en la literatura dentro del marco conceptual de este trabajo, con el fin de contrastar los resultados obtenidos en la práctica.

Para efecto de la recolección de la información se utilizó la encuesta. El representante más destacado del método cuantitativo es la encuesta. La encuesta es un método de investigación compatible con el empleo de varias técnicas e instrumentos de recolección de datos, como son: la entrevista, el cuestionario, la observación, el test, etc.

La encuesta tenía por objetivo conocer el interés de los estudiantes frente a una herramienta multimedia, conociendo de esta forma si prefieren la educación tradicional o la educación por medio de recursos didácticos que le provean conocimientos de una forma gráfica y animada, también se deseaba saber qué grado de información poseían frente al tema de los recursos didácticos lúdicos.

Esta encuesta sirvió para obtener información y comprobar las posibles hipótesis o causas que originan las intervenciones de las TIC como facilitadoras de las actividades lúdicas por parte de los alumnos de preescolar de Sección Jesús María Duque de La Institución Educativa Cisneros.

Este método permitió determinar el grado de interés que tienen los estudiantes del grado preescolar sobre la intervención de las TIC actividades lúdicas en el aula, su utilidad y el impacto que los mismos puedan tener en potenciar la escucha, la concentración y la motivación de los estudiantes en las actividades lúdicas.

La encuesta, se estructuró para diagnosticar las hipótesis del problema; la cual consta de seis preguntas cerradas

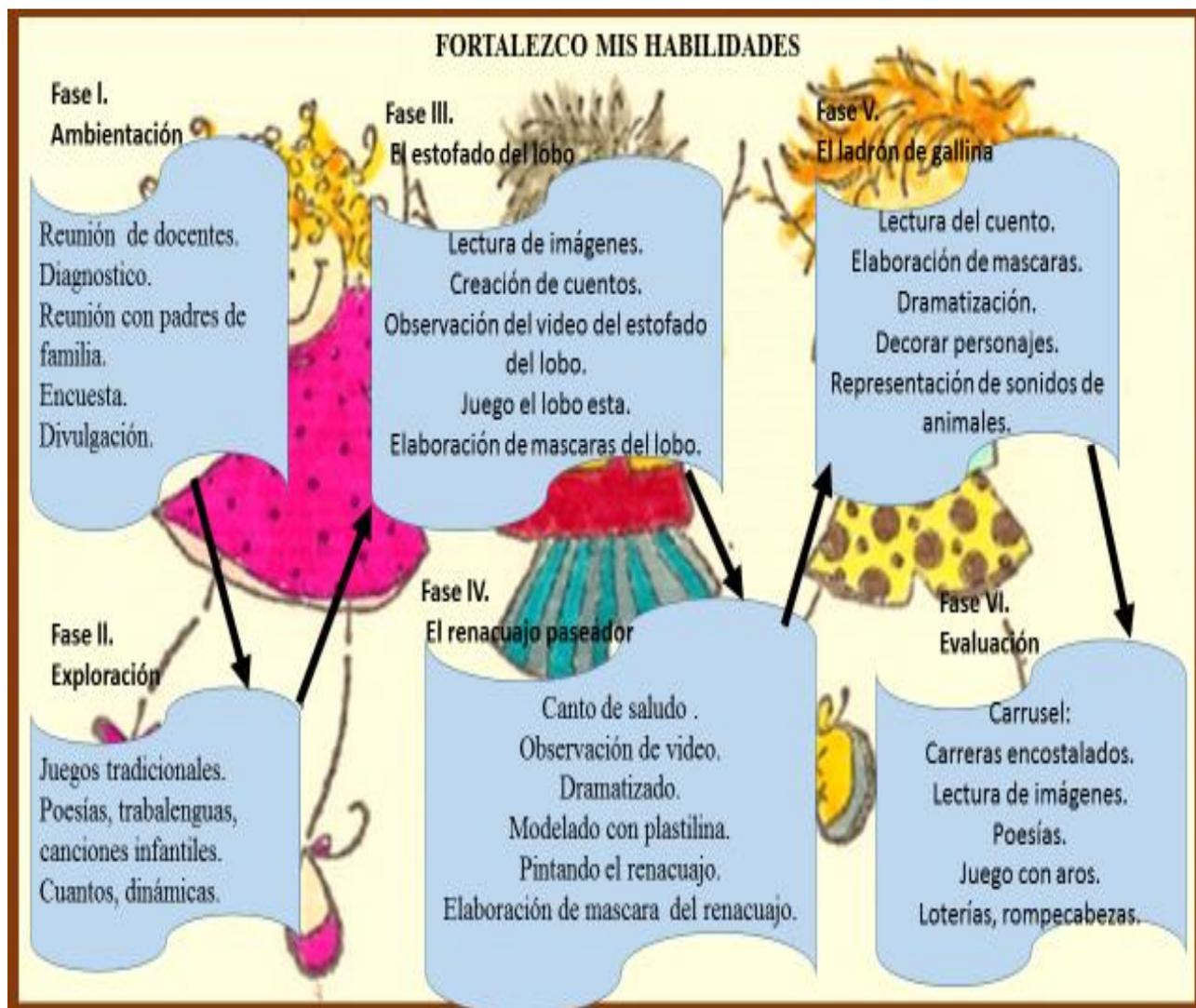
Esta encuesta fue realizada en la hora de clase a 7 estudiantes de grado preescolar de la Institución lo cual equivale a una muestra representativa del 25.92 %, así, se desea que al ingresar a la

educación básica y secundaria los estudiantes desarrollen buenos hábitos de escucha y concentración en las actividades, los cuales son fundamentales en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Capítulo 4

Propuesta Pedagógica

Figura 1. Esquema de Intervención



Fuente de los autores

La base principal de este esquema, es diseñar una ruta de navegación que oriente de forma oportuna a la población interesada en interactuar con esta propuesta de investigación. Por ende, el desarrollo de esta propuesta, está diseñada de tal forma que se pueda seguir un desarrollo consecutivo en su planeación.

Así, en la fase I, se podrá encontrar las actividades encaminadas a la motivación, divulgación y participación de la comunidad educativa de una manera asertiva que buscan generar el impacto que se pretende lograr desde el inicio de su dinamización.; en la fase II, llamada “ la Exploración” en ella se ejecutan actividades como: (juegos tradicionales, cuentos, trabalenguas, dinámicas, canciones infantiles, poesías). Con el fin de que los infantes aprendan e intervengan en procesos de socialización, por medio de la utilización de los órganos de los sentidos, desarrollando a temprana edad la habilidad de la escucha y el lenguaje; en la fase III, “El Estofado del Lobo” se abordan los procesos de enseñanza- aprendizaje que conllevan a desarrollar capacidades y actitudes que promuevan el pensamiento reflexivo a través de las experiencias prácticas y el fortalecimiento de las diferentes dimensiones. Para concluir, en la fase IV, V y VI se podrán encontrar actividades relacionadas con la aplicabilidad de refuerzo de las fases anteriores, y de la misma manera también se fundamentan los procesos evaluativos e mediado desde de las TIC, de una manera, amena, divertida, que buscan fortalecer la capacidad de cognitiva por medio de la imaginación enfocados al seguimiento de las diferentes actividades del festival lúdico.

DESCRIPCIÓN DE LA FASE I: Este proceso, se inicia con la reunión de los docentes involucrados en la ejecución de esta propuesta, con el fin de planear las actividades que nos permitan motivar y cautivar a los infantes en los procesos de aprendizajes y así dar respuesta asertiva a la pregunta de investigación. Para la recolección de la información y así saber las preferencias de los educandos por los recursos tecnológicos que contamos en la institución, se elaboró una encuesta de siete preguntas dirigida a los estudiantes, después saber las preferencias de los estudiantes, se realiza la tabulación de la información y análisis de esta, se planea la

estrategia pedagógica con la cual se dará solución al problema detectado, luego realizamos una reunión con los padres de familia, coordinador académico para socializar la estrategia metodológica pedagógica a implementar y por último se realiza la divulgación en forma general utilizando los medios audiovisuales. Terminando esta primera fase con la ubicación de volantes en sitios estratégicos de la institución

DESCRIPCIÓN FASE 02: En esta fase se busca fortalecer la habilidad de la escucha a través de la utilización de juegos tradicionales adivinanzas, trabalenguas, poesías, canciones infantiles, cuentos dinámicos), llevando al infante a desarrollar:

- Capacidad de escucha, atención y concentración.
- Construcción de su propia personalidad

Cuento: PRATIQUEMOS LOS VALORES. <https://www.youtube.com/watch?v=EUI6tYMYyjE>

Valor a abordar la solidaridad, acompañado de la canción de la amistad <https://www.youtube.com/watch?v=agegHxtsykk> (el tren de la amistad)



TEMA: RECREANDO CON LOS CUENTOS.

¿Qué se quiere lograr?

Que los niños escuchen y observen un cuento, lo reconstruyan oralmente, intercambiando ideas entre sí y participen grupalmente en la dramatización de este,

ACTIVIDADES DE INICIO:

- Organización del material de apoyo(tablero interactivo, grabadora, link de internet, fotocopias, plastilina, lápices de colores, colbòn, padres de familia)
- Bienvenida al aula de clase, actividades diarias
- Observación del aula de clase (verán los dibujos de los animales que intervienen en la fábula), ratón, hormiga, paloma, rana, zorro, etc.
- Conversatorio sobre cada animal (alimentación, hábitat, características físicas).

ACTIVIDADES DE DESARROLLO

- Observación de video (fábula sobre los valores)
- Se detiene el video para hacer preguntas de hipótesis

Cuando la hormiga quedó atrapada bajo la lluvia ¿cuál crees tú que será un lugar adecuado para esconderse?

¿Crees que dejen entrar a la paloma, si ya no hay espacio? ¿Qué le dirán?

¿En ocasiones has ayudado a los demás?

- Intercambio de ideas sobre el valor de la solidaridad
- Dar fotocopia con el dibujo de algunos de los animales, para aplicar la técnica del “collage”. Acompañados de los padres de familia”
- Luego con la utilización de la grabadora cantaremos “ el tren de la amistad”
- En compañía de los padres de familia construcción de títeres, para la puesta en escena “taller de plástica”

ACTIVIDADES DE CIERRE

EVALUACIÓN:

- Puesta en escena la obra de títeres
- Exposición de los collage

FASE III: En esta fase se implementan actividades con el objetivo de animar la lectura desde unas perspectivas lúdicas y mediadas por las TIC. Para ello, se tiene como estrategia metodológica, el fomento de lectura imágenes que le permitan al estudiante entrar a un mundo donde los símbolos tienen significado; creación de cuentos, observación de videos, y rondas, que conlleven al desarrollo socioemocional.

FASE IV: El objetivo es potenciar la creatividad de los infantes a través del canto de saludo, observación de videos, modelado de plastilina, pintura construcción de máscaras, expresiones

coordinadas donde se vivencie la comunicación, lo cultural, para adquisición de conocimiento desarrollando habilidades y destrezas.

FASE V:

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

FASE	OBJETIVOS	ACTIVIDADES	RECURSOS	RESPONSABLES
Fase 1: ambientación	<ul style="list-style-type: none"> Identificar mediante un diagnostico el impacto que tiene el uso de los recursos tecnológicos en el desarrollo de la concentración de los niños de preescolar. 	<p>Reunión de docentes responsables</p> <p>Elaboración de encuestas</p> <p>Aplicación, tabulación y análisis de las encuestas.</p> <p>Reunión padres de familias y población beneficiada</p> <p>Elaboración de volantes.</p> <p>Divulgación de las actividades a realizar en la formación semanal.</p> <p>Socialización de la propuesta ante el coordinador académico</p>	<ul style="list-style-type: none"> Humano Camera Grabadora Cartilla mascaras materiales impresos computador Tablet Tablero digital 	Docentes orientadores del proyecto
Fase 2: EXPLORACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> Diseñar actividades lúdicas-pedagógicas mediadas con las TIC, para fortalecer las falencias encontradas 	<p>Reunión de docentes responsable de la propuesta</p> <p>Elaboración de materiales a utilizar en las actividades</p> <p>Selección de juegos tradicionales.</p> <p>Decoración del lugar</p> <p>Motivación a estudiantes y participantes</p>	<ul style="list-style-type: none"> Humano Tablet Computadores Tablero interactivo 	Docentes orientadores del proyecto

	en el diagnóstico.			
Fase 3: El estofado del lobo	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Implementar actividades lúdico-pedagógicas mediadas por el uso de los recursos tecnológicos de la institución, (Tablet, computadores, tablero interactivo, video beam,) que permitan fortalecer la habilidad de escucha de los estudiantes del grado preescolar. 	<p>Los estudiantes seleccionan cuentos y fabulas de acuerdo a su interés.</p> <p>Observación y manipulación de los cuentos y fabulas seleccionados.</p> <p>Observación de caratulas y descripción de estas.</p> <p>Socialización de lo observado y evaluación.</p> <p>Lectura del cuento estofado del lobo a través del tablero interactivo.</p> <p>Observación y conversatorio sobre lo observado y escuchado.</p> <p>Ronda lobo esta. Elaboración de máscaras (el lobo)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Humano ✚ Tablet ✚ Computadores ✚ Tablero interactivo ✚ Plastilina ✚ Cuentos ✚ Vestuario ✚ Grabadora ✚ Foamy 	Docentes orientadores del proyecto
Fase 4: El renacuajo paseador.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 	<p>Lectura de imágenes</p> <p>Utilización de plastilina</p> <p>Dramatizados.</p> <p>Canción de la rana</p> <p>Construcción de máscaras</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Humano ✚ Tablet ✚ Computadores ✚ Tablero interactivo ✚ Plastilina ✚ Cuentos ✚ Vinilos ✚ Vestuario ✚ Grabadora ✚ Foamy 	Docentes orientadores del proyecto

Fase 5 El ladrón de gallina	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 			Docentes orientadores del proyecto
Fase 6 Evaluación. (carrusel)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 		 Rubrica  Portafolio 	Docentes orientadores del proyecto

FASE I: Este proceso se inicia con una gran invitación a los padres de familias, estudiantes de preescolar, cero a siempre y demás entes de la comunidad educativa de forma oral y publicitaria, Expuesta en lugares visibles, de fácil alcance, representado con una gráfica llamativa, y así contar con una buena participación.

Esta publicidad cuenta con un logotipo adecuado a la actividad, el lugar, fecha, hora y quienes van a ejecutar las acciones.

Exploración de Pre saberes y diagnóstico	Materiales educativos	Indicadores/ Criterios de evaluación
<p>Realización de las siguientes actividades: “El teléfono roto” Los estudiantes se ubicaran en círculo. Luego se les da las indicaciones para la realización de la actividad. A uno de los niños se le da una información para que la trasmita en el oído al compañero que se encuentra al lado derecho sin que se escuche de oído en oído hasta llegar al último estudiante. El último niño debe decir en voz alta la información que recibió del compañero anterior y luego se compara con lo que le comunico el docente al niño inicial; notándose la diferencia de la primera información con la última. Por último cada niño socializara la información que le lleo Después de haber escuchado la socialización de los niños le haremos las siguientes preguntas: ¿Les gusto la dinámica? ¿Cómo se llama la dinámica? ¿Alguna vez alguien se ha enojado porque no lo estas escuchando? ¿Qué sientes cuando alguien no te escucha? ¿Alguna vez mamá te ha regañado por qué no escuchas la información que te han dado? ¿Te has enojado con tu compañero por que no te escucha? ¿El no escuchar a tus amigos puede afectar la amistad? ¿Crees que quien escucha aprende más fácil de a sus compañeros y el profesor?</p> <p>Luego pintaran en el software Paint, el teléfono.</p>	<p>Tablet Hojas de block Sillas, texto, láminas, colores,</p>	<p>Participación en las actividades</p> <p>Explica la importancia de ser escuchado.</p>

FASE II

DIMENSIÓN COMUNICATIVA	DIMENSIÓN COGNITIVA	DIMENSION ESTETICA
<p>_ Se le da la bienvenida a niños (as), de cero a siempre y padres de familias, explicándoles las actividades a realizar y la importancia que estas generan. _ Se organizan los niños de forma circular, entonan el canto del saludo Canto _ Llegaron los niños, los vamos saludar Arriba va, abajo va A un lado va, al otro va Envuelto y envuelto Y Chas, chas, chas _ A continuación a cada uno de los niños se le entrega, un libro con un cuento diferente, para su observación, manipulación y exploración, siendo seleccionado de forma unánime por su caratula llamativa el cuento el renacuajo paseador. _ Se indaga sobre el conocimiento del cuento por medio de preguntas.</p>	<p>_ Reconocimiento del espacio y asimilación de la forma como se van a realizar las actividades durante la jornada. _ Aprendizaje de canción determinando lateralidad (arriba, abajo, derecha, izquierda). _ Reconocimiento de algunos cuentos y selección del más reconocido (el renacuajo paseador). _ Apreciación de los conocimientos previos de los participantes</p>	<p>_ Organización del aula y material de trabajo e integrantes de las actividades _ Manejo y cuidado del material de trabajo.</p>

DIMENSIÓN ESPIRITUAL	DIMENSIÓN ETICA Y VALORES	DIMENSION CORPORAL	DIMENSIÓN SOCIAFECTIVA
_ Damos gracias a Dios por los momentos compartido.	_ Resaltamos el compromiso, dedicación, atención, participación y responsabilidad de todos los participantes.	_ Excelente manejo corporal en el desempeño de las diferentes actividades	_ La convivencia y la participación que se observó fue exitosa.

FASE III

DIMENSIÓN COMUNICATIVA	DIMENSION COGNITIVA	DIMENSION ESTETICA
<p>_ En esta fase los integrantes se desplazan al patio salón donde encuentran un renacuajo gigante elaborado en papel panela, pintura amarilla y azul.</p> <p>_ con los dos colores de pintura proceden hacer la mezcla para obtener el color verde que identifica la figura, donde cada niño inicia a pintar el renacuajo gigante, el cual lo disfrutaron con armonía y placer.</p> <p>_ Una vez terminada la actividad anterior pasamos a deleitar de un rico refrigerio.</p> <p>_ A continuación nos desplazamos al aula de clase formando un círculo para entregarles plastilina de color azul y amarillo; luego la amasan con la yema de los dedos hasta obtener bien compacto el color verde, y así rellenar el dibujo que se encuentra plasmado en una hoja de block (el renacuajo).</p>	<p>_ Reconocimiento del color verde, recordaris de uno de los personajes del cuento, importancia de colores primarios y secundarios,</p>	<p>_ Identificación del color verde, el buen uso, manejo y cuidado de la pintura.</p> <p>_ Importancia y aplicación de la plastilina, orden y aseo de los materiales de trabajos.</p>

DIMENSIÓN ESPIRITUAL	DIMENSIÓN ETICA Y VALORES	DIMENSION CORPORAL	DIMENSIÓN SOCIAFECTIVA
_ Bendecido por Dios por estar compartiendo estos momentos agradables con otras personas.	_ El respeto y la convivencia es parte fundamental para el desarrollo de estas actividades.	_ La buena actitud contribuye al buen desarrollo de enseñanza y aprendizaje en las personas.	_ Esta fortalece la participación integral en cada uno de los miembros del evento, ayudándonos a ser más expresivos y dinámicos.

FASE IV

DIMENSIÓN COMUNICATIVA	DIMENSION COGNITIVA	DIMENSION ESTETICA
<p>Estando organizados en el aula de clase cada uno sentado en su respectivo puesto se da comienzo a una dramatización que representa la historia del renacuajo paseador, expuesto por una de las docentes encargada de la actividad, la cual esta vestida de una trusa negra, una falda verde y una máscara de renacuajo, e inicia su presentación con mucha fluidez, armonía, gestos, imitación y entusiasmo, haciendo sentir gozo, y disfrute a los participantes.</p> <p>_ Dándole finalidad a este festival se le hace un reconocimiento a los infantes invitados por su excelente dedicación, participación, y su gran espíritu de convivencia.</p>	<p>_ Fortalecieron la enseñanza que nos deja la moraleja del cuento, la dramatización nos permite afianzar los conocimientos impartidos y nos ayuda a salir de la monotonía. Cuando alcanzamos buenos conocimientos, podemos ser reconocido y homenajeado ante un grupo o comunidad.</p>	<p>_ El orden, la acción y la buena presentación del actor, hace motivar al publico</p>

DIMENSIÓN ESPIRITUAL	DIMENSIÓN ETICA Y VALORES	DIMENSION CORPORAL	DIMENSIÓN SOCIAFECTIVA
<p>_ Damos gracias a Dios por permitirnos desarrollar este evento con mucho éxito</p>	<p>_ El respeto de la escucha nos conlleva a un sano esparcimiento y a una buena convivencia.</p>	<p>_ El dominio del cuerpo al igual que sus acciones y gestos permiten que se entienda con fluidez lo que se expresa.</p>	<p>_ Las buenas relaciones, el compartir, la integración y la afectividad, hicieron que este evento fuera de mucho agrado y de momentos inolvidables para cada uno de los participantes</p>

Al realizar este trabajo la población estudiantil se sintió muy activa y participativa en cada una de las actividades a desarrollar, también se hizo notoria la participación y el acompañamiento de padres de familia en el desarrollo de algunas actividades; por lo tanto es de anotar que una clase

bien planeada y ejecutada con una buena didáctica, los alumnos adquieren un aprendizaje significativo. También es de tener en cuenta la satisfacción de las docentes al alcanzar los logros propuestos con la ejecución y desarrollo de las actividades planeadas.

Capítulo 5

Conclusiones y Recomendaciones

Los resultados de la utilización de medios tecnológicos y lúdicos, para fortalecer la escucha en los estudiantes del grado preescolar, permiten establecer algunas conclusiones y recomendaciones que se formulan a continuación como resultado de la aplicación de esta propuesta de intervención pedagógica.

Así mismo, la propuesta de intervención pedagógica sobre la utilización de medios tecnológicos y lúdicos, para fortalecer la escucha en los estudiantes del grado preescolar, plantea la intervención de los procesos lúdicos por medio de recursos tecnológicos los cuales, tienen como finalidad dinamizar los procesos de enseñanza tradicionales buscando un acercamiento directo y cautivador para los procesos de escucha de los niños del grado preescolar.

Además, con la intervención y transversalización tecnológica como herramientas facilitadoras de los procesos lúdico-pedagógicos en el aula; se busca implementar estrategias innovadoras que dinamicen los procesos lúdicos cuando se trabaja con niños de preescolar, fomentando experiencias pedagógicas con gran contenido motivacional que despierten y desarrollen los hábitos de escucha en los niños y de la misma forma, los guíen hacia unas experiencias significativas en el aula.

Por otro lado, esta estrategia de intervención pedagógica está diseñada en fases de navegación, de tal forma que cualquier persona que quiera interactuar con esta estrategia de intervención pedagógica no tenga ningún problema a la hora de implementarla. Es decir, se diseñó de tal forma que en la fase I, se podrá encontrar actividades encaminadas a mejorar los procesos de motivación en el aula; en la fase II, se diseñaron actividades orientadas a transversalidad los procesos lúdicos a través de las TIC. De la misma forma, en la fase III, las actividades desarrolladas buscan el fortalecimiento de la dimensión estética. Para concluir, en la fase IV Y V, se podrán encontrar actividades relacionadas con la aplicabilidad de refuerzo de las fases anteriores, y de la misma manera también se fundamentan los procesos evaluativos enfocados al seguimiento de las diferentes actividades del festival lúdico.

Por otro lado, a manera de recomendaciones se espera que al implementar esta propuesta de intervención pedagógica con los niños de preescolar, se pueda reconocer el impacto de la propuesta y así,

determinar posibles modificaciones o complementos de la misma. Además, es importante elaborar un instrumento de evaluación que permita reconocer las ideas previas de los estudiantes y las nuevas concepciones después de hacer la intervención lúdico-pedagógica, como un apoyo al trabajo en el aula.

Además, la propuesta de intervención lúdico-pedagógica se puede ampliar y complementar, incluyendo otras actividades y sugerencias de colegas, así mismo, conocer su alcance elaborando formatos para su respectivo seguimiento.

Por último, los profesores interesados en aplicar esta propuesta de intervención lúdico-pedagógica mediada por las TIC. Deben utilizar estrategias y actividades donde los estudiantes se vean convocados a reflexionar, discutir y evaluar los procesos en lugar de aceptarlos sin cuestionar, facilitando el desarrollo de habilidades críticas como parte su desarrollo cognitivo.

Lista de referencias

Angel Alvarez, E., Hernández, A., & Constanza, H. (2013). Importancia de la escucha en la comunidad educativa (Doctoral dissertation).

Elliot, J. (2005). *La Investigación - Acción en Educación*. Madrid: Morata.

Yisette Johana. Betancur Mesa Gicela Figueroa Quiros; Suly Magnolia Rúa Londoño; Fernando Estupiñan Tarapuez dir.2016.

Yisette Johana. Betancur Mesa Gicela Figueroa Quiros; Suly Magnolia Rúa Londoño; Fernando Estupiñan Tarapuez dir.2016.

De Educación, L. G. (1994). Ley 115 febrero 8 de 1994. *Ediciones Populares*.

DEL TRABAJO, L. G. D. I. (1961). Congreso de la República.

Juegos educativos para niños y niñas tomados de la página

<https://www.pipoclub.com/canciones-infantiles/a-mi-burro.html>

Videos de juegos interactivo y educativos para niños

<https://www.youtube.com/watch?v=sxIDtw58QQY>

Cuento: PRATIQUEMOS LOS VALORES.

<https://www.youtube.com/watch?v=EUI6tYMYyjE>

Valor a abordar la solidaridad, acompañado de la canción de la amistad

<https://www.youtube.com/watch?v=agegHxtsykk> (el tren de la amistad)

ANEXO

Evidencia de la fase I



Evidencia fase II





Evidencia fase III















**DIAGNOSTICO SOBRE PREFERENCIAS DE HERRAMIENTAS DIDACTICAS
FACILITADORAS EN EL TRABAJO LUDICO CON NIÑOS DEL GRADO
PREEESCOLAR**

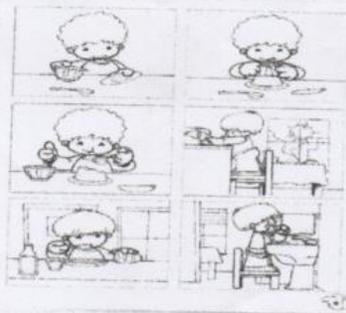
INSTRUCCIONES:

Debes marcar con una (x), la alternativa que más te gusta.

1. ¿ cómo te gusta escuchar un cuento?
 Lo lea la profesora y te muestre la imagen Escucharlo y ver la imagen desde el tablero interactivo



2. Cuando haces lectura de imagen te gustaría que:
 Que tu profesora muestre ficha por fichas y hacer la lectura de la imagen Verlas desde la Tablet y hacer la lectura de la imagen



**DIAGNOSTICO SOBRE PREFERENCIAS DE HERRAMIENTAS DIDACTICAS
FACILITADORAS EN EL TRABAJO LUDICO CON NIÑOS DEL GRADO
PREEESCOLAR**

INSTRUCCIONES:

Debes marcar con una (x), la alternativa que más te gusta.

3. Te gusta colorear en:

En el cuaderno



En el computador



4. Cuando te enseñan una canción. Te gustaría que:

Tu profesora la cante y luego tu entonas la canción



Escuchar desde la grabadora y entonar la canción



**DIAGNOSTICO SOBRE PREFERENCIAS DE HERRAMIENTAS DIDACTICAS
FACILITADORAS EN EL TRABAJO LUDICO CON NIÑOS DEL GRADO
PREEESCOLAR**

INSTRUCCIONES:

Debes marcar con una (x), la alternativa que más te gusta.

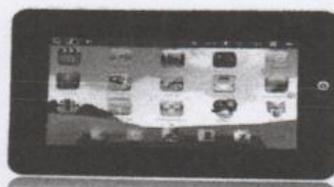
5. Cuando te concentras más.
Cuando tu profesora explica

Cuando la profesora explica la actividad, y luego prácticas en la Tablet.



X

6. Como aprendes mejor el nombre de los números
Cuando lo hacen en plastilina, Cuando los pintas en la Tablet, con
con la orientación de tu profesora la orientación de tu profesora
profesora



X

Anexo

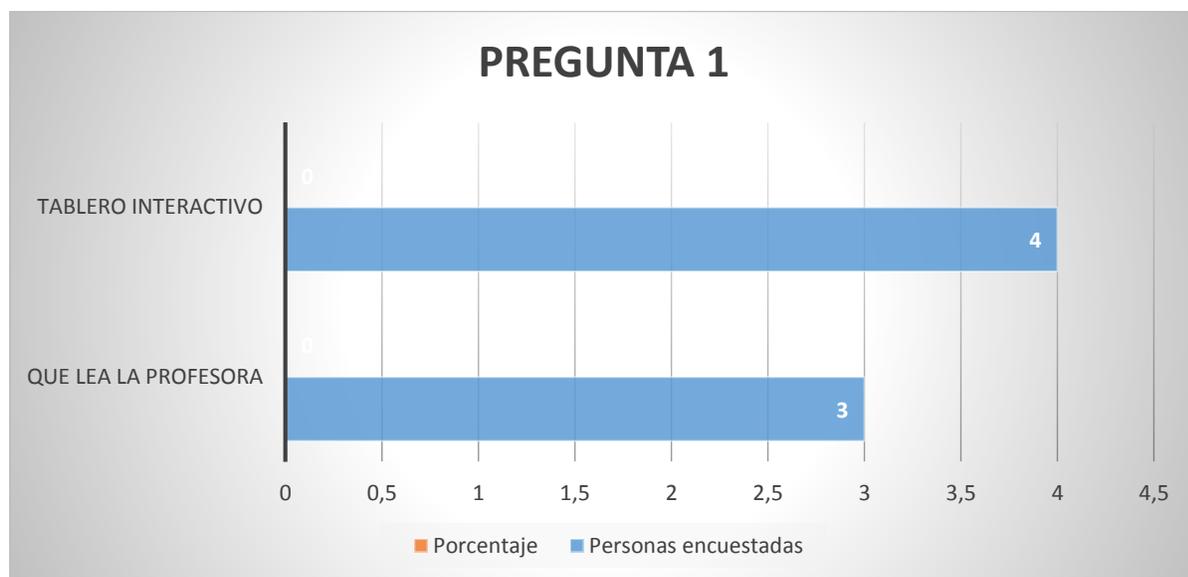
ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN

1. ¿CÓMO TE GUSTA ESCUCHAR UN CUENTO: TE GUSTA QUE LA PROFESORA TE LEA DE UN LIBRO EL CUENTO O PREFIERES VERLO EN UN TABLERO INTERACTIVO?

Esta pregunta se realizó con el propósito de indagar sobre las preferencias que tienen los estudiantes respecto al medio preferido a la de hacer una lectura de un cuento en el salón de clases.

TABLA 1. ¿Te gusta que la profesora te lea de un libro el cuento o prefieres verlo en un tablero interactivo?

Respuesta	Personas encuestadas	Porcentaje
Que lea la profesora	3	43.86%
Tablero interactivo	4	57.14%
TOTAL	7	100%



El 57.14% de los estudiantes opinan que prefieren escuchar un cuento desde un tablero interactivo.

El 43.86% de los estudiantes opinan que prefieren que la profesora les lea directamente del libro en el salón de clases.

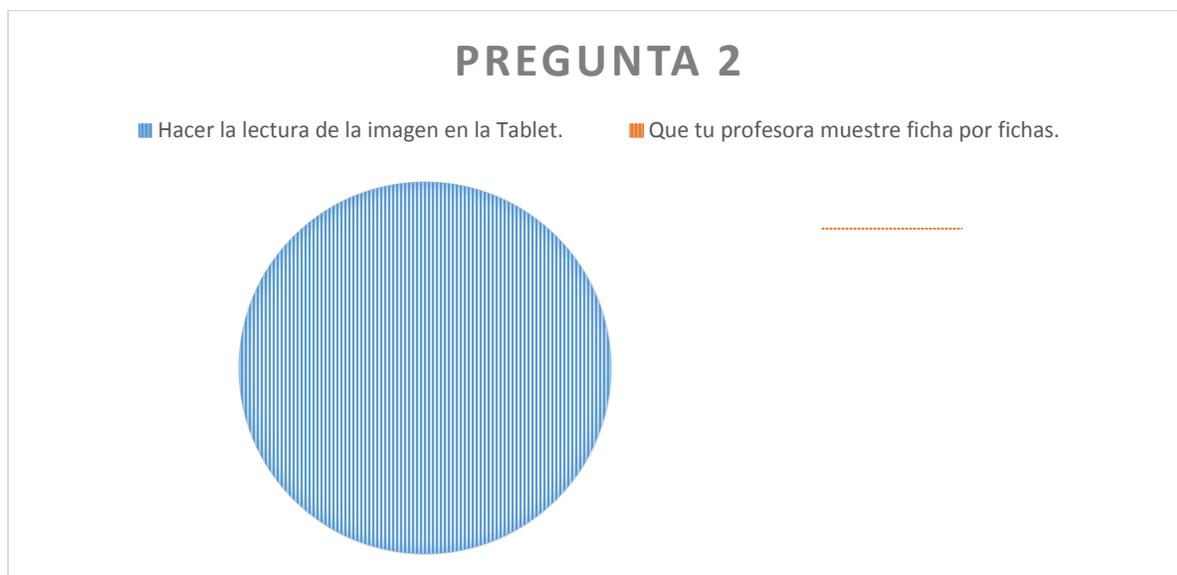
Estos porcentajes informan que la mayoría de los estudiantes prefieren que en los procesos lúdicos como de las lecturas en el salón de clases, sean mediados por un recurso tecnológico innovador, como en este caso la utilización de un tablero interactivo facilitador de los procesos lectores.

2. ¿CUÁNDO HACES LECTURA DE IMAGEN TE GUSTARÍA QUE: QUE TU PROFESORA MUESTRE FICHA POR FICHAS Y HACER LA LECTURA DE LA IMAGEN O VERLAS DESDE LA TABLET Y HACER LA LECTURA DE LA IMAGEN?

Esta pregunta se realizó con el propósito de conocer cuáles son las preferencias de los estudiantes cuando se realizan actividades lúdicas de lectura de imagen, establecer si les gusta que la actividad se haga de forma tradicional por el docente o si la prefieren directamente desde un recurso tecnológico mediador como son las Tablet.

TABLA 2. ¿Cuándo haces lectura de imagen te gustaría que: Que tu profesora muestre ficha por fichas y hacer la lectura de la imagen o hacer la lectura de la imagen en la Tablet?

Respuesta	Personas encuestadas	Porcentaje
Hacer la lectura de la imagen en la Tablet.	7	100%
Que tu profesora muestre ficha por fichas.	0	0.0%
TOTAL	7	100%



El 100% de los estudiantes opinan que prefieren hacer la actividad lúdica de lectura de imagen utilización las Tablet como herramientas tecnológicas facilitadoras.

El 0.0% de los estudiantes opinan que prefieren que tu profesora muestre ficha por fichas que la profesora les muestre las fichas de forma tradicional.

Estos porcentajes informan que la mayoría de los estudiantes prefieren que en los procesos lúdicos como de las lecturas de fichas en el salón de clases, sean mediados por un recurso tecnológico, como en este caso la utilización de los recursos TIC tabletas.

3. ¿TE GUSTA COLOREAR EN EL CUADERNO O EN EL COMPUTADOR?

Esta pregunta se realizó con el propósito de indagar sobre las preferencias en de recursos que tienen los estudiantes de preescolar y en el momento de colorear.

TABLA 3. ¿Te gusta colorear en el cuaderno o en el computador?

Respuesta	Personas encuestadas	Porcentaje
¿Te gusta colorear en el cuaderno?	0	0.0%
¿Te gusta colorear en el computador?	7	100%
TOTAL	7	100%



El 100% de los estudiantes opinan que prefieren hacer la actividad lúdica utilizando el computador para pintar.

El 0.0% de los estudiantes opinan que prefieren pintar en el cuaderno de forma tradicional.

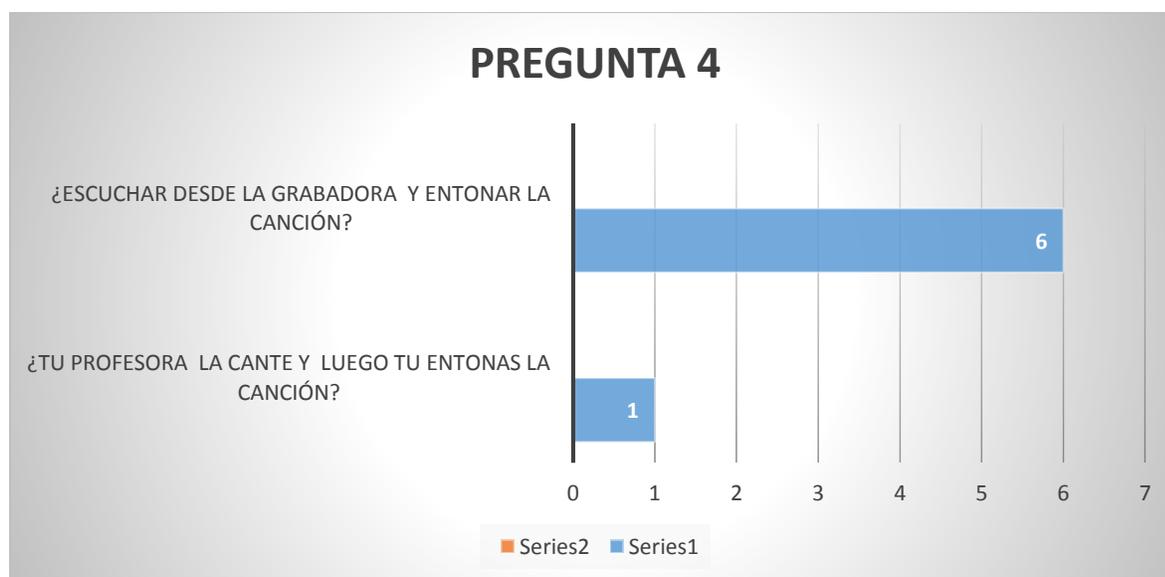
Estos porcentajes informan que todos de los estudiantes prefieren que en los procesos lúdicos como pintar en el salón de clases, sean mediados por un recurso tecnológico, como en este caso la utilización de un computador facilitador de los procesos.

4. ¿CUÁNDO TE ENSEÑAN UNA CANCIÓN, TE GUSTARÍA QUE: TU PROFESORA LA CANTE Y LUEGO TU ENTONAS LA CANCIÓN O ESCUCHAR DESDE LA GRABADORA Y ENTONAR LA CANCIÓN?

Esta pregunta se realizó con el propósito de indagar sobre las preferencias que tienen los estudiantes de preescolar respecto a los medios más llamativos para realizar la actividad lúdica de cantar.

TABLA 4. ¿Cuándo te enseñan una canción, te gustaría que: Tu profesora la cante y luego tu entonas la canción o Escuchar desde la grabadora y entonar la canción?

Respuesta	Personas encuestadas	Porcentaje
¿Tu profesora la cante y luego tu entonas la canción?	1	15.29%
¿Escuchar desde la grabadora y entonar la canción?	6	85.71%
TOTAL	7	100%



El 15.29% de los estudiantes opinan que prefieren entonar una canción de forma tradicional utilizando la profesora como facilitadora de la actividad lúdica para cantar.

El 85.71% de los estudiantes opinan que prefieren entonar una canción de forma innovadora utilizando un reproductor de audio como herramienta TIC facilitadora de la actividad lúdica para cantar.

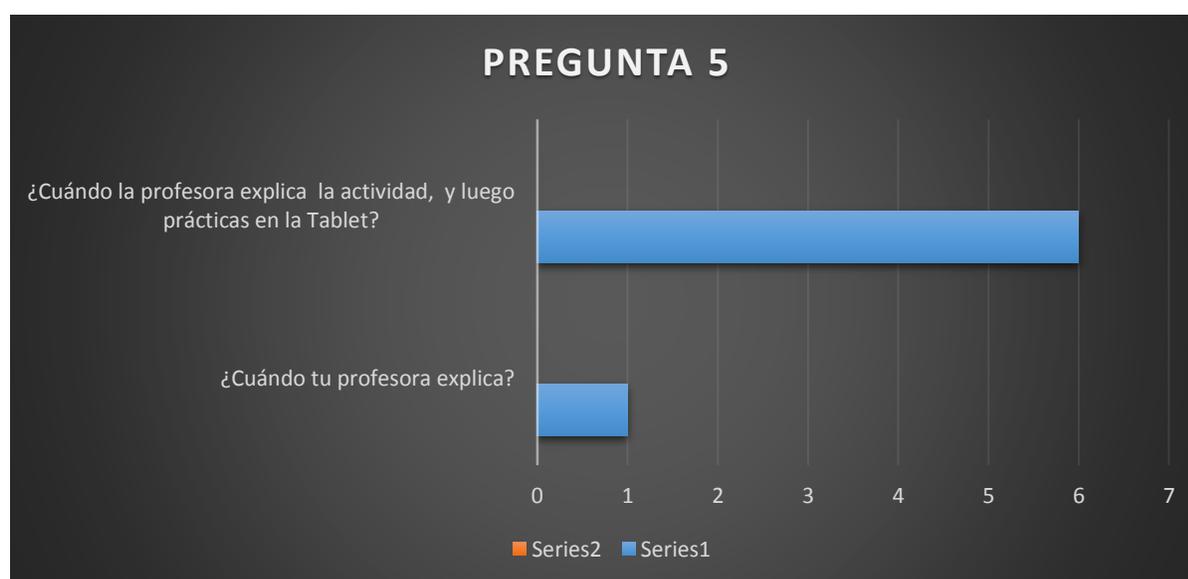
Estos porcentajes informan que la mayoría de los estudiantes prefieren que en los procesos lúdicos de cantar en el salón de clases, sean mediados por un recurso tecnológico, como en este caso la utilización de un reproductor de sonido facilitador de los procesos.

5. **¿CUÁNDO TE CONCENTRAS MÁS: CUANDO TU PROFESORA EXPLICA O CUANDO LA PROFESORA EXPLICA LA ACTIVIDAD, Y LUEGO PRÁCTICAS EN LA TABLET?**

Esta pregunta se realizó con el propósito de indagar las preferencias que tienen los estudiantes del grado preescolar en el uso de los recursos didácticos que utiliza la profesora cuando explica un tema en clases.

TABLA 5. ¿Cuándo te concentras más: Cuando tu profesora explica o Cuando la profesora explica la actividad, y luego prácticas en la Tablet?

Respuesta	Personas encuestadas	Porcentaje
¿Cuándo tu profesora explica?	1	15.29%
¿Cuándo la profesora explica la actividad, y luego prácticas en la Tablet?	6	85.71%
TOTAL	7	100%



El 15.29% de los estudiantes opinan que prefieren escuchar una clase de forma tradicional mediada solo por la explicación de la profesora.

El 85.71% de los estudiantes opinan que prefieren que la profesora les ponga el tema en la tableta para ellos aprender de manera autónoma.

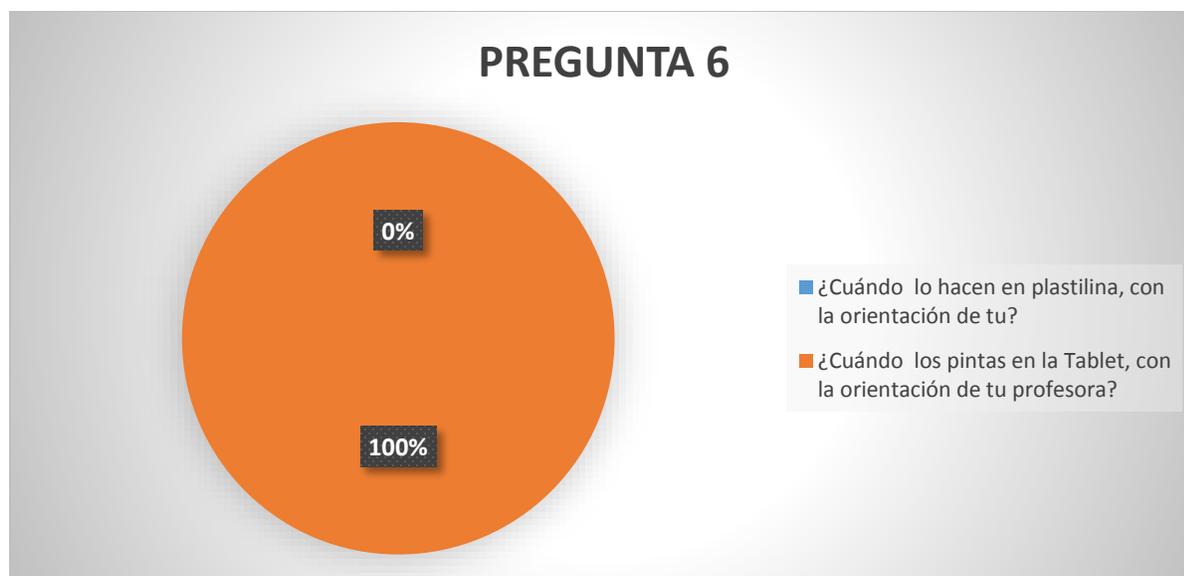
Estos porcentajes informan que la mayoría de los estudiantes prefieren que en los procesos pedagógicos en el salón de clases, sean mediados por un recurso tecnológico que les permita interactuar y aprender de manera autónoma; como en este caso la utilización de las tabletas para desarrollar la temática en clases.

6. **¿CÓMO APRENDES MEJOR EL NOMBRE DE LOS NÚMEROS: CUANDO LO HACEN EN PLASTILINA, CON LA ORIENTACIÓN DE TU PROFESORA O CUANDO LOS PINTAS EN LA TABLET, CON LA ORIENTACIÓN DE TU PROFESORA?**

Esta pregunta se realizó con el propósito de indagar como aprenden mejor los estudiantes de preescolar los números, si utilizando medos tradicionales o utilizando las TIC como herramientas facilitadoras de los procesos.

TABLA 6. **¿Cómo aprendes mejor el nombre de los números: Cuando lo hacen en plastilina, con la orientación de tu profesora o Cuando los pintas en la Tablet, con la orientación de tu profesora?**

Respuesta	Personas encuestadas	Porcentaje
¿Cuándo lo hacen en plastilina, con la orientación de tu?	0	0.0%
¿Cuándo los pintas en la Tablet, con la orientación de tu profesora?	7	100%
TOTAL	7	100%



El 0.0% de los estudiantes opinan que prefieren aprender los números de forma tradicional utilizando plastilina y la ayuda de la profesora.

El 100% de los estudiantes opinan que prefieren aprender los números de forma autónoma utilizando la aplicación de las tabletas y la orientación de la profesora como herramientas facilitadoras.

Estos porcentajes informan que todos los estudiantes del grado preescolar prefieren aprender los números de forma autónoma utilizando la aplicación de las tabletas y la orientación de la profesora como herramientas facilitadoras en los procesos de enseñanza y aprendizaje significativo.

La encuesta realizada permitió evidenciar, que los estudiantes del grado preescolar de la institución educativa de Cisneros tienen una fuerte inclinación preferencial hacia los recursos tecnológicos como mediadores de los procesos lúdicos en las actividades en el salón de clases y que a su vez, la utilización de estas herramientas TIC, serían muy beneficiosas para lograr cautivar la escucha, atención y la motivación en los procesos de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes en las clases.