

**HERRAMIENTAS PEDAGÓGICAS DE LA LÚDICA PARA TRABAJAR CON NIÑOS
Y NIÑAS CON NECESIDADES EDUCATIVAS ESPECIALES**

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

Fundación Universitaria Los Libertadores

Edgar Eduardo Pavi Muñoz

Mariela Estela Mera

María Zoraida Balanta Domínguez

Jamundi, Abril, 2016

Copyright © 2015 por Edgar Eduardo Pavi, Mariela Estela Mera, María Zoraida Balanta Domínguez. Todos los derechos reservados.

AGRADECIMIENTOS

Queremos dar gracias a Dios por permitirnos una vez más cumplir los sueños y las metas, a nuestros hijos e hijas que se sacrificaron en pasar un fin de semana solos, demás familiares, amigos y amigas, a los docentes de la Fundación Universitaria los Libertadores que compartieron sus conocimientos y a todos aquellos que de una u otra manera nos apoyaron incondicionalmente; dedicamos este logro a todos ellos y ellas. “Que los Espíritus de la Naturaleza nos acompañen”, en este proceso tan hermoso pero difícil como es el de educar.

“Ningún niño quiere aprender aquello que le cuesta trabajo asimilar y que le quita el tiempo precioso que desea dedicar a sus juegos”

(Fernando Savater)

TABLA DE CONTENIDO

CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	1
1.1 Problema.....	1
1.2 Formulación.	3
1.3 Objetivos.....	3
1.3.1 Objetivo General.	3
1.3.2 Objetivos Específicos.	3
1.4 Justificación.....	4
CAPÍTULO 2: MARCO REFERENCIAL.....	6
2.1 Marco Contextual.....	6
2.2 Antecedentes.....	12
2.3 Marco Teórico.....	13
CAPÍTULO 3: DISEÑO METODOLÓGICO.....	23
3.1 Tipo y enfoque de Investigación.....	23
3.2 Investigación cualitativa.....	24
3.3 Población y muestra.....	27
3.4 Instrumentos	28
3.5 Propuesta de cuestionario.	29
3.6 Análisis de la Información.	29
3.7 Diagnóstico.....	44
CAPITULO 4: PROPUESTA.....	46
4.1 Título de la propuesta.....	46
4.2 Descripción.	46
4.3 Justificación.	46
4.4 Objetivos.....	47
4.5 Estrategias y Actividades.....	47

4.6 Contenidos.....	48
4.7 Personas Responsables.....	64
4.8 Beneficiarios.....	65
4.9 Recursos.....	65
4.10 Evaluación y Seguimiento.	65
CAPITULO 5: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	66
ANEXOS	68
Lista de referencias.....	75

RESUMEN

El proyecto que a continuación presentamos es fruto de una investigación realizada en un centro educativo del municipio de Toribío en el departamento del Cauca, se realizó un análisis de las causas que generan la dificultad, que presentan algunos estudiantes ya sea con Necesidades Educativas Especiales o sin Necesidades Educativas Especiales, para que aprendan a leer y escribir correctamente; se evalúa las distintas estrategias y alternativas que hasta el momento se han utilizado para abordar el tema e intentar detectar, descubrir, proponer, aplicar y evaluar algunas estrategias de la pedagogía de la lúdica que permitan apropiarse significativamente y de manera definitiva de los procesos de la lectura y de la escritura de una manera clara sencilla y eficaz con el fin de minimizar el problema y que además desarrolle el pensamiento y aprendizaje significativo en los estudiantes del Centro Educativo El Congo.

Palabras claves: Necesidades Educativas Especiales, pedagogía de la Lúdica, Inclusión.

ABSTRACT

The project presented below is the result of research carried out in a school in the township of Toribío in Cauca department. Analysis of the causes of the difficulty that some have students either with or without Special Educational Needs to learn to read and write correctly was performed; different strategies and alternatives that so far have been used to address and try to detect, discover, propose, implement and evaluate some tools of playful pedagogy, that allow appropriating significantly were evaluated and definitively of processes reading and writing clear, simple effective way, with the aim to minimize the problem and also develop thinking and meaningful learning in the students of the Centro Educativo El Congo.

Keywords: Special Educational Needs, Playful Pedagogy, Inclusion.

CAPÍTULO 1

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Problema

Si bien, nuestra comunidad Toribiana se encuentra en un proceso de organización a nivel político, social, educacional, económico que nos permite elevar los niveles de vida conservando y profundizando en la tradición, la cultura y construyendo un plan de vida comunitario que globaliza el sentir de todos para que responda a las verdaderas necesidades de la comunidad; se hace evidente el abandono y el desconocimiento para algunas poblaciones que conviven paralelamente con estos procesos y que a pesar de sus limitaciones no se hacen menos importantes sino que por el contrario pueden convertirse en fuerzas potenciales de todos estos procesos; pues no se puede concebir un proyecto de vida comunitario sin la participación de todos y cada uno de sus miembros.

La sobrevivencia de esta comunidad se ha visto enmarcada por la constante lucha y tenacidad frente a los continuos desplazamientos y marginalidad a la que se han visto expuestos, estas mismas vivencias nos permiten hoy hacer un alto en el proceso y reconocer a todos aquellos que hemos ido olvidando en el camino y permitirles un posicionamiento dentro de la comunidad.

Cabe anotar, que el municipio viene adelantando procesos en pro de la población con Necesidades Educativas Especiales- N.E.E., pero aún hace falta programas que nos permitan el acercamiento, detección y atención de dicha población a pesar de que se conoce de su existencia; se ha podido observar que constituyen una población bastante marginada dentro del núcleo familiar y social-comunitario, en la mayoría de las ocasiones no han recibido ningún tipo de

asesoría médica y terapéutica, se encuentran aislados haciendo más grave la problemática y convirtiéndose en una carga para sus respectivas familias que en la mayoría de los casos se encuentran sin saber qué hacer y a quien acudir. Agudizando aún más los problemas de pobreza de nuestras familias

La persona especial se siente rechazada, incapaz sin atención. En el caso de los niños, niñas con Necesidades Educativas Especiales- N.E.E. en general muy desatendidos por la falta de capacitación, seguimiento y conocimiento sobre su respectiva condición y procesos de rehabilitación, haciendo que las deficiencia que se tengan a nivel físico, sensorio motor, perceptivo y psicológico se acrecienten y sufran cada día más un mayor aislamiento y discriminación, no pueden participar ni disfrutar de los procesos escolares propios de su edad, ni mucho menos socializarse mediante el juego y las actividades lúdicas, en algunos casos una atención adecuada contribuirían en gran medida a responder a esta problemática a nivel del individuo como tal, a su familia y a la comunidad. Logrando así la inclusión de estos niños y niñas en las Instituciones y Centros Educativos.

Por tal razón se hace necesario adelantar procesos de sensibilización, visibilización y vinculación a los establecimientos educativos para que se entienda que es indispensable que todos comprendamos el verdadero significado de la discapacidad pero a su vez reconozcamos las potencialidades de cada uno de estos miembros.

Se propone que a través de estrategias lúdicas - pedagógicas se conquiste a niños, niñas que hoy se sienten discriminados, proponemos talleres familiares y actividades directas cercanas a su cotidianidad y a sus necesidades. Para dar continuidad a los procesos educativos se hace necesario mantener durante todo el tiempo las actividades utilizando la estrategia de la lúdica en

el espacio escolarizado, este gran reto lo asume el Centro Educativo El Congo demostrando que ellos aprenden.

Por lo tanto dado que propiamente en los estudiantes del centro educativo el Congo requieren un buen manejo de los procesos de lectura y escritura, se genera el presente proyecto de investigación

1.2 Formulación

¿Qué tipo de herramientas a nivel didáctico ofrece la pedagogía de la lúdica para trabajar con niños, niñas, adolescentes y jóvenes con Necesidades Educativas Especiales?

1.3 Objetivos

1.3.1 General.

Fomentar y crear estrategias lúdicas pedagógicas para el fortalecimiento de los procesos de aprendizaje de los niños, niñas, adolescentes y jóvenes con necesidades educativas especiales en el Centro Educativo El Congo.

1.3.2 Específicos.

Identificar algunas prácticas lúdicas que se implementan dentro de la comunidad indígena nasa del resguardo de Toribío.

Diseñar diferentes estrategias pedagógicas a través de la lúdica, el juego, la recreación con el fin de mejorar los procesos de aprendizajes.

Desarrollar actividades recreativas, lúdicas con el fin de que se generen aprendizajes significativos en los niños, niñas, adolescentes y jóvenes.

Evaluar cada una de las actividades y demás planteadas en el proyecto con el fin de mejorar los procesos de aprendizaje de los educandos.

1.4 Justificación

Con el anterior panorama municipal, es oportuno que desde los establecimientos educativos se inicien estrategias vinculantes para la población más vulnerable y se muestre a la comunidad que es posible reconocer al otro con su diferencia. Por lo tanto se hace necesario, identificar las diferentes dificultades que afectan a los estudiantes para conocer el grado de estimulación (que les llama más la atención) en el ámbito escolar, esto permitiría ver el interés que tienen por aprender, o por el contrario mirar los obstáculos que se les presenta en las diversas actividades que se le proponen realizar en el aula de clase.

El presente proyecto tiene como título ¿qué tipo de herramientas a nivel didáctico ofrece la pedagogía de la lúdica para trabajar con niños, niñas, adolescentes y jóvenes con necesidades educativas especiales?, pretendiendo que el equipo de investigación fortalezca la motivación y el gusto de los niños, niñas, adolescentes y jóvenes – N.N.A.J. para aprender, a partir de estrategias y didácticas lúdicas y lograr realmente que hayan aprendizajes significativos e interés por aprender.

La apuesta, es que ellos se sientan animados, motivados, alegres, contentos por aprender, por entender con claridad todo aquello que se le propone que le es útil para su proyecto de vida que le contribuye al desarrollo humano. No hay que perder de vista y conocer primero todas las dificultades, fortalezas y potencialidades a nivel económico, social, cultural, escolar y demás que influyen en sus procesos de aprendizaje de los educandos. Todo este análisis para qué? Para que a partir de esa realidad se le pueda presentar propuestas atractivas de interés para que ellos y

ellas se vinculen activamente. Por eso en este proyecto de investigación pretende ser incluyente donde siempre se promueva el aprendizaje significativo

Según Díaz y Hernández (2002) existen creencias educativas sobre la motivación escolar, que los docentes reproducen dentro del aula, y que poco favorecen el proceso educativo de los niños.

Estas son:

- La motivación escolar es un proceso exclusivamente endógeno, interpersonal, donde intervienen poco los factores interpersonales o sociales.
- La disposición favorable para el aprendizaje es inherente a la personalidad del alumno y está determinado por su ambiente familiar o contexto socioeconómico.
- La motivación es un proceso afectivo, me gusta o no me gusta.
- La motivación es un proceso que se origina al inicio de una actividad o tarea del aprendizaje.
- Para motivar a los alumnos lo más importante es disponer de un buen sistema de recompensa o premio de sus logros.
- Los buenos alumnos están motivados por el aprendizaje en sí mismos, los malos estudiantes, por las recompensas externas que pueden obtener.
- Los profesores no son responsables de la motivación de sus alumnos.
- Es poco probable que se llegue a mejorar la motivación por aprender en alumnos con historia de fracaso escolar, con algún tipo de discapacidad, apatía o ansiedad (p. 72).
- En síntesis, si el individuo al iniciar cualquier actividad no se siente motivado no lograremos despertar su interés, así que ese es nuestro primer paso, la lúdica es nuestra mejor estrategia escolar para que los niños y niñas encuentren el gusto por la educación y no continuemos generando traumas psicológicos con ciertas áreas y/o asignaturas.

CAPÍTULO 2

MARCO REFERENCIAL

2.1 Marco contextual

Según el Plan de Desarrollo, el Municipio de Toribío se ubica al nororiente del departamento del Cauca, a una distancia de 123 kilómetros de la capital, Popayán y a 83 kilómetros de la ciudad de Cali. Sus terrenos montañosos ubicados sobre la Cordillera Central, que alcanza su máxima altura de 4.150 msnm en el páramo de Santo Domingo, limita al norte con el municipio de Corinto, al sur con el municipio de Jámalo, al oriente con los departamentos del Huila y Tolima, y al occidente con el municipio de Caloto.

Toribío es un municipio eminentemente indígena. Cuenta con tres resguardos de origen colonial que datan del año 1701 estos son: Resguardos Indígenas de Tacueyó, Toribío y San Francisco—que conforman igualmente al municipio en la totalidad del territorio de propiedad colectiva. Cuenta con una población de 31.341 habitantes; el 96% de su población hace parte de la etnia nasa y el 4% restante se reconoce como mestiza o como parte de otros pueblos indígenas, principalmente guámbianos. Información establecida en el Plan de Desarrollo Municipal (2.012-2.015).

Según Plan de Desarrollo del Municipio de Toribio, menciona que en El sector rural concentra el 93.81% de la población y está conformado por estos tres resguardos con sus respectivos Cabildos, reconocidos como entidades públicas de carácter especial, con personería jurídica, patrimonio propio y autonomía administrativa; igualmente la mayoría de la población del casco urbano se reconoce como miembro de la etnia nasa y son gobernados por el Cabildo de

Toribío. Al interior de los resguardos operan 66 Juntas de Acción Comunal JAC de las veredas que fueron incorporadas en el sistema de gobierno indígena, así como los Bloques de veredas o Capitanías, una figura organizativa diseñada para mejorar los mecanismos participativos. Los tres cabildos están asociados en el Proyecto Nasa, la asociación de autoridades indígenas del municipio constituida de acuerdo con el Decreto 1088 de 1993, que tiene similares condiciones de entidad pública que los cabildos.

Según las cifras proyectadas por el DANE para 2012, el Municipio de Toribio cuenta con 28.253 el (100%) habitantes, de Los cuales 1.748 (6.19%) habitan en la cabecera municipal y 26.504 (93,81%) en el sector rural (DANE 2011); la población corresponde a 14.691 (52%) hombres y 13.561 (48%) mujeres. Sin embargo, los Censos actualizados a 2012, suministrados por los Cabildos Indígenas de Toribio, San Francisco y Tacueyó mencionan que la población equivale a 31.341 habitantes.

En términos generales, Toribío está compuesto por una población mayoritariamente joven, que pone al municipio en un momento crucial, dado que vive un fuerte relevo generacional; más del 65% de la población tiene menos de 30 años y más del 45% apenas llega a los 20 años. A lo cual se agregará una nueva transición, especialmente con niños y niñas en edades escolares y en procesos

El tener una población mayoritaria de jóvenes implica diversos riesgos: la presencia de los grupos armados que reclutan sobre todo en este sector de la población, las actividades económicas ilícitas propias del narcotráfico o de la delincuencia común, las crueles y constantes

violaciones de los derechos humanos que los victimizan, son los riesgos más severos detectados; junto al hecho de que la escala de valores sufre profundas transformaciones por prácticas de consumo simbólico y material típicas de procesos de modernización y semi-urbanización, vividos por el municipio los últimos años, ligadas a la mayor escolaridad, al mejoramiento de vías que conectan con Santander de Quilichao y el aumento del uso de medios electrónicos (especialmente telefonía celular).

Toribío, ha sido un lugar de vieja presencia de actores armados legales e ilegales, debido a su ubicación geográfica, las condiciones topográficas del territorio y a causas históricas estructurales de pobreza y marginación; a lo cual se agrega la presencia cíclica de cultivos ilegales. Se trata de uno de los municipios con mayor número de enfrentamientos y hostigamientos entre las fuerzas armadas regulares y grupos irregulares; uno más de esos municipios alejados geográficamente del centro de decisiones políticas, donde arrecia la grave situación de crisis humanitaria (desplazamiento, muertes, ataques indiscriminados a civiles y daños a bienes civiles). Para enfrentar a la guerrilla de las FARC, que ha hecho presencia en el municipio, las fuerzas de policía permanecen en el casco urbano y las fuerzas militares en las zonas rurales, poniendo en grave riesgo a la población civil cada vez que se produce un enfrentamiento entre éstos.

De tal situación se desprende la que constituye una apuesta estratégica del municipio: Toribío se ha declarado como *municipio comprometido con la paz*. La actual administración municipal impulsa la Red de Alcaldes por la Paz como un escenario de confluencia entre distintas administraciones municipales comprometidas con la construcción de paz en el país, que incida en

la agenda nacional exigiendo y contribuyendo a la solución política al conflicto armado que se presenta en a nivel general los datos mencionados anteriormente están contemplados en el documento Plan de Desarrollo Municipio de Toribio (2.012-2.015).

La riqueza ecológica del municipio tiene su más fuerte expresión en el paisaje natural de páramo, de donde es típica la palma de cera --en el resguardo de Tacueyó-- y la diversidad de la flora y la fauna; gran parte de estas zonas hacen parte del corredor ecológico del Nevado del Huila. Pero esencialmente el páramo es la base de uno de los mayores potenciales hídricos del país, representado en un conjunto de lagunas y nacimientos de agua de los ríos Tominió, El Congo, Rio Negro, Isabelilla y San Francisco, todos los cuales surten sus aguas al Río Palo, afluente de la cuenca alta del Río Cauca.

Coherente con la condición geográfica, los estudios realizados para el Plan Económico Ambiental vigente señalan que la tierra plenamente apta para las labores agropecuarias solo equivale al 13% de las 49.143 hectáreas del municipio. A pesar de estas condiciones agroecológicas adversas la vocación del municipio es agrícola, y la mayoría de la población toribiana se dedica a cultivar las laderas de las montañas por las limitaciones en ampliación de resguardos para indígenas. El resultado es un constante deterioro ambiental y la precarización de la propia producción agrícola y pecuaria. A lo cual se suma el crecimiento demográfico sostenido, que hace insostenibles los procesos internos indígenas de asignación de la tierra entre las familias para actividades productivas.

No obstante las dificultades ambientales y de empleo, Toribío cuenta con potencialidades y ventajas comparativas únicas en materia ecológica, paisajística, de recursos hídricos y valores culturales. El municipio posee una gran riqueza natural debido a su ubicación en las estribaciones de la cordillera central, que se ve reflejada en la variedad de sus paisajes y de climas, desde zonas cálidas hasta el Nevado del Huila; la especial vegetación paramuna, donde destaca la palma de cera; la gran cantidad de nacederos de aguas en las montañas; los raudales de los ríos, propicios para actividades de deporte extremo, pesca deportiva y actividades recreativas acuáticas; las rutas y recorridos en espacios abiertos, para caminar y realizar actividades de ciclo-montañismo, observación. Se configura así un especial potencial para el ecoturismo, reforzado por las condiciones aptas para el agroturismo, basadas sobre todo en el *tul* (huerta) tradicional que se viene fortaleciendo, un sistema rico en variedades alimenticias, conocimientos ancestrales, tecnologías agrícolas. Y por los atractivos que hay para los intercambios étnicos y culturales entre visitantes y comunidades, que en realidad es el sustento de un potencial turístico en el municipio de acuerdo a lo establecido en el Plan de Desarrollo Municipal (2.012 – 2015).

Después de esta contextualización a nivel municipal, nos parece oportuno ubicarnos en el Centro Educativo el Congo sede principal donde se desarrolló el proyecto de investigación, este se encuentra ubicado a seis kilómetros de la cabecera municipal por vía carretable y a 126 km de la ciudad de Popayán, resguardo indígena de Toribío zona rural; ofrece los niveles preescolar, básica primaria y básica secundaria y educación para jóvenes y adultos, es mixto y el 100% de los estudiantes pertenecen a la etnia Páez - Nasa, la gran mayoría conservan sus costumbres (idioma, prácticas culturales, vivienda, siembra y cultivos), se rigen bajo las orientaciones del pastor de la iglesia, el cabildo indígena de su resguardo. Este Centro Educativo tiene asociada

dos sedes más. Su principal actividad económica es la agricultura, están afiliados a programas de familias en acción, adulto mayor.

2.2 Antecedentes

Para contribuir con el aprendizaje significativo de los estudiantes, en esta investigación se retomaron algunos elementos y estrategias didácticas básicas implementadas en otras ciudades como Manizales, ciudad educadora, que abrió las puertas a la didáctica GEEMPA en el año 2.007, desde entonces con mucho impulso y sorteando sus obstáculos, sus adversidades y asimilando los éxitos de los niños, niñas adolescentes y jóvenes GEEMPA, se ha venido consolidando paso a paso firmemente y con convicción de ser aquella opción y brindar un aprendizaje sin barreras donde se reconozca la diversidad del ser humano y la igualdad de derecho que dignifica a la persona.

Como todo comienzo fue necesario romper paradigmas, derrumbar barreras, renovar estacas mentales, conquistar corazones, enamorar a los incrédulos y ante todo convencernos que los niños, niñas, adolescentes y jóvenes sin importar su condición personal, social, cultural o afectiva están en capacidad de interactuar con el conocimiento, transformarlo y acceder a este para su propio bienestar. GEEMPA nos muestra que todos pueden aprender, esta didáctica es un mundo por descubrir, es algo mágico que encanta y atrapa es provocadora del conocimiento.

Aprender jugando es un elemento vital para hacer volar el pensamiento, despertar el amor por conocimiento, convertir la rutina en una actividad placentera, vivenciar con pasión cualquier pequeño o gran aprendizaje poner a prueba el sentido para comprender críticamente la realidad.

Estas experiencias y actividades realizadas muestran que cada niño tiene diferentes maneras y formas de aprender. Con la especialización de la pedagogía de la lúdica que se llevara a cabo en

el centro educativo el Congo en el año 2015 se implementaran estrategias lúdicas recreativas con el fin de generar confianza, reconocimiento del otro, hacer visibles a los niños, niñas, adolescentes y jóvenes. La lúdica contribuye con el buen clima escolar de toda la comunidad educativa.

Con la implementación del proyecto lúdico en el centro Educativo el Congo, se reconoce que contribuirá significativamente en la sana convivencia de los escolares, su participación y socialización con sus pares, seguramente se disminuirá el alto porcentaje de repitencia y deserción escolar y sobre todo incidir en la motivación por los procesos de aprendizaje. La lúdica es nuestro mejor aliada.

Estamos seguros que con este proyecto logramos ver como las diferentes estrategias lúdicas benefician el exitosamente a los estudiantes ante todos los procesos de aprendizaje que los docentes les brinda; las clases deberán ser muy provocadoras para que finalmente se logre tener estudiantes participativos, responsables de las distintas actividades programadas y previstas en el Centro Educativo El Congo.

2.3 Marco teórico

Con el ánimo de desarrollar este proyecto de investigación, nos parece necesario y oportuno iniciar aclarando algunos conceptos el cual nos permitirá entender lo interesante del proceso, de cómo la lúdica es una estrategia importante en el ser humano que contribuye con el aprendizaje significativo para los niños y niñas de todas las culturas.

Ahora bien, para profundizar y tener más claridad de este proyecto se hace necesario conocer los aportes de algunos autores que han realizado investigaciones al respecto y que reafirman la importancia que tiene la lúdica en los humanos. Partamos entonces por hacer una reflexión que es la lúdica, posteriormente pedagogía, necesidades educativas especiales y la didáctica que nos los elementos a tener en cuenta en proceso de investigación.

Es importante dar una mirada general sobre lo que han investigado algunos autores frente a la Lúdica, cuando hablamos de la palabra Lúdica, la podemos sintetizar en una sola palabra “*Emoción*” porque nosotros los seres humanos tenemos desarrollada esa dimensión la cual está inmersa en una de las necesidades, tal como lo hacemos cuando nos expresamos, comunicamos nuestro sentir, todo esto refleja una serie de emociones que nos lleva a la diversión, el sano esparcimiento, el goce y entretenimiento; gritar, cantar, reír, e incluso llorar es una verdadera fuente generadora de emociones.

La Lúdica promueve el desarrollo psico-social de todos los seres humanos, está nos convoca a encontrar nuevas maneras de aprovechar los espacios educativos con el fin de adquirir nuevos saberes, nuevas prácticas, el gusto por aprender de todas las actividades que se proponen, hay que convertir el conocimiento en placer, en gozo y la creatividad fluirá.

Según ERNESTO YTURRALDE TAGLE, “La lúdica y el aprendizaje”. “Siempre hemos relacionado a los juegos, a la lúdica y sus entornos así como a las emociones que producen, con la etapa de la infancia y hemos puesto ciertas barreras que han estigmatizado a los juegos en una aplicación que derive en aspectos serios y profesionales, y la verdad es que ello dista mucho de

la realidad, pues que el juego trasciende la etapa de la infancia y sin darnos cuenta, se expresa en el diario vivir de las actividades tan simples como el agradable compartir... en el compartir de los cuentos, en la enseñanza, en el material didáctico. Lo lúdico crea ambientes mágicos, genera ambientes agradables, genera emociones, genera gozo y placer.”

La lúdica hace parte importante del aprendizaje de los estudiantes, creemos que es el mejor proceso eficaz y confiable, para que los niños y niñas se interesen por aprender los distintos temas propuestos en las áreas del conocimiento. Cómo lo haremos? a través de la exploración, él que sabe y yo que sé, todo este caminar despierta curiosidad, confianza, interés, creatividad, amor por pensar críticamente, todo esto provoca una grado de satisfacción en los seres humanos y con una gran ventaja aprender autónomamente.

Para lograr el aprendizaje de los estudiantes, es necesario cambiar las prácticas pedagógicas, puesto que ellos necesitan resolver y analizar problemas para transformar su realidad, descubrir el conocimiento. Los docentes y el Centro Educativo están en la obligación de formar al ser humano crítico, autocritico, creativo, propositivo.

Zúñiga, (s.f.) “propone repensar la pedagogía actual, y descubrir así lo que la lúdica puede aportar y encontrar mejores respuestas de un mundo moderno que exige cambios veloces para estar preparados” (p. 2).

Descubrir cómo atender y enseñar a niños y niñas con capacidades diversas es un gran reto para todos los maestros; en los últimos años es una política a nivel nacional la inclusión de niños,

niñas, adolescentes y jóvenes con necesidades educativas especiales al sistema educativo formal regular. Por tal razón debemos permitir y favorecer todos los aspectos positivos y limitar todos los efectos negativos, solo entender que cada ser humano es diferente, distinto y que tiene su propio estilo de aprendizaje; en este sentido este proyecto de intervención establece algunos factores que tienen influencia en el desempeño escolar de los estudiantes que se encuentran matriculados en el centro educativo el Congo.

Cabe anotar que la educación tradicional no garantiza la formación de las personas, es necesario implementar estrategias que respondan a las necesidades e intereses de la comunidad. La lúdica es una muy buena estrategia porque hay una combinación de lo cognitivo, lo emocional y lo afectivo del estudiante, con base en lo anterior el docente puede aprovechar estas condiciones para que él se socialice, investigue, sea creativo y muchas cosas más. El aprendizaje con la lúdica enriquece por todo el conocimiento del ser humano.

Ahora para contextualizar se dará una mirada muy general sobre las Necesidades Educativas Especiales - N.E.E. El Ministerio de Educación Nacional menciona que: “Las Necesidades Educativas Especiales y la concepción de la persona con Necesidades Educativas se plantea en la actualidad como una alternativa efectiva tanto para la comprensión del desempeño en el aprendizaje en todos los estudiantes, como para la oferta de servicios de carácter educativo y social, lo cual contribuye de manera significativa a la construcción de una cultura de atención a la diversidad”.

“La necesidad educativa es un término que implica relatividad, interactividad y transitoriedad y que remite a la interacción con el contexto tanto en la génesis como en la resolución de los conflictos, de forma que cualquier estudiante puede precisar de forma transitoria o permanente algún tipo de ayuda para proseguir un desarrollo académico y social normalizado, un currículo de la educación formal; sería un grave error el identificar con tal expresión a determinados colectivos, cuando el término hace alusión a apoyos, adaptaciones, ayudas y recursos en función de nuevas situaciones” (Ortiz, María del Carmen, 2000).

Las necesidades educativas desde la postura ecológica, son el producto de la interacción entre las características personales y de los entornos en los que se forma la persona, indicando que no son condiciones estáticas, ni predeterminadas antes de que ella acceda al aprendizaje. Apuntan a ser consideradas bajo una concepción pedagógica y en la estructura de apoyos. Por ello, el elemento fundamental del concepto, es el de analizar las características individuales con las condiciones contextuales y la forma de involucrar los entornos para la oferta de servicios.

Es importante aclarar que las Necesidades Educativas Especiales pueden derivarse de factores de las dimensiones del desarrollo humano, tales como: factores cognitivos, físicos, sensoriales, de la comunicación, emocionales y psicosociales. La necesidad educativa define el tipo de profesional de apoyo que se requiere para su orientación. Se espera que una vez sean consideradas en el currículo flexible, se asuman como necesidades individuales, en las cuales se tengan en cuenta las condiciones de acceso, permanencia y promoción en términos de adecuaciones, apoyos y servicios.

Lo anterior, remite al hecho de que todos los estudiantes pueden presentar necesidades educativas individuales propias y específicas para el acceso a las experiencias de aprendizaje y la satisfacción de estas necesidades, entendida como oferta de apoyos, no siempre requiere una atención pedagógica individualizada. Cabe también señalar que no todas las necesidades individuales se convierten en especiales, puesto que sólo comprometen algunos aspectos del desempeño y no la totalidad de las posibilidades del estudiante.

Teniendo en cuenta los planteamientos del MEN, a manera de conclusión podemos hacer varias hipótesis, una que todos los seres humanos tenemos N.E.E. , por múltiples factores lo que significa que la labor de un pedagogo es generar provocaciones en el estudiante; nosotros los maestros tenemos una gran tarea y es la sembrar en nuestros estudiantes la misión de servir y ayudar a nuestra comunidad; para lograrlo hay que cambiar muchos paradigmas, el sueño es ver nuestro país distinto habitado por personas felices, en el que valoremos a los demás por lo que saben y no por lo que tienen, que aprovechemos la creatividad y todo ese potencial humano que tenemos; para lograrlo hay que hacer un compromiso iniciando desde nuestras familias y por su puesto en los establecimientos educativos, sembrando en los Niños, Niñas, Adolescentes y Jóvenes N.N.A.J., valores, ayudarles a encontrar lo que les gusta, los dones con los que han venido a este mundo y orientarlos para que los utilicen para el bien y el beneficio de los demás.

Continuando con el análisis, demos una mirada al quehacer; la pedagogía es la base primordial que sustenta este trabajo, por medio de esta se logra llegar a todos los aprendizajes de los estudiantes, hay recoger los conocimientos y saberes de todos lo que se hace parte de él,

cabe anotar, que la pedagogía es el sustento de los distintos saberes; en este proyecto se propone algunas alternativas y estrategias que los docentes implementan con el fin de cambiar la monotonía, este trabajo se adelantara en el Centro Educativo el Congo, del municipio de Toribío.

De acuerdo con BEATRIZ TRUEBA, “El ambiente también educa”, en: revista Infancia, educar de 0 a 6 años No. 24, Asociación Rosa Sensat, marzo-abril, 1994 “Es primordial en este proceso la habilidad que tenga el docente para lograr comprender qué es lo que les inquieta a los niños, lo que les interesa conocer y lo que les interesa hacer. Por ejemplo cuando están reunidos alrededor de un animalito, ¿qué observan ellos?, ¿qué los emociona?, ¿qué quieren encontrar cuando lo manipulan?, ¿qué ellos de los que está pasando? Los niños están indicando y diciendo qué quieren hacer y saber; es decir, “lo que tiene sentido y significancia para ellos”.

Es necesario cambiar la pedagogía, porque hoy los niños, niñas se aburren, se cansan y no les parece nada atractivas las clases, por eso es necesario la implementación de estrategias lúdicas, porque contribuye fortalecer todo el potencial de los estudiantes, esto nos invita a que se realicen adecuaciones, flexibilizaciones por eso debemos hacer muchas actividades sin confundir que solo se trata de jugar, el centro es el estudiante y el docente con responsabilidad debe preparar las actividades con anterioridad, se debe evaluar, se debe hacer los ajuste necesarios y pertinentes.

El juego es el mejor aliado, es el mejor instrumento metodológico para generar conocimiento, el juego es un aprendizaje, nos permite experimentar, investigar, probar, crear, también aquí podemos ver el estado de ánimo de los niños y sus propias ideas conllevando a la inteligencia emocional.

La clase lúdica se vuelve en un espacio de aprendizaje, aquí el niño desarrolla sus habilidades y capacidades que todo persona necesita para su conocimiento, cuando se está en contacto con las cosas es más fácil aprender. Los ambientes lúdicos son sitios para que el aprendizaje y desarrolló. La clase lúdica es elemento importante para la formación del ser humano.

La lúdica permite que el niño se valore así mismo y valore el trabajo en grupo, conocer lo que él puede hacer crear, hace independiente a la persona, aumenta su autoestima, establece buenas relaciones con sus compañeros, potencializa sus habilidades cognitivas. La clase lúdica es una actividad voluntaria, tiene sus normas, tiene un fin, límites, es obligatoria. La clase lúdica es una guía con su respectiva planeación, una secuencia tiene una introducción, un inicio, un desarrollo y por su puesto se debe evaluar. El material didáctico el maestro lo debe seleccionar y preparar con anticipación.

Hay que trabajar la motivación, los avances cognitivos, evaluación de los contenidos con el fin de mirar los avances de sus estudiantes. Hay que hacer los juegos de familiarización y explicar de manera sencilla antes de desarrollar la clase.

Como el gran interés de todo profesor es que sus estudiantes aprendan es oportuno reflexionar al respecto “El aprendizaje es un proceso, en el cual el sujeto, a través de la experiencia, la manipulación de objetos, la interacción con las personas, genera o construye conocimiento modificando, en forma activa sus esquemas cognoscitivos del mundo que lo rodea, mediante el proceso de asimilación y acomodación” (Fritz Piaget).

De acuerdo con esta mirada de aprendizaje, la enseñanza, debe proporcionar todas las herramientas para que los niños, niñas, adolescentes y jóvenes aprendan significativamente, descubran y transformen sus propias realidades del mundo que les rodea y a la cual pertenecen, empleando su propia creatividad. Esta teoría de Piaget expresa que el estudiante conquista su aprendizaje, utilizando lo que él sabe y por supuesto e interactuando con las demás personas y con lo que le rodea, esto le ayuda a que descubra, elabore y retroalimente el conocimiento, aquí el profesor le enseña y le proporciona los medios para que lo alcance felizmente.

De acuerdo con los planteamientos de Vygotsky manifiesta y da más argumentos que permiten respaldar que la gran mayoría de actividades en las que el estudiante interactúa con su medio posibilitan su aprendizaje, desarrolla sus habilidades mentales y procesos de construcción y descubrimiento. La labor y papel del docente como orientador y acompañante del proceso educativo y de enseñanza es permitir que el estudiante se ejecute sí mismo todos sus procesos.

Bruner tiene otra mirada con respecto a la enseñanza y aprendizaje, pero de alguna manera coincide Piaget y Vygotsky, y afirman que las personas aprenden partiendo de sus prácticas y experiencias pasadas, descubriendo y construyendo nuevas ideas y transformándolas para

potenciarlas, y que el papel del maestro, es traducirle la información y entusiasmarlo para que al comparar, organizar y comprender los conceptos, pueda enfrentarse solo, a desarrollar la situación.

Es importante mencionar que hay muchos autores que han investigado al respecto pero con los anteriores planteamientos, nos permitieron empezar un acercamiento al concepto real de lúdica, que todos creíamos que solo pensar en el juego, nos damos cuenta que es más profundo hace parte del desarrollo humano y está inmerso en todas las culturas, además que podría favorecer el aprendizaje todos independientemente que tenga o no una necesidad educativa especial, se miraba como una estrategia para pasar un rato rico y gastar energías acumuladas. Pero va más allá nos brinda espacios de relajación, el cual nos produce placer, ayuda a liberarse de todos los problemas, estrés, conflictos en fin, algo para resaltar y destacar es que con esta herramienta podemos expresar y comunicar todas las emociones, sensaciones para descubrir y construir conocimientos.

aplicada, destinada a buscar soluciones a problemas que un grupo, una comunidad, una escuela, experimenta en su vida diaria” (p. 86). De acuerdo a esto la experiencia alcanzada con el proyecto nos permite fortalecer los procesos motivacionales, en los niños y niñas del Centro Educativo El Congo.

En la primera etapa del proyecto hicimos la caracterización, otra técnica fue la observación participativa se convierte finalmente en una estrategia porque inmersa en todo el proceso de investigación, y contextualización para descubrir la problemática y realizar un diagnóstico desde todos los espacios reconociendo el discurso pedagógico que camina en el contexto escolar de los niños y niñas objeto de estudio, generando hipótesis, conjeturas, análisis y supuestos de las variables detectadas frente al poco interés por los niños y niñas para estudiar.

En este proceso la familia juega un papel indispensable e importante, porque la realidad muestra hoy que no se propicia una estimulación y acompañamiento idóneo que permita desarrollar el estímulo por el estudio desde el ambiente familiar; como también desde las aulas de clase, el profesor maneja aún una práctica tradicional que carece de estrategias pedagógicas donde implementen la lúdica y el juego, como aspectos fundamentales para motivar y generar aprendizajes significativos en los estudiantes.

3.2 Investigación cualitativa

En este proyecto de investigación, para la interpretación de la realidad con base en el trabajo desarrollado se determinó darle importancia por el contexto en el que estamos ubicados a la investigación cualitativa. Los investigadores buscaron encontrar sentido al proyecto a partir de

lo que piensan y hacen los niños, niñas, adolescentes y jóvenes del Centro Educativo El Congo para determinar los alcances del proyecto.

Características de la investigación cualitativa:

- Desde las prácticas sociales la cultura es el centro de todos los humanos
- Parte de la realidad, se ve a las personas como sujetos importantes dentro de todos los procesos educativos.
- La vivencia social, teniendo en cuenta sus contextos y especificidades, se tiene en cuenta la búsqueda de la información, técnicas descriptivas.
- A partir de los datos se realizan algunas comprensiones y desarrolla y reafirma algunos conceptos
- La presencia en el lugar de trabajo el investigador cualitativo es sensible a todos los efectos presentados
- Otra característica es que el investigador se sensibiliza y conoce la realidad, intercambia y reflexiona con la comunidad de estudio.

Para esta investigación cualitativa se implementó método Investigación Acción (IA), debido a que buscan una acción un cambio un compromiso y una transformación al mismo tiempo. Esta Investigación Acción se caracteriza por la participación reflexiva, porque hace un fuerte énfasis en su propio trabajo.

Esta investigación se desarrolló en tres momentos:

- 1) Diagnóstico: en este momento nos concentramos en la observación de los niños para ver sus rutinas diarias.
- 2) Diseño e implementación de la propuesta: se diseñaron 2 talleres Pedagógicos para desarrollarlos con la comunidad educativa.
- 3) Evaluación: se realizó la encuesta a los estudiantes (seis por grado) para la recolección de la información.

La metodología utilizada se ve reflejada de la siguiente manera:

- Definición y establecimiento de los objetivos del proyecto a realizar.
- Recopilación de información y datos para el desarrollo del proyecto.
- Organización, selección y estudio de la información obtenida.

Elaboración y redacción del proyecto:

- Definición de los conceptos clave: lúdica, Necesidades Educativas Especiales, pedagogía.
- Preparación y realización de reuniones con las personas que participaran de la investigación.
- Conclusiones derivadas de dichas reuniones o asambleas.
- Redacción del proyecto.
- Conclusiones generales.

Posteriormente se realizaron las encuesta con preguntas cerradas y otras abiertas con el fin de conocer su opinión, como también la caracterización del contexto escolar; instrumentos adaptados al método cualitativo, Según Marciales (2002), menciona que: La palabra observación hace referencia explícitamente a la percepción visual y se emplea para indicar todas las formas de percepción utilizadas por el registro de respuestas tal como se presentan a nuestros sentidos, también es aplicar atentamente los sentidos a un objeto, para adquirir por ella un conocimiento claro y preciso. (p. 102). En aquel momento se ven aspectos como; el contexto institucional y local, el discurso cotidiano y la práctica pedagógica, con el fin de hilar y ser coherentes con nuestra realidad.

3.3 Población y muestra

La población a quien se dirigió esta investigación fue a estudiantes del Centro Educativo El Congo 42 estudiantes desde el nivel de preescolar (0), básica primaria (1 a 5) hasta básica secundaria (6 y 7); de cada grado de escolaridad se encuestaron seis estudiantes, año lectivo 2015.

Para el diseño metodológico se hizo la utilización de fuentes primarias (recopilación de información a través de una encuesta, reuniones y asambleas con todos los estudiantes independientemente que tuvieran N.E.E.) con el fin de establecer sus gustos o preferencias en relación al juego.

Como fuentes secundarias se realizó la (revisión documental), recopilación de información sobre todo lo relacionado con la lúdica y la utilización de su tiempo para establecer conclusiones con el fin de realizar una propuesta de las diferentes herramientas didácticas agradables para trabajar ellos.

Cuarenta y dos (42) estudiantes encuestados, seis por cada grado (desde transición hasta séptimo) las edades comprendidas entre 5 a 12 años, todos los niños y niñas pertenecen a la comunidad indígena Páez, para resaltar que en el municipio no hay estratificación social.

Como lo mencionamos anteriormente, otra estrategia que utilizamos fue la observación no estructurada, el cual nos permitió ver la realidad para verificar la información.

3.4 Instrumentos

Para realizar la investigación utilizamos encuestas y observación no estructurada, con el fin de operativizar todo el proceso, definimos la encuesta porque se considera como una buena técnica para investigar la naturaleza de las relaciones sociales, sea que éstas se den entre las personas, entre los grupos o entre colectividades. A través de esta estrategia se obtiene información de los grupos que se estudian. Ellos mismos proporcionan la información sobre sus actitudes, opiniones, sugerencias. Existen dos maneras de obtener información con este método: la entrevista y el cuestionario. La técnica a utilizar en esta investigación es la encuesta y el instrumento que nos servirá para ello es el cuestionario. El cuestionario consta de preguntas abiertas o cerradas sobre determinados aspectos del problema a solucionar.

3.5 Propuesta de cuestionario

OBJETIVO: Preguntar cómo ha sido tu proceso de aprendizaje y si te sientes a gusto en tu establecimiento educativo en el que encuentras actualmente (Ver anexo 1)

3.6 Análisis de la información

Una vez sistematizada la información suministrada por los niños y niñas planteadas en el cuestionario se hace el correspondiente análisis.

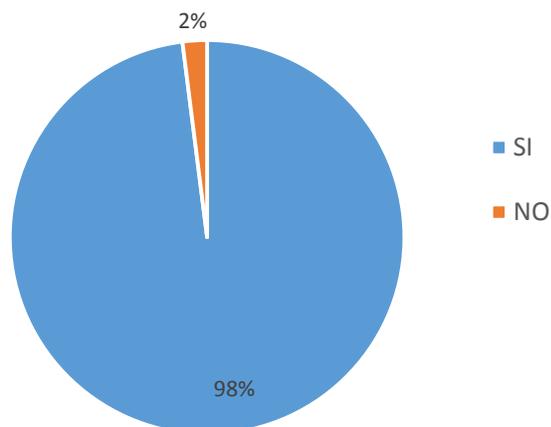
Tabla 1. ¿Te gusta ir a tu escuela?

	SI	40	98%
TE GUSTA IR A LA ESCUELA?	NO	2	2%
	TOTAL	42	100%

Fuente: Elaboración propia (2015)

A partir de la encuesta realizada a los estudiantes del centro educativo el Congo desde los grados transición hasta séptimo, se concluyó que la mayoría de los estudiantes en un 98% les gusta ir a la escuela, esta es una buena respuesta para realizar el trabajo con ellos.

TE GUSTA IR A LA ESCUELA



Gráfica 1. Te gusta ir a la escuela?

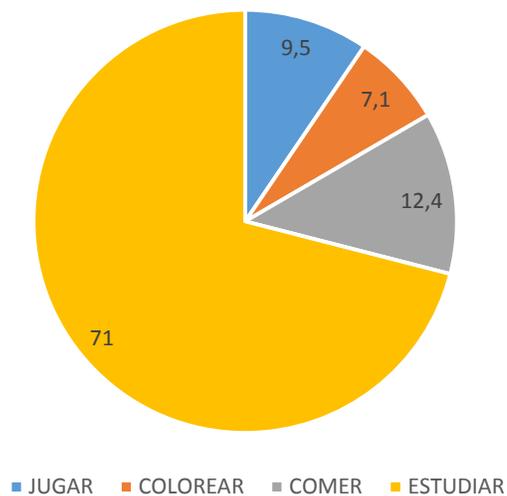
Tabla 2. ¿Qué es lo que más te gusta hacer en tu escuela?

2. ¿Qué es lo que más te gusta hacer en tu escuela?	JUGAR	4	9,50%
	COLOREAR	3	7,10%
	COMER	5	12,40%
	ESTUDIAR	30	71%
	TOTAL	42	100%

Fuente: Elaboración propia (2015).

Como podemos observar en la gráfica No. 2. el 71 % de los estudiantes les gusta estudiar, tiene coherencia con la respuesta de la pregunta N.1, lo que nos indica que la escuela sigue siendo el espacio preferido para los niños y niñas.

LO QUE MAS ME GUSTA HACER EN LA ESCUELA No.2



Gráfica 2. ¿Qué es lo que más te gusta hacer en la escuela?

Tabla 3. ¿Te gusta que te lean te narren cuentos?

¿TE GUSTA QUE TE LEAN TE NARREN CUENTOS?	SI	41	99%
	NO	1	1%
	TOTAL	42	100%

Fuente: Elaboración propia (2015).

Al 99% de los estudiantes les gusta que les narren cuentos, sea esta la oportunidad para fortalecer los procesos de lectura y escritura.

TE GUSTA QUE TE NARREN CUENTOS No. 3

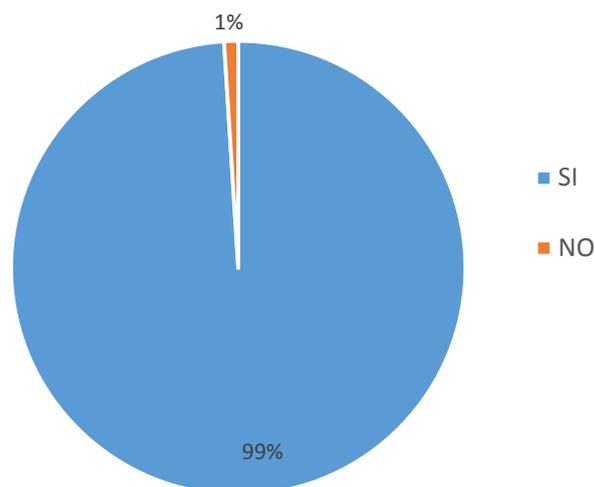


Gráfico 3. ¿Te gusta que te narren cuentos?

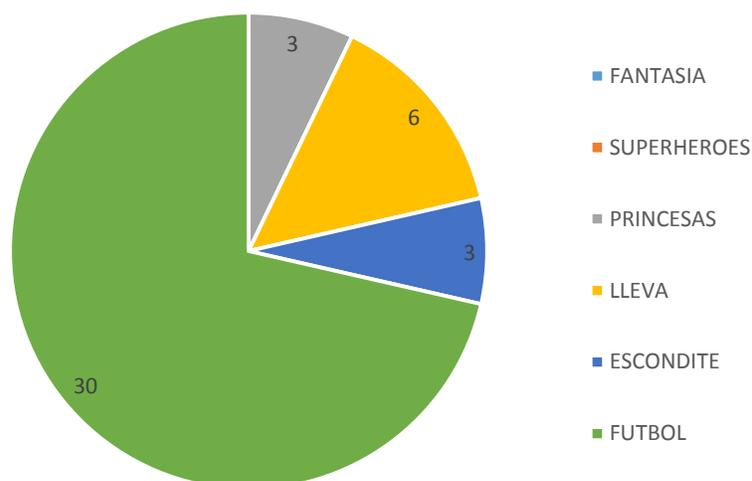
Tabla 4. ¿Qué clase de juegos te gustan?

	Fantasía	0	0
	superhéroes	0	0
4. ¿Qué clase de juegos te gustan?	princesas	3	7,2
	lleva	6	14,20%
	escondite	3	7,2
	fútbol	30	71,4
	otro	42	100%

Fuente: Elaboración propia (2015).

El deporte favorito de los estudiantes sigue siendo el fútbol, donde se fortalece el espíritu de trabajar en grupo, estrategia que nos contribuiría en fortalecer los procesos de aprendizaje.

JUEGOS QUE MAS GUSTAN A LOS ESTUDIANTES



Grafica 4. ¿Qué clase de juegos te gustan?

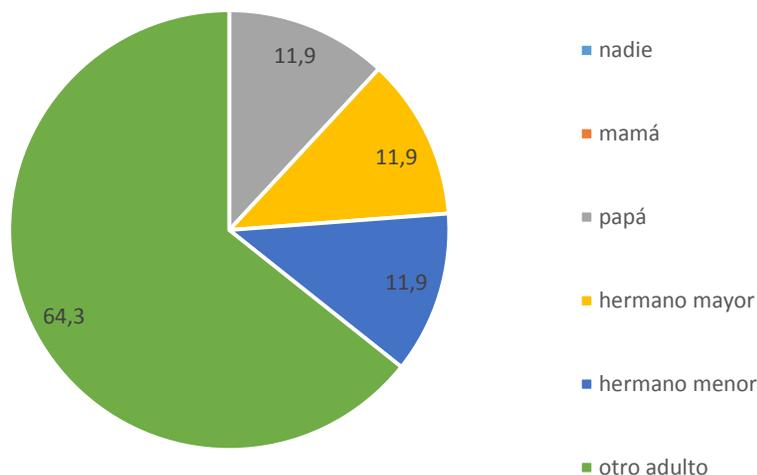
Tabla 5. En tu casa, ¿quién te acompaña más en la realización de las tareas?

	Nadie	0	0
	Mamá.	0	0
	Papá	5	11,90%
	Hermana mayor.	5	11,90%
	Hermano mayor	5	11,90%
	Otro adulto	27	64,30%
	TOTAL	42	100%

Fuente: Elaboración propia (2015).

Queda en evidencia que a los niños y niñas en la realización de tareas los acompaña otra persona distinta a sus padres, podría uno deducir que los padres no permanecen en casa con sus hijos, tal vez cumpliendo con su trabajo (agrícola, comunitario...) para suplir sus necesidades, no se sienten en la capacidad de acompañar en la resolución de sus tareas.

QUIEN ACOMPAÑA EN LA REALIZACION DE TAREAS No. 4



Grafica 5. ¿Quién acompaña en la realización de tareas?.

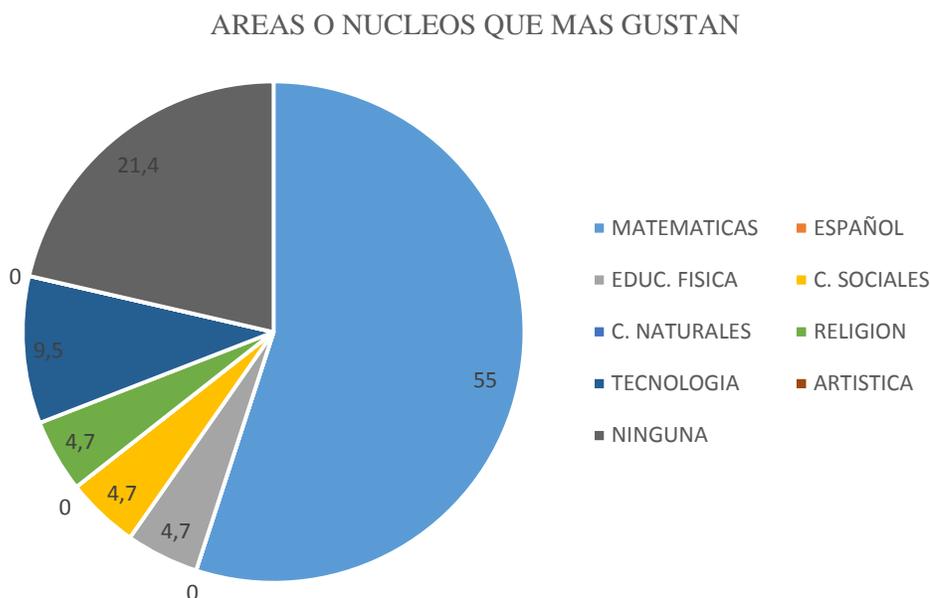
Tabla 6. ¿Qué área, asignatura o núcleo te gusta más?

6. ¿Qué área, asignatura o núcleo te gusta más?	Pensamiento Matemático	23	55%
	Lenguaje o Comunicación Comunitaria	0	0
	Educación Física.	2	4,70%
	Ciencias Sociales	2	4,70%
	Ciencias Naturales o Territorio Naturaleza y Producción	0	0
	Religión	2	4,70%
	Tecnología	4	9,50%
	Artística	0	0
	No me gusta ninguno	9	21,40%
	TOTAL	42	100%

Fuente: Elaboración propia (2015).

Los estudiantes opinan que el área de su gusto es matemáticas y el área de Español no es de su agrado; situación preocupante debido a que los procesos de lectura y escritura son esenciales

para la comprensión de las demás áreas, es ahí donde nace la necesidad de implementar la lúdica en los procesos de lectura y escritura; la propuesta de este proyecto de investigación es apostarle a que los niños y niñas se enamoren de la lectura y la escritura.



Grafica 6. ¿Qué área, asignatura o núcleo te gustas más?

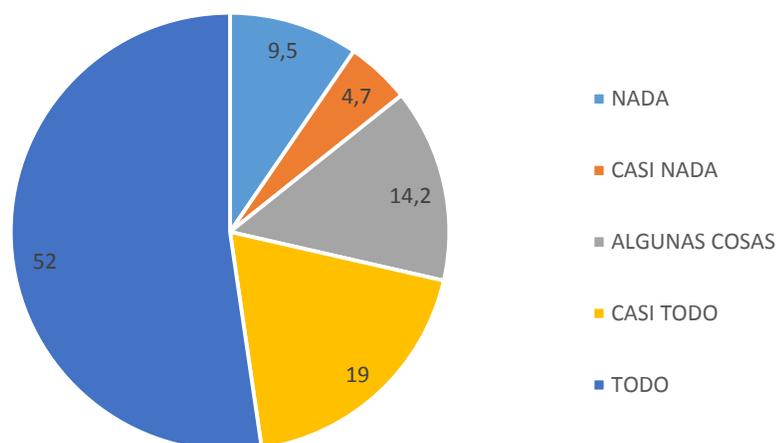
Tabla 7. De los temas que te explica tu profesor/a de Matemáticas, comprendes:

	Nada	4	9,50%
	Casi nada	2	4,70%
	Sólo algunas cosas	6	14,20%
	Casi todo	8	19%
	Todo	22	52%
	TOTAL	42	100%

Fuente: Elaboración propia (2015).

La encuesta muestra y ratifica el gusto por las matemáticas por el grado de comprensión de la misma, hay que seguir fortaleciendo con esta área también las demás asignaturas y áreas del conocimiento.

LOS TEMAS QUE EXPLICA TU PROFESOR DE MATEMÁTICAS
ENTIENDES



Grafica 7. De los temas que te explica tu profesor/a de Matemáticas, comprendes.

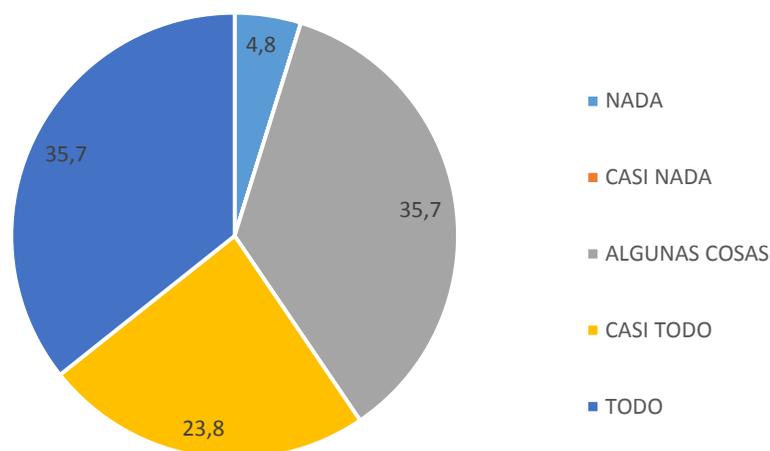
Tabla 8. De los temas y demás que te explica tu profesor/a de Lenguaje, comprendes.

8. De los temas y demás que te explica tu profesor/a de Lenguaje, comprendes	Nada	2	4,80%
	Casi nada	0	0%
	Sólo algunas cosas	15	35,70%
	Casi todo	10	23,80%
	Todo	15	35,70%
	TOTAL	42	100%

Fuente: Elaboración propia (2015).

Preocupante lo que manifiestan los estudiantes en cuanto a que en un alto porcentaje de los temas orientados por el maestro del área de humanidades los niños y niñas no entiendan; es importante que en los grados de transición y primero se fortalezca aspectos como direccionalidad, espacio, temporalidad, lateralidad entre otros que son la base para los procesos de lectura y escritura, y así ellos se enamoren y sientan el gusto, una vez más ratificamos que la lúdica es la mejor aliada.

DE LOS TEMAS DE ESPAÑOL QUE TE EXPLICA TU PROFESOR
ENTIENDES



Grafica 8. De los temas y demás que te explica tu profesor/a de Lenguaje, comprendes?.

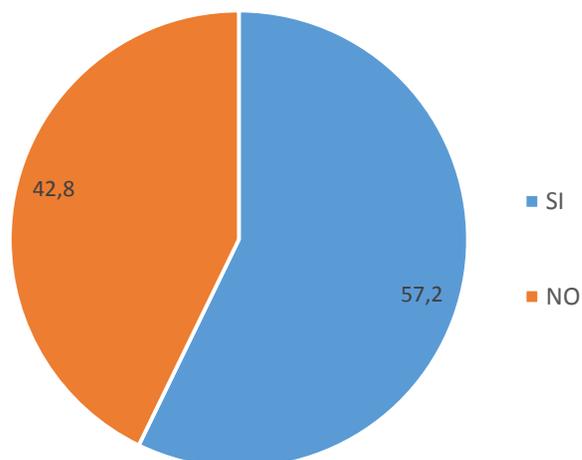
Tabla 9. Aprender Lenguaje o castellano es difícil para ti.

9. Aprender Lenguaje o castellano es difícil para ti	SI	18	42,80%
	NO	24	57,20%
	TOTAL	42	100%

Fuente: Elaboración propia (2015).

Esta pregunta reafirma lo anteriormente analizado, los chicos manifiestan que humanidades es muy difícil, aquí se puede hacer varias hipótesis que los métodos para los procesos de la enseñanza de la lectura y escritura no fueron pertinentes, niños, niñas que ingresaron a temprana edad, malas prácticas pedagógicas en fin.

APRENDER ESPAÑOL ES DIFÍCIL PARA TI



Grafica 9. Aprender Lenguaje o castellano es difícil para ti

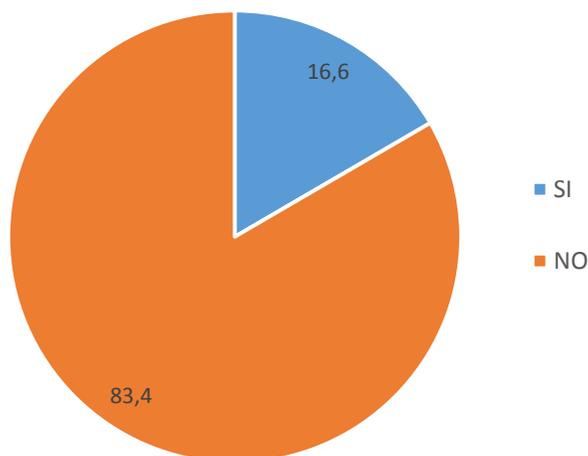
Tabla 10. Aprender Matemática es difícil para ti

10. Aprender Matemática es difícil para ti	SI	7	16,60%
	NO	35	83,40%
	TOTAL	42	100%

Fuente: Elaboración propia (2015).

Este gráfico es una muestra del gusto que los estudiantes tienen por el área de matemáticas, entienden, les parece fácil en fin, este también puede ser el medio para fortalecer los procesos de lectura y escritura. En todas las áreas podemos implementar la lúdica la labor es generar provocaciones en los estudiantes.

MATEMATICAS ES DIFICIL PARA TI



Grafica 10. Aprender Matemática es difícil para ti.

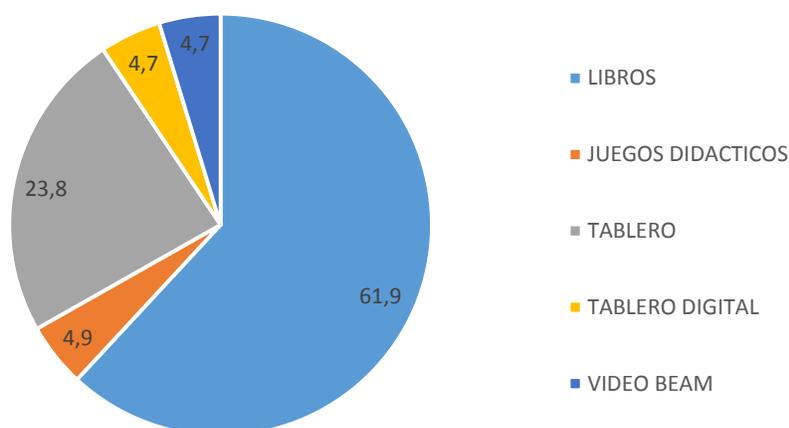
Tabla 11. En la clase que orienta tu profesor se apoya con?

	libros	26	61,90%
	juegos educativos	2	4,70%
11. En la clase que orienta tu profesor se apoya con:	solo el tablero	10	23,80%
	tablero digital	2	4,70%
	Video Beam	2	4,70%
	TOTAL	42	100%

Fuente: Elaboración propia (2015).

A manera de síntesis se puede concluir que las herramientas más utilizadas por parte de algunos maestros para el proceso de enseñanza son los libros y el tablero que no es nada motivante y atractivo para los estudiantes, la apuesta es promover la pedagogía de la lúdica con el fin de generar aprendizajes significativos y así desarrollar el interés por aprender.

MATERIALES DE APOYO QUE UTILIZA EN UNA CLASE EL PROFESOR



Gráfica 11. En la clase que orienta tu profesor se apoya con?

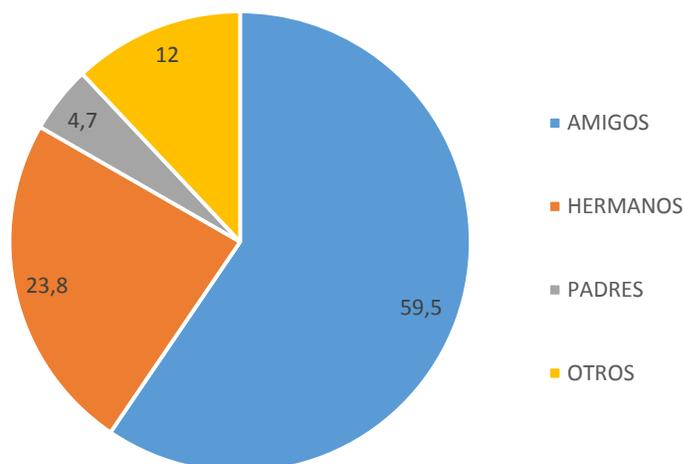
Tabla 12. ¿Con quién te gusta jugar más?

12. Con quien te gusta jugar más?	AMIGOS	25	59,50%
	HERMANOS	10	23,80%
	PADRES	2	4,70%
	OTROS	5	12%
	TOTAL	42	100%

Fuente: Elaboración propia (2015).

Ahora, bien esta encuesta muestra que los niños y niñas tienen una preferencia por practicar sus juegos y son sus amigos, sus pares, como docentes hay que mirar la estrategia que ellos mismos nos muestran entre ellos aprenden y comprenden más. Los padres por sus diferentes ocupaciones no están jugando con sus hijos, en el proceso de desarrollo de los niños y niñas es fundamental el acompañamiento para generar seguridad, confianza, responsabilidad, afecto etc.

CON QUIEN TE GUSTA JUGAR MAS



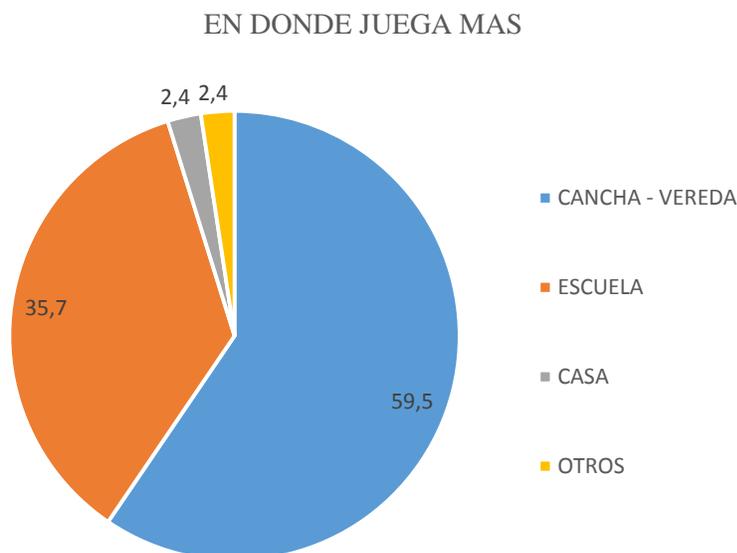
Grafica 12. ¿Con quién te gusta jugar más?

Tabla 13. ¿En dónde juegas más?

13. En donde juegas más?	CANCHA	25	59,50%
	ESCUELA	15	35,70%
	CASA	1	2,40%
	OTRO	1	2,40%
	TOTAL	42	100%

Fuente: Elaboración propia (2015).

Es oportuno decir que el espacio de la cancha independientemente del lugar de ubicación, es donde más les gusta estar a los niños y por qué? Porque allí juegan, se divierten, comparten, aprenden, se socializan y tantas cosas más. El gran reto es volver el aula una cancha, la sala de sistemas una cancha, el laboratorio en una cancha y todos los espacios que comparten los niños y niñas convertirlos en una cancha.



Grafica 13. ¿En dónde juegas más?

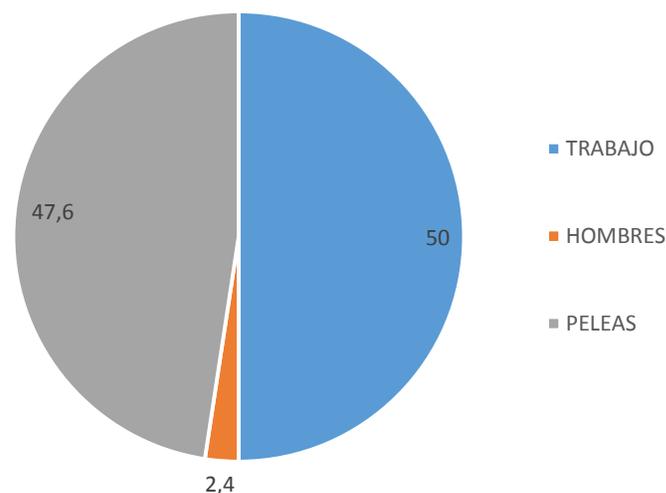
Tabla 14. ¿Qué o quién te pone triste en la escuela?

14. Qué o quién te pone triste en la escuela?	TRABAJO	21	47,60%
	HOMBRES	1	2,40%
	PELEAS	20	47,60%
	OTRO	0	0%
	TOTAL	42	100%

Fuente: Elaboración propia (2015).

El ser humano por naturaleza es violento; no cabe duda que a pesar de esta afirmación a las personas lo que más nos pone triste son las peleas, esto nos sigue mostrando la gráfica, seguramente se hace una encuesta a nivel nacional y este sería el indicador alto, pues bien a los niños y niñas también los pone triste que se pelee en la escuela, en la casa, en la calle etc. Seguramente si brindamos oportunidad de esparcimiento y recreación sana minimizaríamos las peleas en las escuelas de país. Una manera de generar estrategias es implementando la pedagogía de la lúdica en todos los momentos y espacios.

QUE O QUIEN TE PONE TRISTE EN LA ESCUELA



Grafica 14. ¿Qué o quién te pone triste en la escuela?

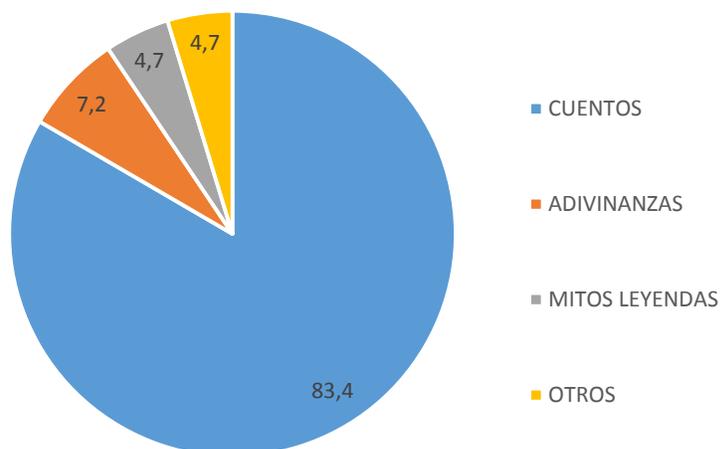
Tabla 15. ¿Qué libros, juegos didácticos te gustan más de los que hay en tu escuela?

15. ¿Qué libros, juegos didácticos te gustan más de los que hay en tu escuela?	DE CUENTOS	35	83,40%
	ADIVINANZAS	3	7,20%
	MITOS , LEYENDAS	2	4,70%
	OTROS	2	4,70%
	TOTAL	42	100%

Fuente: Elaboración propia (2015).

Como podemos observar la gráfica los establecimientos educativos las bibliotecas cuentan con poco o casi nada de material didáctico, es necesario a provechar los materiales del medio y la creatividad de todos para realizarlos. No debe verse esto como un obstáculo, por el contrario sea esta la fortaleza para construir los propios materiales a partir de los contextos.

QUE LIBROS Y JUEGOS DIDACTICOS TE GUSTA MAS DE LO QUE
HAY EN TU ESCUELA



Grafica 15. ¿Qué libros, juegos didácticos te gustan más de los que hay en tu escuela?

3.7 Diagnóstico

Teniendo en cuenta la encuesta y las respectivas respuestas y análisis de las mismas proporcionadas por los estudiantes, se evidencia que a ellos (as) les agrada ir a la escuela, les agrada jugar, les encanta el área de matemáticas pero no les gusta de ninguna manera el área de humanidades o comunicación comunitaria que es el núcleo problemático temático que se trabaja en este territorio acorde a las orientaciones del Proyecto Educativo Comunitario, no ha sido significativo para ellos; por tanto queda en evidencia cuando lo expresan que no se les han motivado con estrategias distintas a las tradicionales. La pedagogía de la lúdica es la mejor aliada, para lograr su apropiación de los procesos de lectura y escritura.

Así, para lograr en los estudiantes que adquieran conocimientos y despierten su interés por aprender es esencial promover un aprendizaje significativo para ellos; cuando los procesos escolarizados se contextualizan a su realidad hay una relación estrecha entre los conceptos previos y los nuevos que adquiere, este ejercicio conlleva o permiten realizar procesos de descubrimiento, propician la interacción del estudiante con las personas y los objetos de su medio, además facilitan la construcción de conceptos, estimulan el razonamiento, potenciando el análisis también permiten al estudiante desarrollar procedimientos de lectura y escritura por sí solos, generan el goce y disfrute en el desarrollo de las actividades propuestas por el docente, desarrollando toda su creatividad y lo más importante es que provoca en el estudiante el gusto y deseo por aprender.

En relación con la propuesta, esta investigación permitió:

Reflexionar los métodos que en la actualidad se desarrollan para los procesos de lectura y escritura, concluir el proceso analítico de un método que permita leer y escribir de una manera comprensiva, comparar y diferenciar los pasos de cada uno de los métodos para aprender a leer y escribir. Sin embargo se requiere dedicar más tiempo a estas actividades lúdicas y a estos contenidos para potenciar y lograr su aprehensión.

Así que, se hace urgente y necesaria la implementación de estrategias lúdicas en el aula de clase, que permitan favorecer todo el proceso educativo, en especial en el área de matemáticas para que se logre la aprehensión de todos los procesos matemáticos que redundarán en la asimilación de la operatividad en los conjuntos numéricos y en el desarrollo del pensamiento matemático, particularmente con los números Racionales que tienen gran aplicabilidad en la vida cotidiana. Y en general para mejorar la calidad de la educación.

CAPITULO 4

PROPUESTA

4.1 La Lúdica un Mundo de Diversión

4.2 Descripción

A continuación se presenta una propuesta de talleres dinámicos que comprenden situaciones de la cotidianidad y estrategias lúdicas, con el fin de sensibilizar y motivar a toda la comunidad educativa del Centro Educativo El Congo.

4.3 Justificación

Como se pudo ver en las encuestas aplicadas a estudiantes de los grados de transición a séptimo queda en evidencia que a los niños y niñas les encanta el juego, que les agrada jugar con sus pares, que les fascina ir a la escuela pero se vislumbra un problema o dificultad bien seria y es que no les gusta leer y escribir, situación preocupante porque se convierte en un obstáculo para comprender las demás áreas del conocimiento. La lectura y la escritura son fundamentales; por tal razón desde el Centro Educativo El Congo presentamos y proponemos lo siguiente.

4.4 Objetivos

- Sensibilizar a la comunidad frente a la importancia de saber leer y escribir a través de la lúdica.

- Dar a conocer que todos y todas aprendemos no importa la condición física, auditiva, visual, cognitiva que el ser humano tenga.

4.5 Estrategias y Actividades

1. Mostrar un video alusivo al tema (video de cuerdas),
2. hacer una reflexión: intervención del médico tradicional y el medico occidental,
3. caso específico
4. Socio drama, representado por los docentes y los estudiantes
5. Dinámicas de integración con los padres de familia, docentes y estudiantes
6. Acto simbólico de compromiso con los participantes ejemplo: Me vacuno contra la indiferencia. Describir el acto

EVALUACIÓN

- La participación activa de los padres de familia
- Inclusión de los N.E.E en las actividades propuestas en el taller

BENEFICIARIOS

- N.N.A.J. con N.E.E.
- Los padres de familia
- Directivo docente y docentes

RESPONSABLES

- EDGAR EDUARDO PAVI MUÑOZ, Licenciado Etnoeducación y Especialista en Gerencia Educativa.
- MARIELA ESTELA MERA, Licenciada en Ciencias Sociales
- MARIA ZORAYDA BALANTA, Licenciada en Etnoeducación, Especialista en Gerencia Educativa.

RECURSOS

RECURSOS	CANTIDAD	TOTAL
HUMANOS		
Médico Tradicional		
Médico general	2	\$30.000
EQUIPOS		
VIDEO BEAM	1	\$100.000
COMPUTADOR	1	
SONIDO	1	
MOBILIARIO	250 SILLAS	
VIDEOS	1	
ALIMENTACIÓN	250 ALMUERZOS A 5.000 PESOS	\$ 1.250.000
TRANSPORTE	4 ida y regreso de los médicos	\$ 24.000
MATERIAL DE USO RECURRENTE	5 marcadores, 1 resma de papel, 250 fotocopias folleto alusivo al tema	\$70.000

EVALUACIÓN

- Actas
- Asistencias a los talleres
- Fotos, videos clips
- Evaluación

4.6 Contenidos

Título del Taller 2: **¡Las letras con la Lúdica Entran!**

Objetivo: Enseñar a leer y escribir a través de pedagogía de la lúdica

Habilidad a desarrollar: Comunicar por escrito, leer.

Actividad de entrada:

Qué es GEEMPA?

Es una didáctica de origen brasilero que recibe el nombre de su grupo creador GEEMPA (Grupo de Estudios en Educación y Metodología de Investigación y Acción). La metodología GEEMPA diseñada por la doctora Esther Pillar Grossi se orienta conceptualmente en la propuesta pedagógica post-constructivista. la didáctica GEEMPA se vale esencialmente de la lúdica como estrategia para cautivar el interés de los estudiantes y con ello garantizar más allá de la escritura y la lectura automática o memorística, procesos de producción escrita, lectura comprensiva, pensamiento lógico matemático y convivencia pacífica.

Objetivos

- Superar la enseñanza tradicional de lectura y escritura
- Todos los niños y niñas aprendan según sus esquemas mentales y sus niveles de sicogénesis de lectura y escritura.
- Evitar la deserción escolar.
- Hacer del juego la principal herramienta pedagógica
- Garantizar la alfabetización: lectura comprensiva y producción escrita.
- Formar niños y niñas competentes para la vida

Actividad central o desarrollo:

Contextos Semánticos

Se definen como situaciones significativas para un grupo determinado, con dramática, que afectan los sentimientos de los estudiantes, pueden ser un paseo o una salida pedagógica, un evento de la localidad o una historia de alguno de los integrantes del grado; un cuento, una canción, entre otros.

Fichas Didácticas

El trabajo de un contexto semántico implica actividades de lectura y escritura trabajadas en fichas didácticas, también denominadas fichas de actividades o guías de trabajo, estas son elaboradas por los docentes para ser desarrolladas por los estudiantes. Generalmente las fichas didácticas son fotocopias que después de su desarrollo el estudiante guarda en una carpeta personal.

Actividades de Rutina

Las actividades de rutina son actividades que se realizaran todos los días, estableciendo una rutina, generando una disciplina, algunas de las actividades que a realizar pueden ser:

Canción de bienvenida

- La oración
- Entrega de las escarapelas

- Asistencia y auto asistencia
- Canción del alfabeto
- Lectura contrato didáctico
- Lectura (contexto semántico)
- Juego de familiarización
- Juego de aprendizaje
- Ficha didáctica
- actividad de escritura

Glosario de texto

Es un posters, con letra grande negra en fondo blanco, donde está escrito el contexto semántico, y es uno de los referentes para la lectura diaria que realizará el grupo.

Glosario de palabras

Este es un tablero de tamaño de una hoja de bloc, donde por un lado están las doce palabras alfabetizadoras del contexto semántico en letra mayúscula script y su correspondiente dibujo, y por el otro lado en letra cursiva minúscula las mismas palabras con su dibujo respectivo.

Grupos áulicos

La conformación de los grupos áulicos tiene como objetivo principal el aprendizaje colectivo. Para la conformación de los grupos áulicos se sugiere un promedio de 4 estudiantes o 5 máximos.

Inicialmente todo el grupo participa en la elección de los líderes para conformar cada grupo áulico. Luego el líder escoge a un compañero, el que quiera, por amistad, afinidad, necesidad, etcétera. Luego entre ambos escogen a un tercer miembro del grupo para el cuarto se pueden hacer varias actividades:

Una puede ser que cada uno realiza una pequeña presentación, coplas, canción, poesía, porras, etcétera, para llamar la atención para que sus compañeros lo escojan.

Otra es que se le pide a los grupos formados al momento, realicen de igual manera una pequeña campaña para que sus compañeros elijan a un grupo al que quiere pertenecer.

Ya formados los grupos áulicos, cada grupo elige entre sus miembros en común acuerdo un nombre el cual los identificaran en adelante.

Son el eje central del trabajo colaborativo de la didáctica y es la parte más importante.

El maestro nunca escoge los grupos, son los estudiantes los que eligen según algunos criterios, con quien trabajar.

Primero se inicia con una votación, en una papeleta donde consignan con quien quiero trabajar, a quien me gustaría enseñar y con quien quiero compartir, cada pregunta tiene un valor específico y debe llevar el nombre de un compañero sin repetirlo.

Se recogen todas las papeletas o votos y con ayuda de un tablero se van escribiendo los nombres con su respectiva votación.

Al final se suman todos y los de mayor puntaje son elegidos los líderes de los grupos áulicos.

Hay que tener en cuenta que el número ideal para un grupo áulico son 4 estudiantes al tener líderes, estos escogen del grupo libremente a un compañero con el cual va a conformar su grupo. Luego de que todos elijan, entre los dos escogen a un tercer miembro en consenso, es decir que ambos estén de acuerdo al momento de escoger, los eligen dentro de los que aún no han sido elegidos y para el tercer o último miembro este, es el que escoge en que grupo con quien quiere trabajar. Para lo cual los tres miembros elegidos, hacen coplas, canciones, danzas, rondas o lo que deseen según su creatividad para cautivar a el cuarto miembro. Y a elegidos escogen el sitio donde van a ubicarse en el aula, de acuerdo a su puntaje se van ubicando.

El líder en ocasiones se apoya de sus compañeros en el momento que lo requiera.

El docente, cuando necesita repartir material, fichas, desea alguna información, recoger material, pide a un estudiante que represente al grupo áulico, por ejemplo su líder o que éste escoja a un compañero.

Es muy importante darle responsabilidades para cumplir dentro de su grupo áulico, estimulándolo cada que tenga la oportunidad, de igual manera propiciar espacios de competencia sana entre los grupos de trabajo, generando provocaciones hacia el avance de metas y el cumplimiento de las normas de sana convivencia, establecidas con anterioridad en el contrato didáctico.

Posteriormente deben buscarle un nombre a su grupo, que los identifique, y harán la decoración de su tablero de aula, en el cual escribirán sus nombres lo decoraran, pues ahí consignan palabras vistas según actividades propuestas por la maestra.

La elección de los grupos áulicos se hace cada vez que empezamos un contexto nuevo, o según criterio de la maestra.

Los líderes son estudiantes que juegan un rol muy importante en cada grupo áulico. Estos apoyaran a sus compañeros y a través de sus provocaciones, motivaran la adquisición de las metas y logros individuales y colectivos. Debe ser un líder positivo, que jalone el proceso de aprendizaje en su grupo.

Organización de los grupos		
Votos para la elección de líderes		
¿ con quien quiero aprender? 000	¿ con quiero intercambiar? 00	¿ a quien quiero enseñar? 0
_____	_____	_____
_____	_____	_____

Contrato didáctico

Este es un afiche que ubicamos en una parte importante del aula, la cual se construye con los mismos estudiantes y es una especie de manual de convivencia, criterios de cumplimiento y a medida que ya se cumplan se van reemplazando por otros.

Las escarapelas

Son un material de identidad, y un referente muy importante para cada estudiante dentro de la didáctica, le da identidad, a la persona, identificándolo como un ser único y especial, se hace una tarjeta con los nombres completos de los y las estudiantes y en un ritual especial se le hace la entrega, luego es cambiado por otro de mayor complejidad hasta llegar al nombre completo con apellidos, se puede incluir la letra cursiva también.

Además sirve para el refuerzo en las actividades diarias o de rutina que establece la didáctica.

Son un referente para saber en dónde se encuentra un estudiante con respecto a la escritura y a la lectura.

Este se establece a partir de una evaluación diagnóstica individual, clase entrevista, que se realiza a cada estudiante en un tiempo promedio de 45 minutos, para cada uno, y con una serie de preguntas y actividades para establecer los parámetros de alcance en cada proceso específico de lectura y escritura y el nivel alcanzado.

Es importante que cada estudiante se esté visualizando, le puede servir como un motivador para alcanzar la alfabetización tanto en escritura, como en la lectura como dos procesos independientes.

Elecciones de líderes

La entrega de votos y las votaciones se realizan en el proceso de elecciones de líderes para empezar cada contexto semántico y conformar cada uno de los grupos áulicos.

Tableros de aula

Son tableros elaborados con papel, que les da sentido de identidad a cada uno de los grupos áulicos. En cada tablero va el nombre de cada grupo decorado como quieran, el nombre de sus integrantes y el espacio para escribir según las actividades planeadas.

Mapa de aula

Es una afiche donde están ubicadas las mesas dentro del aula, con unos referentes de ubicación, como tablero, ventanas, puerta, que le sirve al estudiante para ubicarse espacialmente dentro del aula y saber en qué sitio debe estar sentado, es conveniente que no sea fijo, que de vez en cuando se cambie la posición de los grupos áulicos y se rote en el aula.

El contexto semántico

Se definen como situaciones significativas para un grupo determinado, con dramática, que afectan los sentimientos de los estudiantes, pueden ser un paseo o una salida pedagógica, un evento de la localidad o una historia de alguno de los integrantes del grado; un cuento, una canción, entre otros, el cual nos sirve para afianzar la lectura y escritura de los y las estudiantes.

El contexto semántico es el generador de aprendizajes significativos, provocaciones a partir de la integralidad de los contenidos y áreas.

La Clase Entrevista

La clase entrevista “es un instrumento para concretar la didáctica en la alfabetización”.(Grossi) la clase entrevista es la actividad inicial y la base en la que se apoya la didáctica flexible de alfabetización GEEMPA. “es un encuentro individual del docente con cada uno de los estudiantes, es un momento de aprendizaje para los dos”. (Grossi) primero que todo es de vital importancia buscar un espacio donde realizarla, la cual debe estar libre de distracciones,

donde se realice con total tranquilidad, sin interrupciones. Se aplica de manera individual, para lograr resultados más precisos.

El tiempo estipulado de duración para cada estudiante es en promedio de 45 minutos.

La clase entrevista debe aplicarse antes de iniciar la implementación de la didáctica GEEMPA .y al finalizar cada periodo académico para registrar los avances de cada uno de los estudiantes y su ubicación en la escala psicogenética de la escritura y de la lectura.

La clase entrevista se desarrolla a partir de 10 tareas, donde cada tarea tiene un fin específico evaluativo y preciso de los procesos adquiridos por el estudiante tanto de lectura, como de escritura.

A continuación enumeraremos cada una de las diez tareas en orden de su realización:

1. Escritura de su propio nombre.
2. Lectura de su propio nombre.
3. Escritura de cuatro palabras (sustantivos concretos) y una frase (con la palabra bisílaba).
4. Lectura de un texto.
5. Lectura de las cuatro palabras y la frase.
6. Escritura de un texto.
7. Escritura de letras.
8. Nombre de las letras conocidas.

9. Asociación letra-sonido.

10. Unidades Lingüísticas: letras, palabras, textos, dibujos, números.

Clasificación de la clase entrevista

Psicogénesis: estudio de los niveles de la lectura y escritura del estudiante, hay que tener en cuenta que los niños aprenden en situaciones sociales, no en aislamiento. Significa aceptar que todos, en la clase son capaces de leer y escribir, cada uno según su propio nivel, incluido el propio maestro.

Niveles:

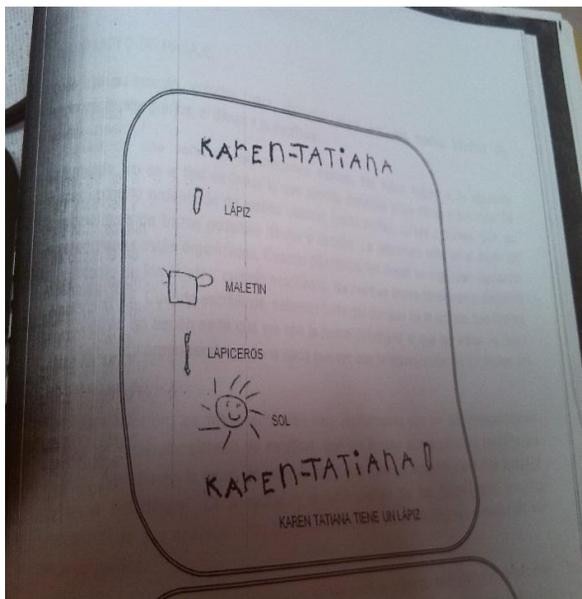
PS1: pre silábico uno

PS: pre silábico dos

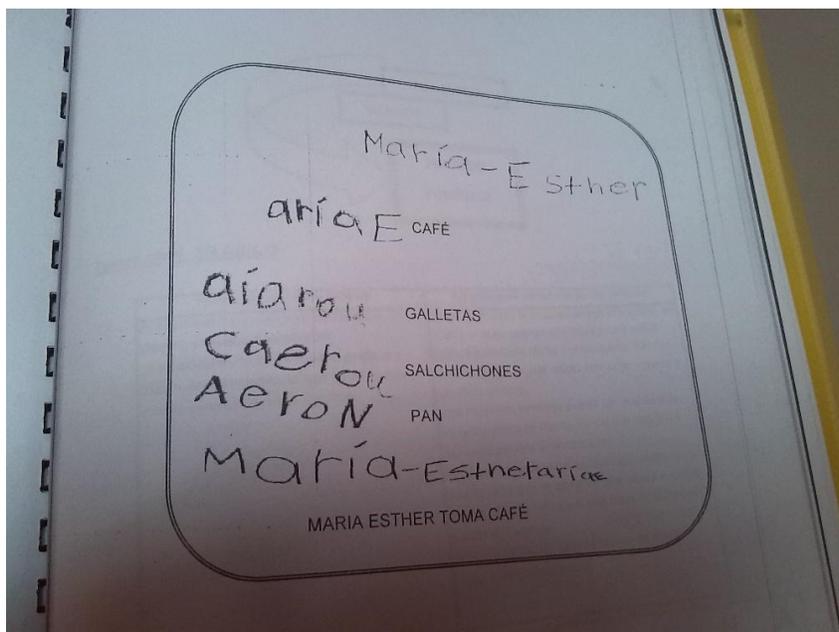
S: silábico

A: alfabético

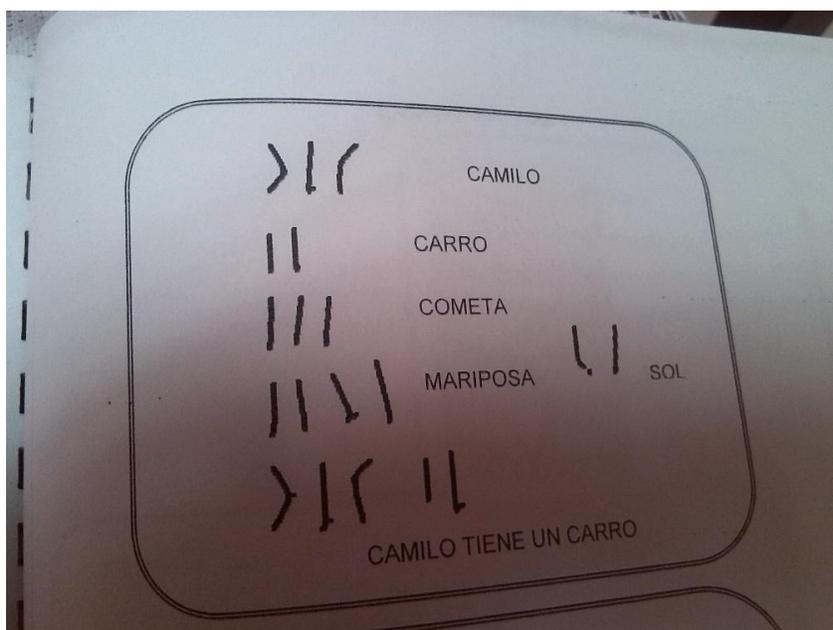
Ejemplo: Ps1

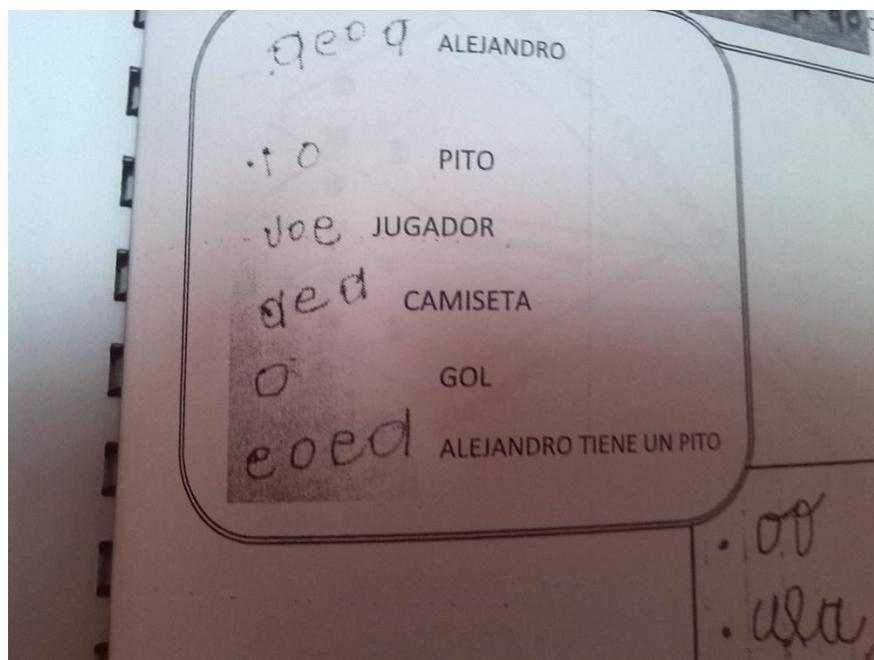


Ps2

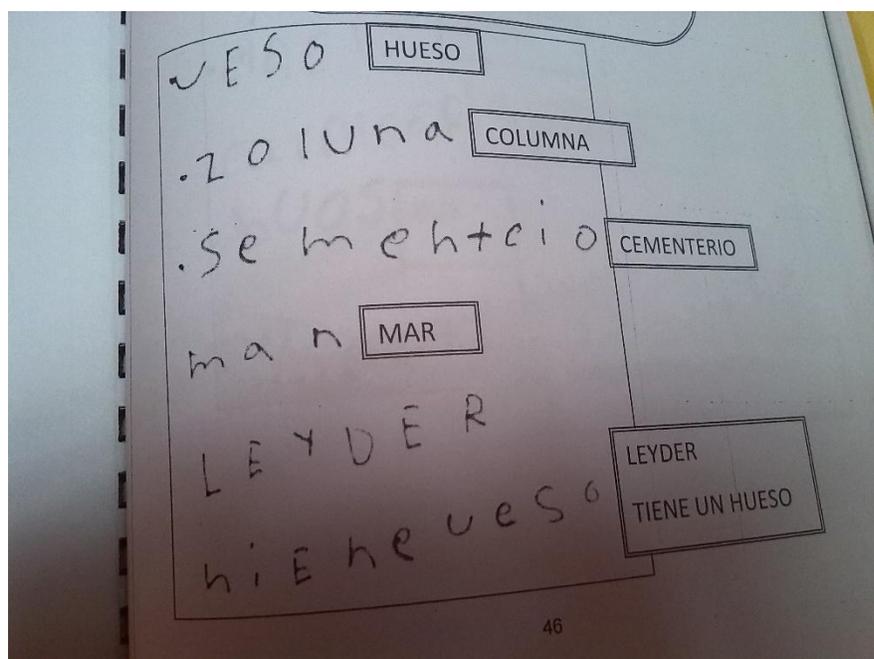


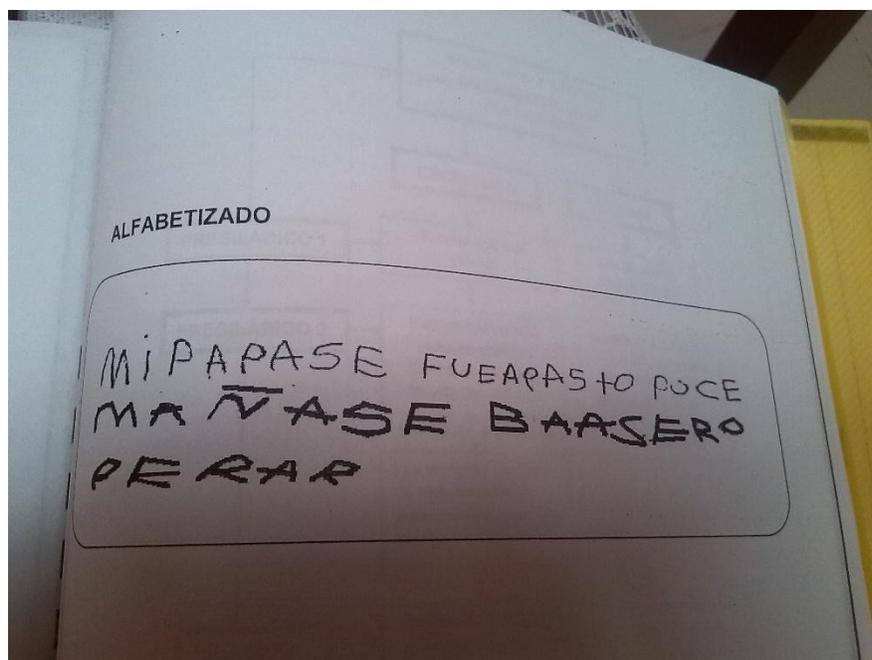
Escribe un signo grafico por cada golpe de voz, correspondencia sonora cuando escribe la palabra como suena.





Alfabético





Alfabetizado

Es quien puede escribir un texto sencillo y otra persona lo puede leer, lee un texto sencillo y lo puede comprender, ejemplo:

mama te quiero mucho

mi mamá a se canasto se las ven de a doña inés

En el grado primero se debe lograr la primera fase, que es el nivel alfabético de que nos sirve llenar de contenidos si el niño no sabe o no está alfabetizado?

El proceso de transcribir, es una imitación, no es un proceso cognitivo. La transcripción no garantiza que el estudiante esté alfabetizado estar alfabetizado es comprender lo oral y lo escrito.

Los contenidos deben partir de los contextos.

Cuaderno de producción

Este cuaderno tiene como objetivo el seguimiento del avance en escritura y lectura de él o la estudiante, es muy importante que este cuaderno permanezca en el aula, no debe llevarse para la casa, pues los padres tienden a corregirlo, criticarlo, borrarlo o algunos les hace lo que no terminaron.

El cuaderno es uso exclusivo del estudiante, el maestro le pregunta que lea lo que escribió ahí, y va siguiendo la lectura, inicialmente lo hace de manera informal y de memoria recordando lo que escribió e inventando, y a medida que va avanzando en la didáctica hay mayor coherencia y concordancia.

En el cuaderno, el docente no debe corregir, marcar, tachar, borrar, ni contaminar de ninguna manera su trabajo de producción, con el tiempo el mismo al leer encontrara sus errores iniciales y a su criterio decidirá si los corrige o los deja así.

Cuaderno diccionario

Este es un cuaderno que está dispuesto en sus páginas marcadas con el alfabeto como si fuera un diccionario, cada rotulo va en letra imprenta, cursiva, mayúscula y minúscula donde escriben las nuevas palabras que conocieron, palabras significativas para él y las palabras alfabetizadoras de cada uno de los contextos semánticos trabajados. Este se lleva con mucha pulcritud, muy bien escrito, con ortografía y letra legible. En este cuaderno el maestro puede pedir a los estudiantes que corrijan cuando está mal escrita la palabra.

Cuaderno de tareas

En este cuaderno consignaremos palabras, frases, y podemos hacer seguimiento a las fichas didácticas trabajadas en clase.

Planeación

Día de clase

1. Actividades de saludo: canción, dinámica, oración etc. Duración 15 minutos.
2. Escarapelas: pertenencia de sus nombres, los demás lo reconocen por su nombre
3. Lectura del contexto: con el glosario de texto, cada día se hace de manera diferente.
Duración 15 minutos.
4. Juegos de familiarización: glosario de palabras eje: manotazo, mano cruzada, arañita.
Duración 5 minutos.
5. Juego de pensamiento: lince, quarteto, concéntrese, loterías, letras en pedazos, imágenes, tesoro. Duración 40 minutos.
6. Escritura: en el abecedario de pared, otro día en el tablero, otro día en el cuaderno, todos los estudiantes hacen producción mental, cuaderno de todito, llevemos al estudiante a la producción de texto.
7. Ficha didáctica: se hace con base en el juego de pensamiento didáctico. Duración 15 minutos.

4.7 Personas Responsables

Docentes Edgar Eduardo Pavi Muñoz, Mariela Estela Mera y María Zoraida Balanta.

4.8 Beneficiarios

Los estudiantes de los grados transición hasta a séptimo del Centro Educativo El Congo.

4.9 Recursos

Todos los expuestos en los talleres.

4.10 Evaluación y seguimiento

Lugar: Aula de clase.

CAPÍTULO 5

CONCLUSIONES Y/O RECOMENDACIONES

Desde el mismo momento que iniciamos con el planteamiento del proyecto durante ocho meses aproximadamente realizamos observaciones no estructuradas a los niños, niñas (todos) del Centro Educativo el Congo, en algunos niños se veían diferencias en la interacción con sus compañeros, a diferencia de los demás niños estos niños no se levantaban del puesto a molestar, no peleaban con sus compañeros antes por el contrario frente a una agresión de sus compañeros su reacción era llorar y no hacer nada, ni informar a la docente, esto impulso el deseo de saber que sucedía. Durante ese periodo de tiempo se empezó a trabajar en esta investigación y a buscar estrategias lúdicas pedagógicas para todos los niños.

- El método tradicional que se implementa en la mayoría de establecimientos educativos obstaculizan las diferentes habilidades y creatividad de los estudiantes, por tal razón se propone la estrategia didáctica lúdica.
- El profesor es el primero que debe cambiar sus prácticas pedagógicas antiguas, debido a que él es el que orienta, guía a los estudiantes para así dar respuesta al nuevo niño, niña del siglo XXI .
- En el ser humano, por naturaleza está inmerso el juego, y no hay edad establecida ni determinada si puedo o no puedo jugar.
- La lúdica no es el juego por el juego, es una estrategia pedagógica, metodológica, didáctica que le permite a todos los seres humanos aprender de manera significativa y comprensiva.

- El aprendizaje se debe construir con el otro y desde la realidad, la clase debe ser un espectáculo hasta el último día.
- De que nos sirve llenar de contenidos a un niño, niña que no está alfabetizado, el proceso de transcribir es una imitación, no es un proceso cognitivo, es también muy desmotivante para un niño y niña que repite una, dos o más veces el mismo año.
- Los procesos de lectura y escritura son diferentes por eso no se aprenden al mismo tiempo.
- Para entender y comprender un texto, documento y demás, debemos dominar las habilidades de leer y escribir para construir y transformar las realidades en cualquier campo.
- La implementación de un proyecto lúdico – pedagógico potencia el nivel de lectura y escritura en los niños y las niñas.
- La pedagogía de la lúdica ayuda a superar dificultades de interpretación, de diferenciación, comparación de las letras y del texto potenciando su lectura.
- Otro elemento importante a tener en cuenta es el elemento afectivo, porque los niños y niñas trabajan en equipo, se sienten acompañados por sus pares y docente, entienden con más claridad las actividades propuestas y las desarrollan con toda la tranquilidad y confianza.

ANEXOS

Anexo 1. Encuesta aplicada

ENCUESTA

**MUNICIPIO DE TORIBÍO
CENTRO EDUCATIVO EL CONGO
CODIGO DANE No. 219821000507**

Datos del estudiante

Nombres y Apellidos: _____

Hola:

¿Cómo estás? Con el ánimo de conocer que te divierte más en tu establecimiento educativo el Congo; deseamos conocer alguna cosa de tu escuela, de tus compañeros de estudio de tus docentes, directivo docente y demás.

Te solicitamos que respondas con mucho cuidado lo que sientes y lo que piensas, nos interesa conocer tu opinión, no te preocupes con las respuestas que das todas son importantes.

¡Muchas gracias!

Grado que cursas: _____ .

1. ¿Te gusta ir a tu escuela?

Si__ No__

2. ¿Qué es lo que más te gusta hacer en tu escuela?

a. Jugar ()

- b. Colorear ()
- c. Comer ()
- d. Estudiar ()

3. ¿Te gusta que te lean, te narren cuentos?

Si__ No__

4. ¿Qué clase de juegos te gustan?

- a. De fantasía ()
- b. De superhéroes ()
- c. De princesas ()
- d. la lleva ()
- e. escondite ()
- f. futbol ()
- g. Otro ¿Cuál? _____

INSTRUCCIONES

Las preguntas que se hacen a continuación solo tienes que marcar con una "X", a tener en cuenta solo marcas una letra.

Por ejemplo:

¿Qué te gusta comer más? MARCA SÓLO UNA LETRA.

- a. Helados. ()
- b. Chocolates.

5. En tu casa, ¿quién te acompaña más en la realización de las tareas?

- a. Nadie. ()
- b. Mamá. ()
- c. Papá. ()
- d. Hermana mayor. ()
- e. Hermano mayor. ()
- f. Otro adulto. ()

6. ¿Qué área, asignatura o núcleo te gusta más?

- a. Pensamiento Matemático. ()
- b. Lenguaje o Comunicación Comunitaria. ()
- c. Educación Física. ()
- d. Ciencias Sociales. ()
- f. Ciencias Naturales o Territorio Naturaleza y Producción ()
- g. Religión ()
- h. tecnología ()
- i. Artística ()
- j. No me gusta ninguno. ()

7. De los temas que te explica tu profesor/a de Matemáticas, comprendes:

- a. Nada. ()
- b. Casi nada. ()
- c. Sólo algunas cosas. ()
- d. Casi todo. ()
- e. Todo. ()

8. De los temas y demás que te explica tu profesor/a de Lenguaje, comprendes:

- a. Nada. ()
- b. Casi nada. ()
- c. Sólo algunas cosas. ()
- d. Casi todo. ()
- e. Todo. ()

9. Aprender Lenguaje o castellano es difícil para ti.

- 1. Sí ()
- 2. No ()

10. Aprender Matemática es difícil para ti.

- 1. Sí ()
- 2. No ()

11. En la clase que orienta tu profesor se apoya con:

- a. libros. ()
- b. juegos educativos ()

- c. solo el tablero ()
- d. tablero digital ()
- e. Video Beam ()

Instrucciones: En estas preguntas tienes que escribir en el espacio en blanco.

Por ejemplo:

Cuál es la mascota que tengo en mi casa: un perro.

12. Con quien te gusta jugar más? _____.

13. En donde juegas más? _____.

14. Qué o quién te pone triste en la escuela?
_____.

15. ¿Qué libros, juegos didácticos te gustan más de los que hay en tu escuela?

a. _____

b. _____

¡Terminaste, muchas gracias!

Anexo 2. Matriz DOFA

DEBILIDADES	OPORTUNIDADES	FORTALEZAS	AMENAZAS
Abandono y desconocimiento por algunas personas de la comunidad y la familia.	El conocimiento de los The Wala (médicos tradicionales)	En algunas personas con procesos de rehabilitación	Rechazo a la población con discapacidad y N.E.E.
Concepción de la discapacidad	Plan de vida de la comunidad nasa.	La participación en procesos organizativos social y político	Afectación psicológica y física en los n.n.a.j.
Poco acompañamiento de la asesoría terapéutica, médica y educativa.	Proceso organizativo social y político de los pueblos indígenas	Tenacidad y lucha constante de la comunidad	Desplazamiento, abandono y olvido
Falta de programas para la atención de la población con discapacidad	La inclusión a la educación formal regular	Reconocer la diferencia del otro	Población marginada dentro de la familia y la comunidad
	Programas que hay para esta población	Los estudiantes interactúan con los compañeros y con materiales del medio lo cual les permitió vivir un momento diferente, de integración y de goce	Baja autoestima
	Independiente de su condición aprenden como todos		Deficientes o poco materiales para la realización de algunas actividades
	Los estudiantes jugando en clase aprendieron a leer y escribir significativamente.		

Como contribuimos al mejoramiento de esta información:

F.O.	F.A.
Reconocer y visibilizar a los niños, niñas, adolescentes y jóvenes con necesidades educativas especiales.	Buscar estrategias para evitar el aislamiento de los n.n.a.j. en todos los procesos
Contribuir para que la comunidad educativa y en general acepten, valoren y apoyen a la población con n.e.e.	Diseñar políticas propias de inclusión en los territorios indígenas
	Crear estrategias y acciones para la sensibilización a la comunidad en general.
D.O.	D.A.
Reconocer a la población con n.e.e. dentro del plan de vida de la comunidad indígena	Generar y buscar mecanismos de sensibilización y visibilizarían de los n.e.e.
Articular el saber ancestral con el saber de la ciencia con el fin de garantizar el bienestar de los n.e.e.	

Anexo 3. Registro fotográfico de actividades

Imagen 1. Plasmando el nombre del grupo a través del dibujo



Imagen 2. Construcción de un cuento después de salida a campo



Imagen 3. Producción del texto escrito



Fuente: Elaboración propia (2016).

Imagen 4. Creación de imágenes acorde a su entorno



Imagen 5. Fomento del trabajo en equipo



Fuente: Elaboración propia (2016).

LISTA DE REFERENCIAS

- . Ausubel, David. (1985) Significado y Aprendizaje Significativo, Paidós, Barcelona.
- . Bernard, G. (2009) Lo lúdico como componente de lo pedagógico.
- . Briones, Guillermo (2011) Métodos y técnicas avanzadas de investigación aplicadas a la educación y a las ciencias sociales. Investigación Acción Participativa, Módulo 2: “Tipo de investigación y diseños metodológicos.
- . Bruner, J. (s.f.). Franja Morada. Obtenido de:
http://online.aliat.edu.mx/adistancia/TeorContemEduc/U4/lecturas/TEXTO%20%20SEM%204_PIAGET%20BRUNER%20VIGOTSKY
- . Doménech Betoret, F. (2014) La Enseñanza y el Aprendizaje.
- . Díaz, F. Hernández, G. (2002) La motivación escolar y sus efectos de aprendizaje. En: estrategias docentes para un aprendizaje significativo. Mexico: McGrawHill; 35-49.
- . Fritz Piaget, J. W. (s.f.). Concepto de aprendizaje y enseñanza. Obtenido de Franja morada:
http://online.aliat.edu.mx/adistancia/TeorContemEduc/U4/lecturas/TEXTO%20%20SEM%204_PIAGET%20BRUNER%20VIGOTSKY.pdf
- . Ministerio de Educación Nacional MEN – N.E.E. (2006) Orientaciones pedagógicas para la atención educativa a estudiantes con discapacidad.
- . Ortiz, María del Carmen (2000) Enseñanza adaptada a las necesidades educativas especiales. Pág. 14
- . Pillar Grossi, Esther (2007) Clase entrevista, Comprende versión tomada de GEEMPA, Brasil, adaptada, validada para Colombia por la Corporación Comprende.
- . Plan de Desarrollo Municipal de Toribío Cauca. 2012 – 2016.

- . Restrepo, M. Tabares, L. (s.f.) Métodos de investigación en educación.
- . Savater, F. (2007) El Valor de Educar. Editorial Ariel. Pág. 89. Barcelona. ISBN 978-84-344-4469-0
- . Semiónovich Vygotsky, L. (s.f.). Franja Morada. Obtenido de:
http://online.aliat.edu.mx/adistancia/TeorContemEduc/U4/lecturas/TEXTO%202%20SEM%204_PIAGET%20BRUNER%20VIGOTSKY.pdf
- . Trueba, Beatriz (1994) “El ambiente también educa” en Revista Infancia, educar de 0 a 6 años No. 24, Asociación Rosa Sensat, marzo-abril.
- . Yturralde Tagle Ernesto (1996) “La lúdica y el aprendizaje”. Tercera Edición. Obtenido de: <http://www.ludica.org>