



INFORME FINAL

Bitácora 7



Proyecto Enjambre - FOCIEP Norte de Santander

Mes 07 de 2016



**MEJORANDO EL RENDIMIENTO ACADÉMICO EN LA SEDE MONSEÑOR
LEONARDO GÓMEZ DEL COLEGIO PUERTO SANTANDER A TRAVÉS
IMPLEMENTACIÓN DE UNA LUDOTECA ESCOLAR**

PINOCHO JUEGA

Investigadores:

Rueda Cárdenas Sharit Yuliana
Duran Sánchez Jazbleidy Jasibi
Ramírez Ortega Estefany Paola
Rodríguez Carrascal Ashley Dayanna
Navarro González Víctor
García Cáceres María Guadalupe
Molina Poso Willian Stiven
Ortega Guarín Fabian Andrey
Ortega Idarraga Yusbeily Valentina
Sánchez Fandiño Stefany Paola
García Cáceres Sheyla Valentina
Valderrama Pérez José Julián
García Rondón María Valentina
Torres Oñate Juan Felipe
Gil Angarita Alan Santiago
Claro Ascanio Sherick Valentina
Chacón Reyes María Paula
Somoza Carvajal Jhohan Sebastián
Marrugo Contreras Paula Alidaly

Co Investigadores

Bertilde Duque Solano
Ángela Adriana Jaramillo Sanabria

COL. PUERTO SANTANDER – PUERTO SANTANDER



CONTENIDO

RESUMEN.....	4
INTRODUCCIÓN.....	5
JUSTIFICACIÓN	6
OBJETIVOS	7
General.....	7
Específicos.....	7
CONFORMACIÓN DEL GRUPO DE INVESTIGACIÓN	8
LA PREGUNTA COMO PUNTO DE PARTIDA	10
PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN.....	11
TRAYECTORIA DE LA INDAGACIÓN	13
RECORRIDO DE LAS TRAYECTORIAS DE LA INDAGACIÓN	15
REFLEXIÓN/ANÁLISIS DE RESULTADOS	18
CONCLUSIONES.....	21
BIBLIOGRAFÍA.....	22
AGRADECIMIENTOS	23
ANEXOS.....	24



RESUMEN.

El proyecto de investigación comenzó en el En el año 2014 con dos compañeras de la sede central del colegio de Puerto Santander se capacitaron e iniciaron un Diplomado en proyecto Enjambre, son estas personas las que motivaron a toda la institución y explicaron la importancia de conformar los grupos y trabajar en el proyecto Enjambre en cada una de las sedes.

Dada la motivación de las docentes capacitadas, surgió la necesidad de participar con un proyecto viendo las condiciones del rendimiento académico de los niños de la sede monseñor Leonardo Gómez Serna correspondiente a los grados preescolar, primero y segundo. Siendo los niños más pequeños de la institución educativa, iniciando así un proyecto de mejorar en su rendimiento académico mediante la aplicación de actividades lúdicas en donde la implementación de una ludoteca permite implementar este tipo de actividades, en donde se generó un trabajo colaborativo entre los estudiantes del grupo de investigación, padres de familia y comunidad educativa de la sede principal y la sede monseñor. El desarrollo del proyecto Enjambre permitió que los estudiantes se muestren motivados por ser parte de un proyecto, y de aprender cómo se realiza un proceso investigativo desde los primeros grados de escolaridad.



INTRODUCCIÓN.

este proyecto de investigación titulado “mejorando el rendimiento académico en la sede monseñor Leonardo Gómez del colegio puerto Santander a través implementación de una ludoteca escolar”, diseñado y ejecutado por el grupo de investigación Pinocho Juega, apoyado por el proyecto Enjambre y coordinado por la corporación unificada nacional de educación superior (CUN), es uno de los 9 proyectos de investigación, apoyados por el proyecto Enjambre e impulsados en la institución educativa colegio Puerto Santander, gracias al apoyo de la Secretaría de Educación Departamental. Conformado por estudiantes de los grados preescolar, primero y segundo de la sede monseñor Leonardo Gómez serna, y dirigido por las docentes coinvestigadoras Bertilde Duque Solano y Ángela Adriana Jaramillo Sanabria.

El objetivo del grupo de investigación es la adecuación e implementación de una ludoteca escolar en la sede monseñor Leonardo Gómez serna, que permita brindar un espacio lúdico- pedagógico a los estudiantes para el fortalecimiento de los procesos académicos, que permita mejorar el rendimiento académico de los estudiantes. Para lo cual se planifica un plan de trabajo en donde se evidencia la elaboración y aplicación de instrumentos de recolección e información y la socialización de los resultados logrados durante el desarrollo del proyecto.



JUSTIFICACIÓN

la importancia de la presente investigación parte de la premisa de implementar diversas estrategias que permitan mejorar los procesos educativos en la sede Monseñor Leonardo Serna del colegio Puerto Santander, donde la creación de una ludoteca servirá como prueba piloto para medir la viabilidad de la implementación de estas nuevas estrategias, donde el grupo de investigación medirá su importancia sobre los estudiantes de primaria y el desarrollo de sus capacidades cognitivas por medio del juego siendo la ludoteca un sitio donde se aprende jugando se divierten y desarrollan su imaginación y creatividad.

Para el grupo de investigación Pinocho Juega, es fundamental el desarrollo de la presente investigación, ya que surge de una iniciativa propia de los estudiantes por brindar una alternativa para la mejora de los procesos académicos de la sede, pero de igual forma lograr generar un impacto positivo sobre los espacios de aprendizaje lúdico- prácticos que posee la sede y que pueden beneficiar a todos los estudiantes de los primeros grados de escolaridad.



OBJETIVOS

General

Diseñar estrategias lúdico pedagógicas que fortalezcan los procesos de enseñanza en la sede Monseñor Leonardo Gómez Serna

Específicos

- Generar espacios para la realización de procesos lúdico- pedagógicos en la sede monseñor Leonardo Gómez Serna.

Implementar una ludoteca escolar como estrategia lúdico- pedagógicas en la sede monseñor Leonardo Gómez Serna.

- Realizar el informe final con la información recolectada durante el desarrollo del proyecto.



CONFORMACIÓN DEL GRUPO DE INVESTIGACIÓN

El grupo de investigación está conformado por estudiantes de grados precolar, primero y segundo de la sede monseñor Leonardo Gómez Serna del colegio Puerto Santander, los cuales se caracterizan por su capacidad de trabajo en equipo, entusiasmo, creatividad y compromiso. Los estudiantes se mencionan a continuación:

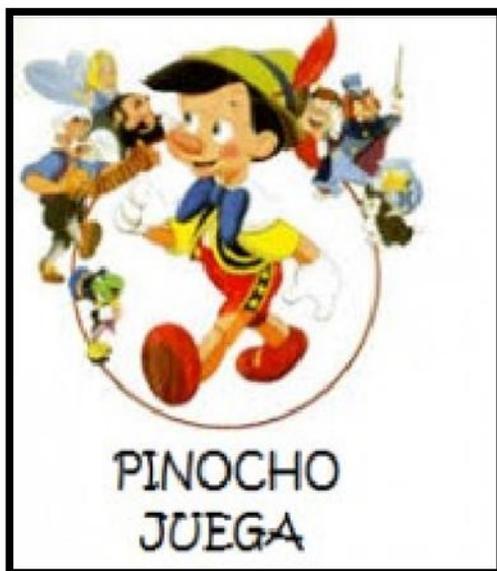
APELLIDOS	NOMBRES	EDAD	GRADO
RUEDA CARDENAS	SHARIT YULIANA	6	1°
DURAN SANCHEZ	JAZBLEIDY JASIBI	6	1°
RAMIRES ORTEGA	ESTEFANI PAOLA	8	1°
RODRIGUEZ CARRASCAL	ASHLEY DAYANNA	7	1
NAVARRO GONZALEZ	VICTOR	7	2
GARCIA CACERES	MARIA GUADALUPE	11	2
MOLINA POSO	WILLIAN STIVEN	8	1°
ORTEGA GUARIN	FABIAN ANDREY	8	1°
ORTEGA IDARRAGA	YUSBEILY VALENTINA	7	2°
SANCHEZ FANDIÑO	STEFANY PAOLA	7	1°
GARCIA CACERES	SHEYLA VALENTINA	5	1°
VALDERRAMA PEREZ	JOSE JULIAN	6	1°
GARCIA RONDON	MARIA VALENTINA	5	0°
TORRES OÑATE	JUAN FELIPE	7	2°
GIL ANGARITA	ALAN SANTIAGO	6	1°
CLARO ASCANIO	SHERICK VALENTINA	5	0°
CHACON REYES	MARIA PAULA	7	1°
SOMOZA CARVAJAL	JHOHAN SEBASTIAN	5	1°
MARRUGO CONTRERAS	PAULA ALIDALY	7	2°



GRUPO DE INVESTIGACIÓN PINOCHO JUEGA



LOGO DEL GRUPO DE INVESTIGACIÓN





LA PREGUNTA COMO PUNTO DE PARTIDA

El semillero del grupo de investigación Pinocho juega son los niños más pequeños de la institución, por tal razón para el taller de la pregunta se utilizó la dramatización del cuento PINOCHO, seguidamente hicimos que los niños hicieran preguntas del cuento y otros niños respondieran sus preguntas de esta manera iniciamos a los niños, hacer preguntas a sus compañeritos y docentes sobre nuestra escuela.

Se utilizó un sitio muy acogedor como es un kiosco de la sede, espacio al aire libre, de esta manera se motiva a los niños a participar; los niños a pesar de su corta edad mostraron gran interés y deseo de participar de la investigación, de igual forma se evidencio que los estudiantes dieron aportes que permitieron ir construyendo las preguntas y posteriormente darles solución hasta escoger la pregunta orientadora de la investigación.

Al conocer las preguntas de los niños y dar algunas respuestas a las mismas, se nota la gran necesidad de tener dentro de nuestra institución un sitio adecuado y acogedor para que los niños se motiven mediante el juego a la lectura y la escritura, por lo cual fue más fácil consensuar la pregunta de investigación. Este tipo de proyectos permite fortalecer el aprendizaje de los estudiantes al tiempo que estos mismos investigan y de igual forma permite que los estudiantes le tomen pasión a la investigación desde edades muy tempranas lo cual es muy beneficioso para su futuro académico. La pregunta de investigación seleccionada por el grupo de investigación fue:

Pregunta de investigación:

¿Qué impacto genera la implementación de una ludoteca escolar en el rendimiento académico de los estudiantes de la sede monseñor Leonardo Gómez Serna?



PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

“La escuela primaria, más conocida como escuela de enseñanza básica, es en donde los estudiantes entre el primer y sexto grado reciben una educación general sobre los aspectos académicos básicos, como la lectura, la escritura, las matemáticas y los estudios sociales. La escuela primaria prepara a los estudiantes jóvenes para la escuela media y secundaria por medio de un programa educativo que se intensifica a medida que avanzan los grados. A pesar de que la educación primaria cumple un propósito beneficioso para los estudiantes, existen problemas dentro de los sistemas escolares.” (ehow, 2013).

la sede de monseñor Leonardo Serna no es ajeno a este problema, ya que el rendimiento académico ha disminuido notablemente, observando el poco interés del niño por aprender y la falta de compromiso de los padres de familia de motivarlos en el estudio y así superar sus dificultades, la institución cuenta con docentes capacitados en todos los grados pero carece de un sitio apropiado para reforzar los contenidos aplicados en las aulas de clase, haciéndose necesario que las directivas de la institución piensen en la implementación de nuevas estrategias para mejorar el rendimiento de los estudiantes de primaria; Además algunos estudios revelan que:

“El cursado académico de la escuela primaria está predeterminado, lo que significa que cada alumno (independientemente del estilo de aprendizaje) recibe la misma información. Muchos maestros presentan la información de tal manera que atraiga a la mayoría de los alumnos, aunque esa filosofía puede resultar excluyente para aquellos niños que tienen un estilo de aprendizaje distinto. Por ejemplo, no todos los alumnos aprenden mejor escuchando hablar a los maestros. Algunos necesitan de estilos de aprendizaje visual o táctil. No obstante, en el caso de la educación primaria, los maestros deben presentar un



material ya establecido de tal forma que resulte atractivo para las masas, así que los alumnos no siempre tienen la oportunidad de aprender según el estilo con el que mejor se identifican.” (ehow, 2013)

Lo anterior permite visualizar la importancia de implementar diversas estrategias donde la creación de una ludoteca toma gran importancia y por lo cual el grupo de investigación busca medir su importancia sobre los estudiantes de primaria y el desarrollo de sus capacidades cognitivas por medio del juego siendo la ludoteca un sitio donde se aprende jugando se divierten y desarrolla su imaginación y creatividad y a su vez como permite la integración entre los estudiantes favoreciendo en el niño del desarrollo cognitivo, psicomotor, afectivo social y de la personalidad con actividades lúdicas adecuadas a cada edad.



TRAYECTORIA DE LA INDAGACIÓN



Imagen 3. Trayectoria del grupo de investigación.

Dentro de la construcción de la trayectoria de indagación los estudiantes del grupo de investigación mostraron interés y participaron de la actividad activamente a pesar de que pertenecen a diversos grados.

Los estudiantes trabajan en equipo y se proyectan a futuro, logrando beneficiar a la comunidad educativa, ya que la finalidad de la investigación es poder generar un impacto positivo no solo al grupo de investigación, sino también al resto de la comunidad educativa de la sede Monseñor Leonardo Gómez Serna la construcción de la trayectoria permitió realizar el cronograma de actividades a desarrollar por el grupo de investigación.

La presente investigación es cualitativa de tipo investigación participativa la cual “Se trata de una actividad que combina la forma de interrelacionar la investigación y las acciones en un determinado campo seleccionado por el investigador, con la participación de los sujetos investigados. El fin último de este



tipo de investigación es la búsqueda de cambios en la comunidad o población para mejorar sus condiciones de vida'' . (wikipedia, 2016)

**ENCUESTA GRUPO DE INVESTIGACION
PINOCHO JUEGA**

Esta encuesta es de carácter personal y los datos suministrados solo serán destinados para el desarrollo de la investigación sin revelar la información de alguna persona en particular.

1. El rendimiento académico de su hijo en el primer periodo fue.
Alto ___ Bueno ___ Regular ___ Malo ___
2. ¿Usted le ayuda hacer las tareas a su hijo?
Siempre ___ A veces ___ Nunca ___ Ns/Nr ___
3. ¿considera que los estudiantes aprenden mejor a través de la lúdica?
Si ___ No ___ Ns/Nr ___
4. ¿considera pertinente que se involucren estrategias de aprendizaje lúdicas en la enseñanza de su hijo?
Si ___ No ___ Ns/Nr ___
5. Cree que es necesario crear espacios que permitan fomentar la creatividad en los estudiantes dentro del colegio?
Si ___ No ___ Ns/Nr ___
6. ¿Sabe que es una ludoteca?
Si ___ No ___
7. ¿Considera favorable implementar una ludoteca en la sede monseñor Leonardo Gómez serna?
Si ___ No ___ Ns/ Nr ___

“ LOS NIÑOS Y NIÑAS SON EL FUTURO DEL MUNDO. APOYEMOS SU PROCESO ACADÉMICO”
www.enjambre.gov.co

Imagen 4. Formato de encuesta del grupo de investigación.

Entre los instrumentos utilizados para la recolección de información se resalta la encuesta, los diarios de campo, la evidencia fotográfica la investigación se desarrolló en la sede monseñor Leonardo Gómez Serna del colegio Puerto Santander del municipio Puerto Santander.



RECORRIDO DE LAS TRAYECTORIAS DE LA INDAGACIÓN

Nombre	Desde	Hasta	responsable
informe final	2016-06-01	2016-05-30	Estudiantes y docentes.
análisis de resultados	2016-04-01	2016-04-30	Docentes y estudiantes
elaboración y aplicación de encuesta de impacto	2016-03-01	2016-03-31	grupo de investigación y docentes investigadoras
ejecución de la ludoteca como estrategia pedagógica	2015-09-01	2015-11-13	Docentes investigadoras y grupo de investigación
elaboración y aplicación de encuesta diagnóstica	2015-08-01	2015-08-31	Estudiantes y docentes
Recolección de la información	2015-07-01	2015-07-31	Docentes y estudiantes

Imagen 4. Cronograma de trabajo del grupo de investigación pinocho juega

Primer Trayecto. Recolección de la Información.

El grupo de investigación Pinocho Juega realizó una búsqueda web y documental sobre que es una ludoteca, la importancia que esta posee en el sector educativo y de qué forma se puede implementar en una sede primaria, de igual manera se realizó búsqueda de trabajos y tesis que sobre el tema de investigación, lo cual permitió que tanto los estudiantes como las docentes lograran tener mayor conocimiento sobre el desarrollo del proyecto.



Imagen 5. Grupo de investigación realizando búsqueda de información.

Segundo Trayecto. Elaboración y aplicación de encuesta diagnóstica.

En el segundo trayecto el grupo de investigación elaboró y aplicó una encuesta diagnóstica para conocer que conocimiento se tenía sobre la ludoteca y la



importancia que esta pueda significar dentro de la comunidad educativa, la encuesta fue aplicada a padres de familia de estudiantes de diversos grados de la sede. De igual forma se aplicó a docentes.

Tercer Trayecto. Ejecución de la ludoteca como estrategia pedagógica.

Para la realización e implementación de la ludoteca se realizaron una serie de actividades que permitieran la implantación y ejecución de la misma, en donde se resalta la focalización del espacio físico dentro de la sede monseñor Leonardo Gómez Serna en donde se realizaría la ludoteca, de igual forma se realizó una donación liderada por los estudiantes que conforman el grupo de investigación junto con las docentes coinvestigadores en colaboración de padres de familia y directivos del colegio en donde se logró involucrar a la sede principal, logrando recolectar insumos y material lúdico pedagógico.

Posteriormente con los materiales recolectados por medio de la donación el grupo de investigación realizó el montaje de la ludoteca y se puso al servicio de la sede monseñor, con la finalidad de evidenciar si se le daba uso y que tanto este espacio lúdico- pedagógico favorece los procesos de aprendizaje.

Cuarto Trayecto. Encuesta de impacto.

Una vez se puso en ejecución la ludoteca como estrategia lúdica, se realizó una encuesta de impacto por parte del grupo de investigación, la cual fue aplicada a docentes y estudiantes de la sede, con la finalidad de saber si se ha logrado algún cambio significativo en los estudiantes frente a los temas impartidos por los docentes y como se ve reflejado en el rendimiento académico de los mismos.



Quinto trayecto. Análisis de resultados.

una vez aplicado los instrumentos de recolección de información el grupo de investigación se propuso analizar la información en cabeza de las docentes coinvestigadoras, donde se logró evidenciar el impacto positivo que tuvo el proyecto en la sede Monseñor.



Imagen 6. Grupo de investigación realizando análisis de la información.

Sexto Trayecto. Construcción Del Informe Final.

Como Producto de la investigación desarrollado por el grupo de investigación se realizó en informe final y socializaron los resultados con la comunidad educativa de la sede monseñor Leonardo Gómez Serna del colegio Puerto Santander y a través de la comunidad virtual del proyecto Enjambre.



REFLEXIÓN/ANÁLISIS DE RESULTADOS

El grupo de investigación Pinocho Juega busca mejorar el rendimiento académico de los estudiantes de la sede monseñor Leonardo Gómez Serna, a través de la implementación de estrategias lúdicas, ya que los estudiantes de esta sede pertenecen a los grados, transición, primaria y segundo, para lo cual se hace necesario la implementación de ludoteca, la cual sirva de escenario lúdico práctico en el cual los niños y niñas aprendan interactuando con su entorno. Entre los resultados de la investigación se resalta la aplicación de una encuesta a treinta (30) padres de familias pertenecientes a la sede, la cual permitió generar un diagnóstico sobre el rendimiento académico de los estudiantes y la importancia de implementar estrategias lúdico-pedagógicas. Los resultados fueron los siguientes:

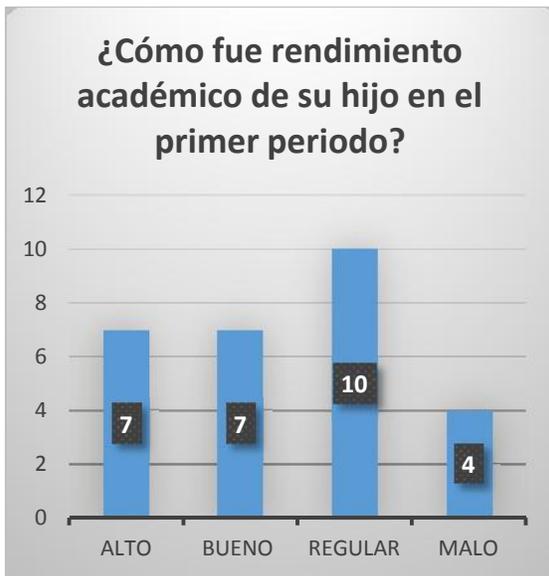


Imagen 7. Aplicación de encuesta a padres de familia de la sede monseñor Leonardo Gómez serna.

Al preguntarles ¿cómo fue rendimiento académico de su hijo en el primer periodo?, 7 personas respondieron que alto, 7 que bueno, 10 regular y 4 que malo. Al realizarles la pregunta que si ¿Usted le ayuda hacer las tareas a su hijo? 8 respondieron que siempre, 12 que a veces, 6 que no y 4 no saben y no responden, de igual forma se preguntó que si ¿considera que los estudiantes aprenden mejor a través de la lúdica? A lo cual 21 respondieron que si, 6 que no y solo 3 no saben no responden. Por otro lado se preguntó a los padres de familia



¿Considera pertinente que se involucren estrategias de aprendizaje lúdicas en la enseñanza de su hijo? En donde 22 personas respondieron que si, 6 que no y 2 no respondieron, también se preguntó qué ¿Cree que es necesario crear espacios que permitan fomentar la creatividad en los estudiantes dentro del colegio? En donde 27 respondieron que sí y 3 que no, también se preguntó ¿Sabe que es una ludoteca? En donde solo 6 personas respondieron que sí y 24 que no. Y por último se preguntó que si ¿Considera favorable implementar una ludoteca en la sede monseñor Leonardo Gómez serna? En donde 17 respondieron que si, 8 que no y 5 no respondieron.



Lo anterior permite analizar que a pesar de que existen unos buenos procesos de aprendizaje, a los estudiantes se le dificulta apropiar los conceptos en donde la importancia de implementar estrategias lúdicas cobra gran relevancia, por ende se resaltó la importancia de generar espacios en donde los estudiantes puedan desarrollar los procesos de aprendizaje de forma más práctica.

De igual forma se resalta las salidas de campo en donde se diseñó un plan de acción, el cual surgió como iniciativa de los estudiantes en donde se buscaba diseñar una estrategia para acoplar un espacio con diversos implementos lúdicos para lo cual se organizó grupos de trabajo de la mano con los integrantes del grupo y los padres de familia de estos, ya que estos estudiantes pertenecen a los primeros grados de escolaridad.

La estraga se basó en realizar una donatón la cual involucra a las tres sedes principales del colegio puerto Santander (col. Santander, monseñor Leonardo



Gómez Serna y la integrada, en donde se convocó a la comunidad educativa a donar un implemento, un juego lúdico, que permitiera equipar la ludoteca. Una vez realizada la donación se generó un espacio físico provisional para estructurar la ludoteca, que el colegio está en proceso de construcción de planta física, lo cual reduce un poco los espacios de trabajo.



Imagen 8. Estudiantes trabajando en el Proyecto Enjambre.

Posteriormente se generó un grupo focal en el cual los estudiantes pudiesen llevar un seguimiento a través de la observación, de cómo el físico como lo es la ludoteca, influye sobre los estudiantes en cuanto a sus procesos de aprendizaje. En donde el grupo de investigación con ayuda de las docentes coinvestigadoras logró identificar la importancia de la ludoteca en el proceso de formación escolar en los primeros grados de estudio.



CONCLUSIONES

- La elaboración y aplicación de los instrumentos de recolección de información por parte de los integrantes del grupo de investigación, ya que esto permitió evidenciar una necesidad dentro de la sede monseñor Leonardo Gómez Serna.

El generar un espacio y adecuación del mismo, liderado por el grupo de investigación con ayuda de la comunidad educativa, lo cual generó un impacto positivo sobre los procesos de aprendizaje que se generan dentro de la sede.

- El poder involucrar a estudiantes desde los primeros grados de formación académica en procesos de investigación, cabe resaltar que se realizan desde actividades que estos puedan familiarizar, lo cual permitió que estos conocieron que es la investigación.
- La articulación y la vinculación que se gestó por medio de la investigación entre el grupo de investigación y los padres de familia del mismo, lo cual generó mayor compromiso de los padres sobre los procesos de formación de los estudiantes del grupo de investigación como de la sede monseñor Leonardo Gómez Serna.
- El poder dejar un producto que beneficie a la comunidad educativa de la sede monseñor Leonardo Gómez Serna liderada por el grupo de investigación, lo cual implica un impacto positivo sobre los procesos de aprendizaje.



BIBLIOGRAFÍA

ehow. (02 de 2013). *ehowenespanol*. Obtenido de Problemas en la educación primaria: http://www.ehowenespanol.com/problemas-educacion-primaria-info_105266/

Ludotecas escolares para el nivel inicial: fundamentación pedagógica y aspectos organizativos / coordinado por Silvia Laffranconi. - 1a ed. - Buenos Aires: Ministerio de Educación de la Nación, 2011.

gonzalez, e. s. (13 de 10 de 2013). *LA IMPORTANCIA DE LA IMPLEMENTACION DE LUDOTECAS EN EDUCACIÓN PREESCOLAR*. Obtenido de <http://implementaciondeludotecas.blogspot.com.co/>



AGRADECIMIENTOS

Para comenzar se agradece a las entidades que aportaron, desde el Proyecto Enjambre a la conformación y desarrollo del grupo de investigación Pinocho Juega, entre las cuales se destaca a la gobernación de Norte de Santander quien estructuró y aportó el rubro para el desarrollo del proyecto, a la Corporación Unificada Nacional de Educación Superior (CUN) quien brindó el acompañamiento desde el inicio del proceso, a la universidad Francisco de Paula Santander quien fue la promotora de la comunidad virtual y a la Universidad de Pamplona quien ejerció la interventoría del mismo.

También se agradece a los estudiantes que conformaron el grupo de investigación por su trabajo en equipo y esfuerzo, a los padres de familia por su apoyo incondicional y directivos de la comunidad educativa, quienes aportaron desde diversos contextos para que el proyecto fuese una realidad. De manera muy especial se agradece a la comunidad en general del municipio de Puerto Santander quienes directa o indirectamente aportaron su granito de arena al proyecto.

ANEXOS



PINOCHO JUEGA



MEJORANDO EL RENDIMIENTO ACADÉMICO EN LA SEDE MONSEÑOR LEONARDO GÓMEZ DEL COLEGIO PUERTO SANTANDER A TRAVÉS IMPLEMENTACIÓN DE UNA LUDOTECA ESCOLAR



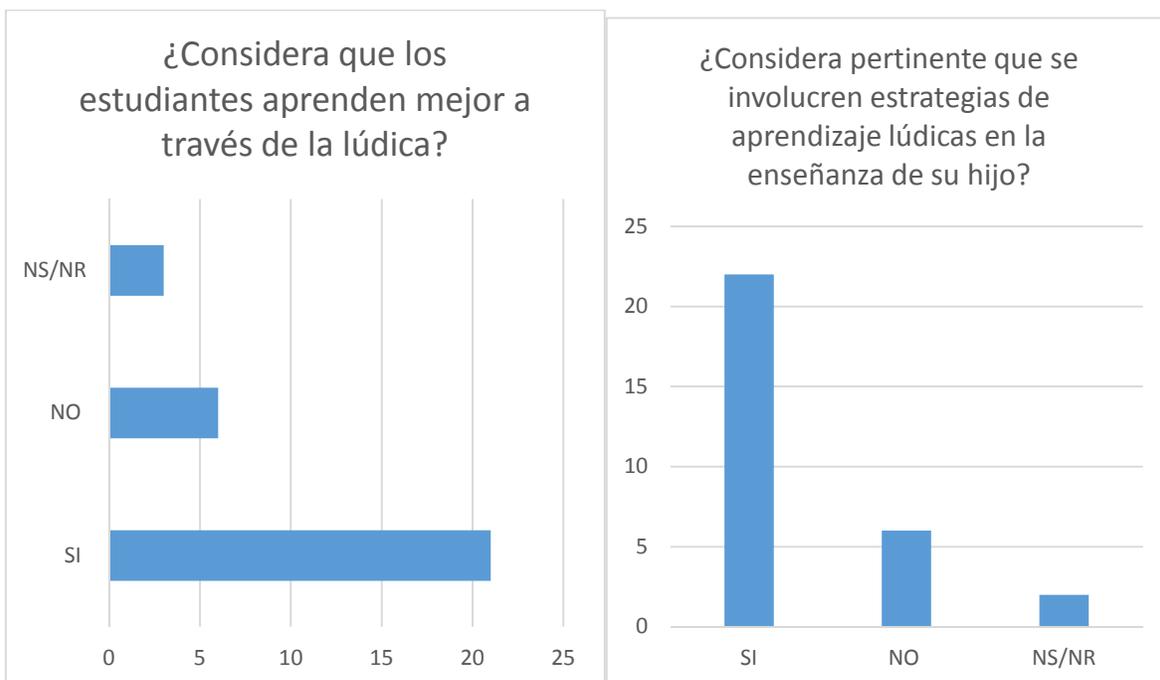
¿QUÉ IMPACTO GENERA LA IMPLEMENTACIÓN DE UNA LUDOTECA ESCOLAR EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO DE LOS ESTUDIANTES DE LA SEDE MONSEÑOR LEONARDO GÓMEZ SERNA?

Pendón del grupo de investigación del grupo de investigación.

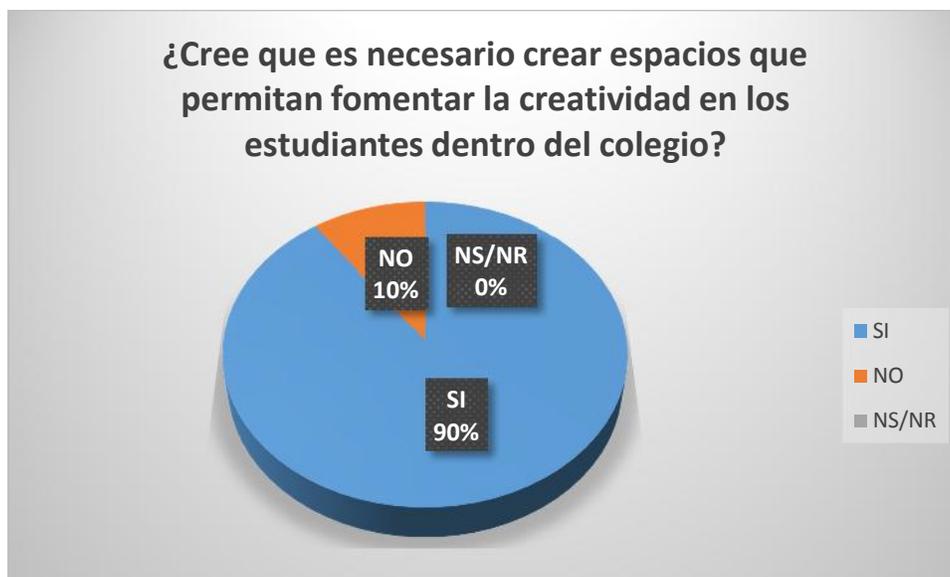


Tabulación de encuestas.

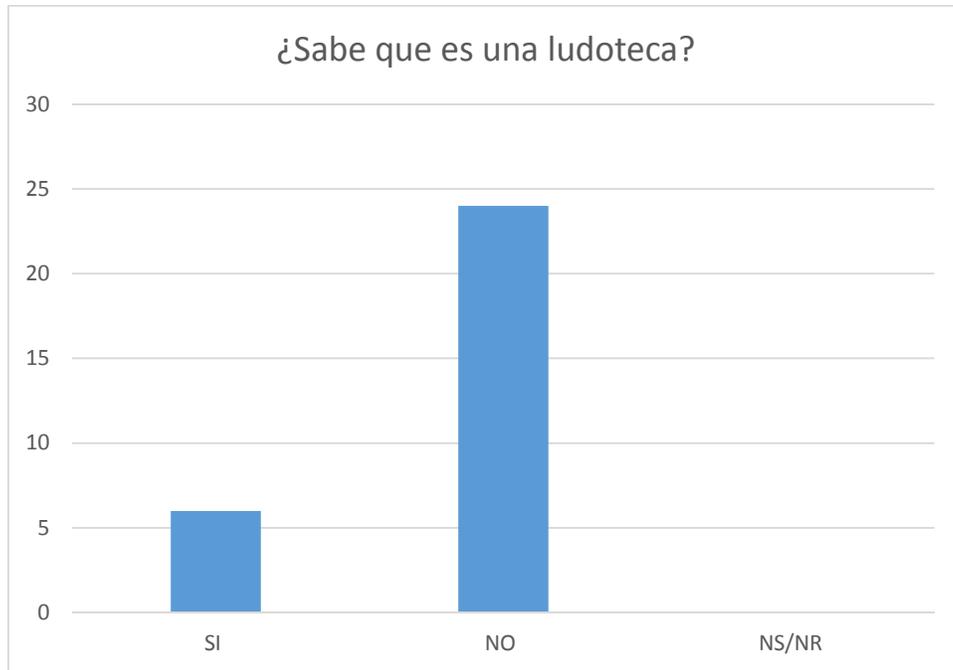
ENCUESTA DIAGNOSTICA.				
PREGUNTA	RESPUESTAS.			
¿Cómo fue el rendimiento académico de su hijo en el primer periodo?	alto	buen o	regula r	malo
	7	7	10	4
¿Usted le ayuda hacer las tareas a su hijo?	siempr e	a veces	no	ns/n r
	8	12	6	4
¿Considera que los estudiantes aprenden mejor a través de la lúdica?	SI	NO	NS/NR	
	21	6	3	
¿Considera pertinente que se involucren estrategias de aprendizaje lúdicas en la enseñanza de su hijo?	SI	NO	NS/NR	
	22	6	2	
¿Cree que es necesario crear espacios que permitan fomentar la creatividad en los estudiantes dentro del colegio?	SI	NO	NS/NR	
	27	3	0	
¿Sabe que es una ludoteca?	SI	NO	NS/NR	
	6	24	0	
¿Considera favorable implementar una ludoteca en la sede monseñor Leonardo Gómez Serna?	SI	NO	NS/NR	
	17	8	5	



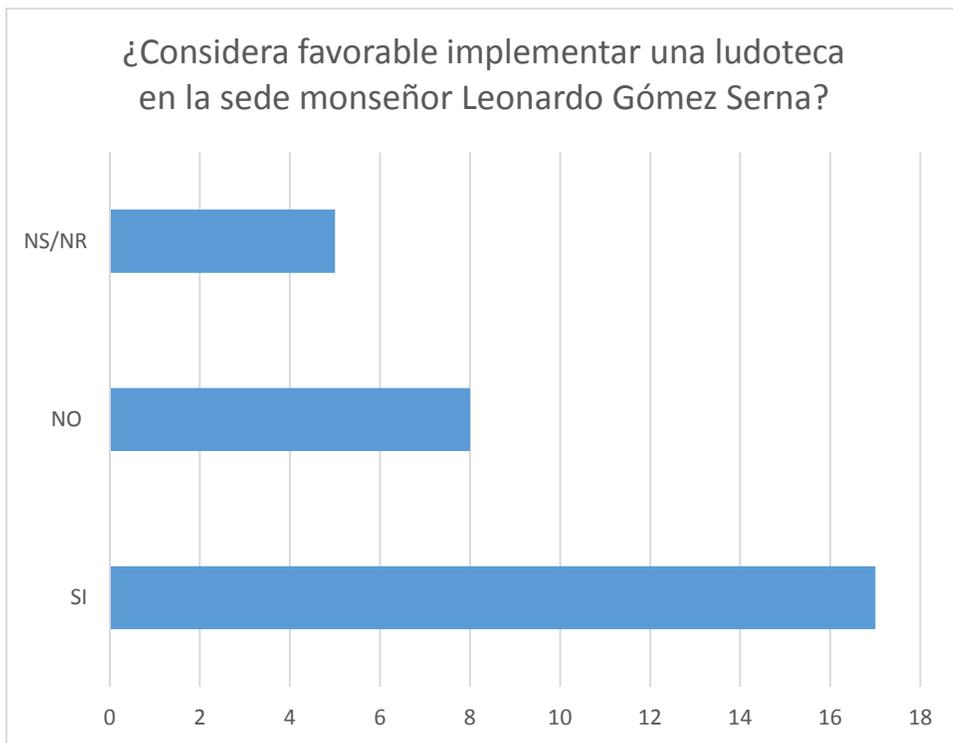
GRÁFICAS DE LA INFORMACIÓN TABULADA.



GRÁFICAS DE LA INFORMACIÓN TABULADA.



GRÁFICAS DE LA INFORMACIÓN TABULADA.



GRÁFICAS DE LA INFORMACIÓN TABULADA.



EVIDENCIA FOTOGRÁFICA.
DIA DE LA COLOMBIANIDAD





Trabajo de campo con el asesor.





Búsqueda de información





REUNIÓN CON PADRES DE FAMILIA



