



## ANEXO BITÁCORA 7 – INFORME FINAL

### INFORME FINAL Bitácora 7



PEDAGOGÍA LÚDICA ABEJITAS EN ACCIÓN COLEGIO LA  
PRESENTACIÓN MUNICIPIO DE PAMPLONA

### ABEJITAS EN ACCIÓN

Investigadores:

Angela Viviana Santos Clavijo  
Karoll Samantha Orozco Sanchez  
Scarlet Viviana Merchan Gonzalez



## **ANEXO BITÁCORA 7 – INFORME FINAL**

**Nicole Carolina Jaimes Villamizar  
Maria Camila Florez Conde  
Yarith Shantall Duran Orozco  
Maria Gabriela Isidro Sarmiento  
Angie Stefany Florez Lopez  
Maria Kamila Colmenares Vera  
Mildrei Karime Gafaro Leal  
Karoll Eliana Jaimes Portilla**

**Co Investigadores:**

Rosa Margarita Patiño Pinilla

### **COLEGIO TECNICO LA PRESENTACION – PAMPLONA**

**Resumen:**

Este proyecto es el resultado de plasmar una serie de experiencias en la vida profesional donde me replanteo la mejor metodología para que el estudiante se motive y a la vez sea una persona que haga mejor el trabajo y sobretodo en un clima agradable de responsabilidad y aprendizaje en el saber, el ser y el hacer.

Se plantea el juego como estrategia de aprendizaje, ya que el juego en los niños tiene propósitos educativos y también contribuye en el incremento de sus capacidades creadoras, por lo que es considerado un medio eficaz para el entendimiento de la realidad, teniendo presente que el juego permite despertar la creatividad en los niños y genera aprendizajes propios a su edad.



## ANEXO BITÁCORA 7 – INFORME FINAL

La Pedagogía Lúdica propone desde esta fundamentación relacional, la necesidad de organizar un contexto/ambiental, que se incorpore como una categoría pedagógica: el Clima Lúdico.

En sentido general, clima es el ámbito de variables e interrelaciones que condicionan toda situación de enseñanza aprendizaje.

El conjunto de variables e interrelaciones que configuran el clima puede categorizarse en tres dimensiones: social, física y contextual. El clima lúdico es un ámbito de alegría y encuentro en el que podemos convivir, participar y expresarnos libremente.

Nos permite:

- ❖ Jugar creativamente
- ❖ Comunicarnos con facilidad
- ❖ Crear vínculos de amistad entre personas que comparten vivencias, intereses y necesidades.

El desarrollo del proyecto PEDAGOGÍA Lúdica pretende mejorar el interés y a la vez el buen rendimiento académico de las estudiantes, incluyendo a los docentes quienes tienen en sus manos el logro de este objetivo transformando las prácticas metodológicas y prácticas docentes.

Se propone hacer un acuerdo entre el docente y el estudiante donde se tenga en cuenta sus intereses y necesidades para trabajar en un ambiente adecuado y motivador para las dos partes generando actitudes positivas frente al proceso educativo. Se incluye a los Padres de Familia para que rescaten tiempos importantes de juego con sus hijas que se han perdido debido a las influencias de la tecnología.

### Introducción

Antes de iniciar este proyecto no se pensaba en aspectos como el interés de las estudiantes por su aprendizaje, se observan estudiantes desmotivadas, apatía por sus deberes escolares, cierto cansancio del docente por atraer la atención en las clases especialmente las más extensas como Matemáticas y español.

Iniciando la etapa de indagación se presentan ciertas dificultades por la falta de interpretación de las estudiantes.

- El interés de las estudiantes por participar de las actividades
- Organización del grupo, Facilidad en asignar tareas todas querían.
- Facilitan el desarrollo de actividades con disciplina y gran participación
- Hay aportes muy valiosos a pesar de la corta edad de las estudiantes



## ANEXO BITÁCORA 7 – INFORME FINAL

La pedagogía Lúdica se elabora como una respuesta a esta realidad y como un horizonte hacia nuevas posibilidades educativas. A partir de este marco, sostengo la necesidad de repensar con profundidad la importancia del juego y del clima lúdico, como ámbito de encuentro pedagógico e interacción didáctica.

La Filosofía contemporánea otorga al juego y a la actividad lúdica un lugar destacado que responde a la valoración cada vez más alta y necesaria de la creatividad. Para comprender el sentido del juego hay que partir de una concepción relacional dinámica de la realidad. Esta se nos revela en toda su complejidad (multidimensionalidad) a partir de un método de abordaje vivencial conceptual. Las múltiples variables que componen lo real su cambio continuo sólo pueden ser percibidas globalmente con una actitud de inmersión y apertura, permanente juego de relaciones, que posibilitan la comprensión de nuevos y variados horizontes.

Todo aprendizaje debe iniciarse con una experiencia global / integral / motivadora y significativa a partir de la cual puedan elaborarse racionalmente esquemas de contenidos. Pues bien, todo juego es creador de campos de posibilidades, abre caminos / horizontes, permite el riesgo, la oportunidad, el desafío. Jugar es ser capaz de vivenciar la trama existencial en una constante apelación/respuesta

### **Antecedentes:**

Una primera experiencia a resaltar, corresponde al estudio desarrollado en Ibagué en el Colegio San Simón en el año 2001, centralizado en implementación de estrategias pedagógicas con énfasis en lúdica. Este trabajo se llevó a cabo con una población de niños entre los 4 a 5 años de edad, de los grados jardín y transición. El objeto central de esta tesis fue observar directamente 5 niños realizando actividades de motricidad fina, gruesa, interactuando con su entorno realizando charlas con los padres, maestros y toda la parte humana que compete con el niño, los teóricos que intervinieron para llevar a cabo este propósito fue Gardner, (1943) ya que este habla de las “inteligencias múltiples” (p. 1). Este trabajo logró concluir que en efecto el juego brinda al niño experiencias y oportunidades, permitiendo al niño actuar libremente, logrando así, que el juego sea lo más importante durante su infancia. De igual forma se logró comprobar que



## ANEXO BITÁCORA 7 – INFORME FINAL

Las actividades aplicadas determinaron las diferentes inteligencias correspondientes a cada niño. Este trabajo influyó mucho en nuestro trabajo ya que nos enseñó que cada niño tiene diferente manera de aprender.

Como segundo dato importante tomamos este proyecto de grado especializado en la pedagogía de la lúdica el cual se llevó a cabo en la Institución Educativa Pedro Pablo Ramírez, en el año 2013 en la cual se propende por implementación de estrategias 21 lúdico recreativas que permitan contribuir al sano esparcimiento y a la reconstrucción del clima escolar en los estudiantes de la secundaria; este proyecto fue realizado con una población de 5 a 7 años de edad permanentes a los grados jardín transición y primero, el objetivo central de este proyecto es fortalecer la sana convivencia de los estudiantes en los descansos pedagógicos mediante desarrollos de estrategias lúdico recreativas. En este proyecto logramos ver que la lúdica es el factor más importante para tener una sana convivencia cotidiana ya sea en su entorno escolar o social es importante implementar estrategias para así obtener excelentes resultados. Este proyecto nos influyó mucho ya que logramos ver que la lúdica también es importante en la convivencia de los niños en el entorno escolar.

Como tercer antecedente retomamos este proyecto basado en las estrategias lúdicas para mejorar el nivel motivacional y la interacción de los estudiantes del primer grado este fue desarrollado en la Institución Educativa Rafael Núñez, en el año 2009 el cual propone como mejorar el nivel motivacional de los estudiantes utilizando la lúdica como estrategia pedagógica el objetivo principal de este proyecto es mejorar el nivel motivacional y la interacción de los estudiantes del grado primero

Utilizando la lúdica como estrategia pedagógica a fin de optimizar su proceso de enseñanza

### **Justificación:**

Este proyecto desde la lúdica tiene una tarea importante ya que es un agente motivador en las niñas creando un clima diferente donde pedagógicamente van a aprender nuevas capacidades o a fortalecer con las que cuentan, y esto trae consigo una mejor comunicación más veraz y efectiva.

### **Objetivos**



## ANEXO BITÁCORA 7 – INFORME FINAL

### General:

Implementar la pedagogía lúdica que permita desarrollar nuevas capacidades y habilidades en las alumnas del colegio técnico la presentación del colegio de Pamplona.

### Específicos:

- Actividades lúdicas recreativas donde se permita la participación activa de las niñas del grupo de investigación abejitas en acción.
- Aplicar instrumentos de investigación para conocer el grado de aprendizaje de las alumnas.
- Incluir las ayudas tecnológicas transversalmente en el proceso de aprendizaje.

### Conformación Del Grupo De Investigación

Nombre	Edad	Grado	Nombre del grupo
Angela Viviana Santos Clavijo	10	4 primaria	Abejitas en acción
Karoll Samantha Orozco Sanchez	10	4°	Abejitas en Acción
Scarlet Viviana Merchan Gonzalez	11	4°	Abejitas en acción
Nicole Carolina Jaimes Villamizar	10	4°	Abejitas en acción
Maria Camila Florez Conde		4°	Abejitas en acción
Yarith Shantall Duran Orozco	10	4°	Abejitas en acción
Maria Gabriela Isidro Sarmiento	10	4°	Abejitas en acción
Angie Stefany	10	4°	Abejitas en



## ANEXO BITÁCORA 7 – INFORME FINAL

Florez Lopez			acción
Maria Kamila Colmenares Vera	10	4°	Abejitas en acción
Mildrei Karime Gafaro Leal	10	4°	Abejitas en acción
Karoll Eliana Jaimes Portilla	10	4°	Abejitas en acción

Tabla 1: Integrantes del Grupo

### Emblema:

“Nuestras abejas siempre en acción”

### Logo:



Ilustración 2: Logo del Grupo.

### La Pregunta Como Punto De Partida

Las estudiantes se orientan en su lluvia de ideas ya que por su pequeña edad necesitan encaminar las preguntas para la construcción colectiva y constructiva dentro del aula con la participación de todas las estudiantes,



## ANEXO BITÁCORA 7 – INFORME FINAL

se logra el objetivo ya que son niñas muy activas se interesan por el tema, EL JUEGO y son receptivas por su inquietud para preguntar por la misma edad, Se llegó a las siguientes preguntas:

- ¿Por qué me gusta el juego?
- ¿Cuándo juego estoy aprovechando mi tiempo libre
- ¿Qué clase de juegos son los que más me gustan?
- ¿Puedo aprender y jugar a la vez, sería muy divertido?
- ¿El juego me permite mejorar la convivencia en el aula y en mi comunidad?
- ¿Los descansos se pueden convertir en espacios lúdicos y recreativos?

Esta construcción se basa en experiencias y conocimientos del participante previos a los de la indagación. El que investiga observa el medio, lo que le causa curiosidad le da la pauta para “construir” su pregunta.... El interés del tema EL JUEGO lo que más gusta en las estudiantes para encaminarlo a las actividades del proceso educativo. Toda pregunta que se quiera resolver mediante el ciclo de indagación debe contemplar las siguientes pautas.

- 1.- Factible de contestarse en un lapso apropiado de tiempo.
- 2.- Debe ser comparativa.
- 3.- Debe ser atractiva que despierte el interés.
- 4.- Sencilla, sin términos científicos complicados más cuando se trabaja con semilleros de investigación.

Lo anterior, pensando en la construcción de una pregunta comprensible para todos, que no requiera de equipos sofisticados para resolverse, más bien, que pueda contestarse con materiales accesibles y sencillos en intervalos cortos de tiempo.

Después de un debate se llegó a la conclusión de trabajar en el proyecto como punto de partida la pregunta:

**¿Puedo aprender y jugar a la vez, sería muy divertido? Después de varios debates se llegó a la pregunta ¿LAS ACTIVIDADES LUDICAS MEJORAN EL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE?** Desde la cual se empezó a desarrollar el proyecto.

### El Problema De Investigación



## ANEXO BITÁCORA 7 – INFORME FINAL

La falta de motivación del estudiante hacía el aprendizaje. Reflejan actitudes desinteresadas en el proceso de aprendizaje, generando con esto, comportamientos tales como: pereza, timidez, inseguridad, desmotivación y baja autoestima, que influyen en su desempeño académico y adaptación escolar. Estos factores son generados, en gran parte, por las rutinas de enseñanza carentes de didácticas adecuadas a las necesidades e intereses de las niñas, que se establecen en la institución educativa. La planeación que conlleva el desarrollo de actividades de enseñanza ejecutado en esta institución, está estrictamente ligada al currículo de carácter nacional, por esta razón se tiene en cuenta las dimensiones del desarrollo establecidas para el nivel de primaria; aun así, en las observaciones de los discursos y prácticas pedagógicas se reflejó que las dinámicas ejercidas al interior del aula se limitan a procesos formativos y a la adquisición de conocimientos; generándose momentos que impiden la socialización de experiencias participativas, creativas y afectivas, que faciliten la integración de las diferentes dimensiones en relación con el aprendizaje. Con ello se identificó la realización de prácticas pedagógicas orientadas en la metodología tradicional, reflejándose en las actividades diarias, rutinas que carecen de innovación, lúdica y participación grupal e individual, debido a que la metodología se enfoca en temáticas establecidas en el plan de área.

La metodología que se aplica en de la institución, parte de la transmisión de conocimientos que deben ser enseñados de acuerdo a los parámetros de una educación tradicional, en donde la función del educando se limita a un sujeto pasivo, receptor de información y no un agente activo, participativo en su propio aprendizaje. Por consiguiente se identifica que la lúdica es poco utilizada como herramienta potencializada del aprendizaje y desarrollo integral del niño.

Ampliando más la visión de la realidad encontrada, se logra identificar que desde el contexto familiar los padres han delegado la responsabilidad educativa de sus hijos exclusivamente a la escuela, ya que piensan que la educación integral depende de la función que ofrece la institución y es el servicio por el cual ellos pagan; por lo tanto la docente es, casi que la única encargada de buscar estrategias que les permitan a los niños aprender y enfatizar riqueza espiritual, física, social y afectiva. Ante esto, se refleja cómo la ausencia de estrategias lúdicas en el proceso de aprendizaje en los niños ha generado distanciamiento entre la familia y la comunidad educativa, debido a que en la enseñanza que se efectúa, no se involucra



## ANEXO BITÁCORA 7 – INFORME FINAL

directamente la participación familiar al proceso de aprendizaje del niño. Así mismo se evidencian actitudes apáticas en los educandos como lo es la pereza y falta de participación al momento de realizar las actividades; de esta manera se origina bajo rendimiento académico, niños tímidos y dificultades en la interacción.

Para la solución a esta problemática se plantean algunas alternativas didácticas tales como: actividades de sensibilización y de apoyo pedagógico que involucren los directivos, docentes, padres de familia y comunidad, el desarrollo del proyecto de aula que promueva el interés de los niños hacia el aprendizaje, la implementación de estrategias basadas en la lúdica y la construcción de conocimiento, a través de juegos, cuentos, canciones, dramatizaciones, actividades artísticas y ecológicas, motivadoras del aprendizaje de los niños de preescolar y básica primaria y porque no surge como alternativa para solucionar en parte la apatía de las estudiantes de bachillerato incluyendo actividades lúdicas en sus prácticas de enseñanza aprendizaje.

### TRAYECTORIA DE LA INDAGACIÓN



Ilustración 3: Gráfica de la Trayectoria del Grupo.



## ANEXO BITÁCORA 7 – INFORME FINAL

En el proceso de la trayectoria quedan enmarcado una serie de pasos que como docente y estudiantes debemos cumplir para poder alcanzar el objetivo trazado.

- **Exploración:** Es el momento en el que los estudiantes experimentan para resolver sus dudas, indagan, descubren y crean nuevos conceptos. Esta parte es de vital importancia en la planeación del docente, una buena experiencia ayudará a que los estudiantes refuercen o construyan nuevos saberes acerca del tema tratado.
- **Evaluación:** Debe estar presente durante todo el proceso, no puede ser al final y se debe centrar en los logros del “saber” como del “saber hacer”. Es recomendable, utilizar matrices de evaluación, las cuales permiten evaluar más el proceso que el producto final.
- **Reflexión:** Momento para concluir y hacer el cierre con lo sucedido durante la Experimentación. La evidencia debe ser contrastada con las predicciones o posibles preconceptos que el estudiante tenía antes de realizar la Actividad.
- **Aplicación:** Finalmente después de realizar todas las etapas, se pretende que los estudiantes utilicen los aprendizajes logrados o los reconozca aplicados a su vida cotidiana.

### Recorrido de las trayectorias de indagación:



Ilustración 4: Mapa conceptual del Grupo.



## ANEXO BITÁCORA 7 – INFORME FINAL

El proceso de investigación formativa parte de los lineamientos generados desde las inquietudes de las estudiantes. El proyecto adopta en su diseño metodológico, los principios del método de investigación cualitativa, en correspondencia a la línea de investigación de Calidad de la Educación, y a la sub línea que demarca el programa, como es Educación Infantil en Colombia. El proceso metodológico se ajusta a partir de dos fases que corresponden a la caracterización y a la intervención pedagógica, partiendo de una problemática identificada y aplicando estrategias pedagógicas como alternativa de solución

El proyecto implementa el enfoque de investigación –acción, entendiendo que: Lewin consideraba este tipo de investigación a la emprendida por personas, grupos o comunidades que llevan a cabo una actividad colectiva en bien de todos, consistente en una práctica reflexiva social en la que interactúan la teoría y la práctica con miras a establecer cambios apropiados en la situación estudiada y en la que no hay distinción entre lo que se investiga, quién investiga y el proceso de investigación. La acción pretende en este caso, mejorar la comprensión y el contexto de las prácticas pedagógicas educativas, convirtiéndose por tanto en un marco idóneo que vincula la teoría, la práctica, la acción y la reflexión en un contexto colaborativo de todos aquellos quienes participan, este hecho permite un ambiente de dialogo.

Mediante la observación se logró la identificación de los aspectos más relevante en el ejercicio de caracterización de los discursos oficiales, cotidianos y prácticas pedagógicas desarrolladas en la Institución

En primer lugar, se tuvo en cuenta la observación directa con la docente y los niños del grado tercero donde se inició la investigación, con el fin de precisar el vínculo entre el discurso y la práctica pedagógica desarrollada en el aula de clase. Para ello fue necesario el uso de algunos instrumentos de investigación, como el diario de campo, el cual permitió las acciones observadas; así mismo se hicieron encuestas y entrevistas informales a todos los agentes educativos, a saber: docentes, niños

En consecuencia, esta primera fase permitió el reconocimiento de las prácticas pedagógicas y los discursos que las sustentan, que han influido directa o indirectamente en la generación de la problemática relevante observada.



## ANEXO BITÁCORA 7 – INFORME FINAL

En la misma medida, se realizó un proceso de exploración del contexto educativo, por medio del cual se logró la identificación de aspectos del medio en el cual se desenvuelven los niños del grupo observado, siendo estos aspectos de índole familiar, geográfico, social, económico y cultural de la realidad institucional. Posteriormente, se realizó la observación específica de las prácticas pedagógicas, a partir de las cuales se identificaron los discursos que orientan el proceso educativo de los niños en la institución. Para ello fue fundamental el uso de entrevistas informales para obtener información sobre los conceptos de la comunidad educativa frente al proceso de aprendizaje y las estrategias aplicadas para tal fin.

**Observación directa:** Es una técnica de investigación eficaz que consiste en "ver" y "oír" los hechos y fenómenos que se quieren estudiar y se utiliza fundamentalmente para conocer hechos, conductas y comportamientos colectivos. Para la puesta en marcha de esta técnica se tuvo en cuenta las orientaciones planteadas por el programa de Licenciatura en Pedagogía Infantil del IDEAD, desde los cursos de práctica; lo cual permitió la realización de una observación concienzuda del grupo, así como la identificación de los aspectos más relevantes de la realidad encontrada.

**Encuesta:** Entendida como el estudio observacional en el que el investigador busca recopilar datos por medio de un cuestionario previamente diseñado, sin modificar el entorno ni controlar el proceso que está en observación. Los datos se obtienen realizando un conjunto de preguntas normalizadas dirigidas a una muestra representativa o al conjunto total de la población estadística en estudio, integrada a menudo por personas, empresas o entes institucionales, con el fin de conocer estados de opinión, características o hechos específicos

**Entrevista:** Mediante esta técnica se busca obtener información de forma oral y personalizada sobre conceptos y puntos de vista sobre la educación tanto de los docentes como de los padres de familia. De la institución educativa. En este caso fue necesaria la realización de entrevistas informales, que incluyó también a los niños, quienes de manera natural aportaron información personal sobre sus hogares y formas de pensar hacia la institución, relevante para la identificación de la problemática. Esta técnica permitió un reconocimiento del punto de vista de los agentes educativos sobre la práctica pedagógica que se lleva a cabo en la institución. Se realizó con docentes.(Videos)

**Interrogación oral Entrevistas.** Conversaciones espontaneas, informales e individuales para conocer datos de los estudiantes, docentes y padres de



## ANEXO BITÁCORA 7 – INFORME FINAL

familia sobre aspectos que permitan indagar sobre la investigación. Relacionada con la carencia de estrategias lúdicas en el aula de clase, se centra el diseño metodológico en la construcción de una propuesta de intervención que define el documento: Los sentidos pedagógicos de los proyectos de intervención, identificando las estrategias necesarias para despertar el interés y motivación por el aprendizaje de los niños. Con ello, se define un Proyecto Pedagógico de Aula: el gozo del saber, que propone actividades lúdicas dentro y fuera del aula de clase, para establecer de manera contundente el gusto emocional, intelectual y afectivo por la adquisición del aprendizaje de forma autónoma y creativa. La fase de intervención, concreta actividades que involucran a toda la comunidad educativa como son: docentes, padres de familia y educandos. En este continuo proceso del actuar, se realizaron actividades lúdicas con los niños, teniendo en cuenta el juego, la música, el arte y la ciencia, como herramientas estratégicas para motivar a los niños hacia su aprendizaje; así mismo con los docentes y padres de familia se realizaron algunas actividades como talleres, y charlas con el fin de promover la reflexión sobre su papel en hacer del aprendizaje algo agradable e interesante.

Utilización de herramientas como cuentos, dramatizaciones, títeres, decoración de personajes que fomenten la creatividad y que llamen la atención hacia la información. • Talleres de preguntas interactivas que permitan comentarios libres, así como la demostración de imágenes. • Integración de los padres de familia en las actividades de los niños, mediante realización de tareas didácticas en casa que apoyen el trabajo del jardín. • Espacios de discusión y reflexión pedagógica con docentes de la institución.



## ANEXO BITÁCORA 7 – INFORME FINAL



Ilustración 5: Charlas, juegos motivacionales: Guías motivación al proyecto pequeñas investigadoras.



Ilustración 6: Trabajando en la trayectoria.



## ANEXO BITÁCORA 7 – INFORME FINAL



Ilustración 7: Trabajando el taller de la pregunta.



Ilustración 8: Realizando actividades lúdicas recreativas en el marco del grupo de investigación.



## ANEXO BITÁCORA 7 – INFORME FINAL



Ilustración 9: Diseñando el mapa conceptual



Ilustración 10: Asesoría en Investigación.



## ANEXO BITÁCORA 7 – INFORME FINAL

### Reflexión/Análisis de resultados

De acuerdo a los resultados obtenidos se resalta que siendo niñas de corta edad:

- El interés de las estudiantes por participar de las actividades
- Organización del grupo, Facilidad en asignar tareas todas querían.
- Facilitan el desarrollo de actividades con disciplina y gran participación
- Hay aportes muy valiosos a pesar de la edad de las estudiantes.
- Apoyo de los padres de Familia con el proyecto
- Se familiarizaron con Enjambre.

Se dieron pequeños cambios en las metodologías de los docentes quienes a partir de compartir el proyecto en las tardes pedagógicas se interesaron por dichas actividades desde los docentes de preescolar a 11 grado.

Es importante en la investigación seguir el proceso y realizar las etapas a conciencia para que no se debiliten las actividades y concretar para pasar a otra etapa.

El 98% de los resultados afirman que la actividad lúdica como estrategia pedagógica es fundamental en la educación especialmente de los primeros años ya que facilita la expresión, la espontaneidad y la socialización. Se crean semilleros de investigación.

Las actividades lúdicas propician en ambiente placentero y constituye un factor para enriquecer el desarrollo de los niños y niñas brindándoles mejores posibilidades de expresión y satisfacción en donde se entrelaza el goce, la actividad creativa y el conocimiento.

Las estrategias pedagógicas en educación propiciaron en las niñas un conjunto de valores éticos y morales que se traducen en la formación de una personalidad adulta, crítica, reflexiva, de solidaridad y cooperativismo, consiente de la realidad y capaces de promover y buscar alternativas de solución a los problemas que enfrenta en esta sociedad tan complejo.



## ANEXO BITÁCORA 7 – INFORME FINAL

- Los niños son investigadores en potencia
  - Crea caminos libres para que el niño se nutra del conocimiento y a la vez enamorarse de lo que aprende.
  - Creadora
  - Potencia las capacidades cognitivas, comunicativas y sociales de los niños
  - Integra los actores centrales del proceso educativo.
- 
- ❖ La investigación permite transformar la vida del niño en ámbitos donde se fomente la cultura escolar, desde más temprano se inicie se convertirá en un hábito donde el niño de desarrolle en un escenario de investigación.
  - ❖ Si se estimulan los niños de manera adecuada para convertir sus habilidades investigativas en hábitos cognitivos encaminados a asumir con responsabilidad su proyecto de vida y así surjan vocaciones científicas asumiendo la investigación como una práctica de su vida diaria.

### **Dificultades:**

El tiempo, la falta de recursos económicos, el cambio de las estudiantes a otro grado, falta más comprensión y apoyo de algunos docentes. Muchos Cambios de los asesores del proyecto.



## ANEXO BITÁCORA 7 – INFORME FINAL

### Conclusiones

- ✓ Importante iniciar el proceso de la investigación en estudiantes de corta edad creando semilleros para que sea un proceso fuerte formando estudiantes críticos, creativos, autónomos, responsables y disciplinados orientadores y generadores de grandes bases para su proyecto de vida.
- ✓ La investigación permite transformar la vida del niño en ámbitos donde se fomente la cultura escolar, desde más temprano se inicie se convertirá en un hábito donde el niño de desarrolle en un escenario de investigación.
- ✓ Si se estimulan los niños de manera adecuada para convertir sus habilidades investigativas en hábitos cognitivos encaminados a asumir con responsabilidad su proyecto de vida surgiendo vocaciones científicas asumiendo la investigación como una práctica de su vida diaria.
- ✓ Asumir el juego desde el punto de vista didáctico, implica que este sea utilizado en muchos casos para manipular y controlar a los niños, dentro de ambientes escolares en los cuales se aprende jugando; violando de esta forma la esencia y las características del juego como experiencia cultural y como experiencia ligada a la vida. Bajo este punto de vista el juego en el espacio libre-cotidiano es muy diferente al juego dentro de un espacio normado e institucionalizado como es la escuela.



## ANEXO BITÁCORA 7 – INFORME FINAL

### Bibliografía:

#### **Bibliografía**

Arias, F. (2004). *El proyecto de Investigación: inducción a la metodología científica*.

Caretero, M. (1995). *La práctica Educativa, como enseñar*.

[http://www.unesco.org/education/educprog/wche/declaration\\_spa.htm](http://www.unesco.org/education/educprog/wche/declaration_spa.htm). Consulta:  
09 de octubre 2009. (s.f.).

Jiménez, B. (2002). *Lúdica y recreación Colombia*.

Lanz, C. (1998). *El proceso educativo transformador*. Maracay.

### Agradecimientos:



## ANEXO BITÁCORA 7 – INFORME FINAL

Gracias A Dios por la oportunidad que nos da a los docentes para mejorar nuestras prácticas docentes.

A Enjambre por incentivar el proceso de la investigación en este trabajo, a la Secretaria de Educación por implementar y apoyar estos proyectos que ojalá tengan continuidad hasta mejorar los procesos educativos de nuestros estudiantes y ante todo se continúe con las capacitaciones de nuevas prácticas actualizadas y adecuadas al perfil del estudiante del esta época.

A nuestras Rectoras, coordinadoras del colegio Técnico La presentación por su comprensión y por apoyar el trabajo con las estudiantes y docentes de la institución, Por generar y facilitar los espacios. Gracias a la Hermana Martha Inés Laguado con quien se inició el proyecto y se continuó con la rectoría de la Hermana Leonilde Morantes fueron un gran apoyo para la docente y estudiantes, se recibió de ellas ánimo y respaldo al proyecto.

A la escuela ISER por permitir realizar una salida de campo a su directora La Profesora Cecilia Patiño a sus estudiantes por participar de las actividades que realizaron las estudiantes de actividades lúdicas, integración y solidaridad a nombre del proyecto y de enjambre.

**Anexos**



## ANEXO BITÁCORA 7 – INFORME FINAL

Actividad	Desde	Hasta	Instrumentos de registro	Responsable
-Guías motivación de las estudiantes al proyecto pequeñas investigadoras	Febrero 2015	Noviembre 2015	Diario de Campo	ROSA MARGARITA PATIÑO PINILLA
-Elaboración de material lúdico con estudiantes y Padres de familia	Abril 2015	Junio 2015	Diario de campo	ROSA MARGARITA PATIÑO PINILLA
-Motivación a los docentes sobre el proyecto	Julio 2015	Septiembre 2015	Diario de campo	ROSA MARGARITA PATIÑO PINILLA
-Capacitación docentes. Pedagogía Lúdica	Septiembre 2015	Octubre 2015	Diario de campo	ROSA MARGARITA PATIÑO PINILLA
-Cartilla con guías de Pedagogía Lúdica en todas las áreas	Febrero 2015	Noviembre 2015	Diario de campo	ROSA MARGARITA PATIÑO PINILLA
-Lectura comprensiva de textos lúdicos	Febrero 2015	Noviembre 2015	Diario de campo	ROSA MARGARITA PATIÑO PINILLA
-Actividades lúdicas en todas las áreas especialmente español y matemáticas	Febrero 2016	Marzo 2016	Diario de campo	ROSA MARGARITA PATIÑO PINILLA

### CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES