

**Fortalecimiento del lenguaje oral en niños entre 5 y 7 años en el medio acuático en Squalos
Natación Club de la ciudad de Palmira.**

Adeiba Yaneth Acosta Hoyos

Janina Utria Coronado

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

Director

Mg. Jhon Alejandro Diosa García

Fundación Universitaria Los Libertadores

Facultad de Ciencias Humanas y Sociales

Bogotá D.C., septiembre de 2021

Resumen

El proyecto “Fortalecimiento del lenguaje oral en niños entre 5 y 7 años en el medio acuático en Squalos Natación Club de la ciudad de Palmira” es una propuesta para proveer una batería de juegos lúdicos natatorios a los instructores del club de natación de donde se tomó la muestra, pero es replicable aquellos que la consideren idónea para el fortalecimiento del lenguaje oral como parte del proceso de formación integral de los niños.

Teniendo en cuenta lo anterior, se elabora una batería de juegos lúdicos natatorios denominada *Jugando y hablando al tiempo*, en la que se integran juegos lúdicos enfocados al lenguaje oral de los niños y uso de habilidades natatorias, ya que los juegos se desarrollan dentro de la piscina. Las actividades integran una descripción de cada uno de los juegos, un nombre que la identifica, la edad para aplicarlo, finalidad para ser consecuente en la ejecución de la dinámica, el número de participantes que se requiere para lograr el objetivo, material o recurso utilizado para su ejecución, posición de partida o inicio del juego y desarrollo del juego que es donde nos explica cómo se ejecuta.

Para su planteamiento se realizó un diagnóstico por medio de un grupo de discusión y se propone una lista de chequeo para apoyarlo, de igual manera se podrá usar para evaluar durante y al finalizar la aplicación de la batería.

Este recurso didáctico busca mejorar la calidad de las sesiones de clase, integrando la dimensión comunicativa con las habilidades natatorias.

Para este proyecto se toman como palabras clave: LENGUAJE ORAL, INFANCIA, NATACIÓN, LÚDICA.

Abstract

The project "Strengthening of oral language in children between 5 and 7 years old in the aquatic environment in Squalos Swimming Club of the city of Palmira" is a proposal to provide a battery of ludic swimming games to the instructors of the swimming club where the sample was taken, but it is replicable for those who consider it suitable for the strengthening of oral language as part of the process of integral formation of children.

Taking into account the above, a battery of ludic swimming games called Playing and talking at the same time is elaborated, in which ludic games focused on the oral language of children and the use of swimming skills are integrated, since the games are developed inside the pool. The activities include a description of each of the games, a name that identifies it, the age to apply it, purpose to be consistent in the execution of the dynamics, the number of participants required to achieve the objective, material or resource used for its execution, starting position or beginning of the game and development of the game, which is where we explain how it is executed.

For its approach, a diagnosis was made through a discussion group and a checklist is proposed to support it, in the same way it can be used to evaluate during and at the end of the application of the battery.

This didactic resource seeks to improve the quality of class sessions, integrating the communicative dimension with swimming skills.

The key words for this project are: ORAL LANGUAGE, CHILDREN, SWIMMING, LÚDICA.

Tabla de contenido

	Pág.
1. Punto de partida.	5
1.1 Planteamiento del problema	5
1.2 Formulación del problema	6
1.3 Objetivos	7
1.3.1 Objetivo general	7
1.3.2 Objetivos específicos	7
1.4 Justificación	8
2. Marco teórico- referencial	9
2.1 Antecedentes investigativos	9
2.2 Marco teórico	
3. Ruta metodológica	16
3.1 Enfoque y tipo de investigación	16
3.2 Línea de investigación institucional	17
3.3 Población y muestra	17
3.4 Instrumentos de investigación	18
4. Estrategia de intervención	19
5. Conclusiones y recomendaciones	21
Referencias	23
Anexos	25

1. Punto de partida.

1.1 Planteamiento del problema

En el desarrollo humano se identifican ocho dimensiones que potencian el ser; entre ellas se encuentra la dimensión comunicativa que comienza a desarrollarse durante el último trimestre de vida intrauterina, y ésta establece la manera de relacionarse con los demás, con el medio, con el entorno y con nosotros mismos. Encontramos que nos ayuda a establecer diálogos a través de sentimientos, emociones, necesidades, pensamientos, entre otros.

Se puede observar en el contexto educativo que muchos estudiantes de grados superiores tienen dificultades en la comprensión lectora, escritura y redacción de textos, comunicación con sus compañeros y docentes. Condición que se encuentra estrechamente relacionada con la dimensión comunicativa; la cual se estimula, desarrolla y fortalece en edades tempranas incrementándose a lo largo de la vida, siendo la infancia el periodo clave en su desarrollo alrededor de los cinco años donde existe el perfeccionamiento del lenguaje.

Dentro de las estrategias que se han puesto en marcha en entornos extracurriculares, es la adopción de escenarios lúdicos, en donde los estudiantes desde grado preescolar hasta media técnica tienen la opción de realizar actividades que aportan al crecimiento y desarrollo de los diferentes aspectos de la vida del ser humano en la etapa escolar que generen goce. Estos espacios lúdicos nos ayudan a potenciar en la infancia la práctica del juego espontáneo para lograr los niveles adecuados en cada etapa evolutiva.

Uno de estos espacios es el medio acuático, que ha venido ganando importancia dentro de las estrategias favoritas por padres y estudiantes, ya que, el sólo hecho de ingresar a un medio no

habitual genera en la mayoría de los casos emoción. Además, la natación es reconocida como una actividad indispensable para estimular en forma completa el cuerpo, proporciona retos en la ejecución de patrones de movimiento, estructuras mentales y seguridad en el agua; actividad que puede ser estimulada desde los primeros años de vida y que en clases dirigidas por educadores acuáticos especializados integrarán las dimensiones para tener un complemento adecuado. Es por ello que se busca fortalecer a los niños con edades comprendidas entre 5 y 7 años de Squalos Natación Club, en la ciudad de Palmira; por medio de prácticas lúdicas de natación donde se pueden desarrollar desde diferentes aspectos de la dimensión comunicativa, para efectos de éste trabajo nos centraremos en el lenguaje oral.

Esta es una problemática que se viene presentando desde hace varios años, ya que el uso constante de la tecnología ha degradado las relaciones sociales, las estrategias y metodologías educativas, haciendo a los niños, adolescentes y jóvenes sedentarios, poco creativos, poco sociables y en algunas ocasiones hasta facilistas. Esto confirma la necesidad de replantear el modelo pedagógico de la dimensión comunicativa, diseñando un elemento didáctico para el estímulo de las diferentes habilidades que lo conforman, incentivando su aprendizaje en todas las edades; puesto que, la primera infancia es el periodo en que tiene lugar el proceso de aprendizaje del lenguaje más intenso, cuando el ser humano es más apto para aprender, desde que nace está aprendiendo continúa haciendo hasta la adultez de ahí la importancia de ofrecer estímulos y experiencias o materiales que contribuyan al desarrollo de sus conocimientos y capacidades.

1.2 Formulación del problema

Teniendo en cuenta que el desarrollo humano involucra diferentes dimensiones, entre ellas la comunicativa y que su desarrollo se debe potenciar en edades tempranas nos surge la siguiente pregunta:

¿Cómo fortalecer el lenguaje oral en niños entre 5 y 7 años en el medio acuático en Squalos Natación Club de la ciudad de Palmira?

1.3 Objetivos

1.3.1 Objetivo general

- Diseñar una batería de juegos lúdicos-recreativos natatorios, para el fortalecimiento del lenguaje oral en la población escolar infantil de 5 a 7 años en Squalos Natación Club de la ciudad de Palmira.

1.3.2 Objetivos específicos

1. Elaborar una batería de juegos y actividades lúdicas natatorias para el fortalecimiento del lenguaje oral.
2. Facilitar el proceso de enseñanza - aprendizaje entre profesores y estudiantes en el área del lenguaje.
3. Reconocer la función del juego en el medio acuático como herramienta de aprendizaje.

1.4 Justificación

El lenguaje como facultad humana de comunicación específica, siendo la manera verbal como el ser humano interactúa con el entorno, le permite elaborar explícitos modelos de producción, comunicación y comprensión, éste ha evolucionado gracias a los recursos que ofrece el medio; sin embargo, en la actualidad existen falencias en el adecuado uso de la dimensión comunicativa (hablar, escribir e interpretar) dando como resultado mala transmisión de la información. Esta es la dificultad que se genera en muchas personas en especial los estudiantes, en pruebas nacionales e internacionales han demostrado bajos resultados siendo el producto de insuficientes procesos de lectura, análisis, construcción y comprensión de textos.

En general el bajo nivel de lectura en la población colombiana, interpretación de textos, resumen y escritura debe ser fortalecido desde la dimensión comunicativa, iniciando con edades tempranas permitiendo el desarrollo de una manera más práctica las habilidades para comunicarse de forma oral y escrita, que le permitirá tener una mayor y mejor comprensión de lo que lea y también de lo que escucha, brindando mejores herramientas para expresarse y relacionarse en los diferentes espacios donde se mueve.

Para Squalos Natación Club, la creación de una batería de juegos lúdicos natatorios brindará herramientas a los instructores para mejorar su didáctica en los procesos durante las sesiones, y a su vez, facilitará el mejoramiento de la dimensión comunicativa en los niños (analiza, compara, resume, crítica, clasifica, juzga, expresión de sentimientos y emociones).

2. Marco teórico- referencial

2.1 Antecedentes investigativos

Pabón y Rodríguez (2020), en su tesis denominada desarrollo de una estrategia desde la natación para el mejoramiento de la atención de los niños de tres a cinco años establecieron como objetivo enriquecer el aprendizaje de los estudiantes de natación por medio de estrategias que promueven el deseo y el interés de aprender. Inicialmente realizaron observación de la realidad en donde encontraron que la lúdica es poco usada en los procesos de aprendizaje. Realizan un abordaje teórico y de antecedentes que sustentan categorías como el aprendizaje en la primera infancia, el origen del juego, el juego didáctico, calidad y eficiencia en el aprendizaje. Luego proponen diseñar una estrategia pedagógica en donde usan como herramienta principal la natación en niños entre 3 y 5 años de edad. El enfoque se enmarcó en la interpretación cualitativa, en donde se da la interacción entre sujeto y objeto y se establece el proceso de conocimientos en contextos naturales. La población de muestra fueron 15 niños del Club Shark´s Olympus de natación que debían estar en el rango de edad mencionado anteriormente, se indagó por medio de un test inicial al docente de lenguaje y al profesor de natación, encontraron falta de atención y un nivel de hiperactividad alto. Luego se implementó la estrategia lúdica, que tenía definido por clase el objetivo, duración de la sesión, desarrollo por partes (inicial, central y final). En total se planearon 12 sesiones. Al revisar los resultados de la aplicación de la estrategia se recolectaron las percepciones de los instructores y docentes quienes mencionaron mejoras que influyeron en la creatividad y la atención de los niños. Finalmente concluyeron en torno a la natación que es una herramienta que le permite al niño desarrollar redes sociales y obtener sentido de pertenencia en la comunidad, favorece los niveles de concentración en la medida que adquiere comprensión por

el lenguaje empleado por los instructores. De acuerdo a lo mencionado se reafirma la importancia del fortalecimiento del lenguaje en edades tempranas y que por medio de sesiones lúdicas elaboradas se disfruta y aprende mejor.

De otro lado en el trabajo titulado metodología lúdico acuática de ambientación en niños de 6 a 10 años, elaborado por Saldías, González, Caro, Guzmán, Peña & Lobos (2019). Cuyo objetivo fue establecer la influencia de una propuesta metodológica de ambientación lúdica acuática para niños de 6 a 10 años, en donde el juego fue la herramienta fundamental para el proceso de enseñanza y aprendizaje. En la metodología tuvieron un diseño cuasi-experimental en donde se incluyó un test del que resultó la muestra, un total de 76 niños. La propuesta tuvo un total de 14 sesiones de una hora cada una, tres veces a la semana y aplicada durante 3 años consecutivos (ya que, se prioriza la adquisición de habilidades acuáticas). El juego colectivo, otorgar confianza a los niños, incentivar al respeto mutuo son algunas de las premisas para la construcción de la batería de actividades lúdicas pedagógicas. La investigación tuvo productos de modo cualitativo y cuantitativo para analizar los resultados obtenidos en donde se encontró que la utilización de estrategias lúdicas, establecen cambios en el comportamiento de los niños como mayor participación, autonomía, tolerancia y otros. Es importante resaltar que el uso de metodologías que contengan actividades atractivas lúdicas para generar mayor placer en el proceso de enseñanza- aprendizaje en niños entre seis a diez años. El aspecto que destaca y que sirve de referente para nuestra investigación es la conclusión de que el juego y las actividades lúdicas se convierten en un agente sociabilizador, que proyecta conductas de intercambio y recepción de información.

Por último, referenciamos a De Zousa y Peralta (2019) por su trabajo denominado aprendizaje de natación en una comunidad ribereña del Amazonas. La pregunta de investigación

cuestiona las modalidades de aprendizaje de la natación y lo que significa para la construcción de la persona. Realizaron un estudio de tipo exploratorio con enfoque cualitativo y diseño de estudio de caso, aplicaron una entrevista semiestructurada y hubo observación a los participantes. Dentro de la literatura consultada no se encontraron referentes que hablen sobre la técnica del nado, aunque los niños aprenden a pescar desde pequeños dentro de sus comunidades, para así adquirir habilidades que servirán para la supervivencia durante la vida. Entre saltos y juegos en las actividades que son incluidos por los adultos para sus aprendizajes se fortalece también el área social al entablar conversaciones en donde se narran historias y se enseñan costumbres de la comunidad a la que se pertenece y es una práctica vital en la vida de las personas. Aunque es importante aclarar que la práctica de la natación tiene una concepción diferente en la zona ribereña que para la que vive en centros urbanos del Amazonas. Puesto que, las comunidades ribereñas desde que nacen se encuentran frente a una extensión de agua mayor. Nadar involucra cuerpo, ambiente, interacción entre generaciones, es una práctica integrada al modo de vida. El proceso de enseñanza inicia alrededor de los 5 y 6 años de vida en donde parientes sanguíneos ofrecen compañía en la pesca generan espacios libres para que los niños socialicen y que en última instancia posibilita la construcción de personas que participen de la territorialidad del grupo. El área de estudio fué São Paulo do Coraci, como instrumento se usó métodos de observación de investigaciones, entrevistas semiestructuradas y registros fotográficos. En las orillas del río hay lugares específicos donde niños y jóvenes van a nadar, entrenan sus habilidades corporales, bucean, hablan, juegan y usan el espacio para divertirse. Aquí queda demostrado que el juego lúdico es un factor que hasta en los lugares más apartados de la vida urbana se roba el protagonismo y acompañado del agua para efectos de éste trabajo aporta en la construcción del lenguaje oral, al ser un espacio socializador y de compartir social.

2.2 Marco teórico

Dentro de la conceptualización sobre lenguaje y comunicación Antunes y Celso (2004), establece que la inteligencia lingüística se convierte en un instrumento esencial para la supervivencia humana, es necesaria para actividades como trabajar, desplazarse, divertirse o relacionarse; infortunadamente no todas las personas utilizan el lenguaje oral en su mayor potencial, ya que, el vocabulario es limitado. Situación que ocurre cuando tenemos turistas con un idioma diferente, pero, en muchas oportunidades en nuestro mismo idioma nos quedamos limitados, por ello, es importante incurrir en programas que estimulen la dimensión lingüística. Adicionalmente, Gardner (1995) explica el modo en que la gente desarrolla las capacidades más importantes para su modo de vida a través de las inteligencias múltiples, ellas se utilizan para resolver los distintos problemas que se nos puedan plantear cotidianamente. Dentro de la inteligencia lingüística se enmarca el don del lenguaje universal. Por lo anterior, consideramos que el lenguaje oral debe ser fortalecido desde los diferentes contextos o escenarios donde los niños interactúan y que de la mano de profesionales se estimule en las etapas adecuadas. La experiencia nos ha demostrado que el intercambio de ideas, pensamientos, sentimientos y anécdotas de la cotidianidad; son llevadas a escenarios como la escuela para efectos de nuestro escenario a la piscina.

Entre los autores que han investigado sobre la infancia se destaca el estudio realizado y publicado por Piaget e Inhelder (1977), en donde menciona que la construcción cognitiva más importante que realizan el niño o la niña pequeños es la del objeto. Piaget propone cuatro estadios del desarrollo cognitivo en los niños; afirma que el desarrollo cognitivo en niños entre 3 y 6 años se afianza al recordar objetos y acontecimientos que le sirven para formar conceptos, y por ende,

desarrollar un aprendizaje significativo; etapa II que se denomina periodo pre-operacional, en donde los niños tienen una amplia capacidad imaginativa, por ello es importante reforzar en esta etapa la idea de símbolos por medio de juegos preferiblemente de imitación diferida (imitación de una acción observada después de algún tiempo), juego simbólico (los objetos representan otras cosas) y los juegos de lenguaje. Por su parte, Henri Wallon (1980) concibe al niño como una unidad bio-psico-sociológica y propone que éstos factores deben ser considerados e interrelacionarse en la educación, adicionalmente se da importancia a la sociedad y los problemas que la permean. Dentro de los factores sociales se encuentran estímulos procedentes del entorno, que son introducidos por la capacidad que tiene el sistema nervioso para ser moldeado. Los niños carecen de cohesión propia y siempre están expuestos a influencias externas, el entorno actúa en la construcción y moldea la personalidad. De ahí la importancia de aprovechar los periodos, etapas o estadios más sensibles para la adquisición de experiencias que estimulen de manera positiva los diferentes elementos en el desarrollo de los pequeños. Entre los 5 y 7 años los niños asisten a múltiples escenarios en donde irán fortaleciendo sus habilidades, algunos pueden presentar dificultades en la adquisición, desarrollo y/o perfeccionamiento de ellas, para efectos de éste trabajo nos centraremos en el fortalecimiento del lenguaje oral; aprovechando el colectivo social que encuentran en las sesiones de natación.

Cuadrado Montañez (2013) define que “la natación es el movimiento a través del agua mediante el uso de las extremidades corporales, y por lo general sin utilizar ningún instrumento artificial” (p.14). Los principales usos son el baño, refrescar ante temperaturas que generan calor, pesca submarina, salvamento, actividad lúdica, ejercicio y deporte. Reconoce la importancia de realizar un adecuado trabajo de familiarización con el medio, para así conseguir la confianza y tener un mayor dominio. Por su parte, Muñoz (2011) en su libro refuerza que durante el periodo

infantil se deben proponer programas de iniciación a las actividades acuáticas en donde se planeé desde un enfoque integrador (ver al niño como un ser global y no fraccionado) y así lograr aprovechar todas las posibilidades en el medio acuático y que los niños aprendan, se eduquen y se diviertan. En el Modelo Narrativo Lúdico, el niño se sumerge progresivamente en un mundo de fantasía por medio de una sesión direccionada con un cuento motor. Algunos beneficios de esta forma de enseñanza incluyen autonomía en el agua, motivación intrínseca, adquisición de valores y el desarrollo integral del niño (cognitivo, afectivo, motor, comportamental y social). Para nuestro trabajo es una referencia importante ya que reafirma nuestro objetivo de generar una batería de juegos lúdicos acuáticos para reforzar el lenguaje oral, tenemos presente que las actividades acuáticas favorecen diferentes áreas de desarrollo de los niños.

La lúdica es definida por la RAE como lo “perteneiente o relativo al juego” y, a su vez, el juego es denominado como la “acción y efecto de jugar por entretenimiento”. Dentro de la historia humana, las actividades lúdicas han servido de distracción, recreación, entretenimiento, relajación y educación de otras actividades denominadas más serias, tal como lo mencionó Paredes (2003). Reforzando éstos términos, Huizinga (2005) estableció que el juego y la lúdica hacen parte del proceso de aprendizaje social y cultural. Por otro lado, Díaz (2008) estableció el uso de la lúdica como una herramienta o estrategia para alcanzar determinados fines en la formación de los estudiantes o simplemente utilizada como un factor recreativo para crear un ambiente lúdico. Por ende, dentro de la propuesta se genera una batería lúdica ya que, desde años atrás, se establece que la herramienta más efectiva en el uso de diferentes metodologías, temas, situaciones, áreas curriculares y extracurriculares con infantes, el juego debe predominar para que los procesos de enseñanza-aprendizaje se disfruten y se obtengan resultados favorables que ha futuro sirvan para el desempeño de las personas impactadas en el entorno que se desempeñe.

La legislación nacional en la Ley 181 de 1995 en el capítulo I, título I, en su artículo primero reconoce como objetivo de la misma: patrocinar, fomentar, masificar, divulgar, planificar, coordinar, ejecutar y asesorar en la práctica del deporte, la recreación y el aprovechamiento del tiempo libre y la promoción de la educación extraescolar de la niñez y la juventud en todos los niveles y estamentos sociales del país. En el Capítulo II, título II, artículo 5, define que la educación extraescolar es la que utiliza el tiempo libre, la recreación y el deporte como instrumentos para la formación integral de la niñez y de los jóvenes para transformar el mundo para que en éste se incorpore ideas, valores y dinamismo propio interno de desarrollo de la Nación, complementando la educación recibida en la familia. De este modo, la Ley General de Deporte nos provee de sustento legal, para reafirmar que desde nuestro que hacer aportamos a una mejor sociedad, con el acompañamiento en los procesos de enseñanza formal extracurricular direccionada de manera profesional con bases académicas confiables.

3. Ruta metodológica

3.1 Enfoque y tipo de investigación

El enfoque es de carácter cualitativo ya que se caracteriza por una estructura natural, interpretativa, desde la construcción de los resultados observados. Inicialmente se realiza una sensibilización del entorno/ambiente donde se llevará a cabo la investigación, también se observará la conducta a estudiar y si el estudio planteado es factible y se puede llevar a cabalidad. Este enfoque nos ayuda a trabajar 3 momentos muestra, recolección y análisis de información. Nos permite que el investigador se involucre 100% en el proceso. Va de lo particular a lo general, ayuda a que el proceso sea inductivo. Durante el proceso se desarrollan muchas hipótesis. El proceso se basa en recoger datos no estandarizados, obtener diferentes situaciones de los participantes y el investigador tiene como punto de partida en lo que cada uno de los participantes vive en el proceso. El investigador utiliza diferentes estrategias para recolectar información/datos, evalúa los resultados a medida que se realiza el proceso. Este enfoque no se necesita reducirlo a números ni analizarse estadísticamente, aunque se puede contar en el análisis de la información. La realidad en sí misma es subjetiva, es sujeto de estudio, En este enfoque hay varias realidades subjetivas construidas durante la investigación y éstas cambian de individuo a individuo, entre grupos y entre culturas, es decir, un investigador cualitativos parte de un mundo social relativo y solo puede ser observado por los actores de la investigación. Las creencias y valores hacen parte del estudio. Los participantes son fuente interna de datos y el investigador también, Los reportes de resultado tienen un tono personal y emotivo. Evidenciamos que a través de estímulos lingüísticos en el individuo, se pretende obtener conductas de mejora en la expresión oral de los participantes.

3.2 Línea de investigación institucional

La línea de investigación institucional en la que se éste trabajo es: “Evaluación, aprendizaje y docencia”. Ya que, dentro de la propuesta hay un constante análisis del contexto, evaluación permanente que es parte del proceso de construcción de la propuesta para identificar logros y oportunidades y responsabilidad integral para generar una propuesta de calidad. El aporte de éste trabajo, es que contribuye en procesos significativos que enmarca se relacionan con experiencias significativas para el individuo, las cuales arrojan una serie de interrogantes que la convierten en herramientas para mejorar las investigaciones que se puedan desarrollar dentro de ésta línea de investigación institucional.

3.3 Población y muestra

La población objeto de estudio se escogió porque básicamente el individuo recepciona con mayor facilidad estímulos relacionados con el lenguaje ya que se halla en el estadio de su edad, en la cual, es más receptivo a los estímulos de naturaleza lingüística que optimizan el lenguaje oral.

La muestra se limita a niños pertenecientes a Squalos Natación Club de la ciudad de Palmira, que participan de sesiones de natación dos veces por semana, con una duración de 60 minutos, en grupos de 7 niños máximo por un instructor. La característica que define la participación efectiva de la persona, es que se encuentre en el rango de edad de 5 a 7 años y que fue detectado por una entrevista informal con cada uno de los instructores, que también nos ayudaron en la recolección de información donde evidenciamos la dificultad que tienen algunos de los niños para recibir y transmitir adecuadamente la información que se brinda en clase.

3.4 Instrumentos de investigación

Grupo de discusión.

Se eligió este instrumento debido a la pertinencia que tiene con la presente propuesta pedagógica puesto que se pretende evaluar actitudes e influencias sociales en la experiencia conductual de los individuos que participaron en la discusión. Además, se considera de suma relevancia para obtener información relacionada acerca del problema que se pretende abordar y sobre el que se sabe poco y/o recolectar información sobre cómo puede reaccionar un grupo en relación a una estrategia concreta.

Para el diagnóstico del problema de la propuesta, se utilizó la intervención con la herramienta de grupo de discusión, aplicado con 6 instructores pertenecientes a Squalos Natación club de la ciudad de Palmira quienes tienen a cargo grupos con niños con edades entre los 5 y 7 años; posterior a una convocatoria en donde se estableció día, hora y lugar del encuentro; en el desarrollo de la sesión se tuvo un secretario y un moderador que estuvo encargado de observar la discusión entre los participantes, llevar control del tiempo, aclarar puntos confusos y propiciar la participación. El grupo se organizó en círculo, el moderador dió inicio a la sesión agradeciendo por la asistencia, explicación de los objetivos del estudio, confidencialidad y privacidad de la información referida por los participantes, dinámica de la sesión para conservar un ambiente de participación y cordialidad, realizó una introducción sobre el tema a discutir. Durante la sesión que tuvo una duración de 1 hora y media, se debatió en torno al componente de lenguaje en su emisión y recepción, teniendo en cuenta su naturaleza oral. Finalmente se estableció que es necesario la implementación de una herramienta para fortalecer las dinámicas de la comunicación del habla y escucha de los niños.

Adicionalmente, se refuerza el diagnóstico de la problemática con la propuesta de una lista de chequeo para contribuir en el seguimiento y evaluación de los niños respecto al uso idóneo del lenguaje oral en cada uno de ellos, mediante dos tipos de calificación “cumple” cuando su comunicación sea coherente y cohesiva y “no cumple” cuando demuestre lo contrario.

4. Estrategia de intervención

Batería de juegos lúdicos natatorios: jugando y hablando al tiempo.

En el documento encontraras una batería de juegos lúdicos natatorios que nos brinda una herramienta didáctica donde su finalidad es fortalecer el habla y escucha en niños de 5 a 7 años en el medio acuático, se podrá encontrar una descripción de cada una de las actividades lúdicas que permitirá la interpretación más fácil de esta, con ella pretendemos mostrar otra perspectiva de enseñanza al lector fortaleciendo una disciplina indispensable para el ser humano, cada dinámica contiene un nombre, que la identifica, la Edad para aplicar, la Finalidad para ser consecuente en la ejecución de la dinámica, el Número de participantes que se requiere para lograr el objetivo, el Material o recurso utilizado para su realización, Posición de partida que es el inicio del juego y el Desarrollo del juego que es donde nos explica cómo se ejecuta.

Todo este paquete didáctico de juegos lúdicos natatorios los podemos ejecutar en el medio acuático como herramienta en cualquiera de las fases que comprenden una sesión de clase sea la fase inicial, fase central o fase final ya que siempre dentro de la sesión que se manejan con niños debe involucrarse las dinámicas donde ellos puedan asociar y comprender diferentes aprendizajes utilizando el recurso del medio acuático.

Para la ejecución completa del PID se propone el siguiente plan de acción, teniendo en cuenta que es válido realizar ajustes dependiendo de los objetivos y el enfoque a direccionar.

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES							
Nº	ACTIVIDADES	MESES					
		1	2	3	4	5	6
1	Revisión bibliográfica y estructura del marco contextual	■	■	■			
2	Consolidación de la metodología		■				
3	Construcción instrumentos de investigación	■					
4	Aplicación de instrumentos	■		■		■	
5	Descripción y análisis de los datos		■		■		■
6	Análisis y comparación de resultados		■		■		■
7	Elaboración de batería de juegos lúdicos acuáticos		■	■			

Elaboración propia.

5. Conclusiones y recomendaciones

Durante el desarrollo de la propuesta se puso de manifiesto que, el proceso enseñanza-aprendizaje, de la batería de juegos lúdicos natatorios: jugando y hablando al tiempo, posee características que facilitan y promueven una mayor sensibilidad con respecto al uso elocuente del lenguaje oral debido a un mayor uso de la comprensión y de la familiarización durante la emisión, recepción e interpretación del mensaje hablado, que será, a priori, relevante para su vida cognitiva, social y emocional.

También se evidenció que el juego, como herramienta pedagógica, promueve una mayor participación de los niños durante el desarrollo de las actividades llámese juego, ronda, rima, trabalenguas, entre otros, que pueden ser modificados o ajustados según el espacio y el contexto necesario que el emisor considere pertinente para poder tener mejor captación del receptor, en pro de un mayor uso del lenguaje verbal ya que, sin lugar a dudas, la lúdica facilita que el niño aprenda durante el juego y/o juegue mientras inconscientemente esté aprendiendo. Razón por la cual, permite que el interés y la atención de ellos sea captada con mayor facilidad mediante una dinámica de diversión y entretenimiento, jugar para el niño es participar de una situación interpersonal en la que está presentes la emoción, la expresión, la comunicación, el movimiento y la actividad, por lo que el juego pasa a ser un instrumento esencial para potenciar diferentes capacidades, no cabe duda que los niños y niñas disfrutan jugar. Actualmente la actividad lúdica gira en torno a los juegos y su papel en el aprendizaje, la creación de espacios dedicados al juego, así como el rol participativo que deben asumir sus padres y adultos en las actividades lúdicas, cuando la lúdica se profundiza en sus fundamentos podemos comprender por qué el juego es la herramienta por la cual el ser humano les es más fácil aprender, el niño vive de una manera diferente donde es el todo por el todo intensa, y simbólica, su asimilación de la imagen que

proyecta los adultos, al mismo tiempo que descubre sus múltiples posibilidades a interactuar con el entorno la sociedad donde empieza a desempeñar un papel y desarrolla el hábito de jugar donde empieza a reconocer dos mundos el interior y el cultural de su entorno; por esto en las diferentes etapas del juego infantil encontramos el momento preciso en su desarrollo donde lo preparamos para que adquiera habilidades necesarias para enfrentar su aprendizaje en el transcurso de la vida.

Entre las recomendaciones, sugerimos que cuando se aplique ésta propuesta en su totalidad se elija un enfoque cuantitativo y se disfrute el desarrollo de las sesiones propuestas.

Adicionalmente, cuando se elabore una reforma educativa es pertinente replantear la forma de enseñanza del lenguaje y que se le dé la importancia que requiere, para así mejorar las estadísticas a nivel nacional e internacional en áreas como la comprensión lectora y lo más importante proveer a los niños un desarrollo integral que les permita ser ciudadanos que aporten para un país mejor.

Referencias

- Antunes, C. (2006). *Juegos para estimular las inteligencias múltiples*. Madrid: Narcea, S.A.
- Cuadrado Montañez, J. M. Natación. Madrid: Editorial CEP, S.L. 2013. p. <https://elibro-net.bd.univalle.edu.co/es/ereader/univalle/50754?page=14>
- De Zousa de Oliveira, R., Peralta, N. (2019). *Aprendizaje de natación en una comunidad ribereña del Amazonas*. Revista Latinoamericana de ciencias Sociales, Niñez y Juventud. Rev. latinoam. cienc. soc. niñez juv vol.18 no.1 Manizales Jan./Apr. 2020 <https://doi.org/10.11600/1692715x.18104>
- Díaz Mejía, H. (2008). *Hermenéutica de la lúdica y pedagogía de la modificabilidad simbólica*. Bogotá, Colombia: Cooperativa Editorial Magisterio. Recuperado de https://books.google.com.co/books?id=gHUUrRtu7gQC&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_atb#v=onepage&q&f=false
- Gardner, H. (1995) *Inteligencias Múltiples la Teoría en la práctica, Cognición y Desarrollo Humano*. Barcelona, España: Ediciones Paidós Ibérica S.A
- Huizinga, J. (2005) *El juego y la cultura*. Madrid, España: S.L.Fondo de cultura económica de España. Recuperado de <https://www.casadellibro.com/libro-homo-ludens-el-juego-y-la-cultura/9789681676391/1193036>
- Ley 181 de 199, del 18 de enero, por el cual se dictan disposiciones para el fomento del deporte, la recreación, el aprovechamiento del tiempo libre y la Educación Física y se crea el Sistema Nacional del Deporte. Recuperado de https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-85919_archivo_pdf.pdf
- Lúdica. (2020) *Real Academia Española*. Recuperado de <https://dle.rae.es/1%C3%BAstico>

- Muñoz Herrera, E. (2011). *Planifica tus actividades acuáticas con el modelo narrativo lúdico: programación y propuesta metodológica para la natación infantil basada en los Cuentos Motores Acuáticos*. Sevilla, Spain: Wanceulen Editorial.
Recuperado de <https://elibro-net.bd.univalle.edu.co/es/ereader/univalle/63286?page=22>.
- Pabón Ordoñez, E., Rodríguez Mantilla, M.(2020). *Desarrollo de una estrategia desde la natación para el mejoramiento de la atención de los niños de tres a cinco años (tesis de maestría)*. Recuperado de https://repository.ucc.edu.co/bitstream/20.500.12494/20320/4/2020_Desarrollo_Estrategia_Pedag%C3%B3gica.pdf
- Paredes Ortiz, J.(2003). *Juego, luego soy:Teoría de la Actividad Lúdica*. Sevilla: Wanceulen. Recuperado de https://books.google.com.co/books/about/Juego_luego_soy.html?id=2oYxDwAAQBAJ&printsec=frontcover&source=kp_read_button&hl=es-419&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false
- Piaget, J., Inhelder , B. (1997).*Psicología del niño*. Madrid: Morata.
- Saldias Lizama, N., González Orb, M., Caro Orellana, D., Guzmán González, D., Jerez Peña, S., & González, M. (2019). Metodología lúdico acuática de ambientación en niños de 6 a 10 años (Methodological playful aquatica of environmentation in children of 6 to 10 years). *Retos*, 36, 336-341. Recuperado de <https://doi.org/10.47197/retos.v36i36.64305>
- Wallon, H.(1980) *Psicología y sociedad.Cuadernos de Pedagogía*. Recuperado de <https://elibro-net.bd.univalle.edu.co/es/ereader/univalle/173055?page=13>.

Anexos

1. Instrumento de diagnóstico

HERRAMIENTA DE INVESTIGACIÓN: GRUPO DE DISCUSIÓN

Fecha: dd-mm-aa

Hora: _____

Participantes: _____

Preguntas orientadoras:

Dentro de las sesiones de clase

1. ¿Cuál es el nivel de recepción de los niños a las instrucciones dadas ?
2. ¿Los niños expresan ideas, comentarios o preguntas?
3. ¿Considera que las estrategias lúdicas para intervenir en el lenguaje son eficaces?

Elaboración propia.

2. Lista de chequeo para identificación, seguimiento y evaluación.

LISTA DE CHEQUEO

Fecha: dd-mm-aa

Hora: _____

Edad: _____

	CUMPLE	NO CUMPLE
Realiza los ejercicios propuestos sin necesidad de solicitar repetición de las instrucciones.		
Es capaz de expresar emociones, sentimientos, cuestionamientos de forma clara.		
Su alfabetización , vocabulario y fluidez verbal es idonea para su edad.		
Elabora frases y comienza la comprensión de la gramática.		
Memoriza y realiza réplicas de imágenes		
Asocia imágenes con palabras o frases		
Asocia el sonido con movimientos corporales rítmicos		

Elaboración propia.

3.Batería: Jugando y hablando al tiempo.



By: Adeiba Yaneth Acosta Hoyos
Janina Utria Coronado

(AC001) Nombre: El paracaídas

Edad: 5 a 7 años

Finalidad: Elaborar el juguete paracaídas

Número de participantes: 10 niños

Material utilizado: Plástico, Cuerda como cáñamo, piola, o hilo, Muñeco pesado, tijeras y una piscina para su ejecución
(adjunto enlace de guía de elaboración de juguete: <https://www.youtube.com/watch?v=niEYO6YNmfk>)

Posición de partida: los niños deben elaborar el paracaídas dirigido por el profesor luego con el juguete elaborado podemos hacer la actividad dirigida

Desarrollo del juego: La idea es que cada uno de los niños con el juguete elabora desarrolle lo siguiente:

El profesor orientara que los niños deben lanzar el paracaídas al cielo y cuando esté cayendo se deben decir en voz alta las indicaciones que profesor diga, la primera será la canción de los pollitos el que más rápido cante la canción y más lejos llegue en las estrofas cantando bien antes de que el juguete toque el agua lleva la delantera.

Nota: la idea es que se desarrolle la pronunciación continua de diferentes cosas y buscar en el niño su capacidad de velocidad de reacción verbal según la indicación.

Variantes:

- Decir las vocales
- Decir el abecedario
- Decir los números
- Decir frutas
- Decir animales
- Decir trabalenguas
- Decir palabras relacionadas a una letra
- Pueden utilizar otros comandos la idea es el que más diga antes de que el juguete toque el agua.

(AC002) Nombre: Detalles

Edad: 5 a 7 años

Finalidad: Estimular al niño a escuchar con atención y a fijarse en los detalles

Número de participantes: 2 o 3 participante

Material utilizado: Un artículo, poema cueto donde describa varias cosas, marcador y papel para escribir

Posición de partida: Salida en un extremo de la piscina donde el participante pueda leer el texto.

Desarrollo del juego: El objetivo del juego es recordad muchos detalles de la información que se presenta, deja que el niño elija el texto que se le va a leer. Lee un pasaje que contenga una idea completa y pregúntale que detalles puede recordar. Recibirá un punto por cada detalle que recuerde, la idea es que debe escuchar los detalles luego pasa la piscina nadando y en una superficie los escribe todos los que recuerde.

Variantes:

Se puede variar con imágenes múltiples en un mismo espacio.

Nota: La idea es tener un espacio y como obstáculo pasar la piscina nadando en patada de libre.

(AC003) Nombre: Contrarios

Edad: 5 a 7 años

Finalidad: Ayudar al niño a entender el lenguaje de los contrarios y a desarrollar la imaginación

Número de participantes: Todos contra la casa

Material utilizado: Espacio la piscina más fichas asociadas a contrarios

Posición de partida:

Desarrollo del juego: el objetivo del juego, como se ha dicho anteriormente, es encontrar objetos o personas que puedan ser descritas por un grupo determinado de contrarios. Cada jugador espera su turno para escoger, la idea es que a un costado de la piscina se encuentre la ficha y pasen nadando y encuentre la ficha contraria cuando tengan las dos fichas decir sus significados

Variantes:

1. Asociar fichas similares
2. Asociar fichas opuestas

(AC004) Nombre: Dominó Rompecabezas

Edad: 5 a 7 años

Finalidad: Alfabetización percepción visual y vocabulario

Número de participantes: 3 o más

Material utilizado: Rompecabezas previamente ejecutados que contenga en un lado la letra del alfabeto y en el otro una figura que empiece por la misma letra preparando las fichas para encajar y piscina.

Posición de partida: Estar los participantes en un lado de la piscina.

Desarrollo del juego: La idea es estar a un lado de la piscina colocar las letras los niños de en desplazarse donde están las fichas y hacer el recorrido cada que necesite una ficha y esta la lleva al otro lado de la piscina cuando las tenga todas arme la figura que muestra el rompecabezas, en ese momento debe cantar una canción que contenga la figura o dibujó.

Variantes:

Poner el rompecabezas en el fondo de la piscina y que saquen una por una las fichas del agua.

(AC005) Nombre: ¡Hey Buggy Buggy!

Edad: 5 a 7 años

Finalidad: Integración e imitación

Número de participantes: Ilimitado

Material utilizado: Espacio amplio, libre y/o piscina

Posición de partida: Se parte con ubicar a los niños en un espacio donde dominen la profundidad y entre todos se hace un círculo uno al lado del otro.

Desarrollo del juego: Un grupo de niños va andando y cantando la canción; cuando se dice por ejemplo con el dedo adentro se mueve el dedo de un lado al otro hasta que diga la velocidad y después se da una vuelta y se vuelve a empezar, moviendo cada vez moviendo cada vez una parte distinta del cuerpo.

Canción:

Hey buggy buggy ¡hey! 3 veces

Hey hey hey buggy buggy ¡hey!

Con la mano adentro con la mano afuera,

Con la mano adentro la hacemos girar

Se trabajan con todas las partes del cuerpo.

Variantes: (Cambio de la canción)

Paa para para paa, Paa paa paa para para ¡paa!

(AC006) Nombre: Agua de limón

Edad: 5 a 7 años

Finalidad: Integración e imitación.

Número de participantes: Ilimitado

Material utilizado: Espacio amplio, libre y/o piscina

Posición de partida: Todos deben estar organizados en un círculo.

Desarrollo del juego: Todos se deben organizar en un círculo y tomados de la mano, a medida que se va cantando la canción se debe girar hacia un mismo lado todos los integrantes, al terminar la canción luego de cantarla dos veces se condiciona el grupo para que desarrolle una actividad, luego vuelve y se repite y sucesivamente se dan diferentes comandos.

Canción

Agua de limón, vamos a jugar y el qué quede, sólo solo quedara. (bis).

Variantes: Se varían los comandos con movimiento, cantos y diferentes acciones.

(AC007) Nombre: Songo

Edad: 5 a 7 años

Finalidad: Integración e imitación.

Número de participantes: Ilimitado

Material utilizado: Espacio amplio, libre y/o piscina

Posición de partida: Todos deben estar organizados en un círculo.

Desarrollo del juego: Todos se deben organizar en un círculo, a medida que se va cantando la canción se deben coordinadamente primero aplaudir haciendo contacto entre las piernas y luego entre las palmas.

Songo le dio a Borondongo

Borondongo le dio a Bernabé

Bernabé le pegó a Muchilanga

Le echó burundanga

Les hinchon los pies

Variantes: Se cambia los comandos de contacto aplauso y espalda del compañero aplauso y piernas.

(AC008) Nombre: Tengo una hormiguita

Edad: 5 a 7 años

Finalidad: Integración e imitación.

Número de participantes: Ilimitado

Material utilizado: Espacio amplio, libre y/o piscina

Posición de partida: Todos deben estar organizados en un círculo.

Desarrollo del juego: Todos se deben organizar en un círculo, a medida que se va cantando la canción se deben coordinadamente primero aplaudir haciendo contacto entre las piernas y luego entre las palmas

Canción

Tengo, tengo una hormiguita en la patica

Que me, que me hace mucha cosquillita

Tengo, tengo una hormiguita en la patica

Que me, que me hace mucha cosquillita

Variantes: Se canta luego con las vocales **a,e,i,o,u**.

Tanga, tanga una harmaguata an la pataca

Qua ma, qua ma haca macha casquallata.

(AC009) Nombre: Cuando yo a la selva fui.

Edad: 5 a 7 años

Finalidad: Integración e imitación.

Número de participantes: Ilimitado

Material utilizado: Espacio amplio, libre y/o piscina

Posición de partida: Todos deben estar organizados en un círculo.

Desarrollo del juego: Todos se deben organizar en un círculo, a medida que se va cantando la canción y coordinadamente el profesor canta y los niños lo siguen imitando los movimientos y repitiendo la canción que hace. El canto progresivamente incluye parte del movimiento

(...) se explica un movimiento del cuerpo con tres saltos sea para el lado derecho o el izquierdo.

Canción.

Cuando yo a la selva fui

Vi un animal particular

(...)

Y hacia Cui, cui, cui,

Y hacia Cua, cua, cua,

Variantes: La misma canción pueden variar los movimientos del cuerpo

(AC0010) Nombre: Cocodrilo

Edad: 5 a 7 años

Finalidad: Integración e imitación.

Número de participantes: Ilimitado

Material utilizado: Espacio amplio, libre y/o piscina

Posición de partida: Todos deben estar organizados en un círculo.

Desarrollo del juego: Todos se deben organizar en un círculo, a medida que se va cantando la canción se deben coordinadamente el profesor canta y los niños lo siguen imitando los movimientos que hace. Cada que se canta toda la canción y vuelves a cantar quitas una estrofa solo se hace el movimiento que indica el animal.

Canción.

No soy un cocodrilo,

Ni un orangután,

Ni la picara serpiente,

Ni el águila real,

Ni un gato,

Ni un topo,

Ni un elefante loco.

Variantes: N/A

(AC0011) Nombre: mi tía jacinta

Edad: 5 a 7 años

Finalidad: Integración e imitación.

Número de participantes: Ilimitado

Material utilizado: Espacio amplio, libre y/o piscina

Posición de partida: Todos deben estar organizados en un círculo.

Desarrollo del juego: Todos se deben organizar en un círculo, a medida que se va cantando la canción se deben coordinadamente, el profesor canta y los niños lo siguen imitando los movimientos que hace. Cada que se canta toda la canción y vuelves a cantar quitas una estrofa solo se hace el movimiento que indica el animal.

Variantes: N/A

(AC0012) Nombre: Yo tengo un tick

Edad: 5 a 7 años

Finalidad: Integración e imitación.

Número de participantes: Ilimitado

Material utilizado: Espacio amplio, libre y/o piscina

Posición de partida: Todos deben estar organizados en un círculo.

Desarrollo del juego: Todos se deben organizar en un círculo, a medida que se va cantando la canción, el profesor canta y los niños lo siguen imitando los movimientos que hace. La idea es a medida que se avanza los jugadores terminan moviendo todo el cuerpo.

Canción

Yo tengo tick,

Tick, tick,

He llamado al doctor

Me ha dicho que mueva la mano derecha.

Yo tengo tick,

Tick, tick,

He llamado al doctor

Me ha dicho que mueva la mano izquierda.

Variante: N/A

(AC0013) Nombre: Yo tengo una Casita.

Edad: 5 a 7 años

Finalidad: Integración e imitación.

Número de participantes: Ilimitado

Material utilizado: Espacio amplio, libre y/o piscina

Posición de partida: Todos deben estar organizados en un círculo.

Desarrollo del juego: Todos se deben organizar en un círculo, a medida que se va cantando la canción, el profesor canta y los niños lo siguen imitando los movimientos que hace. La idea es a medida que se avanza los jugadores terminan moviendo todo el cuerpo en diferentes dimensiones, grandes y pequeñas, cada que se cante la canción se puede exagerar cambiar la voz y se va generando cambios.

Canción

Yo tengo una casita que es así y así

Y por la chimenea sale el humo así y así

Y cuando llego a casa golpeo asi, asi

Me lustro los zapatos asi asi asi

Variantes: N/A

(AC0014) Nombre: Yo tengo una Casita.

Edad: 5 a 7 años

Finalidad: Integración e imitación.

Número de participantes: Ilimitado

Material utilizado: Espacio amplio, libre y/o piscina

Posición de partida: Todos deben estar organizados en un círculo.

Desarrollo del juego: Todos se deben organizar en un círculo, a medida que se va cantando la canción, hay una parte donde el profesor canta y los niños responden. La idea es que cuando cante la tercera estrofa salten lateral seguidamente hasta que se acabe la canción.

Canción

¿Por qué nos gusta la adrenalina? no sé porque,

¿Por qué nos gusta la adrenalina? no sé porque,

A moler, a moler, a moler, a moler, a moler café.

Variantes: N/A