

**EL JUEGO COMO HERRAMIENTA DIDÁCTICA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA
DE LOS DOCENTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DEPARTAMENTAL
TÉCNICO AGROPECUARIO JAIME DE NARVÁEZ- BELTRÁN**

Marco Erney Alviz Rodríguez

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

Director

Rocio Venegas Luque

Maestría en Psicología clínica y de familia

Fundación Universitaria Los Libertadores

Facultad de Ciencias Humanas y Sociales

Departamento de Educación

Especialización en Pedagogía de la Lúdica

Bogotá D.C., agosto de 2021

Resumen

El desarrollo de las habilidades de aprendizaje del ser humano, se ha convertido en el aspecto más importante de la pedagogía, es por ello que con la implementación del proyecto, se busca mejorar estas prácticas docentes desde un ambiente lúdico, aprovechando el valor del juego y la recreación como fundamento del aprendizaje significativo y motivante, de esta forma se integra el enfoque pedagógico del Proyecto Educativo Institucional de forma clara y activa en las actividades escolares, y se propende por el desarrollo de un proyecto social desde la escuela y el aula que contribuya a la formación de seres sociales, autónomos, con valores y que desarrollen un proyecto de vida basado en la educación y el esfuerzo.

EL juego y las actividades lúdicas se han de convertir en el elemento principal de aprendizaje para la comunidad educativa de la Institución, aprovechando la capacidad que como seres humanos tenemos de disfrutar la lúdica y el juego como herramienta de aprendizaje desde siempre.

Palabras claves:

Lúdica, Pedagogía, Juego, Proyecto Social, Aprendizaje significativo,

Abstract

The development of human learning skills has become the most important aspect of pedagogy, that is why with the implementation of the project, it seeks to improve these teaching practices from a playful environment, taking advantage of the value of play and Recreation as the foundation of meaningful and motivating learning, in this way the pedagogical approach of the Institutional Educational Project is clearly and actively integrated into school activities, and the development of a social project from the school and the classroom that contributes to the formation of social beings, autonomous, with values and who develop a life project based on education and effort.

The game and the recreational activities have to become the main learning element for the educational community of the Institution, taking advantage of the capacity that as human beings, we have to enjoy the recreational and the game as a learning tool since forever.

Keywords:

Playful, Pedagogy, Game, Social Project, Meaningful learning,

Tabla de contenido

	Pág.
1. Problema.....	5
1.1 Planteamiento del problema.....	5
1.2 Formulación del problema	5
1.3 Objetivos	7
1.3.1 Objetivo general	7
1.3.2 Objetivos específicos.....	7
1.4 Justificación.....	7
2. Marco referencial.....	10
2.1 Antecedentes investigativos	10
2.2 Marco teórico	12
3. Diseño de la investigación.....	17
3.1 Enfoque y tipo de investigación.....	17
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	22
Referencias.....	24
Anexos	25

1. Problema

1.1 Planteamiento del problema

La Institución Educativa Departamental técnico agropecuario Jaime de Narváez- Beltrán, es una Institución de carácter oficial que se encuentra ubicada en el municipio de Beltrán Cundinamarca y que tiene como modalidad la Técnica agropecuaria, esto se debe a que se encuentra ubicada se una zona típicamente agropecuaria, con predominancia de los cultivos de plátano y la producción de ganado bovino y ovino, esto conlleva a que existan grandes latifundios y que se genere poco trabajo, por ello la mayoría de los habitantes y miembros de la comunidad educativa de la Institución, dependan de un jornal para su sustento o de trabajos como la producción de carbón vegetal. En gran parte esta situación ha generado un nivel bajo de expectativa en los jóvenes de la región por desarrollar un proyecto de vida que les propenda por un mejor nivel socio económico y que en muchos casos abandonen sus estudios a temprana edad, Otro aspecto relevante es el hecho de las metodologías utilizadas en la Institución en el momento de transmitir el conocimiento por parte de los docentes esto se da de forma monótona y en muchos casos no concuerda con la situación contextual de los alumnos y sus familias, esta situación en muchas formas ha sido tratado por las directivas docentes de la Institución con el ánimo de mejorar la situación, pero no ha sido posible que de manera continua se dé este cambio, aun cuando no se puede generalizar es un común denominador en las diferentes sedes incluyendo la sede principal, que presenta altos índices de deserción (superior al 7%), reprobación del año escolar superior al (8%) , y de acuerdo a actividades de seguimiento con los diferentes alumnos de los grados superiores, se encuentra un alto grado de desacuerdo en la forma con la cual son “impartidas” las clases, ya que e predomina la monotonía, el

tradicionalismo, el interés por presentar resultados estadísticos, y el cumplimiento con las jornadas y los deberes que le son propios de su labor. Al tratar el tema con los docentes se manifiesta un desconocimiento de las metodologías de trabajo que incluya el trabajar por proyectos, o procesos de gamificación, o en muchos casos se aduce que no se tienen o no se cuanta, con los recursos necesarios para el desarrollo de estas actividades, es de aclarar que todas las sedes cuentan con material didáctico, y con equipos de cómputo, así como de espacios amplios para el desarrollo de actividades lúdicas o recreativas.

Esto quizá se debe a que una gran mayoría de los docentes llevan más de diez años ejerciendo la profesión y que en muchos casos, no se ha presentado una actualización en los procesos de enseñanza y en la adaptabilidad de nuevas metodologías más apropiadas y acordes con las nuevas generaciones de estudiantes.

Otro indicador de la necesidad de generar un cambio en el proceso de enseñanza en los diferentes niveles de la Institución, son los resultados en las pruebas del estado (ICFES) en las cuales en los últimos 5 años, los promedios de las diferentes áreas evaluadas se encuentran por debajo de la media del departamento y de la nación, salvo en contadas ocasiones en que algunos alumnos han logrado puntajes representativos (que han superado la media promedio de la nación) en referencia con los años anteriores, es de anotar que se ha desarrollado múltiples formas de tratar de solucionar este problema, pero que se podría decir que son acciones temporales, ante la necesidad de obtener mejores resultados en dichas pruebas, pero no un plan o proyecto que trate de fondo en todos los niveles de la enseñanza, y desde el contexto del hogar, de incentivar y motivar el aprendizaje de manera lúdica, agradable y amena para los estudiantes, que realmente les presente un aprendizaje significativo con el cual se les aporte para el desarrollo de un proyecto de vida fundamentado en la educación como pilar de desarrollo.

1.2 Formulación del problema

¿De qué manera a través la lúdica se podrá mejorar los procesos didácticos de la enseñanza con los docentes de los diferentes niveles de aprendizaje en la Institución Educativa Departamental Técnico Agropecuario Jaime de Narváez- Beltrán?

1.3 Objetivos

1.3.1 Objetivo general

Mejorar el proceso didáctico en la actividad académica, utilizando la lúdica como herramienta principal en el proceso de planeación y ejecución de las clases, de los docentes de los diferentes niveles de enseñanza de la Institución

1.3.2 Objetivos específicos

- Incentivar el uso de la lúdica como elemento didáctico en el diseño y aplicación de las actividades académicas en la Institución.
- Implementar estrategias lúdico- pedagógicas que ayuden al docente a formular actividades dinámicas, interactivas y formativas en la actividad académica.
- Fomentar el adecuado uso de los recursos tecnológicos en la institución como herramienta de gamificación para el proceso de enseñanza aprendizaje.

1.4 Justificación

Las prácticas pedagógicas, deben estar encaminadas a un proceso de aprendizaje significativo, y esto en un entorno escolar implica la formulación de metodologías más participativas, y que integren el contexto, las vivencias, los gustos de los diferentes sujetos del proceso de formación tanto estudiantes, docentes, padres de familia y comunidad en general, es por ello que el desarrollo de un Proyecto Educativo Institucional, que vincule estos procesos en el desarrollo

académico, la integración de la lúdica como elemento didáctico fundamental, el juego como herramienta de aprendizaje de forma activa, participativa y coordinada, permite el desarrollo de un ambiente escolar más sano, interesante y divertido, que invita a participar en el entorno escolar y a permanecer en él.

Basado en la apreciación de Francisco Canova (1982) “El niño que juega no es un perdedor de tiempo; al jugar está satisfaciendo una de sus necesidades más sentidas, y con su pasión por el juego da la demostración más evidente de que disfruta de excelente salud tanto física como mental”. Esto conlleva determinar que el juego también es un indicador que permite al docente determinar los estados de salud, ánimo, predisposición al aprendizaje de los estudiantes, y a partir de ello fundamentar una actividad pedagógica que los acerque al conocimiento desde el juego como herramienta didáctica y la lúdica como fuente de inspiración para la planeación de clases más llamativas e interesantes en cada una de las aulas.

Otro aspecto fundamental es la forma mediante la cual los seres humanos afianzan el conocimiento nuevo, tiene una relación directa con la emociones que se tienen en el momento mismo de la adquisición de este, y que cuanto más positivo es esa emocionalidad, mayor será el nivel de aceptación del conocimiento, al respecto Goleman (1995) indica “ Las habilidades de la infancia, como ser capaz de enfrentarse a las decepciones, controlar la emociones y llevarse bien con otras personas son las que marcan la mayor diferencia”. Así de esta manera como educadores se requiere que se facilite esta emocionalidad y con ella se fomente el control de las mismas en un entorno de aprendizaje ameno, significativo y con las múltiples posibilidades que brinda la lúdica y en especial el juego.

Desde estas perspectivas el proyecto brinda oportunidades que permiten a los docentes participantes del mismo, recuperar estos espacios lúdicos en la escuela y con ello, disminuir los altos índices de deserción y repitencia escolar, así como facilitar el proceso de acercamiento alumno docente, puesto que el juego permite desarrollar niveles de confianza mutua, generando reciprocidad de saberes, mejorando los niveles aprendizaje, facilitando la labor docente desde un ambiente más lúdico y representativo para la comunidad educativa en general.

2. Marco referencial

2.1 Antecedentes investigativos

El desarrollo de la práctica pedagógica implica un acercamiento con los valores, los saberes, las actitudes y las destrezas de los estudiantes, así como conocer ampliamente el contexto sociocultural, histórico y geográfico de los estudiantes para que de manera directa se participe de la formación y de la planeación de proyectos de vida fundamentados en la educación y no en los sofismas que hoy presenta la sociedad y que promueven la vida del facilismo con pocos valores morales y éticos, por ello y para ello se hace necesario transformar la práctica docente tradicionalista, en una activa, significativa y adaptable a las nuevas expectativas de los jóvenes de los colegios y escuelas de la región.

2.1.1 Antecedentes Internacionales

A nivel internacional se puede hacer referencia al Project Zero del Harvard Graduate School Education (2015) que tiene como misión comprender y mejorar el aprendizaje, el pensamiento y la creatividad en y a través de las artes y la lúdica y quienes han venido desarrollando el proyecto pedagogy of play con el cual se busca redefinir el juego y reimaginar el aprendizaje en las escuelas entendiendo el juego no como el simple hecho de jugar, sino como un medio de interacción y vinculación con el saber.

2.1.2 Antecedentes Nacionales

Desde el año 2016 el departamento de Cundinamarca ha venido desarrollando un proyecto de felicidad y bienestar en los diferentes ámbitos de la vida de los cundinamarqueses, y hace especial énfasis en la actividad pedagógica como un momento diciente de la vida del ser.

humano, es por ello que se desarrolla una serie de proyectos basados en la metodología PERMA por sus siglas en inglés

P - Positive Emotions - Emociones Positivas o Vida Placentera: Generar una conciencia de la relevancia que tienen las emociones en la vida cotidiana de cada ser humano y además aprender a realizar una gestión inteligente de ellas, tanto de las positivas como de las negativas, potencia las posibilidades de incrementar la felicidad.

E – Engagement - Compromiso o Vida comprometida: Encontrar y desarrollar actividades que requieren y utilizan toda la atención, ya que es determinante para lograr un crecimiento personal, fomentar el aprendizaje y así, cultivar la felicidad.

R - Relationships – Relaciones: Son aquellas interacciones que resultan ser benéficas para el ser humano ya que, por medio de aspectos como la calidez, el apego, la intimidad y las demostraciones de cariño, generan satisfacción y placer al ser humano.

M - Meaning - Significado o Vida significativa: Tener sentido es pertenecer y servir a algo que se considera superior al yo. Cuando un individuo posee un propósito y un significado de vida para ser feliz y no sólo para buscar gratificaciones directamente relacionadas con el placer o con las riquezas materiales, realmente encuentra un sentido más profundo a la vida.

A - Accomplishment - Logros: establecimiento de metas o el sentido de realización, por ejemplo, ganar por el simple hecho de ganar, o tener una vida dedicada al logro por el logro mismo.

2.1.3 Antecedentes Locales

En el trabajo titulado Fortalecimiento de las prácticas pedagógicas en las maestras de grado transición mediante la intervención del material natural. Diseñado por García Clara y Matamoros Diana (2021), se presente una visión de la lúdica en la cotidianidad pedagógica con niños del grado preescolar, y que propende aprovechar esos recursos propios de la Institución y del entorno,

diseñando estrategias lúdicas de aprendizaje, pero que se enfoca en el desarrollo de un aprendizaje integral y significativo basado en el juego y las habilidades creativas recreativas a partir de los recursos del entorno y del contexto escolar.

2.2 Marco teórico Al abordar el desarrollo del proyecto se hace necesario fundamentarlo desde varios elementos que ayudan a estructurar un trabajo acorde a los diferentes aspectos que se desarrollan en el mismo, es por ello que se definirá cada uno de los aspectos del proyecto de acuerdo a dichas herramientas.

2.2.1 Marco de la normatividad, el planteamiento del juego y el aprendizaje en la infancia y la adolescencia, se presenta como un derecho fundamental de los niños, de acuerdo a la UNICEF que basa su trabajo en la Asamblea General de las Naciones Unidas el 20 de noviembre de 1989 promulga los derechos de los niños y se ratifica en Colombia con la Ley 12 de 1991, en estos derechos se hace mención a los diferentes derechos que tienen los niños y niñas, pero para el caso del proyecto se hace hincapié en artículo 28 numeral E y el artículo 31 Numeral 2 en los cuales se promulga el derecho al juego (ONU 1989) “Tenemos Derecho a Jugar

Artículo 31

- 1- Los estados Partes reconocen el derecho del niño a participar plenamente en la vida cultural y artística y propiciarán oportunidades apropiadas, en condiciones de igualdad de participación en la vida cultural, artística, recreativa y de esparcimiento”.

De la misma manera es necesario indicar que también en la Constitución política colombiana se presenta en su Título II, capítulo 1 artículo 27 en el cual se fundamenta la libertad de enseñanza, investigación y catedra,

El siguiente referente se presenta en la ley 115 de 1994 o también llamada ley general de la educación en especial en el artículo 5, que habla sobre los fines de la educación y específicamente en el numeral 9 que promulga el desarrollo de la capacidad crítica, analítica y reflexiva como fundamentos del avance científico y tecnológico.

2.2.2 Marco Científico Para ello es necesario indicar que el proyecto se basa en la psicología y especialmente en la teoría que plantea Lev Vygotsky (1934) en su libro pensamiento y lenguaje en el cual plantea que el niño es egocéntrico en su comunicación y que “El lenguaje social real, esto es, el usado en la actividad básica del niño-el juego- es un lenguaje de gestos, movimientos y mímica como de palabras”, y a partir de ello se puede inferir que siendo este el momento en el cual el niño realmente expresa y se comunica abiertamente, permitiendo que se pueda interactuar afectivamente con él, de la misma manera se hace posible que a través de la lúdica y el juego se interactúe con su aprendizaje y se desarrolle una mayor aceptación de los saberes y de la forma de adquirir los mismos, ya que sería algo inato del niño, y/o adolescente.

Desde el campo de la sociología el trabajo se basa en la Acción y actividad social planteada por Huizinga (1932) quien determina el juego como una función social de los seres humanos, y como el elemento primordial para la construcción social y para la interacción del ser en un ambiente social, siendo de la misma manera, el juego la herramienta con la cual el hombre descubre su rol en la sociedad y aprende los valores y las reglas que rigen dicha sociedad .

En el campo pedagógico de igual forma se hace referencia a David Ausubel quien presenta el aprendizaje significativo como la posibilidad de aprender algo que no se sabía, ante la posibilidad de un cambio de la cognición, el cual es posible a través de la experiencia y lo que ello significa para el aprendiz en su momento de aprendizaje y luego en la vida cotidiana, es por ello que es posible definir la lúdica y el juego como la herramienta de mayor alcance en este

proceso de aprendizaje, ya que el juego ha sido y será independientemente de las condiciones socioculturales y de la edad un medio por el cual los seres aprenden y comprenden su entorno y los significantes del saber.

Dentro del mismo campo pedagógico se hace referencia a la propuesta pedagógica de María Montessori (1909) sobre los planos del desarrollo los cuales se pueden definir como:

- 1- **Mente absorbente** es la etapa de del desarrollo de la persona en la cual se adquiere conocimiento del ambiente en el cual se encuentra, y con ello se construye su identidad.
- 2- **Razonamiento** es el momento en el cual la persona inicia un proceso de aprendizaje basado en la razón y en el por qué? Dando paso al cuestionamiento y la interacción como eje fundamental.
- 3- **Humanista** definido como el momento de la interacción y la apreciación del otro como parte del ser, su razón en el entorno propio y la forma como se interactúa hacen parte de dicho espacio de aprendizaje.
- 4- **Especialista**, en el cual la persona ha desarrollado los anteriores planos y con este se define el pensamiento estructurado y con fines propiamente formativos.

Una vez definidos los planos se podría indicar que estos son una forma adecuada en la cual el docente puede integrar de acuerdo al plano los deberes y la práctica pedagógica que le permita al estudiante desarrollar su potencialidad intelectual de manera lúdica, activa y significativa.

Otro elemento a tener en cuenta es la Didáctica y para ello Erich Gissler (1970) citado en el libro *Doce formas básicas de enseñar*, permite definir el proceso de la didáctica desde tres dimensiones, los cuales se complementan y permiten una adaptación integral al

proceso de enseñanza en una forma cordial con los saberes, los recursos, los medios y el contexto, estas tres dimensiones que se nombran hacen referencia a:

- 1- La dimensión del contenido de aprendizaje (estructura) que es el espacio definido por el docente como el fin de lo que se quiere lograr o transmitir en el proceso de enseñanza
- 2- El medio es la siguiente dimensión en esta es necesario tener en cuenta los referentes o las variables que se involucran en el proceso de enseñanza para de esta manera determinar el medio más acorde a la necesidad de aprendizaje y al proceso de enseñanza de manera activa, participativa y efectiva.
- 3- Proceso de aprendizaje, si bien es necesario tener en cuenta todas las dimensiones es quizá esta la más importante, porque le define al docente la manera como se recibe y se transmite el aprendizaje y es justamente donde se encaja la lúdica en el proceso de aprendizaje, ya que junto con el juego han sido el mejor proceso de aprendizaje en los seres humanos y es importante que como docentes se les incluya como proceso didáctico de la enseñanza.

2.2.3 Marco Tecnológico.

La competencia mediática es definida por García Ruiz et.al (2018) como la capacidad que desarrolla el hombre frente al acceso y tratamiento adecuado de la información que recibe en los medios de comunicación y en especial en la red de Internet, esto se debe tener en cuenta porque es necesario desarrollar ampliamente esta competencia en los estudiantes y en general en la comunidad educativa que les permita discernir la información que reciben y darle el tratamiento adecuado a la misma, así como los contenidos que se pueden encontrar ya que

muchos de ellos son potencialmente contrarios a la intención de informar o formar, de igual forma es aplicable al uso de los juegos como un proceso de gamificación cuando algunos de dichos juegos no presentan una ventaja didáctica de aprendizaje y por el contrario se presentan como un factor adictivo, contrario al proceso de formación.

De otra lado es necesario definir que la gamificación debe ser parte activa del proceso ya que esta competencia mediática le prepara para entender y comprender el entorno de las TIC en el aula, también le proporciona la posibilidad de diseñar y utilizar juegos en contextos tradicionalmente no lúdicos Deterding et al, (2011) siendo esta una herramienta de aprendizaje que tiene como fundamento el logro de metas o recompensas o el poder subir de niveles en el desarrollo del juego, y lo que paulatinamente le va llevando al desarrollo de un aprendizaje intrínseco, que le permite desarrollar habilidades cognitivas bajándole la presión al deber de aprender y utilizando los elementos digitales existentes en las escuelas, facilitar el aprendizaje y acercar el contexto y las TIC en la enseñanza

3. Diseño de la investigación

3.1 Enfoque y tipo de investigación

El proyecto se basa en el enfoque cualitativo, ya que se busca determinar las cualidades del proceso pedagógico de la enseñanza, en el cual se busca Describir, explorar y explicar los eventos que se suceden Packer (2010), en el acto de la enseñanza aprendizaje para diseñar una herramienta que facilite la resolución de dichas problemáticas en forma autónoma.

Como tipo de investigación se desarrollará la investigación aplicada la cual parte del desarrollo de eventos y actividades ya definidos en un contexto definido, con la posibilidad de resultados determinados por las variables controladas desde el proceso de la investigación y definidas por el enfoque de investigación, como método se utilizará los grupos focalizados que permiten discutir, describir, explorar y definir los parámetros de la aplicabilidad del proyecto.

3.2 Línea de investigación institucional

La línea de investigación del proyecto corresponde a la línea de “Evaluación, aprendizaje y docencia”, de la facultad...el programa ya que es un elemento referente al proceso de enseñanza aprendizaje y a la forma como se puede involucrar la lúdica y el juego en el proceso didáctico de la enseñanza en los contextos escolares.

3.3 Población y muestra

Los docentes son en total Catorce (14) de los cuales se cuenta con dos (2) normalistas superiores, dos (2) profesionales en administración Agropecuaria, cinco (5) Licenciados en diferentes áreas, cuatro (4) especialistas, uno (1) maestría, y que en su mayoría llevan por encima de los 12 años de ejercer la profesión docente este grupo será tomado como la muestra para el desarrollo del proyecto.

3.4 Instrumentos de investigación

Para el desarrollo del proyecto se tiene definidas tres fases para un mejor seguimiento y desempeño del proceso de desarrollo y evaluación, estas fases son:

Primera fase de diagnóstico en la cual se realizarán una serie de actividades encaminadas a definir el estado actual de la situación académica de la Institución, el proceso de planeación de las clases y la actividad lúdica inmersa en dichos momentos para el desarrollo de esta etapa se utilizará como herramienta la entrevista cualitativa.

Segunda Fase de Seguimiento en esta se desarrollarán una serie de talleres donde se incluya, el desarrollo de las actividades y se vincule en dicho proceso didáctico los juegos y la lúdica como elemento primordial de un aprendizaje significativo, para ello se tendrá como herramienta, los talleres y la observación directa del desarrollo de los mismos.

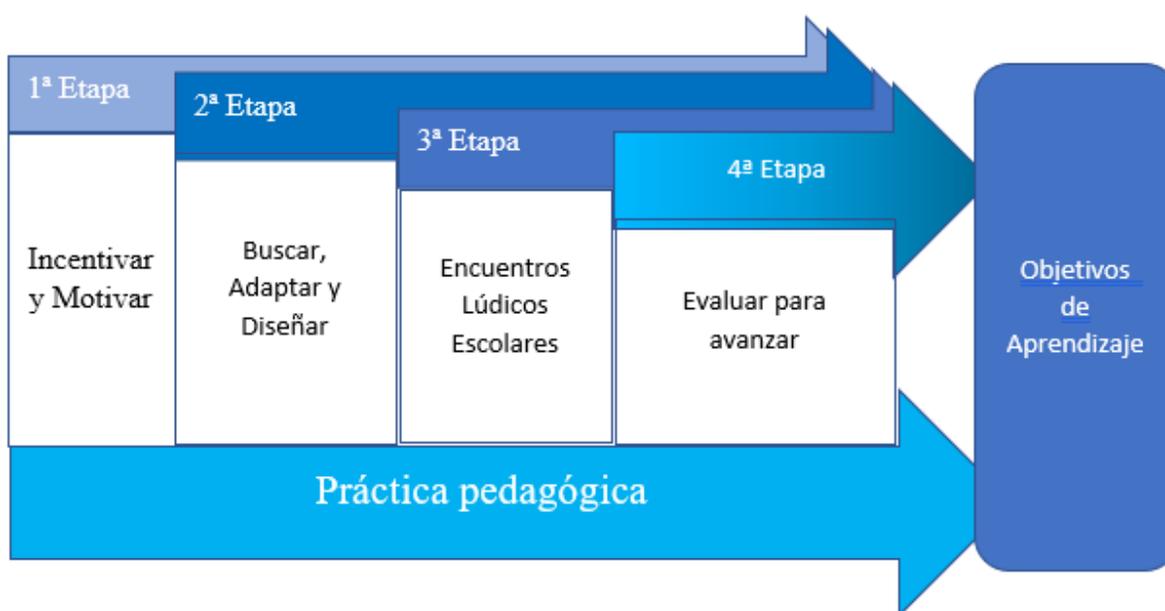
Tercera fase Evaluación, donde se tendrá en cuenta la observación Directa y el desempeño de los estudiantes y los docentes en el proceso pedagógico, en referencia a los resultados en las pruebas internas y externas de las Institución, los comportamientos y los niveles de asistencia a las actividades académicas Institucionales.

4. Propuesta de intervención

MAGISTER LUDENS

La propuesta de Intervención se fundamenta en el proceso del desarrollo de momentos de acercamiento y afianzamiento de la lúdica y el juego en el diseño didáctico de las actividades pedagógicas en cada una de las diferentes sedes de la Institución; por ello se define la intervención del juego y la lúdica como eje central pedagógico y la redefinición del proceso de enseñanza de manera lúdico didáctica.

4.1 Esquema de la Ruta de Intervención



Fuente: Autor del Proyecto

4.2 Plan de Acción Las actividades se desarrollarán en un plazo de un año lectivo y para ello se realizará cada actividad en un periodo académico distribuidos de la siguiente forma.

1ª Etapa se llevará a cabo en el primer periodo académico del año 2022 y se desarrollarán talleres denominados “Recordar es vivir”, con ellos se busca incentivar y motivar a los docentes

de la Institución en el trabajo del proceso lúdico didáctico desde los saberes previos de cada docente en las diferentes áreas del saber, a través del desarrollo de juegos que fueron utilizados en la infancia , y aplicar los mismos en el desarrollo de las prácticas pedagógicas; así como la forma en la cual se puede diseñar un momento pedagógico que incluya la lúdica y la didáctica que facilite los procesos de enseñanza aprendizaje.

2ª Etapa se desarrollará en el segundo periodo académico del año 2022 y en este se busca generar interés por adquirir nuevos elementos lúdicos y juegos, adaptar algunos ya existentes que faciliten y se adapten a las necesidades de la clase, diseñar nuevos juegos y espacios lúdicos que permitan la innovación en el aula de clase y despierte el interés de los estudiantes por la actividad académica. Para ello se desarrollarán talleres de búsqueda, talleres de diseño y esta información será compilada en una Wiki diseñada para este fin.

3ª Etapa la cual se desarrollará en el tercer periodo del año lectivo 2022, y en esta se desarrollará encuentros virtuales de intercambio de saberes y actividades lúdico pedagógicas a esta etapa se le ha denominado “Encuentros lúdicos escolares”, que se presentaran como una actividad de concurso entre las diferentes escuelas, puntuando de acuerdo a los resultados presentados en las múltiples actividades y entregando incentivos a todos los participantes de las diferentes modalidades. Estas actividades serán promocionadas y presentadas en los medios masivos de información con los que cuenta la Institución, (Facebook page, pagina de la Institución, Blog).

4ª Etapa denominada Evaluar para avanzar, que se desarrollará de acuerdo a los resultados obtenidos en las actividades individuales (docentes) y en los diferentes encuentros lúdicos escolares, así como en los registros de asistencia y promoción de la Institución,

4.3 Prototipos de Recursos

Los recursos a utilizar se enmarcan en tres tipos así:

Recursos Didácticos Contextuales, son aquellos con que cuenta el medio en el cual se encuentra la sede de la Institución, así como la mesa de arena (ver anexo E) que permite el desarrollo de competencias en las diferentes áreas del conocimiento, desarrollando habilidades de manejo espacial, conceptual, geoespacial, manejo de cuadrantes, etc. En la misma línea se encuentran: los aros, el lazo, los palillos, las pinturas, las partes del cuerpo para la expresión corporal y la producción musical, etc.

Recursos Didácticos Estructurados, Son los juegos de mesa como: el ajedrez, el parqués, yaj, escalera, los juegos adaptados por los docentes como la escalera gramatical (anexo F). el arma palabras (anexo G), el dominó de las matemáticas, etc.

Recursos Didácticos Digitales: Gamificación que se pueden encontrar en red o para ser trabajados Offline, como los que se pueden desarrollar con programas como Power Point, aplicaciones y otros desarrollados por los docentes en páginas como Genially, Canva, Story Jumper, etc. (Ver anexo H)

4.4 Evaluación y Seguimiento. Las actividades se desarrollarán en el marco de las actividades académicas estructuradas de los planes de estudio y para ello se ha diseñado las bitácoras de trabajo, puesto que con ellas se puede observar los niveles de desarrollo y aplicación de los elementos propuestos en el proyecto, de otra parte, se tiene diseñado las listas de cotejo, así como la observación directa de algunas de las actividades realizadas por los docentes.

Otro elemento que sirve de evaluación son los resultados de las pruebas internas y externas de la Institución, como un proceso comparativo de los resultados obtenidos.

5. Conclusiones y recomendaciones

5.1 Conclusiones

Aun cuando la propuesta no ha sido aplicada se puede definir Como conclusiones que:

1. La lúdica es el elemento principal en el diseño y desarrollo de la práctica pedagógica, ya que con ella se promueve un verdadero aprendizaje significativo, y define los intereses de los estudiantes por el aprendizaje y devuelve en parte el fundamento de la enseñanza a un proceso de intercambio de saberes y no le deja únicamente en el elemento de evaluación de conceptos.
2. Cuando se diseña la clase desde la lúdica y el juego, se permite la realización de actividades mas dinámicas, interactivas y formativas, ayudando al docente a generar un mayor proceso de aprendizaje adaptado a las posibilidades y recursos que posee, creando espacios de interacción e integrando los saberes con el contexto donde se desarrolla el proceso pedagógico.
3. A través de la lúdica y el juego, el docente se integra con los estudiantes y reconoce de manera más activa y efectiva las falencias que estos posean para diseñar actividades que les permitan superarlas y de otra parte también se puede reconocer las fortalezas que posean, para fortalecerlas y ayudar a la formación integral de lideres positivos para la clase y para la comunidad en general.
4. La integración de los recursos TIC adecuadamente en las aulas, en especial cuando se utiliza como un proceso de Gamificación incentiva a los estudiantes a aprovechar y valorar los recursos digitales que se tienen con fines académicos.

5.2 Recomendaciones

Se recomienda en forma general para un buen desarrollo de las actividades:

1. Crear un ambiente de seguridad en los participantes del proyecto, permitirá una mayor integración en las actividades y se desarrollará un mejor proceso en los resultados esperados.
2. Motivar la participación a partir de los saberes previos de los participantes es una buena estrategia para despertar el interés de los participantes, pero quien dirige la actividad debe tener cuidado de no perder el objetivo de la actividad, o de lo contrario se convierte en un espacio de anécdotas de los participantes.
3. Es necesario diseñar un espacio de formación clara para los participantes que les permita adquirir las competencias necesarias para el uso de las herramientas propuestas.
4. La vinculación de las directivas institucionales es necesario para obtener los espacios necesarios en tiempo, recursos, lugares, para la realización de las actividades propuestas.

Referencias

- Aebli Hans (1987) *12 Formas básicas de enseñar de enseñar la didáctica*
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=321622#:~:text=Narrar%20y%20referir%2C%20mostrar%2C%20contemplar,que%20constituyen%20esta%20original%20did%C3%A1ctica.>
- Ausbel David. (1963) *El aprendizaje Significativo* <https://www.universia.net/co/actualidad/vida-universitaria/que-aprendizaje-significativo-1130648.html>
- Barbosa, E. F. y Moura D. G. (2013). *Proyectos educativos y sociales. Planificación, gestión, seguimiento y evaluación*. Madrid: Narcea, 230 pp.
- Canova Francisco. (2007) *Psicología Evolutiva del niño*. Bogotá. San Pablo. 159 pp.
- García, C., Matamoros D. (2021) *Fortalecimiento de las prácticas pedagógicas en las maestras de grado transición mediante la intervención del material natural*. Recuperado de:
<http://hdl.handle.net/11371/4165>.
- Gobernación de Cundinamarca. *Proyecto de la Felicidad*. (2016).
http://www.cundinamarca.gov.co/Home/SecretariasEntidades.gc/ConsejeriaFelicidad/ConsejeriaFelicidadDespliegue/ascentrodoc_contenidos/cdocumentos
- Ministerio de Educación Nacional. (2009) *Documento 13*
<http://cms.univalle.edu.co/todosaaprender/anexos/enelcamino/5-MEN-Documentonumero13.pdf>
- Montessori María. *Los cuatro planos del Desarrollo* (1913).
<https://www.fundacionmontessori.org/metodo-montessori.htm>
- Proyecto Zero (2015) <http://www.pz.harvard.edu/projects/pedagogy-of-play>

Anexos

Anexo A Instrumentos de Investigación

Momento	Tipo de Instrumento	Objetivo	Población Objetivo	Estructura del Instrumento	Momento de Aplicación
Diagnostico	Entrevista Cualitativa	Definir el estado actual de los procesos didácticos de enseñanza en la Institución	Docente de la Institución Educativa	Ver anexo	En la etapa de formulación del proyecto y concientización de los docentes de la Institución de la importancia del proyecto
Seguimiento	Observación Directa del Desarrollo de talleres	Identificar el impacto del desarrollo de los talleres lúdicos en la actividad pedagógica de la Institución	Comunidad Docente y estudiantil de la Institución	Bitácoras y Diario de campo en cada uno de los talleres realizados	Durante le proceso de desarrollo de talleres de interacción docente y en el momento de la aplicación en las aulas de clase.
Evaluación	Observación Directa	Identificar el impacto del desarrollo del proyecto en la comunidad Educativa de la Institución	Comunidad estudiantil de la Institución	Comparativo entre los antes de proyecto y el después del proyecto en los campos de resultados de pruebas saber, aprobación y deserción	Al finalizar el proyecto, una vez se tengan los resultados de las pruebas de estado y las estadísticas Institucionales.

Anexo B Formato de Entrevista

ENTREVISTA (SEMIESTRUCTURADA)	
FECHA:	
LUGAR:	
PARTICIPANTES	
OBJETIVO	
ETAPA EXPLORATORIA	
1- SALUDO	
2 DEFINICIÓN DEL PROBLEMA	2.1 Lúdico
	2.2 Pedagógico
	2.3 Didáctico
3- OBTENCIÓN DE DATOS REFERENCIALES	2.1 Estadísticos
	2.2 Reales
4. EXPLORACIÓN DEL CONTEXTO ESCOLAR	4.1 Edades
	4.2 Referentes Didácticos
	4.3 Recursos
ETAPA NEGOCIADORA	
1. ENUNCIACIÓN DE PROBLEMAS	
2. RESOLUCIÓN DE OBJETIVOS	
3. FASE DE ACUERDOS	
4. FUNCIÓN DEL DOBLE PACTO	
ENTREVISTADOR:	
Observaciones:	

Fuente (autor del Proyecto)

Anexo C Formato de Bitácora de Trabajo

INSTITUCIÓN EDUCATIVA DEPARTAMENTAL TÉCNICO AGRUPECUARIO JAIME DE NARVÁEZ- BELTRÁN						
BITÁCORA DE TRABAJO						
NOMBRE DEL DOCENTE						
FECHA	GRADO			ÁREA		
CATEGORÍA DISCIPLINAR						
SOBRE LA PLANEACIÓN						
COMPETENCIA	ELEMENTOS DIDÁCTICOS	ELEMENTOS LÚDICOS		TIEMPO	RECURSOS	
SOBRE LA CLASE						
TEMÁTICA	INSTRUMENTOS	ELEMENTOS LÚDICOS	TIEMPO	RECURSOS		
OBSERVACIONES						
CONSENSO DE APRENDIZAJE						
INDIVIDUAL				COLECTIVO		
RELACIÓN EVALUATIVA						
RECURSO DIDÁCTICO TIC		RECURSO LÚDICO			RESULTADOS	
OBSERVACIONES						

FIRMA

Fuente (Autor del Trabajo)

Anexo D Formato de Lista de Cotejo

INSTITUCIÓN EDUCATIVA DEPARTAMENTAL TÉCNICO AGRUPECUARIO JAIME DE NARVÁEZ- BELTRÁN					
LISTA DE COTEJO					
GRADO		FECHA			
COMPETENCIA					
TEMA					
JUEGO					
Sede					
INDICADORES	Siempre	Casi Siempre	A veces	casi Nunca	Nunca
1- Participa activamente en el juego propuesto					
2-Comprende Instrucciones y reglas de juego					
3- Cumple Normas establecidas para llevar a cabo					
4- Generaliza contenido trabajado previamente					
5-Utiliza estrategias comunicativas para participar en el grupo					
6- Disfruta y muestra interés en la realización del juego					
Nombre del Docente	Firma				

Anexo E: “La mesa de Arena”



Imagen tomada de <https://www.camafu.org.mx/mesa-de-arena-herramienta-de-entrenamiento/>

Anexo F Prototipo de Juegos “La escalera Gramatical”



Fuente Autor del proyecto

Anexo G. Prototipo de Juego “Arma Palabras”



Fuente Autor del Proyecto

Anexo H. Recursos Digitales StoryJumper



Fuente: <https://www.storyjumper.com/book/read/112295682/Juegos-para-Nios-de-5-aos>

Anexo I Recursos Digitales Gamificación



Fuente: <https://view.genial.ly/61131ff7a9aa440dacb1c95b/interactive-content-aventura-ortografica>