

**La Lúdica Como Eje Transversal Del Aprendizaje En La I.E Fundación Celia Duque de
Duque - Sede Purima del Municipio de Abejorral - Antioquia**

Leidy Johana Orozco Santa

Lida Alexandra Sepúlveda Osorio

Facultad de Ciencias Humanas y
Sociales Fundación Universitaria Los
Libertadores

Maestría en Educación
Bogotá, D.C.

**La Lúdica Como Eje Transversal Del Aprendizaje En La I.E Fundación Celia Duque de
Duque - Sede Purima del Municipio de Abejorral - Antioquia**

Leidy Johana Orozco Santa
Lida Alexandra Sepúlveda Osorio

Trabajo de grado presentado para optar al Título de Magister en Educación

Asesor
Carol Fernández Jaimes

Contenido

Contenido.....	3
Índice de Tablas.....	5
Índice de figuras	6
Índice de anexos.....	
Nota de aceptación.....	7
Dedicatoria.....	
Agradecimientos	
Resumen	
Abstract.....	
Introducción.....	
Capítulo I. Problema	14
1.1. Planteamiento del problema.....	14
1.2. Pregunta de investigación	16
1.3. Objetivo general.....	16
1.4. Objetivos específicos.....	16
1.5. Justificación	16
Capítulo II. Marco referencial.....	19
2.1. Antecedentes investigativos.....	19
2.2. Marco teórico.....	24

2.3. Marco conceptual.....	32
Capítulo III. Diseño metodológico.....	36
3.1. Enfoque de la investigación.....	36
3.2. Tipo de investigación.....	37
3.3. Grupo y línea de investigación institucional.....	42
3.4. Instrumentos.....	44
3.5. Población y muestra.....	47
3.6. Fases de la investigación	49
Capítulo IV Análisis de la información.....	52
4.1. Resultados.....	52
4.3. Diseño de la estrategia.....	65
Capítulo V Conclusiones y recomendaciones	66
5.1. Conclusiones.....	67
5.2. Recomendaciones.....	68
Bibliografía.....	

Índice de Tablas

Tabla 1. Construcción de categorías y subcategorías apriorísticas.....	49
Tabla 2. Categorías y subcategorías de análisis	52
Tabla 3. Respuestas de los estudiantes en la entrevista semiestructura acerca del juego y los escenarios de aprendizaje.	57
Tabla 4. Respuestas de los estudiantes frente a su experiencia con la lúdica como estrategia de aprendizaje en la cotidianidad escolar.....	58
Tabla 5. Respuestas de entrevista de los estudiantes	61
Tabla 6 Respuestas de los estudiantes frente al material de aprendizaje utilizado dentro de las actividades lúdicas de aprendizaje.....	62
Tabla 7. Respuesta de los docentes frente a los aportes de la lúdica al modelo pedagógico.....	64

Índice de Figuras

Figura 1. Área del problema.....	15
Figura 2. Triangulación de la información.....	52
Figura 3. Elementos que articulan la lúdica al proceso de enseñanza y aprendizaje..	53
Figura 4. Elementos presentes en la lúdica como cotidianidad escolar.....	59

Índice de Anexos

Anexo A. Entrevista para docentes.....	
Anexo B. Entrevista para estudiantes.....	
Anexo C. Codificación de entrevistas estudiantes y docente.....	
Anexo D. Taller de grupos focales con estudiantes.....	
Anexo E. Taller de grupos focales con docentes.....	
Anexo F. Formato de consentimiento informado.....	
Anexo G. Carta de consentimiento informado.....	
Anexo H. Registro de la observación participante en entrevistas y grupos focales...	
Anexo I. Codificación de entrevista, grupos focales y revisión documental a estudiantes y a docentes.....	
Anexo J. Registro fotográfico.....	
Anexo K. Estrategia lúdica para el aprendizaje.....	

Nota de Aceptación

Nota Aprobatoria

Presidente del Jurado

Jurado

Jurado

Fecha: _____

Dedicatoria

“Porque la vida está llena de experiencias y triunfos”

A Dios, a nuestras familias y a todas las personas que entregaron un instante de su tiempo y corazón.

Agradecimientos

“La gratitud es la memoria del alma y el corazón”

Nuestra existencia se halla enmarcada en la voluntad divina, cada uno de nuestros actos responde a las experiencias del asesor supremo, el cual orienta y testifica desde la inmensidad nuestra labor; es por ello que nuestro esfuerzo, compromiso y dedicación está dirigida a Dios.

Saber que no estamos solos, que contamos con amor y apoyo incondicional de nuestras familias implica expresar nuevamente gracias. La educación como puerta que encamina el saber se refleja en la formación permanente que la Fundación Universitaria Los Libertadores nos ofrece, igualmente el espacio donde logramos hacer práctico y vivencial el saber adquirido.

A todas las personas que hicieron parte de nuestra formación mil y mil gracias.

Resumen

El presente proyecto da cuenta de un proceso investigativo que se llevó a cabo con estudiantes de básica primaria en un contexto educativo rural del municipio de Abejorral en el departamento de Antioquia. En este sentido se indagó por los procesos didácticos dados desde la lúdica y que se encuentran presentes en las estrategias de enseñanza y aprendizaje, buscando comprender teorías educativas a la luz de algunos autores y la concepción de maestros y estudiantes frente a la dimensión lúdica en los diferentes escenarios pedagógicos. Para ello se aplicaron instrumentos de recolección de información como la revisión documental de planeaciones micro-curriculares, la entrevista semiestructurada, la observación participante y los grupos focales para estudiantes y docentes. La información obtenida fue procesada mediante un diseño sistemático donde se plantearon unas categorías a priori y finalmente, mediante un sistema de codificación surgieron las categorías emergentes frente al problema de investigación. Dicha información dio lugar al planteamiento de estrategias que permitieron integrar la lúdica al proceso de enseñanza y aprendizaje como propuesta pedagógica que puede aportar al mejoramiento de las prácticas educativas. Este trabajo se enmarcó en una investigación de corte hermenéutico interpretativo, por tanto, de tipo cualitativa, bajo un método etnográfico que posibilitó el acercamiento directo a un escenario educativo y la interpretación y análisis de los datos. Como resultados se destacaron la comprensión del fenómeno de la lúdica como herramienta didáctica transformadora de procesos educativos en diferentes escenarios de aprendizaje y las concepciones que tienen los docentes y los estudiantes frente a esta. El trabajo finaliza con el planteamiento de una estrategia didáctica transversal generada desde las diferentes comprensiones obtenidas durante el estudio y propuesta como ejemplo para que otros docentes puedan desarrollar prácticas educativas mediadas por la lúdica como estrategia para la enseñanza y el aprendizaje.

Palabras clave: Lúdica, juego, enseñanza, aprendizaje, didáctica, pedagogía.

Abstract

The following project displays the research process that was carried out with students from kindergarten to fifth grade in the rural context of Abejorral, located in Antioquia, Colombia. In this sense, it was investigated for the didactic processes given from a ludic point of view and that are present in diverse teaching and learning strategies in order to comprehend and evaluate the theories that are presented by different authors and also to understand teacher's and student's point of view regarding the ludic dimension in the different pedagogic scenarios. In order to collect the information, tools such as the revision of micro curricular documents, semi structured interviews and focal groups for teachers and students were used. The data obtained was then processed through the implementation of a systematic design where a priori categories were stated. Finally, using a codification system, emergent categories were generated with regards of the issue of study. The information collected allowed to generate strategies that implement and integrate the ludic to the teaching and learning process as a pedagogic proposal that will allow the enhancement of educational practices. This work was framed from an interpretative hermeneutic focus, using qualitative research under an ethnographic method, that made possible the direct approach to an educational setting, and the interpretation and analysis of the data. The results highlighted the understanding of the ludic as a didactic tool that transforms the educational processes in different learning scenarios and the ideas that teachers and students have regarding this matter. This project ends with the proposal of a transversal didactic strategy generated from the different comprehensions obtained during the study and it is then proposed as an example so that other teachers can develop educational practices mediated by ludic as a strategy for teaching and learning.

Keywords: Ludic, game, teaching, learning, didactic, pedagogy.

Introducción

En Colombia existen una serie de referentes de calidad en el campo educativo organizados en estándares básicos de competencias, lineamientos curriculares, derechos básicos de aprendizaje y mallas curriculares que orientan las metas de aprendizaje que se deben desarrollar en las áreas fundamentales, en los diferentes niveles de educación básica y media. De esta manera, las instituciones educativas se orientan a partir de un modelo pedagógico desde el cual desarrollan su propuesta curricular. A partir de dichos referentes se gesta en el aula desde el micro-currículo, las estrategias de orden didáctico y pedagógico que van a orientar el proceso de enseñanza y aprendizaje y que finalmente llega a los estudiantes a través de un sinnúmero de actividades que buscan principalmente, desarrollar habilidades y competencias para la vida. Es así, como en este sistema dinámico que se transforma permanentemente de acuerdo con las necesidades, intereses y demandas del entorno, la lúdica se constituye como estrategia de enseñanza que logra ser transversal a los diferentes procesos escolares. Para esta investigación la lúdica no sólo se concibe como el lapso de tiempo de descanso, juego y ocio, sino que ésta se entiende como una estrategia de orden didáctico con un fin específico e intencionado dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje. Teniendo en cuenta lo anterior, este proyecto de investigación identificó en la lúdica un componente de gran importancia como estrategia de aprendizaje, donde se encierran un sinnúmero de procesos didácticos que pueden posibilitar el desarrollo de aprendizajes significativos en cualquier área del conocimiento donde se aplique. Según Uberman (1998), las actividades lúdicas “motivan, entretienen y enseñan al niño a descubrir y valorar la belleza del lenguaje como medio de comunicación” (p.20). Coincidiendo con Borja (1998) quien manifiesta:

“El juego no es sólo una mera actividad espontánea, sino que se pone a disposición del niño para que se cumplan unos objetivos y desarrollen todas sus potencialidades ya que el mismo permite la socialización de los niños en el entorno escolar, favorece el aprendizaje significativo, estimula la imaginación, potencia el pensamiento lógico, promueve el aprendizaje emocional y propicia situaciones de aprendizaje con sentido crítico” (p. 156).

Por esta razón se partió del análisis bibliográfico de los antecedentes investigativos que dieron pie para demostrar la incidencia de la lúdica en el contexto educativo y principalmente en el desarrollo de estrategias de enseñanza y aprendizaje. Posterior a ello se buscó identificar dentro del componente curricular aquellas prácticas pedagógicas que incluían la lúdica como estrategia para

generar un aprendizaje; relación que se estableció a través de la revisión documental de la planeación y la aplicación de técnicas de recolección de la información como la entrevista y los grupos focales. Para ello, se determinó la muestra de la población escolar en la IE Fundación Celia Duque de Duque, en la sede rural Purima del municipio de Abejorral en el departamento de Antioquia.

La investigación se planteó desde un enfoque hermenéutico interpretativo cuya sistematización y organización de los datos obtenidos se dieron desde el método etnográfico y se desarrolló a través de una codificación, agrupación y nombramiento de los datos recolectados, donde se determinó un análisis categorial de la información que finalmente concluyó con una serie de estrategias con el fin de aplicar la lúdica en los procesos de enseñanza y aprendizaje en la escuela. Ésta propuesta titulada “La lúdica como eje central del aprendizaje en el contexto rural de la I.E Fundación Celia Duque De Duque sede Purima del municipio de Abejorral – Antioquia” buscó dinamizar el componente curricular desde un eje articulador y transversal como la lúdica para direccionar en el aula procesos de convivencia, aprendizaje y saberes significativos, haciendo uso responsable de todos los recursos que ofrece el contexto rural y de esta manera permitir que los estudiantes desarrollen habilidades y competencias en los diferentes campos a partir de la propuesta formativa de la institución educativa. En este sentido se asume al estudiante como un ser no solo sediento de conocimiento sino también lleno de emoción, deseo, imaginación y creatividad.

Desde otro componente, dentro de la Maestría en Educación, surgió el interés por desarrollar un proyecto de investigación que permitió visualizar y comprender las estrategias lúdicas que posibilitan el desarrollo de mejores aprendizajes en la escuela, dando prioridad al contexto rural como escenario de grandes potencialidades para el desarrollo de la dimensión lúdica y la interacción del estudiante con su entorno. En ese sentido se presentan los elementos que constituyen la estructura de este trabajo: Planteamiento del problema, Pregunta Problema, Línea de investigación, Justificación, Objetivos y Antecedentes Investigativos. Desde esta estructura se busca dar cuerpo a un trabajo escrito que parte del interés por indagar el fenómeno de la lúdica a nivel educativo e identificar las prácticas donde ésta se encuentra inmersa.

De ahí que los resultados de este trabajo pueden aportar herramientas didácticas de gran valor pedagógico que se pueden aplicar en otros contextos educativos. En este sentido la investigación es pertinente ya que analiza y comprende el uso de estrategias lúdicas enfocadas en la enseñanza y el aprendizaje de las diferentes disciplinas. En relación a la problemática expuesta se plantea la

siguiente pregunta de investigación: ¿De qué manera, las estrategias enfocadas en el desarrollo de la dimensión lúdica, que aplican los maestros de la IE Fundación Celia Duque De Duque Sede Purima del municipio de Abejorral, inciden en los procesos pedagógicos de enseñanza y aprendizaje Para lograr resolver este interrogante se plantea un objetivo general encaminado a la comprensión de las concepciones de los docentes y los estudiantes frente al uso de la lúdica como herramienta pedagógica al tiempo que se buscó identificar las prácticas educativas que se generan desde la lúdica como procesos de aprendizaje e interacción con el entorno. Así mismo se trazaron unos objetivos específicos que apuntaron a identificar las concepciones y el desarrollo de la lúdica, que se presentan a nivel institucional, se aplicaron instrumentos de recolección de la información que permitieron interpretar el papel de la lúdica en el entorno escolar y proponer estrategias pedagógicas para el fortalecimiento de esta dimensión en los procesos de enseñanza y aprendizaje.

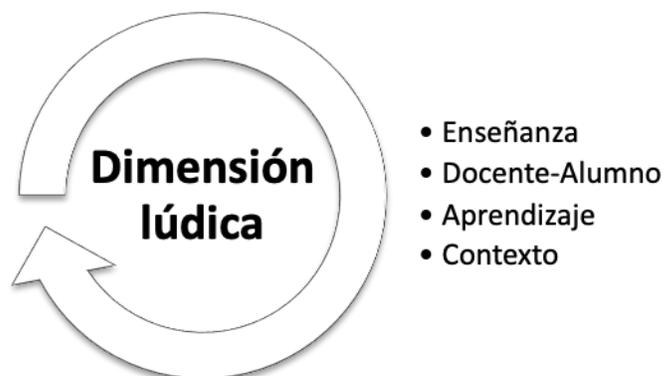
Capítulo I. Problema

1.1. Planteamiento del Problema

La enseñanza busca generar espacios de aprendizajes mediados por componentes didácticos y pedagógicos que permiten establecer una relación dinámica entre el conocimiento, la enseñanza, el aprendizaje y el entorno. Estos componentes se relacionan con el desarrollo de competencias dadas desde dos enfoques: el conocimiento conceptual y el conocimiento procedimental. El primero se gesta desde la reflexión, la actividad cognitiva y se encuentra estrechamente asociado al qué y al por qué y el segundo se relaciona con la acción y la aplicación del conocimiento en la vida cotidiana y por lo tanto hace referencia al desarrollo de habilidades y destrezas. Es así como ambos conocimientos poseen una estrecha relación donde se complementan entre sí y conllevan a todo un proceso de desarrollo del pensamiento dado desde los primeros grados de escolaridad. En este sentido se identifica dentro del escenario escolar de la sede Purima de la IE Celia Duque de Duque que los estudiantes de básica primaria muestran desmotivación por el aprendizaje, poca disciplina de trabajo y un bajo interés por desarrollar las actividades propuestas. Dicha problemática se ve reflejada en los registros del diario de campo que manejan los docentes y que reflexionan entorno a la cotidianidad de la práctica pedagógica. En este sentido, se genera la necesidad de establecer un eje articulador que integre la actividad lúdica al desarrollo de competencias en las diferentes áreas del conocimiento. En este sentido algunos estudios develan la ausencia de estrategias didácticas en las prácticas pedagógicas. Elemento que lleva a los procesos educativos a estar inmersos en una rutina que pocas veces motiva a los estudiantes y moviliza los procesos.

De esta manera herramientas pedagógicas como el juego se ven relegados a los espacios de recreo o educación física. La lúdica como componente fundamental de la dimensión humana se remite a un espacio de recreación, aislada de los procesos de enseñanza y aprendizaje. En este sentido y como se representa en la figura 1 que aparece a continuación, la lúdica se plantea como un elemento central y transversal a los demás componentes que hacen parte de los procesos educativos.

Figura 1. Área del problema.



Fuente: Elaboración propia

De esta manera, sin desconocer la importancia de todos los procesos internos y externos que inciden en el desarrollo de los aprendizajes de los estudiantes, se partió de la premisa de que la lúdica constituye un eje transversal en los procesos de enseñanza y aprendizaje y que su vinculación a estos permite el desarrollo de aprendizajes significativos en los estudiantes. Para ello, se identificó la población escolar de básica primaria, específicamente los estudiantes de la IE Celia Duque de Duque de la sede Purima. Así mismo se planteó la necesidad de que este proceso investigativo gire en torno a la observación del aprendizaje desde la dimensión lúdica dentro de las diferentes áreas del conocimiento. Se toma como muestra intencional los estudiantes de la sede rural en tanto es el escenario donde los investigadores pueden observar directa y participativamente la población escolar teniendo en cuenta sus particularidades y los aportes que desde allí se dan al tema de estudio.

Desde el proceso investigativo se planteó la necesidad de involucrar la lúdica en cada uno de los procesos académicos y de formación, dentro y fuera del aula de clase, reconociendo en ésta un elemento transversal que permea lo intelectual, lo social e interpersonal, siendo este componente un aspecto primordial para mejorar y/o fortalecer los ambientes de aprendizaje. En la lúdica al hablar de recursos, generalmente se concibe que solo pueda desarrollarse el espíritu lúdico desde los instrumentos y espacios deportivos; por lo tanto, se desconoce el valor del contexto rural como un espacio rico para la construcción, aplicación de la lúdica y potencialización de la participación e integración social. Además, son mínimos los espacios que involucran al sujeto que aprende, pocas veces se les permite contemplar, vivenciar, experimentar, interactuar, construir y reconstruir sus propios saberes a partir de la interacción con la realidad.

Así mismo se evidencia dentro de la Escuela, deficiencias y necesidades de fortalecer la convivencia escolar, teniendo en cuenta aspectos como la cultura, el contexto social y familiar. Surge entonces la

necesidad de contar con una herramienta pedagógica y didáctica que pueda ser cercana a los niños y las niñas para que a través de ella se puedan generar procesos de formación. Desde esta perspectiva la lúdica y el juego no se plantearán como un espacio de ocio y recreación ya que contará con una intención clara encaminada al aprendizaje y la formación. Frente a la anterior descripción problemática se plantea el siguiente interrogante:

1.2. Pregunta de Investigación

¿De qué manera, las estrategias enfocadas en el desarrollo de la dimensión lúdica, que aplican los maestros de la IE Fundación Celia Duque De Duque Sede Purima del municipio de Abejorral, inciden en los procesos pedagógicos de enseñanza y aprendizaje?

1.3. Objetivo general

Analizar las concepciones que poseen los maestros y los estudiantes de la IE Fundación Celia Duque De Duque-Sede Purima del municipio de Abejorral, sobre la dimensión lúdica y su incidencia en los procesos de enseñanza y aprendizaje, con el fin de proponer una estrategia pedagógica para fortalecer dichos procesos.

1.4. Objetivos específicos

- ✓ Establecer desde las teorías de la educación una comprensión sobre la lúdica y sus efectos en los procesos de enseñanza y aprendizaje.
- ✓ Identificar las concepciones que tienen los maestros y estudiantes de la lúdica y su articulación con la enseñanza y el aprendizaje.
- ✓ Reconocer las prácticas pedagógicas en las cuales se hace uso de la lúdica por parte de los maestros.

1.5. Justificación

La sociedad actual vive en medio de muchos retos que le permiten al individuo asumir la educación con nuevas miradas o perspectivas, por tal razón la educación debe transformarse constantemente con el fin de responder a las necesidades de la época actual y a la formación de seres humanos más críticos, innovadores, creativos y competentes. Es así como el docente juega

un papel primordial en el trabajo que realiza a diario con sus estudiantes, que deba modificar sus prácticas pedagógicas para que la escuela no solo sea un laboratorio de conocimiento, sino un espacio de recreación y vivencias agradables. En este momento, la sociedad enfrenta dos realidades: de un lado, la rapidez con que se producen los cambios a nivel nacional e internacional, los modelos de desarrollo que se imponen, la creciente y veloz producción de conocimiento e información; de otro lado, la baja producción de conocimiento en el país, la implementación de la lúdica en el currículo sin los procesos de apropiación y la falta de espacios para la integración y participación social.

Frente a esta situación, le corresponde al docente asumir el reto de intervenir los procesos de formación lúdica en y desde el aula, basada dicha intervención en el análisis y la definición del contexto deseado, en el tipo de sociedad, de escuela y de ciudadano imaginados para el logro de los objetivos propuestos en la legislación educativa. Los educadores y los estudiantes, principalmente, han de apropiarse del sentido y significado de la lúdica en la escuela, pues hay que reconocer que en cierto sentido los actos de formación en este momento se caracterizan por ser memorísticos, poco creativos, fragmentados, acrílicos, desactualizados e inadecuados, de allí, la imperiosa necesidad de mirar nuevas estrategias que movilicen procesos de pensamiento a partir del deseo y goce de los actores educativos.

Desde la Constitución Política de Colombia se concibe el juego como un derecho fundamental e infalible de los niños y niñas, para la formación de la personalidad e integración a la sociedad en la cual se encuentra inmersos. Por tanto, la lúdica permite la enseñanza y la interdisciplinariedad de los saberes con la realidad donde interactúa el estudiante, genera procesos de construcción permanente de nuevos significados y a su vez aboga por la formación de seres capaces de asombrarse, observar y analizar lo que acontece a su alrededor y en su propio ser; formularse preguntas, buscar explicaciones, recoger información; detenerse en sus hallazgos, analizarlos, establecer relaciones, hacerse nuevas preguntas, aventurar nuevas comprensiones y buscar soluciones a problemas determinados. Involucra al sujeto que aprende, le permite contemplar, vivenciar, jugar, experimentar, interactuar y construir sus propios saberes. Igualmente es indispensable que desde la escuela se involucre la Lúdica como eje transversal del proceso formativo, orientada como una experiencia cultural, una dimensión transversal que atraviesa toda la vida y que por ende es un proceso inherente al desarrollo humano en toda su dimensionalidad psíquica, social, cultural y biológica. Desde esta perspectiva, la lúdica está ligada a la cotidianidad, en especial a la búsqueda del sentido de la vida y a la creatividad

humana.

En resumen, la investigación brinda una mirada más amplia de lo que significa la lúdica en el ámbito escolar, haciendo una reflexión sobre los procesos formativos e invitando a repensar ese estereotipo de que el juego es un síntoma de inmadurez. Cuando se crece, se pierde esa capacidad de imaginar, explorar el mundo a través de los sentidos y sensaciones, se deja pasar ese encantamiento y magia que son fuente de sabiduría y aprendizaje, por estar en asignaturismo y pendientes del cumplimiento estricto de currículos monótonos que han valorado al alumno como un ente receptor de información.

En la ruralidad se debe aprovechar los recursos del contexto y hacer significativa cada acción, pues no hay instantes perdidos y vagos, solo individuos con acciones programables. Las aulas de clase son talleres dinámicos en los que se pueden generar grandes transformaciones desde los deseos, necesidades, emociones y creatividad de quienes interactúan allí. La presente investigación surgió frente al interés de analizar la dimensión lúdica como componente fundamental en el proceso de aprendizaje de las diferentes áreas del conocimiento.

El estudio se materializó en la Institución Educativa Celia Duque de Duque y tomó como muestra poblacional los estudiantes de la sede educativa Purima. Al analizar los ambientes de aprendizaje se identifica que las actividades lúdicas se generan como actividades recreativas aisladas de los procesos educativos. Así mismo cuando se llevan a cabo dichas actividades no cuentan con una finalidad específica, sino que se realizan por el mero disfrute. Teniendo en cuenta lo anterior, se concibió la necesidad y el interés de analizar estrategias de enseñanza-aprendizaje que encuentran en la lúdica una herramienta didáctica y pedagógica como elemento central para lograr el desarrollo de aprendizajes significativos, contextualizados y que apunten al desarrollo de competencias en las diferentes áreas del conocimiento. El estudio es pertinente y necesario en tanto permite la aplicación en otros espacios y sirve como instrumento de estudio, de utilidad académica y pedagógica en los diferentes entornos escolares donde se identifique la misma necesidad. Así mismo el trabajo desarrollado busca contribuir en la gestión del mejoramiento de los ambientes de aprendizaje brindando herramientas que ayuden a fortalecer las competencias de los estudiantes y que permitan mejorar el interés y la motivación.

Finalmente, atendiendo al objetivo final del trabajo investigativo se proponen elementos didácticos orientados al fortalecimiento de estrategias generadas de la lúdica con el fin de fortalecer la enseñanza y el aprendizaje de docentes y estudiantes. De esta manera, se espera que los resultados de esta investigación se puedan establecer como insumo significativo para

diferentes actores de la educación y de cabida a nuevas investigaciones y análisis que permitan comprender los diferentes fenómenos y problemáticas que inciden en el aprendizaje de los estudiantes para hallar caminos que conlleven al mejoramiento continuo de las prácticas educativas.

Capítulo II. Marco Referencial

2.1. Antecedentes Investigativos

La lúdica entendida dentro de este trabajo investigativo, como una parte constitutiva del ser humano, se manifiesta en todas sus expresiones y está orientada hacia el goce, el disfrute, el esparcimiento, que hace parte del desarrollo humano y por lo tanto parte importante en su desarrollo integral. En este sentido se resalta que dicha dimensión es tan importante como otras dimensiones históricamente aceptadas: la cognitiva, la afectiva, la sexual, la comunicativa y la moral. Así mismo, la lúdica como dimensión del desarrollo humano es un factor decisivo para fortalecer el aprendizaje desde aspectos como la interacción social.

De acuerdo con Almanza (2020) la lúdica como componente del ser humano, de su sentir, comunicar, expresar y producir emociones, es un elemento que transforma el proceso de enseñanza-aprendizaje y encamina al hombre al desarrollo de sus talentos. De ahí la importancia de que los docentes diseñen actividades, encuentros, ejercicios educativos que busquen la diversión y el esparcimiento con un objetivo intencionado de fomentar el libre desarrollo del pensamiento desde todos sus componentes. Se podría decir que la lúdica se expresa en actividades tan diferentes como el baile, la comparsa, el teatro, observar un partido de fútbol, leer poesía y desde luego también en el trabajo, el estudio. Desde este punto de vista, el presente trabajo aborda la lúdica como un componente primordial en el espacio escolar y un eje transversal que permite dinamizar el conocimiento, hacerlo más asequible a los estudiantes y permitirles desde la interacción con el entorno y la sociedad el intercambio de experiencias ya que su desarrollo no se agota en actividades como el ocio y el tiempo libre, sino que trasciende a un componente inherente al ser humano durante toda su vida. Para lograr comprender un poco la mirada que desde este trabajo se le va a dar a la lúdica en el contexto educativo y específicamente en la zona rural, donde la diversidad de espacios se presta para conformar una dualidad entre lúdica y aprendizaje de manera amplia, a continuación, se presentan algunos antecedentes investigativos que resaltan la importancia de esta dimensión humana.

Antecedentes internacionales.

A nivel internacional se han desarrollado algunos aportes investigativos que buscan resaltar la importancia de la lúdica en el ámbito escolar y posicionarla como una herramienta didáctica para el aprendizaje. En este espacio conceptual se van a relacionar los trabajos más relevantes encontrados

tras pesquisas bibliográficas sobre el tema y que buscan reflejar la validez y trascendencia el problema investigativo acá expuesto. En primera instancia, el trabajo de Fernandez, Molina y Oliveros (2016) quienes en su artículo exponen el juego educativo como eje fundamental para la enseñanza y el aprendizaje en el aula. Para ello realizan un proceso experimental donde diseñan y ponen en marcha diferentes actividades lúdicas en las que se identifique una metodología de enseñanza que incluya la lúdica y que permita a los niños aprender y apropiarse significativamente de los diferentes conocimientos.

Por su parte, Córdoba, García y Lara (2017) plantean el juego como una estrategia lúdica para la educación en España donde inician una discusión acerca del juego como recurso didáctico y se resalta el papel tan relevante de este dentro de los diferentes espacios de interacción social de los estudiantes, expresando que dentro de este espacio se promueve la inclusión y el respeto en las diferentes facetas de interacción del ser humano. En este sentido se hace énfasis en la necesidad de educar holísticamente al ser humano y se antepone la lúdica como herramienta que permite generar este proceso. Al respecto González y Robles (2019) realizan un trabajo investigativo en torno a la gamificación en educación, lo cual hace referencia a una metodología emergente que consiste en utilizar juegos en los diferentes contextos escolares, incluyendo aquellas áreas del conocimiento donde normalmente el juego no se considera un elemento importante. Para ello, hacen uso de herramientas como la tecnología para desarrollar espacios de recreación y esparcimiento que al mismo tiempo apunten al aprendizaje.

Finalmente, se destacan los espacios lúdicos de aprendizaje como elementos que no deben faltar en el desarrollo de una buena formación humana. Para Vera (2018) quien desarrolló un trabajo investigativo en Ecuador, las intervenciones lúdicas son muy eficaces a nivel educativo ya que son flexibles y abiertas a las diferentes posibilidades en las áreas del conocimiento y permiten el desarrollo de competencias técnicas y competencias ciudadanas. En este sentido se realiza un rastreo de las actividades lúdicas como juegos, dinámicas y material didáctico implementados al abordar temáticas de aprendizaje y se concluye que la incorporación de lo lúdico genera cambios en el comportamiento de los estudiantes frente al conocimiento y al aprendizaje. En este sentido, La Rosa Feijoo (2018) aborda el juego como un elemento fundamental en la construcción personal de identidad de los niños y las niñas. Desde esta perspectiva se abordan diferentes teorías sobre la lúdica y se valida la importancia de la implementación de estrategias enmarcadas en este componente para mejorar la interacción de los estudiantes e incrementar la motivación por el

aprendizaje.

Por su parte, Palomino (2015) quien generó una investigación enmarcada en el paradigma naturalista interpretativo con enfoque cualitativo, propone la estrategia lúdica como una metodología activa para construir aprendizajes significativos en el área de matemática. Proceso que se puede extender a las diferentes áreas del conocimiento con el fin de dinamizar los diferentes procesos escolares. La investigación concluye resaltando la importancia de la aplicación de estrategias lúdicas para generar la construcción de aprendizajes significativos. En este punto, Mendoza (2015) hace referencia a un elemento muy importante dentro del presente trabajo investigativo este corresponde a las habilidades del pensamiento lógico, la creatividad y la socialización que se desarrollan de mejor manera si se logra incluir experiencias lúdicas dentro de la planeación educativa. Reyes (2016) en su trabajo doctoral: Aplicación de las actividades lúdicas en el aprendizaje de la lectura en niños de Educación Primaria, aborda de manera general la didáctica y presenta un plan estratégico donde se plantea el abordaje de actividades lúdicas como recurso didáctico necesario para el aprendizaje.

Tras una revisión a profundidad de las investigaciones llevadas a cabo y de la legislación existente en Venezuela con relación al asunto, la autora acomete un intenso y extenso trabajo de campo para, primero, conocer el estado de la cuestión y, segundo, desarrollar y aplicar una propuesta que permita no solo mejorar los niveles de lectura mecánica y comprensiva de los niños y niñas sino también, y sobre todo, despertar en ellos la necesidad de leer utilizando como herramienta mediadora la lúdica.

Antecedentes nacionales

De acuerdo con Rodríguez (2017) la lúdica como instrumento de aprendizaje es una herramienta muy importante a la hora de desarrollar habilidades intelectuales que implican altos niveles de abstracción. A través de esta investigación-acción se concluye que las estrategias que involucran componentes lúdicos en su diseño curricular permiten mejorar los procesos de comprensión y reflexión, y facilita la resolución de problemas prácticos de la vida cotidiana. Por su parte, Contreras, Melecio y Tapias (2017) establecen que a través de la lúdica se genera una familiarización con el objeto de aprendizaje y por lo tanto se genera una mejor comprensión. En este sentido, busca visibilizar la lúdica como un recurso pedagógico permanente y como elemento que potencia la educación.

Así mismo abarca la implementación de prácticas lúdicas y sus efectos sobre el aprendizaje escolar. Por su parte Oviedo (2013) en su tesis doctoral lleva a cabo un ejercicio investigativo que se enmarca en la estimulación de la creatividad y la imaginación en el aprendizaje de las ciencias en la escuela primaria y para ello fundamenta su trabajo en la estrategia pedagógica y la didáctica desde un eje articulador, la lúdica. En este ámbito se buscó transformar las prácticas pedagógicas tradicionales en ambientes de aprendizaje agradables e interesantes para los niños.

Desde otra perspectiva, Osorio (2018) establece la escuela rural como un escenario abierto al desarrollo de procesos de aprendizajes donde el contexto juega un papel muy importante para contextualizar el conocimiento y vincular diversas estrategias de enseñanza que posibiliten la motivación y el aprendizaje significativo. Dentro de estas estrategias la lúdica juega un papel representativo donde se resalta que ella ha desempeñado un papel crucial ya que es el medio a través del cual el estudiante explora su entorno, interactúa y experimenta. La lúdica se toma entonces como una forma de ser, una manera de interactuar con diversas facetas, para hacerlas más manejables en la incertidumbre de la realidad, característica esencial de la vida, del juego y del accionar lúdico.

Desde esta perspectiva Arcila (2017) expresa que la lúdica como experiencia cultural es una dimensión transversal que atraviesa toda la vida, no son prácticas, no son actividades, no es una ciencia, ni una disciplina, ni mucho menos una nueva moda, sino que es un proceso inherente al desarrollo humano en toda su dimensionalidad psíquica, social, cultural y biológica. Atendiendo a este concepto la autora desarrolla su investigación en un entorno rural de Manizales donde concluye que una actitud lúdica conlleva a curiosear, experimentar, dialogar, reflexionar a través de las distintas experiencias e interacciones con el entorno y con las personas que hacen parte de él.

En este sentido Huertas, Juvinao, Ponce y Ramos (2018) a través de su trabajo investigativo “El proyecto lúdico - pedagógico” pretendían impulsar, a través del paradigma naturalista, talleres lúdicos con el fin de transformar la desmotivación y actitudes negativas en la experiencia escolar ocasionada por la rigurosidad, monotonía y control de los procesos de enseñanza aprendizaje en espacios de construcción colectiva y exploración del conocimiento.

Desde una perspectiva similar, Estrada, Ibarra y Pallares (2018) desde un trabajo lúdico pedagógico en el nivel de transición exploraron las diferentes posibilidades que ofrece la lúdica, a través de talleres educativos, para estimular y fortalecer los procesos de aprendizaje. En esta dirección, se encuentran investigaciones que hablan de factores que aportan a las actividades

lúdicas en educación como lo hace Vera (2018) quien en su trabajo de investigación cualitativa exploró factores asociados a las actividades lúdicas en el contexto educativo y evidenció la importancia de llevar a cabo actividades lúdicas durante el proceso de enseñanza y aprendizaje ya que permite el desarrollo de competencias técnicas y de competencias ciudadanas fortaleciendo la creatividad, el aprendizaje significativo, la participación y la socialización.

Antecedentes locales

Desde el ámbito local, Torres (2015) desarrolla su investigación doctoral partiendo de la premisa de que los estudiantes poseen poca motivación hacia el aprendizaje. En este sentido resalta la importancia de repensar el proceso de enseñanza y parte de allí para proponer una estrategia didáctica basada en la lúdica para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje, reconociendo en este componente un eje generador de motivación intelectual. El trabajo que fue desarrollado en la Institución Educativa (IE) San Luis del municipio de Yarumal en Antioquia deja como conclusión que la lúdica como estrategia metodológica produce cambios positivos en los estudiantes, ya que ayuda a la construcción del conocimiento, a la vez que fortalece procesos comunicativos y socio afectivos.

Por su parte Melo y Hernández (2014) identifican en el juego una actividad inherente al ser humano, vinculada al gozo, al placer y a la diversión. Su importancia en el proceso de enseñanza y aprendizaje es reconocida, pues se considera que enmarcado en una actividad didáctica potencia el desarrollo cognitivo, afectivo y comunicativo, que son aspectos determinantes en la construcción social del conocimiento. Desde el terreno de la enseñanza y el aprendizaje de las ciencias los resultados de diferentes investigaciones señalan que el juego favorece la creatividad, el espíritu investigativo y despierta la curiosidad por lo desconocido, lo cual es un factor fundamental a la hora de generar preguntas. Dada la importancia del juego en el aprendizaje, en este texto se revisan algunos aspectos que es necesario considerar en el momento de incluir la actividad lúdica en una estrategia didáctica con el ánimo de construir conocimiento científico escolar en las ciencias naturales. Se describen algunas experiencias de aula y sus respectivos resultados.

En el trabajo desarrollado por Alzate (2015) La “nueva ruralidad” habla de la importancia de resaltar la educación rural como un componente social de gran importancia en la construcción de ciudadanía. La metodología del presente trabajo investigativo es producto de la implementación del método etnográfico llevado a cabo en la Institución Educativa las Palmas, sede: Martín Eduardo Ríos, el cual deja como resultado la conceptualización de la “juventud rural” en la vereda

Pantanillo del municipio de Envigado. Dicha conceptualización permite reconocer la importancia de apostarle a la educación con nuevas metodologías que dinamicen los procesos de aprendizaje y que permite disminuir la brecha entre lo urbano y lo rural.

Los antecedentes investigativos aquí abordados permiten reconocer, en primera instancia, la importancia de desarrollar procesos investigativos en el entorno rural que aporten al mejoramiento continuo de la enseñanza. En segundo lugar, reconocer la necesidad de transformar las prácticas educativas tradicionales a través de metodologías, estrategias y herramientas pedagógicas que permitan fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje y finalmente, establecer un eje integrado de los elementos anteriores, donde se establece la lúdica como proceso que busca transformar una realidad escolar para apostarle al aprendizaje significativo desde la riqueza contextual que caracteriza las zonas rurales y que pueden ser aprovechadas al máximo para el aprendizaje.

2.2 Marco Teórico

Para el presente trabajo se tuvieron en cuenta algunos temas específicos que delimitan el campo investigativo contando con los siguientes ejes temáticos a desarrollar: la lúdica como dimensión del ser humano, la lúdica como estrategia fundamental para evidenciar en los estudiantes aprendizajes significativos, el constructivismo como un escenario para la estrategia lúdica y el aprendizaje en contexto mediado por la estrategia lúdica. A continuación, se presenta el desarrollo de dichos ejes:

La lúdica como dimensión del ser humano

La educación debe aspirar al desarrollo integral de las personas, promoviendo el desarrollo cognitivo, personal y social, es decir, el ideal es que el estudiante se acerque a los cuatro aprendizajes: aprender a conocer, aprender a hacer, aprender a convivir con los demás, y aprender a ser. La educación dentro de su función debe señalar y desarrollar mecanismos que permitan alcanzar eso, y uno de ellos puede ser mediante la lúdica, considerada como una dimensión del ser humano que permite el goce, la estética, el juego, la fantasía, la identidad, las interrelaciones, la simbología, entre otros.

La lúdica ha permeado todo campo, nos invita a repensar nuestras acciones formativas y a través de múltiples políticas nos invita a tomarla no como un relleno del horario, sino como una herramienta que dinamiza el proceso de enseñanza aprendizaje y conecta al estudiante con ese

mundo de la creatividad, el deseo, el placer y el conocimiento. La lúdica nos activa en el cosmos de la felicidad y de la vida social y nos lleva a hacer con sentido nuestras prácticas pedagógicas.

La recreación y la lúdica es un derecho constitucional consagrado en el artículo 52 y desarrollado en la Ley 181 de 1995 pues se concibe como una dimensión necesaria que apunta al desarrollo de la persona y que, por ende, merece ser reconocida desde todos los estamentos: familia, sociedad, estado e individuo. Por tanto, la escuela como espacio de formación, es uno de los principales escenarios para fomentar el componente lúdico y asumirlo dentro del currículo como un método que dinamiza el saber y le enseña a los niños y a las niñas otras formas de aprender, desde una experiencia personal, libre y voluntaria.

Desde esta perspectiva, la lúdica propende por articular conocimiento e individuo, en una dinámica, donde la escuela sea un eje humanizante, pues la educación debe aspirar al desarrollo integral de las personas, fortaleciendo las dimensiones cognitivas, personales y sociales, ruptura de posibles barreras que han limitado el aprendizaje.

En este sentido, la educación puede y debe ser mucho más que la transmisión de conocimientos. Si educar es humanizar, la cuestión de los fines de la educación remite a la definición de los perfiles de esa humanidad a la que se aspira. El problema sigue siendo, por tanto, hacer real en las aulas una formación integral del ser humano, propiciar desde ellas un tipo de ciudadanía que responda a los ideales en los que la libertad individual y la integración social son solidarias con las ideas de felicidad, desarrollo, transformación y de convivencia. Y uno de los mecanismos que nos podría acercar a ese ideal es la lúdica, que de acuerdo con Yturalde (2012) “fomenta el desarrollo psico-social, la conformación de la personalidad, evidencia valores, puede orientarse a la adquisición de saberes, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento” (p.4).

Al respecto, Jiménez (2003) estudioso de la dimensión lúdica define:

“La lúdica como experiencia cultural, dimensión transversal que atraviesa toda la vida, es un proceso inherente al desarrollo en toda dimensionalidad psíquica, social, cultural y biológica, ligada a la cotidianidad en especial a la búsqueda del sentido de vida y la creatividad humana” (p.5)

Bonilla y Bolívar (1998) se refieren a la lúdica como una necesidad del ser humano de sentir, expresar, comunicar y producir emociones. Es por ello que la lúdica posee una ilimitada

cantidad de formas y medios de los cuales el juego es tan solo uno de ellos y por lo tanto el autor expresa que “Al parecer todo juego es lúdico, pero no todo lo lúdico es juego” y la lúdica no se reduce o se agota en el juego, va más allá” Desde esta perspectiva Bonilla (1999) dota la lúdica de un sentido humano más trascendental que desborda la común idea de definirla como simple juego. De ahí que propone que la Lúdica sea concebida, en esencia, como una dimensión del desarrollo humano tan importante como la cognitiva, la sexual y la comunicativa, entre otras.

La lúdica como estrategia (el juego) fundamental para evidenciar en los estudiantes aprendizajes significativos

La lúdica como lo plantea Yturralde (2012) ha puesto ciertas barreras que han estigmatizado a los juegos en una aplicación que se deriva en aspectos serios y profesionales, y la verdad es que ello dista mucho de la realidad, pues el juego trasciende la etapa de la infancia y sin darnos cuenta, se expresa en el diario vivir es decir, la lúdica, se enmarca en emociones que resultan de un partido de fútbol, en un baile, en una charla, en los espectáculos, en actividades culturales, en la música, el arte y demás acciones que le generan al ser humano durante toda su vida gozo, emoción y satisfacción. En este sentido la lúdica crea mundos mágicos, donde no importa la edad del individuo sino la sensación de placer que experimente, pues como dice una frase popular: nunca dejamos de ser niños, lo único que cambia con el tiempo son los juguetes.

Por mucho tiempo, se ha considerado la lúdica como sinónimo de perder el tiempo, y se le ha quitado el carácter de eje movilizador del aprendizaje, todo radica en la estructura, sentido y contenido con que asumamos todos estos espacios. La lúdica permea todas las áreas de saber y la vida humana pues ésta es un proceso dimensional psíquico, social, cultural y biológico, la cual esta inherente en nuestro quehacer cotidiano, en especial en la búsqueda del sentido de nuestras vidas.

Así mismo, Figueroa (2011), el área de medios nace de la necesidad de integrar donde se evidencian bondades pedagógicas y formativas muy positivas, ya que la educación hoy en día poco apetece al estudiante por el hecho de no permitirle sentir y disfrutar del conocimiento que se puede adquirir; por ende, el estudiante no aprende para conocer, descubrir o transformar, sino para retener lo enseñado.

Para López (2002) Ausubel afirma que la enseñanza es un proceso por el cual se ayuda al estudiante a que siga aumentando y perfeccionando el conocimiento que ya tiene, en vez de imponerle un temario que debe ser memorizado. El conocimiento verdadero solo puede nacer cuando los nuevos contenidos tienen un significado a la luz de los conocimientos que ya se tienen. Es decir, que aprender significa que los nuevos aprendizajes conectan con los anteriores; no porque sean los mismos, sino porque tienen que ver con estos de un modo que se crea un nuevo significado.

La nueva información asimilada hace que los conocimientos previos sean más estables y completos. Por esta razón García y Arrieta (2016) el aprendizaje significativo con base en los conocimientos previos que tiene el individuo, más los conocimientos nuevos que va adquiriendo estos dos al relacionarse, forman una conexión importante y es así como se forma el nuevo aprendizaje, es decir, el aprendizaje significativo.

Entre las Teorías del aprendizaje, destaca Montessori, M., educadora, pedagoga, psiquiatra y medico italiana, que basó su teoría en el trabajo con el niño y en la colaboración adulto-niño. Considera a la escuela como un lugar donde la inteligencia y la parte psíquica del niño se desarrollarán a través de un trabajo libre con material didáctico especializado, y no concibe al maestro como un mero transmisor de conocimientos. Esta teoría sostiene que el niño necesita estímulos y libertad para aprender, el maestro tiene que dejar que el estudiante exprese sus gustos, sus preferencias y algo más importante aún, hay que dejar que se equivoque y que vuelva a intentarlo. El rol del docente dominante había que cambiarlo y dejar que el estudiante tuviera un papel más activo y dinámico en el proceso de aprendizaje.

Pomare (2018) concuerda con Montessori al concebir que el aprendizaje debe provocar felicidad y alentar la propia creatividad y capacidad natural de los niños, cada niño marca su propio paso o velocidad para aprender y esos tiempos hay que respetarlos. Desde el enfoque constructivista, se entiende el aprendizaje como una actividad personal enmarcada en contextos funcionales, significativos y auténticos. Vygotsky Lev psicólogo ruso, es su precursor; su teoría se basa principalmente en el aprendizaje sociocultural de cada individuo y por lo tanto en el medio en el cual se desarrolla.

El aprendizaje se asume la interacción social como uno de los mecanismos fundamentales del desarrollo y el contexto ocupa un lugar central. Vygotsky introduce el concepto de zona de desarrollo próximo, que se instala entre la zona de desarrollo real, que es la capacidad de

resolver independientemente un problema, y la zona de desarrollo potencial es lo que el sujeto puede resolver con la ayuda de otro. Es en la zona de desarrollo próximo (ZDP) donde el docente debe intervenir para generar desarrollo en los estudiantes. Para determinar este concepto hay que tener presentes dos aspectos: la importancia del contexto social y la capacidad de imitación. Aprendizaje y desarrollo son dos procesos que interactúan, el aprendizaje escolar ha de ser congruente con el nivel de desarrollo del niño.

Esta teoría se refiere a cómo el ser humano ya trae consigo un código genético o línea natural del desarrollo, también llamado código cerrado, la cual está en función del aprendizaje en el momento en que el individuo interactúa con el medio. Su teoría toma en cuenta la interacción sociocultural donde influyen mediadores que guían al niño a desarrollar sus capacidades cognitivas.

La lúdica en la ruralidad como un escenario propicio para la adquisición de nuevos aprendizajes

Desde esta perspectiva, se podría afirmar que la lúdica dentro del contexto rural le da sentido al acto formativo y cognitivo, pues con las distintas riquezas del medio, se puede llegar a espacios de experimentación, observación, creación, construcción y manipulación de diferentes objetos. Cuando el estudiante está en contacto con su entorno, le encuentra sentido a lo que hace y aprende, la lúdica no solo se puede limitar a la dotación de balones, cuerdas y escenarios deportivos, pues sin desmeritar la importancia de estos, las salidas pedagógicas, las zonas verdes, el manipular y tener contacto con las diversas riquezas de flora y fauna existentes en este medio, les permite a los actores educativos ampliar la visión de aula y hacer más activo el aprendizaje.

La lúdica como proceso ligado al desarrollo humano es una predisposición del ser frente a la cotidianidad, una forma de estar en la vida, de relacionarse con ella en esos espacios en que se producen disfrute, goce y felicidad; acompañados de la distensión que originan actividades simbólicas e imaginarias como el juego, la escritura, el arte y los medios tecnológicos. Todos estos elementos mencionados interactúan con los estudiantes, solo que hay que replantear su uso, pues se están limitando a algo mecánico. Educar se debe hacer por y para la vida, por ello los niños y niñas deben encontrar en el acto educativo herramientas que le sirvan para enfrentar su realidad y a través de la lúdica, se puede generar estos procesos, ya que esta conlleva a incrementar la motivación por el saber, le da sentido a lo que aprende y lo hace de una forma

interactiva, donde docente y compañeros construyen de forma conjunta, aprendiendo a trabajar cooperativamente, conociendo la ciencia, las teorías interdisciplinarias, el valor de la convivencia y el respeto hacia el pensamiento y opinión del otro.

Las expresiones lúdicas del ser humano no son simples formas de diversión, sino que en ellas se expresan las tendencias fundamentales del símbolo. En este sentido Díaz (2008)

El juego no es lúdico por ser juego. El juego es lúdico porque en él se expresa lo esencial de la imaginación simbólica y por lo tanto lo lúdico no se reduce a él. En el mito, el arte y la religión se contienen la función lúdica del sujeto en cuanto símbolo y emocionalidad (p.5).

El símbolo tiene la facultad de evocar algo ausente o imposible de percibir. El Arte, la Religión, el Mito, y el folclore en general, son las formas de expresión de esta dimensión de la conciencia humana sumergida en el mundo sensible. En todo acto lúdico surge una emocionalidad o algún tipo de sentimiento de la persona sobre la vida, acompañada de elementos estructurales como: el movimiento, el ritual, las reglas de juego y las competencias. Elementos que permiten desarrollar en los estudiantes habilidades para la integración y convivencia social. Toda persona es un ser de razón y sentimiento que por naturaleza debe relacionarse y vivir en comunidad, por tanto, la escuela se convierte en un escenario para fortalecer esa dimensión humana y debe idear mecanismos que apunten a tal fin, y uno de ellos es la lúdica.

En este sentido, la lúdica dentro de todos estos procesos de socialización, se concibe como una estrategia de comunicación e interacción con el contexto, en la medida en que el ambiente influye notablemente en el comportamiento y el ánimo de los estudiantes. En los espacios territoriales se estructuran memorias colectivas y se construyen valores de pertenencia, es así, como el recreo, “el patio”, los corredores de la escuela, entre otros; son los lugares significativos de los estudiantes. “En la medida que la institución educativa se convierta en un espacio donde el estudiante se exprese libremente con sus imaginarios culturales se podrá convertir en territorio simbólico. Es significativo no haya ninguna institución educativa que tenga en sus PEI, o en eventos institucionalizados, a la lúdica como base de la formación para la convivencia. por tanto, se pone de manifiesto las posibilidades que los estudiantes pueden desarrollar a través de la lúdica en los espacios físicos de la escuela, donde pueden expresar el interés, los afectos, la fantasía, la curiosidad y educar en ellos para la convivencia, de una

forma consciente. Hay un sin número de escuelas en donde la recreación y el juego están prohibidos y vetados, ya sea por limitaciones de espacio o simplemente, para tener mayor control de disciplina y evitar en gran medida el escándalo.

Cualquiera que sea la justificación, el desconocimiento sobre la importancia del juego y la condición lúdica del ser humano hacen que las instituciones educativas se tornen en muros para llevar conocimiento y teoría, quitándole validez a los procesos de integración y socialización, que tanta falta hacen en el mundo actual. Según López (2002)

“abordar situaciones problemas que se consideren importantes en la educabilidad y re-crearlas, en el sentido de reproducirlas simbólicamente, a través de las diferentes formas de expresión lúdico – estética, permite hacer conciencia del hecho en cuestión y actuar en consecuencia con una intencionalidad pedagógica” (p. 4).

En este sentido, en los espacios de los descansos, se realizan juegos y actividades recreativas que enseñan la importancia de cumplir con ciertas normas fehacientes en la convivencia, otros cuidando su espacio físico, otros coordinando y reinventando dinámicas.

La interacción, generada en la acción lúdica, ha contribuido en muchos casos a evidenciar el autocontrol de las emociones y a restablecer relaciones cordiales entre estudiantes en conflicto. En la práctica de la alteridad, asumiendo el juego de roles, se reconoce al otro. Y detrás de la fantasía, al docente entusiasmado.

La lúdica como mediadora de conflictos en la escuela

En el manejo de los conflictos se dan planos para la educabilidad y el interés pedagógico; uno hacía el exterior, en relación con la convivencia y la sociabilidad, en la cual, la interacción lúdica (esencia del movimiento) y la comunicación inherente juega su papel fundamental recreando imaginarios y construyendo cultura. Cuando las experiencias lúdicas re-crearon simbólicamente conflictos, en diferentes formas de expresión lúdica, hubo manifestación de conciencia sobre la problemática y tendencias a estimular el respeto, el diálogo, la tolerancia, entre otros valores; otro plano tiene que ver con la construcción de relaciones sociales y afectivas, muestras de superación de la timidez y mejoramiento de la autoestima; procesos de liderazgo y emprendimientos colaborativos

En este sentido, la acción lúdica también debe permitir la auto-reflexión sobre las problemáticas que afectan al Yo, con la finalidad de discernir emociones negativas y asumir el juego de roles como mecanismo para confrontar emociones y darse hacia el otro de una manera más intersubjetiva

y constructiva.

Valdivieso (2017) considera el juego como elemento importante para potenciar la lógica y la racionalidad ya que desde los trabajos de Piaget valorizan el juego como instrumento de la evolución intelectual o del pensamiento, como instrumento de adaptación a la realidad natural y social. En ese sentido, el juego es una forma poderosa que tiene la actividad constructiva del niño y la niña, pero adicionalmente es importante para la vida social. Es decir, que a través del juego se posibilita entre otras cosas, la tramitación del empuje pulsional, y la sublimación, como la forma de dar a esos impulsos y contenidos inconscientes, un tratamiento que apunta a la vida, que limita lo mortífero de la dinámica pulsional, a través de los medios culturales con que cuenta, en el que parte de sus elementos fundamentales son la creatividad y la libertad, fundamentales para el desarrollo de la civilización.

El filósofo y antropólogo holandés Johan Huizinga autor obligado en el estudio del tema, en su famosa obra *Homo Ludens* (el hombre que juega) plantea la creación de un puente entre el *Homo Faber* (el hombre que fabrica), y el *Homo Sapiens* (el hombre que piensa), y trata de buscar los orígenes del juego y de la cultura al cuestionarse si el juego surge en la cultura, o si por el contrario la cultura surge de la actividad de juego: «la cultura brota del juego - como juego- y allí se desarrolla»; además, amplía la actividad de juego, no como exclusiva del ser humano, sino que también la considera parte de la vida animal. El juego es una de las principales bases de la civilización, un factor importante del mundo social.

En general, la lúdica puede ser concebida como la forma natural de incorporar a los niños y niñas en el medio que los rodea, de aprender, de relacionarse con los otros, de entender las normas y el funcionamiento de la sociedad a la cual pertenecen. Todo ello hace referencia a la socialización como el proceso de inducción amplio y coherente de los seres humanos en el grupo social que les tocó en suerte en el momento de nacer, que le permite aprehender y construir la realidad a partir de los parámetros de su grupo de referencia, y posteriormente ampliar su marco de referencia y cosmovisión a través de su vinculación en otros grupos, subculturas y culturas diferentes a la suya. Por lo que la lúdica es parte fundamental de este proceso, de socialización en lugar de “forma natural” porque todo esto es simbólico y por tanto humano.

Igualmente, Yturalde (2009) comenta que es impresionante lo amplio del concepto lúdico, sus campos de aplicación y espectro. Siempre hemos relacionado a los juegos, a la lúdica y sus entornos así como a las emociones que producen, con la etapa de la infancia y hemos puesto ciertas barreras que han estigmatizado a los juegos en una aplicación que derive en aspectos serios y

profesionales, y la verdad es que ello dista mucho de la realidad, pues que el juego trasciende la etapa de la infancia y sin darnos cuenta, se expresa en el diario vivir de las actividades tan simples como el agradable compartir en la mesa, en los aspectos culturales, en las competencias deportivas, en los juegos de video, juegos electrónicos, en los juegos de mesa, en los juegos de azar, en los espectáculos, en la discoteca, en el karaoke, en forma de rituales, en las manifestaciones folklóricas de los pueblos, en las expresiones culturales tales como la danza, el teatro, el canto, la música, la plástica, la pintura, en las obras escritas y en la comunicación verbal, en las conferencias, en manifestaciones del pensamiento lateral, en el compartir de los cuentos, en la enseñanza, en el material didáctico, en las terapias e inclusive en el cortejo de parejas y en juego íntimo entre estas. Lo lúdico crea ambientes mágicos, genera ambientes agradables, genera emociones, genera gozo y placer.

En correspondencia con lo abordado la lúdica es una herramienta con una amplia gama de posibilidades no solamente en el campo académico sino también en lo concerniente a generación de ambientes de aprendizaje que apuntan a una buena convivencia escolar. En este sentido cuando se juega o se desarrollan espacios encaminados a la promoción de valores se puede decir que la lúdica cumple un papel primordial en tanto posibilita la integración de los estudiantes.

2.3 Marco Conceptual

Por otro lado, tenemos algunos conceptos relevantes que ayudaran a tener más claridad en el momento de abordar esta propuesta, los cuales son: lúdica, juego, enseñanza, aprendizaje, estrategia didáctica, transversalidad de las áreas, constructivismo.

Lúdica

La lúdica se entiende como una dimensión del desarrollo de los individuos, siendo parte constitutiva del ser humano. El concepto de lúdica es tan amplio como complejo, pues se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, de sentir, expresarse y producir en los seres humanos una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que nos llevan a gozar, reír, gritar e inclusive llorar en una verdadera fuente generadora de emociones. La lúdica es una dimensión del desarrollo humano que fomenta el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, es decir encierra una gama de actividades donde se cruza el placer, el goce, la actividad creativa y el conocimiento. Según Jiménez (2002): La lúdica es más bien una condición, una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad. Es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en esos espacios

cotidianos en que se produce disfrute, goce, acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias con el juego.

Romero y Martínez (2011) expresan que

“la chanza, el sentido del humor, el arte y otra serie de actividades (sexo, baile, amor, afecto), que se produce cuando interactuamos con otros, sin más recompensa que la gratitud que producen dichos eventos” (p. 42).

La lúdica es una manera de vivir la cotidianidad, es decir, de sentir placer y valorar lo que acontece percibiéndolo como acto de satisfacción física, espiritual o mental. La actividad lúdica propicia el desarrollo de las aptitudes, las relaciones y el sentido del humor en las personas.

Para Posso, Sepulveda, Navarro y otros (2015) Motta expresa que:

“la lúdica es un procedimiento pedagógico en sí mismo. La metodología lúdica existe antes de saber que el profesor la va a propiciar. La metodología lúdica genera espacios y tiempos lúdicos, provoca interacciones y situaciones lúdicas” (p. 23).

La lúdica se caracteriza por ser un medio que resulta en la satisfacción personal a través del compartir con la otredad. En opinión de Waichman (2000) es imprescindible la modernización del sistema educativo para considerar al estudiante como un ser integral, participativo, de manera tal que lo lúdico deje de ser exclusivo del tiempo de ocio y se incorpore al tiempo efectivo de y para el trabajo escolar.

Para Torres (2004) lo lúdico no se limita a la edad, tanto en su sentido recreativo como pedagógico. Lo importante es adaptarlo a las necesidades, intereses y propósitos del nivel educativo. En ese sentido el docente de educación inicial debe desarrollar la actividad lúdica como estrategias pedagógicas respondiendo satisfactoriamente a la formación integral del niño y la niña.

Juego

Definición de K. Groos: Sostenía que el juego es un ejercicio preparatorio que se constituye en la 1º edad de los humanos como en la de los animales, un procedimiento instintivo de adquisición de comportamientos adaptados a las situaciones que el adulto tendrá afrontar posteriormente. Surge de considerar a esta actividad como una conducta adaptativa, partiendo de 3 ideas

1. El juego sirve para desarrollar instintos útiles para la vida,
2. Permite un desarrollo de los órganos y sus funciones,
3. Los instintos se deben a una selección natural.

Buytendijk: Tiende a señalar que el juego depende de la dinámica infantil marcando que un niño juega porque es niño, es decir, que los caracteres propios de su dinámica le impiden hacer otra cosa

sino jugar.

Jean Piaget: Enriquece notablemente los intentos de comprensión de juego infantil, pues reconociendo el valor de las teorías señala que no puede hablarse del juego como una unidad, sino que, en función de la variación de los estadios evolutivos y la superación de etapas, existen notas diferentes en el juego de cada edad.

Huisinga: El juego constituye el fundamento mismo de la cultura en la medida en que es el único comportamiento irreducible al instinto elemental de supervivencia. Se encuentra en el origen de todas las instituciones sociales y del arte.

Aprendizaje

Según Feldman (2005) podemos definir el aprendizaje como un proceso de cambio relativamente permanente en el comportamiento de una persona generado por la experiencia. En primer lugar, aprendizaje supone un cambio conductual o un cambio en la capacidad conductual. En segundo lugar, dicho cambio debe ser perdurable en el tiempo. En tercer lugar, otro criterio fundamental es que el aprendizaje ocurre a través de la práctica o de otras formas de experiencia.

De acuerdo con Schunk (1991) el término "conducta" se utiliza en el sentido amplio del término, evitando cualquier identificación reduccionista de la misma. Por lo tanto, al referir el aprendizaje como proceso de cambio conductual, asumimos el hecho de que el aprendizaje implica adquisición y modificación de conocimientos, estrategias, habilidades, creencias y actitudes. En palabras de Enco (2018) quien cita a Schmeck "el aprendizaje es un sub-producto del pensamiento... Aprendemos pensando, y la calidad del resultado de aprendizaje está determinada por la calidad de nuestros pensamientos" p.171

El aprendizaje no es una capacidad exclusivamente humana. La especie humana comparte esta facultad con otros seres vivos que han sufrido un desarrollo evolutivo similar; en contraposición a la condición mayoritaria en el conjunto de las especies, que se basa en la imprimación de la conducta frente al ambiente mediante patrones genéticos.

Enseñanza

La enseñanza es comunicación en la medida en que responde a un proceso estructurado, en el que se produce intercambio de información (mensajes entre profesores y alumnos), según Zabalza (1990), mientras que Stenhouse (1991, 53) entiende por enseñanza las estrategias que adopta la escuela para cumplir con su responsabilidad de planificar y organizar el aprendizaje de los niños, y aclara, "enseñanza no equivale meramente a instrucción, sino a la promoción sistemática del aprendizaje mediante varios medios" p. 20

Ferreres (1999), indica que los procesos de enseñanza se encuentran penetrados por valores y por tanto hay que identificar su calidad en los valores intrínsecos de la práctica educativa y no en los valores de los productos pues ello supondría afirmar una injustificada relación causal entre enseñanza y aprendizaje.

Estrategia didáctica

El concepto de estrategias didácticas hace referencia al conjunto de acciones que el personal docente lleva a cabo, de manera planificada, para lograr la consecución de unos objetivos de aprendizaje específicos. Más concretamente, las estrategias didácticas implican la elaboración, por parte del docente, de un procedimiento o sistema de aprendizaje cuyas principales características son que constituya un programa organizado y formalizado y que se encuentre orientado a la consecución de unos objetivos específicos y previamente establecidos.

Tal y como se menciona anteriormente, para que estos procedimientos puedan ser aplicados en el día a día dentro del ámbito académico, es necesario que el educador planifique y programe este procedimiento. Para ello debe de escoger y perfeccionar las técnicas que considere más oportunas y eficaces a la hora de conseguir un proceso de enseñanza-aprendizaje efectivo.

Para ello, además de la planificación de los procedimientos, el docente también deberá realizar un trabajo de reflexión en el que se deberá tener en cuenta todo el abanico de posibilidades que existen dentro de los procesos de enseñanza-aprendizaje para, a continuación, realizar una toma de decisiones en relación a las técnicas y actividades a las que puede recurrir para lograr los objetivos establecidos.

Estas técnicas o maneras de proceder dentro del ámbito escolar, pueden resultar especialmente útiles para la transmisión de información o conocimientos especialmente complejos, así como para enseñanzas consideradas como más arduas o complicadas como pudieran ser algunos procedimientos matemáticos o el inicio a la lectura.

Finalmente, estas estrategias aparecen en respuesta a los métodos de enseñanza tradicionales. El motivo es que estos sistemas más novedosos, además de compensar las carencias de los procedimientos tradicionales de enseñanza, suelen resultar más estimulantes y motivadores para los alumnos, lo cual aumenta el nivel de atención de estos y ayuda a mejorar los resultados académicos.

Transversalidad

En el ámbito educativo, entonces, la transversalidad se refiere a una estrategia curricular mediante la cual algunos ejes o temas considerados prioritarios en la formación de nuestros

estudiantes, permean todo el currículo, es decir, están presentes en todos los programas, proyectos, actividades y planes de estudio contemplados en el Proyecto Educativo Institucional –PEI– de una institución educativa. La transversalidad curricular implica como lo afirma Fernández (2003:5): “la utilización de nuevas estrategias, metodologías y necesariamente formas de organización de los contenidos”. Por lo anterior, la transversalidad tiene como reto en los procesos educativos, “la posibilidad histórica de hacer frente a la concepción compartimentada del saber que ha caracterizado a nuestra institución en los últimos años” (Fernández, 2003:5); somos conscientes hoy por hoy de que el conocimiento brindado y construido desde la escuela está carente de articulación, ya que cada ciencia o disciplina se interesa únicamente por su objeto de estudio, sin contemplar la integración con otras.

Constructivismo

El constructivismo es una corriente pedagógica que brinda las herramientas al alumno para que sea capaz de construir su propio conocimiento, resultado de las experiencias anteriores obtenidas en el medio que le rodea. Es decir, el alumno interpreta la información, las conductas, las actitudes o las habilidades adquiridas previamente para lograr un aprendizaje significativo, que surge al descubrir de su motivación y compromiso por aprender.

Capítulo III. Diseño Metodológico

3.1. Enfoque de la investigación

La investigación se ciñe a un método hermenéutico de tratamiento de la información que se centra según Packer (1985) al estudio de la conducta humana desde la descripción y el estudio de los fenómenos humanos de manera cuidadosa y detallada procurando que en el ejercicio investigativo se procure la participación espontánea y natural. Así mismo, desde los planteamientos de Heidegger (1962) el enfoque hermenéutico de la investigación conlleva a que dentro de dicho ejercicio se genere la necesidad de interpretar la experiencia desde la mirada crítica del investigador. Así mismo busca que los procesos investigativos se relacionen con elementos de la vida cotidiana y analizar su comportamiento en circunstancias determinadas.

Desde esta perspectiva el presente trabajo de investigación se enfoca principalmente en el ejercicio cotidiano de la práctica pedagógica donde se genera el proceso de enseñanza y aprendizaje y en el que se busca, a través del enfoque hermenéutico, comprender el comportamiento de los estudiantes en situaciones de aprendizajes cotidianos mediados por la lúdica como herramienta didáctica desde una mirada holística e interpretativa.

3.2 Tipo de la investigación

La investigación se estructura desde un enfoque cualitativo que de acuerdo con Maanen (1983), puede ser visto como un término que cubre una serie de métodos y técnicas con valor interpretativo que pretende describir, analizar, descodificar, traducir y sintetizar el significado, de hechos que se suscitan de manera natural. Posee un enfoque interpretativo naturalista hacia su objeto de estudio, por lo que estudia la realidad en su contexto natural, interpretando y analizando el sentido de los fenómenos de acuerdo con los significados que tiene para las personas involucradas. Es decir, las metodologías cualitativas no son subjetivas ni objetivas, sino interpretativas, incluyendo así la observación y el análisis de la información en ámbitos naturales para explorar los fenómenos, comprender los problemas y responder las preguntas.

El objetivo de la investigación cualitativa es explicar, predecir, describir o explorar el “por qué” o la naturaleza de los vínculos entre la información no estructurada, todo lo cual, guarda articulación con el enfoque hermenéutico de la investigación. Para llevar a cabo este tipo de investigación se va a utilizar un método de tipo etnográfico que permite estudiar un grupo de personas desde su manera de vivir, su cultura, sus costumbres y sus comportamientos, es decir,

permite ver de manera detallada las relaciones sociales desde la cotidianidad, además, posibilita delimitar el grupo a estudiar donde se establecen narraciones limitadas de tipo situacional, éste tipo de investigación establece el desarrollo de teorías a partir de estudios empíricos donde se coloca a conversar la teoría con la práctica; Rockwell (2009) afirma “el etnógrafo escribe determinado tipo de texto, el producto del trabajo analítico es ante todo una descripción” (p.21) es decir, se hace un registro detallado de los sucesos que se dan al interior del grupo de estudio para luego analizar y categorizar lo relevante en el proceso investigativo.

En el método etnográfico, el etnógrafo es un sujeto social, persona que está inmersa en el proceso de forma continua y quien debe registrar todos los sucesos que se viven a diario para luego hacer una interpretación de lo hallado, teniendo presente que no puede haber separación entre la recolección de datos y el análisis del trabajo. La interpretación de significados al interior del grupo de estudio es constante y debe estar soportado por un sustento teórico que lo reconozca y lo valore como saber válido en el proceso investigativo. De ahí, que el trabajo de campo tenga una estrecha relación con lo teórico, lo que ha permitido construir nuevos esquemas de relación a partir de los existentes, para poder describir el comportamiento humano que es tan diverso y no apoyarse solamente en la observación empírica. Es allí, donde pueden surgir del objeto de estudio nuevas categorías que permitan obtener información relacionada con la investigación y que en determinado momento no fueron tan evidentes. El trabajo etnográfico es abierto y flexible, permite realizar observación constante, donde puede variar la concepción inicial frente a lo estudiado insertando otros aspectos que fortalezcan el mismo proceso investigativo. En palabras de Willis (1991) (como se citó en Rockwell, 2009) “dejarse sorprender en el campo, pero esta experiencia no debe ocurrir, como suponen algunos, en un vacío teórico, se acompaña de un trabajo mental constante que permite una mayor observación e incluso, una mayor apertura de la sorpresa” (p.25).

Por tanto, la etnografía puede ser definida como el estudio directo de personas o grupos, donde se observa constantemente y se analiza su forma de vivir, cultura, contexto y manera de comportarse; el etnógrafo hace parte activa del mismo proceso de manera natural, estableciendo informes descriptivos que permitan el análisis del objeto a investigar, haciendo un trabajo reflexivo que para comprender aún más la realidad. Es de resaltar, que la etnografía aporta al ámbito educativo en cuanto permite que el docente haga una reflexión frente a su quehacer, reflejado en el saber propio y en las concepciones del mismo, comprendiendo la realidad de su cotidianidad y desde allí realizar procesos investigativos que aporten a la calidad educativa e intervenir en fortalezas y debilidades propias del proceso formativo respondiendo a múltiples intereses.

Lo que permite la etnografía es interpretar los sucesos que subyacen al interior del proceso educativo, mostrando las multiplicidades de comportamientos de los actores implicados en el proceso, a partir de la interacción de grupos sociales y entornos naturales, donde el conocimiento se da mediante situaciones vividas que encaminan a diferentes maneras de afrontar lo que se presente. El objetivo central de la etnografía, es la construcción del conocimiento a través de la relación establecida con lo educativo, asunto que se da en la relación con el otro desde cualquier ámbito, donde es esencial la relación con el contexto y con todo aquello que nos relaciona o nos rodea, enfocado a la transformación social, donde el conocimiento cobra importancia en las relaciones con las personas, lo social y el medio natural.

Por lo anterior, a la investigación etnográfica le interesa tanto las prácticas de lo que la gente hace, como los significados que estas prácticas adquieren para quienes las realizan, esta investigación requiere de un acercamiento a situaciones o fenómenos sociales o culturales mediante la observación y participación directa en la vida social.

Este método cambia la concepción positivista e incorpora el análisis de aspectos cualitativos dados por los comportamientos de los individuos, de sus relaciones sociales y de las interacciones con el contexto en que se desarrollan, en esta medida “la etnografía supone ciertas condiciones mínimas para ser considerada como tal, no ofrece métodos preestablecidos que se pueden aplicar sin mayor reflexión, por lo que el método etnográfico requiere de un intercambio de experiencias, constituyéndose esto en terreno fértil para dicha reflexión desde una interacción, la observación, el trabajo conceptual y en consecuencia facilitando el desarrollo reflexivo de temas y conceptos apropiados del contexto” (Rockwell, 2009, p.41).

Este método depende de un buen trabajo de campo y para ello es primordial la presencia del etnógrafo en el campo de la investigación, estar inmerso en el contexto y hacer parte de la realidad social para percibir interpretaciones, sensaciones; “permanecer en el campo generalmente abre cada vez más las oportunidades de participar” (Rockwell, 2009 p.54). Sobre la etnografía, Rockwell (2009) refiere que es “conocer lo desconocido, escuchar y comprender a otros” cobra sentido cuando se logra agregar al acervo registrado otras maneras de mirar, comprender y transformar la vida local, por lo que es necesario escribir con la intención de colectivizar el proceso de construcción de conocimiento, de socializarlo, teniendo en cuenta que hay que escribir para que otros lectores lean e interpreten de que se está hablando y esto significa cuidar la claridad e integralidad de lo que se escribe en el campo.

Es de anotar, que si el trabajo es colectivo, se debe tener mayor precaución en esta escritura,

pues bien, el trabajo registrado en equipo contribuye a recolectar informaciones relevantes que apuntan al objeto de conocimiento, donde la información puede ser abordada desde diferentes perspectivas que se consolidan, enriquecen y contrastan las versiones distintas sobre un mismo proceso, pero que a su vez son el elemento que da luz a la construcción y generación de categorías propias del proceso de investigación.

Rockwell, (2009) plantea que el proceso de análisis etnográfico es sobre todo una larga secuencia, en la que se alternan lectura y escritura, relectura y reescritura, por lo que es necesario llevar un trabajo de campo organizado que permita la sistematización de la información de forma clara y coherente además que se pueda volver a recurrir a la información primaria, volver a las notas registradas con el fin de corroborar información e incluso de registrar nuevos detalles significativos.

Es de anotar que la sistematicidad requiere definir categorías y unidades de análisis lo cual no se logra en las observaciones y registros iniciales, pues no tendría sentido identificarlas al principio; esto se logra después de un recorrido y una trayectoria final, de tal modo que se pueda hacer una sistematización o decodificación pertinente hacia el final del proceso. Según Rockwell (2009) la base de este proceso es el trabajo de campo, de “documentar lo no documentado” (p. 48) donde a través de la constante observación y el registro de ideas, notas, dudas y preguntas en el diario de campo se va haciendo un constructo que para el etnógrafo son los referentes que sustentan el objeto de investigación; teniendo en cuenta que el proceso de observación es selectivo, siempre seleccionamos en función de las categorías previas sociales y teóricas sobre la situación a la que nos acercamos.

Un aspecto importante en la investigación etnográfica, es que el etnógrafo no solamente registra la información escrita sino que él mismo puede revelar detalles que quedan guardados en la mente desde la experiencia que vivencia, como lo argumenta Okely (citado en Rockwell, 2009) en el cuerpo del etnógrafo, en los trazos que deja la experiencia vivida, en las maneras de percibir, de sentir, moverse y actuar en los mundos desconocidos, el registro que se hace ya sea de manera escrita en pequeños fragmentos, en el diario de campo o a través de entrevistas y grabaciones permite realizar interpretaciones y descripciones dependiendo de lo que se observa y se registra: Este proceso requiere un esfuerzo para ampliar la mirada en el campo, a fin de poder notar y recordar más de lo que normalmente se observa y se escucha, para tal fin una condición necesaria para hacer un buen análisis etnográfico debe partir de una reflexión sobre la propia subjetividad y sus implicaciones en lo que se construyó, observo y registró en el campo (Rockwell, 2009, pp. 48-

64).

Este análisis del que se habla debe conducir a la construcción de nuevas relaciones conceptuales no previstas antes del estudio, es un proceso que requiere no sistematizar la información que se obtuvo en primera instancia, se trata de ir entrecruzando información, ampliándola, realizando registros y descripciones más amplios y analíticos, no solo interpretando los datos y comprendiendo significados, sino haciendo un proceso de transformación conceptual propio del análisis etnográfico como lo plantea Rockwell (2009) dado que hay un estrecho vínculo entre observación y análisis, en la investigación etnográfica, puesto que las categorías teóricas y conceptos se relacionan con los fenómenos dando un sustento teórico a lo que se está trabajando, y flexibilidad para construir nuevos conceptos frente a lo que se construye con lo observado, en la etnografía el análisis de la información debe tomar mucho más tiempo que el trabajo de campo.

La etnografía aparece en realidades particulares como “un reflejo de la realidad observada, fuente del dato empírico objetivo, o bien se le consideraba como un proceso necesariamente subjetivo, una descripción impregnada del sentido común del observador o del grupo estudiado” (Rockwell, 2009, p. 102). De acuerdo a sus particularidades, teniendo en cuenta su cultura, contexto e ideologías. La centralidad del trabajo conceptual dentro de la etnografía, parte del hecho de que “no se observa para luego construir una teoría, a partir del trabajo conceptual es posible observar ciertos aspectos de la realidad” (Rockwell, 2009, p. 92). En este sentido se hace un rastreo bibliográfico sobre el tema que se desea trabajar en el proceso investigativo como fundamento esencial para conocer e interpretar lo que sucede en la realidad, luego de tener claridad en los conceptos se hace un trabajo de campo en el que se logre realizar una descripción detallada de cada uno de los sucesos que acontecen en el aula de clase, surgiendo allí otras categorías que van ampliando el proceso de investigación. Desde el trabajo etnográfico, se va desarrollando todo un proceso investigativo en el que los actores van observando los avances y retrocesos que surgen en la medida que se caracteriza e identifica los elementos que se desean investigar en determinado contexto. “El trabajo conceptual permite la elaboración de la descripción, característica irrenunciable de la etnografía, ya que la validez del conocimiento que se construye, se postula solo para un contexto dado” (Rockwell, 2009 p.95). Así mismo, es importante distinguir tres aspectos al realizar un estudio etnográfico en determinado grupo social:

- ✓ La participación de determinadas personas en el proceso de construcción del conocimiento: quienes hacen la investigación, para qué la hacen, con qué intereses.

- ✓ La inclusión de sentido común de determinado grupo en los procesos de construcción de conocimiento: desde el sentido común propio del investigador y del sentido académico, incluyendo saberes y categorías sociales.
- ✓ La perspectiva política desde la cual se hace el estudio: reflejada en elementos ideológicos y culturales, explícitos e implícitos del discurso y la práctica social de quienes investigan.

Para el estudio etnográfico realizado en determinado grupo social, se debe tener en cuenta lo que se desea investigar, intereses y su finalidad, para ello, el investigador es participante en el grupo y constantemente esta interactuando, desde la observación participante para la recolección de datos, a partir de interacciones reales de manera natural y análisis de datos en relación con lo cualitativo, en este sentido, el proyecto de investigación se enfoca desde lo etnográfico, en tanto se tiene la posibilidad de interactuar con el grupo de estudio, siendo investigadores participantes de los diversos acontecimientos que se dan en el grupo social, de acuerdo a sus características culturales. De esta manera, “en toda investigación etnográfica se encuentran, implícitas o explícitas concepciones del objeto de estudio que conducen a una de las múltiples descripciones posibles de la realidad estudiada” (Rockwell, 2009, p.103). Para ello se debe ser un investigador observador, analítico, codificador de cada uno de los elementos que surgen en el grupo de estudio. Algunas de las estrategias que se deben abordar es la narración de sucesos observados y vividos, uno de los instrumentos es el *diario de campo* como fuente que posibilita la consignación de cada detalle que subyace alrededor del objeto investigado, para lo cual se pueden usar abreviaturas que más adelante permitan categorizar los aspectos más relevantes, esto a través del *registro descriptivo* basado en los procesos de observación de la persona que investiga mediante objetivos concretos, por lo tanto se debe comprender la diferencia entre describir e interpretar, lo observado debe ser registrado de manera precisa.

3.3. Grupo y Línea de Investigación

Línea de investigación: Evaluación, aprendizaje y docencia

Ésta línea se encuentra articulada desde tres ejes fundamentales que comprenden la evaluación, el aprendizaje y la docencia. Para el desarrollo de esta investigación se va a hacer énfasis, principalmente en los ejes de aprendizaje y currículo, como elementos que hacen uso principalmente de estrategias que orientan la acción pedagógica y que están concebidos en esta

línea como elementos integrales dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje. Desde esta perspectiva entran a jugar un papel importante el docente y el alumno como actores principales en el escenario educativa y desde los cuales se desprenden procesos que median su relación. Es ahí donde la lúdica como estrategia de enseñanza y aprendizaje juega un papel determinante en el desarrollo de aprendizajes significativos.

En este caso, describir la manera como la lúdica se instaura en los procesos académicos de las áreas del conocimiento en la zona rural, implica una mirada hacia el acto de enseñar de los maestros, de observar cada uno de los métodos, técnicas y medios que fortalecen la motivación de los estudiantes, teniendo en cuenta el contexto y los medios a los que pueden acceder en su vida cotidiana. Esta mirada se atiende desde el proceso de enseñanza. Por otro lado, observar el impacto de la lúdica y el juego en el proceso de aprendizaje requiere de caracterizar cada uno de las estrategias dinámicas, llevadas a cabo en cada una de las áreas, teniendo en cuenta, además las características específicas de cada área y las habilidades o competencias que se deben desarrollar.

Es así, que la sub-línea de *Procesos de enseñanza – aprendizaje*, desde la caracterización de la lúdica y su impacto en la escuela y en la adquisición del conocimiento, conlleva a observar y a implementar diferentes estrategias que generen información acerca de la metodología actual del maestro, de los métodos y medios utilizados, de las tendencias pedagógicas que fundamentan su práctica y por su puesto de los procesos sociales, culturales y pedagógicos que logra desarrollar en los estudiantes.

Éste proyecto de investigación, es pensado desde una perspectiva didáctica, donde se pretende realizar una descripción de la manera en que los maestros transversalizan los diferentes procesos lúdicos y como se evidencia el juego, siendo un componente fundamental de motivación para el aprendizaje en los niños. De esta manera, en las zonas rurales es de suma importancia observar la mediación pedagógica que se utiliza para acercar a los estudiantes hacia el aprendizaje. Si bien, el contexto es un medio esencial, donde cada área tiene una intención específica referida al conocimiento que puede ser aplicado en el medio, también el interés de los niños es fundamental, por ello, describir la forma en que se dinamiza el conocimiento y se hace asequible a los estudiantes, es determinante en este proyecto de investigación y máxime cada uno de los aspectos relacionados con la lúdica. En este sentido, se tiene en cuenta las líneas de investigación que propone la Universidad, las cuales son de suma importancia, porque cada una de ellas se compone

de un conjunto de temas que orientan diferentes procesos de investigación y que de alguna manera marcan la ruta para emprender el camino a la búsqueda de la solución del problema de investigación. Por consiguiente, este proyecto se centra en la lúdica como eje transversal del aprendizaje en las diferentes áreas del conocimiento, marcando una mediación a partir de la motivación de los estudiantes, así la línea que orienta este trabajo es la numero II: Pedagogía, medios y mediaciones.

Al respecto, la universidad define esta línea como las nuevas tendencias que transforman las prácticas pedagógicas de los maestros y las maneras como se acuden a nuevos y diversos escenarios educativos que atiendan a las necesidades actuales de los estudiantes. Esta línea posibilita que se indague acerca de los procesos de enseñanza – aprendizaje, el uso de medios tecnológicos, didáctica entre otros elementos que se entretajan en el aula. De esta manera el proyecto de investigación asume esta línea en la búsqueda e interés por comprender y analizar las situaciones en las que hay transversalidad en la enseñanza de las áreas desde la lúdica como mediadora de los procesos.

Grupo de investigación: La razón pedagógica

Este trabajo investigativo se inscribe en el grupo “La razón pedagógica” de la Facultad de Ciencias Humanas y Sociales y que centra su interés en las propuestas investigativas centradas en el quehacer pedagógico, los procesos de enseñanza y aprendizaje que se generan en el campo disciplinar de la pedagogía. En este orden de ideas el presente trabajo busca aportar, a través de un ejercicio de investigación, la identificación de estrategias didácticas pertinentes que permitan fortalecer el desarrollo de procesos de enseñanza y aprendizaje a través de la lúdica.

Dentro de este grupo hay una línea de investigación denominada Procesos de enseñanza y aprendizaje: Esta línea propone analizar los procesos de enseñanza y aprendizaje desde miradas emergentes que fortalezcan los procesos educativos y desarrollo integral de las infancias.

3.4. Instrumentos

Con el fin de aplicar los instrumentos y recolectar la información necesaria para el estudio se diseñaron unos consentimientos informados para que los participantes y en el caso de los estudiantes sus acudientes pudieran conocer el objetivo y las intenciones de la investigación, al tiempo que se dio garantía de que los datos, imágenes y audios tendría un uso netamente

investigativo. (Ver anexo F y G). Posterior a este ejercicio se dio lugar a la aplicación de los instrumentos de la siguiente manera:

La entrevista semiestructurada

Este instrumento tiene como objetivo registrar los sentidos e interpretaciones que los participantes del estudio aportan en los procesos de dialogo, en articulación con nuestros objetivos y categorías de análisis; por lo general se realiza entre dos personas, las cuales tratan de hacer de ese diálogo un espacio interesante que genera datos específicos sobre lo que investiga y se trata. La entrevista semiestructurada de investigación es un encuentro entre sujetos y es una técnica que posibilita la lectura, comprensión y análisis de sujetos, contextos y situaciones sociales; siendo asimismo generadora de situaciones y actos de comunicación. (Tonon, et.al 2013, p 53) Los investigadores hacen preguntas indirectas a su grupo de investigación de manera natural, este interés se asocia con la expectativa de que es más probable que los sujetos entrevistados expresen sus puntos de vista en una situación de entrevista diseñada de manera relativamente abierta que en una entrevista estandarizada o un cuestionario, (Flick , 2007, pp. 89-109), la información suministrada generalmente se almacena en pequeñas tomas de nota, en el diario de campo.

Esta estrategia siempre está dirigida a los grupos investigados, su principal objetivo es registrar información importante y de primera fuente propiciada por los investigados frente a la problemática que los aqueja, logrando obtener la información que no es fácilmente accesible con la observación participante, para contrastar algunas hipótesis, resolver dudas y ampliar la información.

En este sentido, el trabajo de investigación se enfocará en el análisis del papel que juega la lúdica en el proceso de enseñanza y aprendizaje y como es visto desde la perspectiva de los maestros y los estudiantes de la básica primaria en un contexto educativo rural, se empleará esta técnica, a través del dialogo espontáneo y constante con los estudiantes y la docente en sus interacciones con el contexto, se registrará todo lo relacionado con el objeto de investigación para conocer información pertinente y necesaria para el investigador, donde se ofrecerá al entrevistado plena libertad de expresión y su punto de vista, desde el intentar mantener al entrevistado interesado, desde establecer un rol activo en la búsqueda de recuerdos y reflexiones Sautu (como se citó en Tonon, et.al 2013).Para este estudio se utilizará, la técnica de entrevistas semiestructuradas, por su carácter conversacional que desde el interaccionismo simbólico se recomienda, a fin de no oprimir a las personas participantes, generando un ámbito coloquial que facilita la comunicación entre quienes interactúan. Díaz (Como se citó en Tonon, et.al, 2013). Para

recoger los datos necesarios que fueron objeto de análisis interpretativo de este estudio, se planteó la entrevista semiestructurada a docentes (ver anexo A) y a estudiantes (Ver anexo B) donde se precisaron las preguntas a partir de los objetivos y las categorías apriorísticas que surgieron de estos.

Se elige la entrevista semiestructurada teniendo en cuenta según Ortiz (1986) que esta técnica facilita la libre manifestación de los sujetos de sus intereses informativos (recuerdo espontáneo), sus creencias (expectativas y orientaciones de valor sobre las informaciones recibidas) y sus deseos. De esta manera los discursos espontáneos hacen emerger, más allá de su apariencia informal, relaciones de sentido complejas, difusas y encubiertas, que solo se configuran en su propio contexto significativo global y concreto Para tal fin, Merton y Kendall (1946) como se citó por Flick plantean la entrevista en la que proponen la elaboración de una guía de preguntas como una pauta orientadora, que direcciona y da una visión clara sobre lo que se desea conocer, según el objeto de conocimiento.

La guía, es construida teniendo en cuenta los objetivos de la investigación, pero no está organizado en una estructura secuencial ya que lo que interesa es que la persona entrevistada produzca información sobre el tema de tal modo que se produzca una comunicación dinámica y flexible. La guía de preguntas se realiza de acuerdo a la dirección de la investigación, ya sean estructuradas, no estructuradas y semiestructuradas, siendo esta ultima la que aplica a la investigación, por lo que Hopf, 1978 (como se citó por Flick, 2007. p. 82-300), advierte en contra de la aplicación demasiado burocrática de la guía de entrevista, en tanto podría limitar los beneficios de la apertura y la información contextual porque el entrevistador se adhiere con demasiada rigidez a ella.

De la misma manera, podría animarle a interrumpir los relatos del entrevistado en mal momento para pasar a la pregunta siguiente, en lugar de seguir el tema e intentar profundizar en él”, por lo tanto, se deben hacer preguntas abiertas dando oportunidad a recibir más respuestas, que permitan ir ligando temas, que sean de vital importancia en la búsqueda de información acorde al objeto de investigación. (Ver Anexo A y B)

Grupos focales

Los grupos focales como técnica de recolección de la información permiten captar el sentir, el pensar y el vivir de los individuos con el fin de obtener datos cualitativos frente a determinado fenómeno. Kitzinger (1995) define este instrumento como un ejercicio grupal mediada por la comunicación donde se genera un espacio de opinión con el objetivo de obtener información. Para

Martínez (1999) el grupo focal “es un método de investigación colectivista, más que individualista, y se centra en la pluralidad y variedad de las actitudes, experiencias y creencias de los participantes, y lo hace en un espacio de tiempo relativamente corto” (p.2).

En este sentido en aras de fortalecer la información obtenida y generar un espacio de discusión y riqueza de opiniones frente al uso de la lúdica como herramienta de enseñanza y aprendizaje, se piensa en esta técnica como un elemento que posibilita la discusión de los participantes y que permite asumir que el conocimiento se construye al confrontar el pensamiento de los diferentes actores para llegar a la comprensión de situaciones específicas en un entorno social. (Ver Anexo D y E).

Para lograr obtener una información completa y precisa, los grupos focales realizados con estudiantes y docentes se sistematizaron en cada encuentro. Para ello los investigadores realizaron un registro de campo donde se consignaron las observaciones sobre la experiencia vivida en estos espacios. Dicho ejercicio dio cuenta de los momentos vividos por los participantes, los diálogos generados a partir de los diferentes interrogantes y el intercambio de pensamiento generados desde los diferentes ejes temáticos establecidos para el encuentro. (Ver anexo D y E)

Observación participante

Según Flick (2012) la observación participante se define como una estrategia de campo que combina simultáneamente el análisis de documentos, la entrevista a respondientes e informantes, la participación directa y la observación, y la introspección” (p.154). Para Guber (2001)“La observación participante consiste en dos actividades principales: observar sistemática y controladamente todo lo que acontece en torno del investigador, y participar en una o varias actividades de la población” (p. 57). La observación participante es un método complejo que tiene muchos componentes y niveles.

En este sentido la observación participante se utilizó como técnica para recolectar los datos que dan cuenta del proceso investigativo y buscan describir, desde la cotidianidad escolar, el fenómeno de la lúdica en el proceso de enseñanza y aprendizaje del grupo poblacional.

El ejercicio de la observación participante se facilita en tanto los investigadores hacen parte del contexto investigado y eso posibilita un acercamiento estrecho y un conocimiento profundo de los procesos pedagógicos. Desde esta perspectiva durante el proceso de investigación, para recolectar la información, los investigadores determinaron a través de una muestra por conveniencia el conjunto de informantes, a los cuales además de observar e interactuar con ellos, se les aplicaron técnicas como la entrevista, la encuesta y la revisión de documentos en el cual se escribieron

impresiones de lo vivido y observado. (Ver anexo H)

3.5. Población y Muestra

Población

La investigación se llevó a cabo en La Institución educativa Fundación Celia Duque de Duque, que cuenta con 745 estudiantes que oscilan entre los 5 y 19 años de edad. Por su parte la población escolar de básica primaria cuenta con una población escolar de 342 estudiantes disperso en las diferentes sedes educativas rurales que son atendidos bajo el modelo educativo flexible de Escuela Nueva. Dicho modelo se basa en las pedagogías activas, una metodología de interacción comunitaria dando un especial protagonismo a las familias y una propuesta didáctica soportada por unidades y guías de aprendizaje. La investigación tuvo como unidad de estudio a los estudiantes de la Básica Primaria de la sede Purima que cuenta con 22 niños de los cuales 16 hicieron parte del estudio. Al igual que 6 docentes del modelo escuela nueva que ejercen su función en la básica primaria.

Muestra.

El tipo de muestreo es no probabilístico, por conveniencia con un total de 16 estudiantes de los grados primero a quinto de básica primaria de la Sede Purima que asisten bajo el modelo de alternancia. En este sentido los 16 estudiantes que participaron como muestra poblacional hacen parte de los asistentes a las clases presenciales bajo el modelo de alternancia ya que el resto de participantes se encontraban en trabajo en casa. Así mismo participaron del estudio 6 docentes rurales de educación básica primaria que trabajan en torno al modelo flexible Escuela Nueva desde un enfoque constructivista social. Los estudiantes como fuente primaria y los docentes como agentes activos del proceso investigativo con quienes se realizará un trabajo conjunto sobre el análisis del desarrollo de la lúdica como elemento didáctico en la enseñanza y el aprendizaje, lo cual se basó en el quehacer cotidiano de las prácticas educativas, se tomó como referente la sede educativa Purima ya que se encuentra en un contexto rural y opera bajo un modelo multigrado, lo cual permite un trabajo integral y directo con estudiantes de los diferentes niveles de básica primaria.

Normas de ética.

Para Flick (2015) hay tres cuestiones éticas: “¿Qué tan enfocadas se encuentran las preguntas de investigación?, ya que una pregunta mal enfocada además de hacer el estudio más difícil de manejar extiende más de lo necesario el ámbito de los datos que se deben de recolectar” (p.101).

“¿Qué significado tiene para los posibles participantes del estudio la pregunta de investigación?; se debe reflexionar con respecto a qué van a tener que hacer frente los participantes cuando se les confronte a situaciones o momentos de su vida que los pueden hacer sentir incómodos o mal” (p.101). Está claro que los investigadores no deben de engañar a los participantes con respecto al estudio en el que van a participar, pero en este punto el autor se cuestiona: “¿qué tan útil es informar a los participantes en detalle sobre la pregunta de investigación?; claro está que se les debe de informar, pero si se presenta la pregunta de una manera muy detallada se podría generar expectativas o incluso irritación” (p. 101-102).

Así mismo cada acción se debe enfocar al proceso investigativo sin desviarse de su esencia. Para ello los participantes firmaran los consentimientos informados y para el caso de los menores de edad se contará con la aprobación de sus acudientes, principalmente para el uso de sus datos personales y la toma de videos, fotografías y audios.

3.6. Fases de la Investigación

Fase I. Revisión documental

Es una técnica de observación complementaria, en caso de que exista registro de acciones y programas. La revisión documental permite hacerse una idea del desarrollo y las características de los procesos y también de disponer de información que confirme o haga dudar de lo que el grupo entrevistado ha mencionado. Según Hurtado (2008) afirma que una revisión documental es una técnica en donde se recolecta información escrita sobre un determinado tema, teniendo como fin proporcionar variables que se relacionan indirectamente o directamente con el tema establecido, vinculando esta relaciones, posturas o etapas, en donde se observe el estado actual de conocimiento sobre ese fenómeno o problemática existente. Por otra parte, esta revisión documental surge a partir de la escasa conceptualización que poseen las personas frente a este término, ya que como se evidencio en la consulta de cuarenta y nueve documentos, tres de estos aportan un concepto de empatía, en donde se denota que la empatía es un concepto poco manejado en países de Latinoamérica, por ende se disminuye notablemente la importancia que este concepto tiene dentro del desarrollo del ciclo vital de cada uno de los infantes pertenecientes a un contexto social, teniendo presente cada uno de los contextos a los cuales se vinculan los menores, posteriormente a esto se quiere imponer la importancia que este término debe tener, demostrando que sí es relevante para todos los contextos.

Fase II. Determinación de las categorías y subcategorías del estudio

Para llevar a cabo la fase de determinación de las categorías y subcategorías de estudio se tuvo en cuenta el planteamiento de las categorías y subcategorías apriorísticas. Para ello en cada una de ellas se hizo un proceso de convalidación y triangulación de la información con relación a los datos obtenidos en la entrevista, los grupos focales, la revisión documental y la observación participante registrada de cada uno de estos momentos. Durante este ejercicio surgieron algunos elementos emergentes que se consideraron y se clasificaron dentro de las categorías y subcategorías determinadas previamente (ver tabla 2). Como se puede observar en el anexo I se asignaron códigos para diferenciar cada uno de los participantes, se consignaron las respuestas y posteriormente paso a un proceso de agrupación y nombramiento por conceptos abordados. Posterior a este ejercicio se relacionó la información con cada una de las categorías y subcategorías apriorísticas, al tiempo que se plantearon los elementos emergentes, que de acuerdo con el criterio de los investigadores entraron a fortalecer las categorías o a hacer parte de alguna subcategoría.

Tabla 2. Construcción de categorías y subcategorías apriorísticas

ÁMBITO TEMÁTICO	PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN	OBJETIVO GENERAL	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	CATEGORÍAS	SUBCATEGORÍAS
La lúdica como estrategias didácticas para los procesos de enseñanza y aprendizaje.	La lúdica ha sido caracterizada como un espacio de juego y ocio aislado de la acción educativa y subvalorado por los diferentes actores educativos. Así mismo, muchas de las actividades escolares cuentan con estrategias de enseñanza que no son llamativas para los estudiantes y que se fundamentan principalmente en el desarrollo de contenidos y conceptos que no proporcionan	¿De qué manera, las estrategias enfocadas en el desarrollo de la dimensión lúdica, que aplican los maestros de la IE Fundación Celia Duque De Purima del municipio de Abejorral, inciden en los procesos pedagógicos de enseñanza y aprendizaje?	Comprender las concepciones que poseen los maestros y los estudiantes de la IE Fundación Celia Duque De Purima del municipio de Abejorral, sobre la dimensión lúdica y su incidencia en los procesos de enseñanza y aprendizaj	Establecer en el marco de las teorías de la educación y en articulación con otras disciplinas una comprensión sobre la lúdica y sus efectos sobre los procesos de enseñanza y aprendizaje.	La lúdica en los procesos de enseñanza y aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> Teoría de la lúdica desde el constructivismo La lúdica como herramienta didáctica
				Generar escenarios de dialogo entre investigadores, maestros y estudiantes que den lugar a procesos de deconstrucción de la lúdica	La lúdica en la cotidianidad escolar	<ul style="list-style-type: none"> La lúdica en las actividades escolares Rol de los maestros y los

<p>motivación y captan la atención de los estudiantes. En este sentido la lúdica se visualiza como ese eje dinamizador entre la enseñanza y el aprendizaje desde un punto de vista didáctico y pedagógico.</p>	<p>e, con el fin de proponer una estrategia pedagógica para fortalecer dichos procesos.</p>	<p>y su articulación con la enseñanza y el aprendizaje.</p>	<p>estudiantes frente a la lúdica</p>
		<p>Proponer estrategias pedagógicas que posibiliten el fortalecimiento de la dimensión lúdica en los procesos de enseñanza y aprendizaje.</p>	<p>Estrategias pedagógicas desde el constructivismo</p> <ul style="list-style-type: none"> • La lúdica como estrategia pedagógica • La lúdica como herramienta dinamizadora del conocimiento en la enseñanza y el aprendizaje

Estructura tomada del documento “Categorización y triangulación como proceso de validación del conocimiento en investigación cualitativa” de Sisterna (2005)

Fase II. Selección de la muestra.

Durante la selección de la muestra se tuvieron en cuenta 16 de los 22 estudiantes de la sede educativa rural Purima ya que estos eran los asistentes presenciales a la sede durante el trabajo bajo el modelo de alternancia. Esta selección se hizo de manera intencionada con los estudiantes de básica primaria. Así mismo se seleccionaron los docentes de la zona teniendo en cuenta que fuesen docentes de primaria y del contexto rural con el fin de indagar por sus concepciones en torno a la lúdica y a los procesos didácticos que en torno a esta estrategia se originaron con el fin de fortalecer el aprendizaje de los estudiantes.

Fase III. Aplicación de Instrumentos

En la fase de aplicación de instrumentos se realizaron los consentimientos informados (ver anexo) para contar con los permisos de acudientes de los estudiantes y docentes para tomar fotografías y demás registros necesarios para la investigación. Seguidamente se programaron los encuentros para llevar a cabo la aplicación de la entrevista y los grupos focales. Los investigadores tomando atenta nota a los procesos de aplicación de los instrumentos con la finalidad de fortalecer

la información obtenida desde las percepciones de los encuentros y el intercambio de ideas durante los grupos focales. El desarrollo de la revisión documental contó con el consentimiento previo de los educadores quienes aportaron a la investigación con las diferentes planeaciones desarrolladas. Para llevar a cabo las actividades de aplicación de los instrumentos se dispusieron de espacios adecuados con el fin de generar una mayor confianza. La observación participante fue una excelente técnica ya que permitió dar un mayor soporte y elementos de discusión frente a la información obtenida de la muestra.

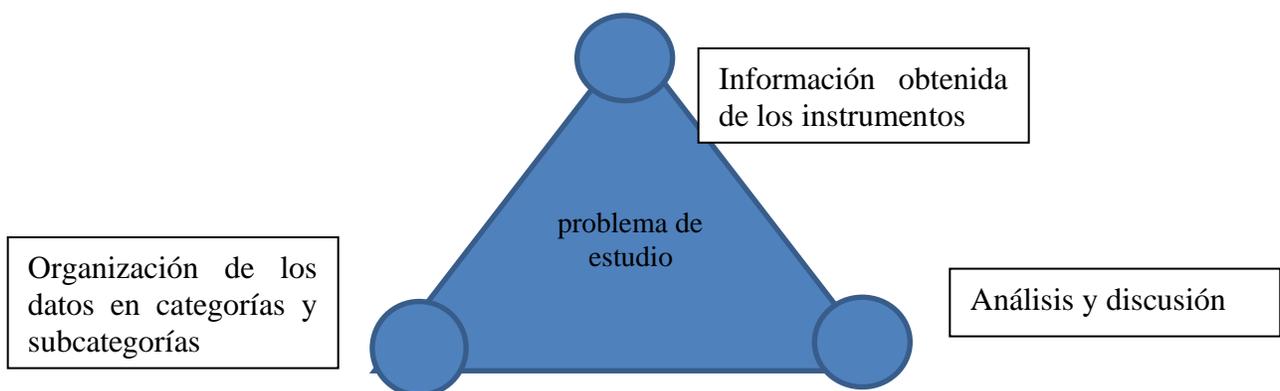
Fase IV análisis de los resultados obtenidos en la aplicación de instrumentos.

El resultado obtenido tras la aplicación de los instrumentos se derivó del análisis desarrollado mediante un sistema de codificación y agrupación de respuestas que posteriormente se relacionaron con las categorías y subcategorías apriorísticas teniendo en cuenta elementos emergentes (Ver Anexo I) A continuación se presenta el análisis de los resultados por categorías y subcategorías:

Proceso de análisis de la información recolectada

Se responde de acuerdo a las categorías de análisis a cada uno de los objetivos específicos; para responder así al general y por último dando respuesta a la pregunta problema. El análisis se realizó por cada una de las categorías y sus correspondientes subcategorías de manera que fueron respondiendo a los objetivos donde finalmente se trianguló la información obtenida y se hallaron puntos de encuentro para responder al problema de estudio y puntos de divergencia que de igual manera son importantes para resolver el problema de investigación como se presenta a continuación en la figura 2

Figura 2. Triangulación de la información



Fuente: Elaboración propia

Capítulo IV Análisis de la información

4.1. Resultados

Dar inicio a la construcción de los hallazgos obtenidos a partir de la aplicación de los instrumentos de recolección de la información es dar cuenta del tópico central de este estudio que se centró en comprender las concepciones que poseen docentes y estudiantes sobre la dimensión lúdica y su incidencia en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Es por ello que se partió de unas categorías apriorísticas que posteriormente se fortalecieron y complementaron con categorías emergentes al codificar y agrupar la información de docentes y estudiantes. Para la interpretación de la información recolectada y su organización se desarrolló un sistema de codificación por cada instrumento que permitió la agrupación de respuestas de acuerdo a los elementos abordados y conceptos manejados. Posteriormente se estableció un esquema de comparación con las categorías apriorísticas que se convalidaron y a partir de ellas surgieron algunas categorías emergentes dadas de la siguiente manera en la tabla 1 donde se presentan las categorías y subcategorías después del ejercicio de interpretación de la información obtenida en cada uno de los instrumentos aplicados

Tabla 1. Categorías y subcategorías de análisis

Categorías	Subcategorías
La lúdica en el proceso de enseñanza y aprendizaje	<ul style="list-style-type: none">• La lúdica como herramienta transversal en el proceso formativo.• El juego desde el aprendizaje en contexto
La lúdica en la cotidianidad escolar	<ul style="list-style-type: none">• La planeación curricular: herramienta donde nace la estrategia lúdica.• Rol de los docentes y estudiantes frente a la lúdica• Uso de material didáctico e interactivo como herramienta lúdico-pedagógica
El constructivismo como corriente que acoge la lúdica desde la didáctica.	<ul style="list-style-type: none">• Teorías lúdicas desde el constructivismo.• Modelo flexible Escuela Nueva

Fuente: elaboración propia

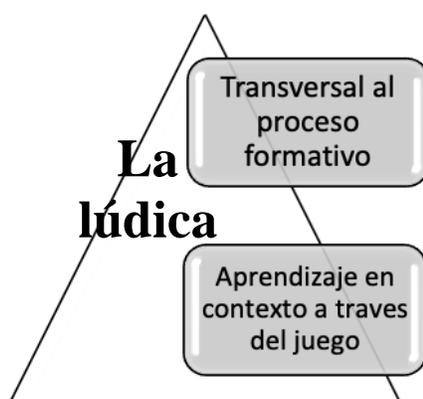
Como se observa en la tabla 1, las categorías y subcategorías de análisis que se consolidaron a partir de la triangulación e interpretación de la información, dan cuenta de la lúdica como un elemento transversal a las diferentes áreas del conocimiento y a los diferentes momentos de formación de los estudiantes. A raíz de este ejercicio interpretativo se pudo comprender la lúdica desde diferentes perspectivas dentro del entorno escolar logrando determinar dos momentos específicos dentro del proceso formativo de los estudiantes. El primero de ellos se relaciona con el uso de la lúdica para actividades de enseñanza y aprendizaje en las diferentes áreas del conocimiento y el segundo se relaciona con los espacios de formación humana. Desde esta comprensión se determina la lúdica como elemento transversal desde ambos enfoques. Para llegar a este ejercicio interpretativo se partió del análisis de las respuestas dadas por los docentes y estudiantes durante las entrevistas y grupos focales. Así mismo se llevó a cabo una revisión documental de planeaciones con el fin de ampliar y reconocer las estrategias lúdicas presentes en el componente curricular.

Categoría 1. La lúdica en el proceso de enseñanza y aprendizaje

De acuerdo con la gráfica 3 al analizar la incidencia de la lúdica en los procesos de enseñanza y aprendizaje se evidencia, de parte de los docentes un reconocimiento de la importancia de incluir la lúdica como estrategia de enseñanza en tanto esta posibilita que los estudiantes se motiven más y por lo tanto adquieran aprendizajes significativos. En este sentido en la entrevista con código ESD1.LJO se resalta: “las actividades al aire libre, el juego y la implementación de juegos didácticos, han permitido motivación en mis estudiantes frente al proceso de aprendizaje”. Desde esta perspectiva se puede apreciar en la expresión de docentes un reconocimiento de la lúdica como herramienta didáctica al tiempo que se destaca su uso en los procesos de enseñanza para llegar a un aprendizaje significativo. Elemento que se ve reflejado en las planeaciones de clase, ya que en estas se encuentran procesos pedagógicos planteados desde la lúdica con el fin de facilitar la comprensión de los estudiantes, la integración de las áreas y la contextualización del aprendizaje (ver anexo A, B e I). Al respecto algunos estudiantes expresaron durante la entrevista y grupos focales que cuando se utiliza la lúdica como herramienta de enseñanza se estimula la creatividad y el saber (expresión tomada de la entrevista con código ESE2.TGC). A partir del planteamiento de ésta categoría se comprende que hay una clara incidencia de la lúdica en el proceso de enseñanza y

aprendizaje en tanto se comprendió a nivel de la investigación la lúdica como dimensión humana y logro vislumbrarse más allá actividades y juegos cotidianos. En este sentido la entrevista a docentes con código ESD1.JKJ expreso que “Las estrategias didácticas planteadas desde la lúdica se dan en todas las áreas del conocimiento ya que esta es transversal y se adapta a los procesos pedagógicos”. En este sentido se comprendió que la lúdica como estrategia de enseñanza y aprendizaje tiene un carácter flexible que no sólo se adapta a las actividades y diferentes áreas del conocimiento sino también a todos los procesos escolares ya que se llega a la comprensión de que en la escuela no solamente se aprende asignaturas, también se viven procesos de desarrollo humano desde un enfoque integral. Desde esta perspectiva además de aprender a conocer y a hacer se potencia el “ser”.

Gráfica 3. Elementos que articulan la lúdica al proceso de enseñanza y aprendizaje.



Fuente: Elaboración propia

Desde esta perspectiva surge dentro del análisis la siguiente subcategoría:

Subcategoría: La lúdica como herramienta transversal en el proceso formativo

Desde este sentido, el eje central de los resultados de esta investigación, se enmarca en la importancia de la lúdica como estrategia que permite contextualizar, socializar, integrar y motivar al estudiante por su condición de herramienta transversal que se adapta a los procesos de formación y a las diversas necesidades de los actores y escenarios educativos. Para llegar a esta interpretación tanto los maestros como los estudiantes que participaron de esta investigación concordaron en que la lúdica es una herramienta que se adapta fácilmente a los diferentes procesos. Es por ello que una actividad lúdica puede servir para generar diversos aprendizajes y articularse a diferentes procesos. Desde este argumento se refleja en expresiones como la de la docente con código ESD1.MMC

quien planteo que:

“La estrategia más utilizada dentro del aula de clase son las que están relacionadas con el juego constructivo, ya que este permite no solo aprendizajes significativos académicos si no aprender a convivir con el otro, a respetar, las diferencias enseñar a partir del juego implica formar un ser integro como la sociedad actual lo exige”

De esta manera, se determina que la lúdica interactúa permanentemente en la escuela y que cumple dos funciones, la primera es posibilitar la integración espontanea de los individuos que habitan el espacio escolar y la segunda es cumplir una función intencional, premeditada y establecida en los planes curriculares con el fin de generar aprendizajes. En función de lo planteado dentro de las expresiones de los docentes en la entrevista se resaltaron planteamientos como:

“Las actividades al aire libre, el juego y la implementación de juegos didácticos, han permitido motivación en mis estudiantes frente al proceso de aprendizaje en todas las áreas y procesos formativos”.

Así mismo se retoman expresiones en la entrevista de los estudiantes donde se resalta la importancia de los espacios lúdicos expresando que los momentos en los que se usan juegos para trabajar en las diferentes materias “se aprende más y se comparte con los compañeros.” Reafirmando que hay un interés predominante que le otorga a la lúdica, funciones determinantes dentro de la enseñanza y el aprendizaje.

Al indagar a los estudiantes en la entrevista por la importancia de los espacios de aprendizaje que se generaban desde estrategias lúdicas, se generaron expresiones como: “Las actividades lúdicas me gustan en todas las materias porque aprendo fácil y me gusta compartir el trabajo en equipo” Es por ello que la lúdica le permite al estudiante el desarrollo de procesos sociales como las actividades grupales y de interacción permanente con el contexto.

En este sentido la planeación cumple un papel fundamental ya que de ahí parte la estrategia lúdica para cumplir su objetivo de formación. En los grupos focales se indagó a los docentes por la incorporación de la lúdica a la planeación de las áreas donde surgieron expresiones como:

“Desde mi rol, trato de que la lúdica sea un componente fuerte de las sesiones, pues esta dimensión activa muchos elementos en el proceso de enseñanza aprendizaje y el estudiante goza y disfruta de lo que hace y propone”.

En función de lo planteado se da reconocimiento a la riqueza de posibilidades pedagógicas

generadas a partir de la lúdica como estrategia didáctica y transversal a los procesos formativos.

Así mismo se le otorga un componente motivacional para el aprendizaje de los estudiantes quienes se refirieron desde los grupos focales al hecho de que a través de la lúdica “Casi todo se aprende mejor y me gusta aprender así”. Este tipo de expresiones resaltan que la lúdica está relacionada intrínsecamente con la motivación y que esta como prerrequisito de aprendizaje está inmersa en todas las áreas del conocimiento. Dentro de este orden de ideas a lo largo de la investigación se pudo analizar la lúdica asociada componentes importantes dentro de la enseñanza y el aprendizaje y que tiene que ver con la disposición de los estudiantes, su atención, su motivación y su interés.

Es por ello que estudiantes y docentes asumen un rol fundamental como agentes que se relacionan en contexto y que hacen parte del desarrollo de la lúdica dentro de los diversos ambientes de aprendizaje. Por tal razón durante el proceso investigativo se realizó una revisión documental de las planeaciones curriculares de los docentes con el fin de reconocer las estrategias lúdicas generadas en las diferentes áreas y se determinó que hay una estructura curricular basada en el trabajo por proyectos donde se transversalizan las áreas y las estrategias lúdicas utilizadas, están basadas en el juego, el material didáctico y el uso de herramientas tecnológicas. En los grupos focales desarrollados con los docentes donde ellos expresaron que:

“Desde la planeación curricular se orientar los procesos de enseñanza –aprendizaje, en este sentido la creatividad del docente es muy importante para dinamizar los procesos de manera lúdica y significativa y generar y mantener la motivación de los estudiantes”.

Desde la interpretación de lo lúdico como herramienta que se puede transversalizar en los diferentes procesos pedagógicos también se tiene en cuenta la siguiente subcategoría:

Subcategoría: El juego desde el aprendizaje en contexto

Un elemento muy resaltado dentro del ejercicio investigativo por docentes y estudiantes es el juego como componente de la estrategia lúdica. A este elemento se le otorgó una condición muy especial que hace referencia a esta herramienta, como actividad que posibilita que el estudiante interactúe con el contexto. En este sentido la docente con código ESD1.LJO expreso que “Las actividades al aire libre, el juego y la implementación de juegos didácticos, han permitido motivación en mis estudiantes frente al proceso de aprendizaje en todas las áreas y permiten la interacción con el contexto para que el aprendizaje sea más práctico y significativo” Desde esta

perspectiva la posibilidad de interactuar con el contexto es un elemento que desde un punto de vista interpretativo entra a transformar la cotidianidad del aula en tanto permite que los escenarios de aprendizaje sean variados y haya interacción constante entre estudiantes, el contexto y la docente.

Al verlo desde el punto de vista de los estudiantes cuando se les interroga por preferencias con relación a las actividades de aprendizaje ellos de manera simple y concreta hacen alusión al juego en espacios diversos como se percibe a continuación:

Tabla 3. Respuestas de los estudiantes en la entrevista semiestructura acerca del juego y los escenarios de aprendizaje.

Código estudiante	Respuesta
ESE2.MST	En un salón y en la cocina.
ESE2.ERG	Me gusta aprender jugando en clase de educación física y proyectos.
ESE2.ATM	Educación física, ajedrez y formar rompecabezas.
ESE2.TGC	En el patio y a veces en el salón cuando aprendo jugando.
ESE2.MDH	En educación física y artística a través del juego en diferentes partes de la escuela.
ESE2.CCC	En espacios libres o cuando la profe lo permite.
ESE2.MAC	En educación física.
ESE2.LFN	En el salón de clases, en la cancha. El juego es importante para aprender
ESE2.LVG	En la cancha.
ESE2.JFC	Cuando salimos al patio.
ESE2.ACG	En educación física y artística.
ESE2.WIT	En la cancha.
ESE2.MRG	En el salón, en el patio, en el parque.
ESE2.JFA	En los recreos y clases de educación física.

Fuente: elaboración propia

La tabla 3 posibilita evidenciar que hay una incidencia del juego y los escenarios con relación al gusto y a la motivación de los estudiantes frente al aprendizaje. Interpretación que se genera a partir de la comprensión y análisis de las estrategias que usan los docentes y que permanentemente posibilitan que los estudiantes alcancen a desarrollar más y mejores

competencias.

En este orden de ideas se comprende el juego como una herramienta de la estrategia lúdica a través del cual se generan un abanico de posibilidades desde la enseñanza y el aprendizaje. En relación con este tema tanto docentes como estudiantes enumeran las diversas formas que se generan en el desarrollo de las diferentes actividades que se generan en el espacio escolar. Para ello se utilizan herramientas tecnológicas, todo tipo de materiales y espacios que apuntan a dar cumplimiento a los objetivos de aprendizaje planteados al diseñar la clase. Dentro de este orden de ideas al dar revisión a las planeaciones de los docentes dentro de la revisión documental se pudo percibir que además de plantear un espacio conceptual, se plantea un espacio práctico que busca poner en marcha el saber adquirido al relacionarlo con el contexto. En este sentido el juego cumple las veces de mediador entre la teoría y la práctica como medio para afianzar el conocimiento.

Categoría 2. La lúdica en la cotidianidad escolar

Esta categoría obedece a una mirada desde la lúdica en la cotidianidad escolar donde se tiene en cuenta un sinnúmero de momentos, espacios y estrategias para llevar a cabo el proceso de enseñanza y aprendizaje. En este sentido se le pidió a los docentes y estudiantes describir esas experiencias generadas a partir de la lúdica como elemento que interactúa constantemente en la escuela.

Las actividades lúdicas están teñidas por diversos matices de la expresión de la potencialidad lúdica. Los alumnos son quienes adscriben potencial lúdico a una situación expresando lo siguiente:

Tabla 4. Respuestas de los estudiantes frente a su experiencia con la lúdica como estrategia de aprendizaje en la cotidianidad escolar

ESE2.MST	Sí, porque es muy divertido y uno aprende mejor.
ESE2.ERG	Sí, porque aprende de las cosas.
ESE2.ATM	Porque uno desarrolla la inteligencia y rapidez.
ESE2.TGC	Sí, porque son muchas las actividades que dejan enseñanzas.
ESE2.MDH	Sí, porque vemos el estudio diferente.
ESE2.MAC	Sí, porque en el juego también se puede hacer deporte.
ESE2.LFN	Sí, porque uno se divierte y vive muchas experiencias.

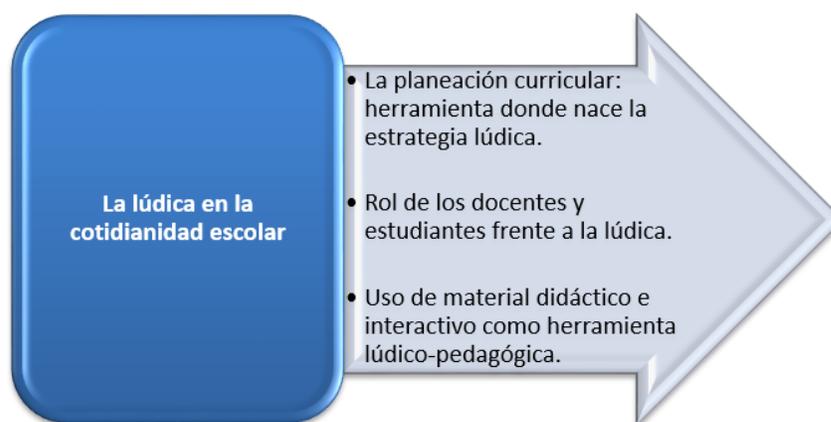
ESE2.LVG	Porque hay juegos como el stop ayudan aprender a escribir.
ESE2.JFC	Sí, porque es importante desestresarse.
ESE2.ACG	Porque aprendo y también libero el cansancio, el stress y me gusta.
ESE2.DA	En educación física y artística.
ESE2.WIT	Sí, porque hay una cantidad de juegos que nos ayudan aprender.
ESE2.MRG	Sí, porque por que aprender.
ESE2.JFA	Sí, porque con el juego aprendo más y entiendo.
ESE2.JAR	Sí, porque uno aprende jugando.

Fuente: elaboración propia

Frente a este tipo de respuestas se reconoce que los estudiantes disfrutan de los espacios de aprendizajes generados desde la lúdica y que estos se vivencian en la cotidianidad escolar. Para ello el docente diseña propuestas que resultan significativas y que posibilitan que los alumnos le adscriban un valor potencial a esta estrategia dentro del proceso de aprendizaje.

Para llegar a una comprensión más profunda de esta categoría se plantean a continuación unas subcategorías que emergen de la información obtenida durante el proceso investigativo:

Grafica. 4 Elementos presentes en la lúdica como cotidianidad escolar



Fuente: Elaboración propia

La planeación curricular: herramienta donde nace la estrategia lúdica

Este elemento se comprende como la herramienta a través de la cual los docentes diseñan las

clases y plantean las estrategias que apuntan al desarrollo de los procesos de enseñanza y aprendizaje y que posibilitan el desarrollo de competencias en las diferentes áreas del conocimiento. En este sentido se analizaron las planeaciones de los docentes a través de una rejilla para determinar la existencia y características de elementos como las estrategias de enseñanza, el modelo educativo y las herramientas didácticas (ver anexo). El análisis precedente a esta revisión da cuenta de un ejercicio de planificación curricular que parte del modelo escuela nueva cuyo enfoque pedagógico es el constructivismo social y que da la posibilidad de orientar la práctica educativa hacia el aprender haciendo un aprendizaje fundamentado en la acción. En este orden de ideas los docentes además de seguir un modelo educativo desarrollan procesos que les posibilitan trabajar de manera transversal las áreas del conocimiento generando integralidad de las áreas y apuntando a la formación integral. Para llevar a cabo esta tarea se utilizan diversas estrategias entre ellas que se enmarcan en el desarrollo de la dimensión lúdica, dada la comprensión que se le otorga a esta herramienta didáctica dentro de este trabajo investigativo.

Cabe considerar por otra parte, que se comprende la planeación curricular como el momento donde se plantea la estrategia lúdica como elemento didáctico y ella como el elemento que permite la relación entre la teoría y la práctica con el fin de poner en contexto el conocimiento. Esta relación estrecha entre enseñanza, lúdica y aprendizaje se presenta gracias al conocimiento pedagógico y didáctico de los docentes, a su creatividad y a la búsqueda de metodologías acordes a las características de la población y del contexto. Así mismo el docente comprende que la tarea no se limita solo a la adquisición de conocimientos si no que esta cumple una función formativa en valores y competencias ciudadanas y es ahí donde también se llega a la comprensión de que la lúdica es una herramienta versátil que puede adaptarse y responder a las múltiples funciones educativas que sean requeridas. Tales intenciones se ven reflejadas en el momento de la planeación curricular y se establecen como la ruta para poner en marcha la práctica educativa en el escenario escolar.

Rol de los docentes y estudiantes frente a la lúdica

En el estudio realizado en la sede educativa Purima de la IE Fundación Celia Duque se hizo necesario comprender la mirada que los docentes y los estudiantes tienen de la lúdica en el entorno escolar. Para ello dentro de las entrevistas y los grupos focales se abrió el espacio para definir la lúdica en términos educativos. Al respecto los docentes plantearon su utilidad como estrategia de enseñanza otorgándole un valor formativo y un componente que motiva y hace más llamativas las actividades de aprendizaje. En este orden de ideas se identificaron diversas estrategias lúdicas

implementadas por los docentes en los diversos momentos de sus planeaciones. A partir de este análisis se tomaron los componentes más significativos implementados por los docentes y estos elementos dieron pie para establecer una estrategia como propuesta dentro de los objetivos planteados en la investigación. (ver anexo K estrategia didáctica desde la lúdica). Dicha estrategia retomó elementos que llamaron la atención dentro de la planeación curricular de los docentes. En primer lugar, se puntualizó en la estrategia de transversalización de algunas áreas y, en segundo lugar, integrando la lúdica como didáctica para llevar a cabo la tarea educativa.

Por parte de los estudiantes, la lúdica es vista como una actividad llamativa y se asocia principalmente con el juego y con la interacción en otros escenarios educativos. Así mismo se asocia a actividades artísticas, literarias como las sopas de letras, los crucigramas, las obras de teatros, entre otras. Dichas apreciaciones se ven reflejadas a continuación en las respuestas generadas a partir de la pregunta acerca de las estrategias lúdicas que más les llamaba la atención en las diferentes clases:

Tabla 4. Respuestas de entrevista de los estudiantes

Código del estudiante	Respuesta
ESE2.MST	Pintar, leer, origami.
ESE2.ERG	Cuando hago lectura, colorear, dibujar, cuando elaboro actividades didácticas. Por ejemplo cuando hago títeres, también cuando hago productos.
ESE2.ATM	Pintar mándalas, dibujar, hacer sopas de letras, hacer crucigramas.
ESE2.TGC	sopas de letras, diagramas.
ESE2.MDH	Las clases que más disfruto son las dramatizaciones y las de educación física.
ESE2.CCC	Yo disfruto más las dramatizaciones, las sopas de letras, los crucigramas y las adivinanzas.
ESE2.MAC	Historietas, hacer cuentos, dramatización, fichas de artística.
ESE2.LFN	Cuando pinto, dibujo, sopas de letras, crucigramas y leer preguntas.
ESE2.LVG	Cuando coloreo y hago títeres.
ESE2.JFC	Pintar, lecturas, inventar cuentos.

Fuente: elaboración propia

En la anterior tabla se puede apreciar la variedad de actividades que los estudiantes ven como espacios lúdicos que a su vez aprecian como herramienta que les permite aprender de una mejor

manera. En este sentido se interpreta dentro del estudio que la lúdica se genera desde muchos espacios y que ésta se relaciona a las actividades que dinamizan el aprendizaje. Se puede comprender entonces que la lúdica trasciende más allá del juego y es relacionada asociada a diferentes espacios dentro del escenario escolar.

En este sentido los docentes cumplen un rol como dinamizadores y generadores de la estrategia lúdica con fines formativos. A su vez los estudiantes identifican las actividades lúdicas que más les llama la atención y refiere en ellas actividades que determinan su aprendizaje, su motivación y su interés por los diferentes temas que se abordan en las áreas del conocimiento. Así mismo resaltan la importancia de las actividades lúdicas en tanto se fomenta el trabajo en equipo y se exploran diversas posibilidades de aprender, de convivir y de interactuar con el entorno.

Uso de material didáctico e interactivo como herramienta lúdico-pedagógica.

El uso de material didáctico fue determinado en la entrevista y en los grupos focales de docentes y estudiantes al interrogarlos por el tipo de herramientas utilizadas para el aprendizaje. En este sentido se resaltó la importancia de contar con elementos como rompecabezas, bloques, fichas, tarjetas y todo aquello que se encuentra en el contexto con el fin de poner en práctica el conocimiento adquirido. En este sentido los estudiantes mostraron su agrado al utilizar todo tipo de materiales para favorecer su aprendizaje, expresando que éste se hace más significativo y con mayor facilidad de aprendizaje. Este componente se ve reflejado en las respuestas dadas por estudiantes al interrogarlos por el material y las actividades de aprendizaje que más les llamaba la atención. Es así como se obtuvieron las siguientes respuestas:

Tabla 5. Respuestas de los estudiantes frente al material de aprendizaje utilizado dentro de las actividades lúdicas de aprendizaje.

Código del estudiante	Respuesta
ESE2.MST	El tren de los valores, sopas de letras, crucigramas.
ESE2.ERG	El televisor (tv), los computadores, las fichas didácticas.
ESE2.ATM	El tren de los valores, ver películas.
ESE2.TGC	Títeres, fichas didácticas
ESE2.MDH	Las didácticas.
ESE2.CCC	Títeres, fichas didácticas, retos matemáticos y el tren de los valores etc.
ESE2.MAC	Retos matemáticos, el tren de los valores, matemáticas.
ESE2.LFN	El tren de los valores y ver películas.

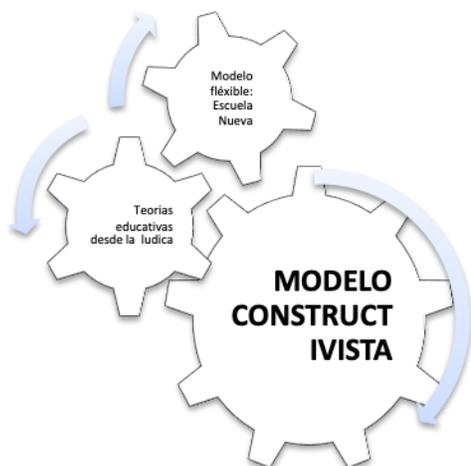
ESE2.LVG	El televisor, los computadores.
ESE2.JFC	Cuando miramos tele o cuando salimos al patio hacer ejercicio.

Fuente: Elaboración propia

Frente a las respuestas obtenidas de parte de los estudiantes se evidencian estrategias muy diversas y que contemplan el uso de materiales en el espacio escolar. Desde esta perspectiva se contempla que el uso de material concreto y de herramientas tecnológicas juega un papel muy importante a la hora de establecer la estrategia lúdica como herramienta didáctica. El hecho de posibilitar que los estudiantes puedan manipular elementos del medio, materiales diversos, usar las Tics, entre otros posibilita una relación más directa entre el conocimiento y la apropiación de ésta por parte del estudiante. Es por ello que al interpretar esta información a la luz de los diferentes referentes hallados se comprende que el estudiante siempre busca interactuar, manipular, explorar y que orientar una práctica pedagógica encaminada al desarrollo de estos procesos, posibilita un interés más estrecho con el objeto de estudio y paralelamente se generan procesos de formación integral ya que se abren espacios que contemplan el trabajo colaborativo y acciones como compartir, integrarse, participar, entre otros.

Categoría 3. El constructivismo como corriente que acoge la lúdica desde la didáctica

Al interpretar toda la información obtenida durante la aplicación de los instrumentos se pudo comprender que el constructivismo es una corriente pedagógica que facilita la incorporación de la lúdica por su carácter dinámico, participativo e interactivo donde el estudiante participa activamente y es protagonista de su propia formación. En este sentido a la lúdica permite esta gama de posibilidades en tanto enfoca su interés en la dinamización del conocimiento y construcción conjunta. Reconociendo también que el aprendizaje no es estático e inacabado. Al respecto se plantean dos aspectos fundamentales, el primero de ellos se encamina a las teorías educativas que dan apertura a la lúdica como herramienta didáctica y al modelo Escuela Nueva que desde el constructivismo social enruta las acciones pedagógicas de los docentes de la institución educativa que participaron del presente estudio. Desde esta perspectiva se plantean las siguientes subcategorías:



Fuente: Elaboración propia

Teorías lúdicas desde el constructivismo y el Modelo flexible Escuela Nueva

Al indagar a los docentes por la corriente pedagógica que orienta sus prácticas, en su totalidad hicieron referencia al constructivismo como enfoque pedagógico institucional y al modelo educativo flexible como un modelo constructivista. Así mismo en la revisión documental de las planeaciones de los docentes se plantean prácticas educativas encaminadas a que el estudiante aprenda haciendo y utilice los recursos que le brinda el medio para favorecer y afianzar sus conocimientos. En este orden de ideas durante el estudio al analizar los aportes de autores como Yturalde, Huizinga, Montessori y Piaget frente a la lúdica se puede establecer que esta estrategia de orden didáctico aporta de manera significativa al constructivismo como corriente pedagógica institucional y al modelo de Escuela Nueva. En este orden de ideas al interrogar a los docentes por el aporte de la lúdica al modelo educativo y a la corriente pedagógica institucional se dan los siguientes aportes:

Tabla 6. Respuesta de los docentes frente a los aportes de la lúdica al modelo pedagógico

Código del docente	Respuesta
ESD1.LJL	Considero que aquellas en las que se permite la interacción directa del estudiante con el objeto de estudio. (Aprender haciendo)
ESD1.JKJ	Prácticas pedagógicas más participativas, que permitan la construcción de los saberes, el uso de material concreto, el trabajo en equipo, el seguimiento, la reflexión y el diálogo permanente, en relación a los aprendizajes obtenidos y a las dificultades encontradas.

ESD1.LJO	Pienso que la praxis pedagógica que llevo a cabo con mis estudiantes cada día, está pensada en generar aprendizajes y fortalecer procesos cognitivos en ellos de manera significativa, ya que esa es la esencia del trabajo en el aula.
ESD1.MMC	Si. Porque las prácticas pedagógicas deben ser planteadas desde la pedagogía, implicando la institucionalidad del que hacer educativo, su sistematización y organización alrededor de los procesos intencionales de enseñanza-aprendizaje, puesto que deben ser pensadas y repensadas como la primera y fundamental responsabilidad del educador, desarrolladas a partir de las intervenciones pedagógicas inmersas en el proceso de conocimientos y experiencias de formación de sujetos íntegros y autónomos, capaces de tener un proyecto de vida bien claro y alcanzable.
ESD1.FAL	Las practicas pedagógicas basadas en el conocimiento del contexto, las practicas mediadas por material pedagógico apto para el grado primero y las practicas mediadas por los elementos tecnológicos.

Fuente: elaboración propia

Al analizar las respuestas de los educadores se resalta la importancia y la incorporación del modelo pedagógico en la practicas educativas y lo que esta comprensión influye en las estrategias implementadas para la enseñanza de las ciencias y los diferentes espacios formativos. Desde esta comprensión se reconoce la importancia y el aporte de la lúdica como estrategia que posibilita el desarrollo de procesos de aprendizaje significativos que comprenden la realidad de cada contexto y las diferentes necesidades educativas de los estudiantes ya que se adapta a los diferentes estilos de aprendizaje y atiende a los diferentes procesos escolares.

Fase V: Diseño de la estrategia pedagógica

Después de haber desarrollado todo el proceso de análisis de la información obtenida de los estudiantes y los docentes, se identificaron dentro de la planeación curricular estrategias didácticas dadas desde la lúdica. En este sentido se estructura una guía didáctica generada desde una metodología transversal, donde se integraron las áreas de lenguaje, inglés y tecnología. En este

orden de ideas se plantean actividades donde los estudiantes pueden interactuar con el contexto, contar con material concreto de aprendizaje y explorar el entorno desde el trabajo en equipo. La guía se plantea para el grado quinto pero su estructura y la metodología de trabajo dada desde el constructivismo y escuela nueva posibilita que se pueda adaptar a cualquier nivel escolar y también pueden plantearse desde otras áreas del conocimiento. Desde esta perspectiva los investigadores del presente estudio como agentes activos en la población escolar, presentan ésta estrategia como un aporte a la comunidad educativa y al fortalecimiento de las prácticas de aula desde un enfoque lúdico. En este sentido la estrategia parte de cuatro momentos: lo que sabemos que busca activar los conocimientos previos de los estudiantes y otros temas ya trabajados en el aula; aprendamos algo nuevo que contempla el momento central del aprendizaje donde se ponen en marcha los nuevos conocimientos y se emplean estrategias lúdicas como el uso de cuentos, obras de teatro, poesías, entre otros para buscar establecer un vínculo estrecho entre el objeto de conocimiento y el estudiante a través de una experiencia cercana y relacionada con su entorno; ejercitemos lo aprendido que busca afianzar el aprendizaje desde actividades prácticas que posibiliten el “aprender haciendo”; valoremos lo aprendido que comprende la evaluación del aprendizaje que se centra en la puesta en marcha de lo aprendido generando que el estudiante pueda demostrar a partir de sus acciones en contexto el conocimiento adquirido. Esta actividad evaluativa trasciende la evaluación tradicional que se enfoca en pruebas escritas que dan cuenta de un contenido. Finalmente, la estrategia plantea algunas actividades de trabajo en casa para fortalecer los aprendizajes y vincular a la familia con la formación de sus hijos. (Ver anexo K)

Título: Estrategia transversal de integración de las áreas desde la lúdica para el grado quinto

Descripción: la estrategia didáctica planteada surge a partir de los aportes dados por los docentes y las necesidades de los estudiantes frente a la dinamización del aprendizaje desde diversas estrategias. Para ello se tienen en cuenta cuatro momentos fundamentales del aprendizaje: el primero de ellos es “lo que sabemos” que busca activar los conocimientos, el segundo “aprendamos algo nuevo” que además de contar con un espacio conceptual busca generar conocimientos desde la experiencia y la integración con el contexto. En tercer lugar “apliquemos lo aprendido” donde se establece la relación entre la teoría y la práctica y finalmente se plantea el último momento que es evaluativo y cuenta con una serie de actividades para identificar los aprendizajes obtenidos por los estudiantes. La estrategia está

pensada desde un componente interdisciplinar que involucra, para este espacio las áreas de inglés, lenguaje y tecnología.

Justificación: la guía de aprendizaje se plantea como un aporte al mejoramiento y dinamización de los procesos de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes de la sede Purima de la IE Celia Duque de Duque ya que se busca satisfacer la necesidad de generar espacios que motiven a los niños y niñas y propicien procesos significativos del aprendizaje. Después de haber hecho una revisión documental de las planeaciones y los aportes de los docentes al proceso de investigación aquí planteado, se reconocen elementos importantes y se identifican estrategias que posibilitan mejorar la práctica educativa. En este sentido la guía se encuentra pensada para que el estudiante participe, explore, trabaje en equipo y pueda establecer desde su contexto inmediato la relación entre la teoría y la práctica. Para ello la lúdica se constituye en el eje articulador de la propuesta y en el elemento dinamizador de los procesos.

Objetivos:

- Comprender los roles que asumen los personajes en las obras literarias y su relación con la temática y la época en las que estas se desarrollan.
 - Reconocer en la lectura de los distintos géneros literarios diferentes posibilidades de recrear y ampliar su visión de mundo.
 - Comprender información general y específica en un texto narrativo corto sobre temas conocidos y de interés en inglés.
 - Producir un texto narrativo oral y/o escrito, corto y sencillo, que responde al “¿qué?, ¿quién?, ¿cuándo? y ¿dónde?” de un evento o anécdota en inglés.
 - Utilizar tecnologías de la información y la comunicación disponibles en mi entorno para el desarrollo de diversas actividades. (comunicación, entretenimiento, aprendizaje, búsqueda, aprendizaje, búsqueda y validación de información, investigación, etc.)
-

Tiempo: 5 sesiones de 4 horas

Estrategia pedagógica: lúdica

Contenidos:

- Los géneros literarios
 - Tradición oral del contexto y otras regiones.
 - Lectura y escritura de textos narrativos cortos en inglés.
 - Uso de las tecnologías de la información y la
-

Actividades (ver anexo K)

Momento 1: Lo que sabemos

Juegos narrativos

Comprensión de lectura

Juego de roles

Sopa de letras

Momento 2: Aprendamos algo nuevo

Genero lirico

Declamación de poesía

Cuento “Daniel y las palabras maginas” de Arjona

Obras de teatro

Interactuemos con el computador

Textos literarios cortos en ingles

Utilicemos herramientas tecnológicas para el aprendizaje

Momento 3: Ejercitemos lo aprendido

Utilizo el computador y en el programa de Word para desarrollar las siguientes actividades en equipo de acuerdo al número de computadores con que cuente la sede educativa.

- Invento y escribo un cuento y le inserto imágenes.
- Consulto, escribo y preparo un guion de teatro y lo presento en mi salón de clase.
- Escribo unos versos alusivos al día de la madre y la decoro con imágenes.
- Busco la letra de una canción en inglés corta, la escribo en el computador, la aprendo y la canto a mis compañeros.

Momento 4: Valoremos lo aprendido

En este espacio el estudiante autoevalúa los aprendizajes obtenidos durante el desarrollo de la guía.

Responsables: Docentes de básica primaria de la sede Purima de la IE Celia Duque de Duque.	Beneficiarios: estudiantes del grado quinto	Recursos: Humanos Técnicos Didácticos
---	--	---

Capítulo V

5.1. Conclusiones

El presente trabajo investigativo se interrogó por la manera en que las estrategias enfocadas en el desarrollo de la dimensión lúdica, que aplican los maestros inciden en los procesos pedagógicos de enseñanza y aprendizaje. En este sentido se logró vislumbrar, a partir de los datos obtenidos, que el uso de la lúdica como estrategia didáctica de enseñanza y aprendizaje posibilita que los estudiantes comprendan de manera fácil y práctica los diferentes temas. Así mismo se comprende que pese a que lúdica no es utilizada constantemente como estrategia de enseñanza, cuando se utiliza se llevan a cabo procesos significativos para los estudiantes donde se hace uso de materiales, herramientas tecnológicas y recursos del contexto. Desde esta perspectiva algunas áreas, según las expresiones de los docentes se prestan con mayor facilidad y cotidianidad para implementar la estrategia lúdica. Desde el punto de vista de maestros y estudiantes, la lúdica posibilita el desarrollo de procesos de enseñanza y aprendizaje más significativos en tanto permite la interacción con el contexto, el trabajo en equipo, la exploración y la construcción de saberes partiendo de los intereses de los niños. La lúdica se constituye en una herramienta didáctica en tanto cumple el papel de mediar entre el conocimiento y el aprendizaje favoreciendo el contexto como escenario para apropiarse de los diferentes saberes. La lúdica como herramienta de aprendizaje es transversal a las diferentes ciencias. A lo largo de la investigación se pudo diferenciar la lúdica en dos campos de acción específicos: el primero de ellos dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje y en segundo lugar en la formación humana ya que al darse en los diferentes espacios escolares posibilita fortalecer elementos como la convivencia, la integración escolar, los valores humanos. Frente a este componente, la planeación curricular es la herramienta que da origen a la inclusión de la lúdica como herramienta didáctica de enseñanza y aprendizaje y es donde se determina su intención pedagógica. Así mismo el uso de material didáctico y tecnológico posibilita fortalecer la estrategia lúdica y fortalecer la interacción del estudiante con el aprendizaje. El modelo Escuela Nueva se fundamenta en una corriente constructivista que acoge la lúdica como herramienta didáctica para la enseñanza y el aprendizaje. El desarrollo de este trabajo posibilitó la consolidación de estrategias de aprendizaje dadas desde la lúdica como estrategia didáctica y generadas desde el aporte de los docentes y los estudiantes.

De acuerdo con los hallazgos obtenidos se concluye que la lúdica es una herramienta de orden

didáctico que dinamiza la práctica pedagógica e incide en el aprendizaje de los estudiantes en tanto se diversifican las actividades escolares a través del uso de materiales, herramientas tecnológicas, entre otros. Al tiempo que se incluyen otros escenarios diferentes al aula de clase, hay interacción entre pares y se entra en contacto con el entorno a través de la experimentación.

Desde esta perspectiva se halló que el modelo constructivista y Escuela Nueva fomentan el uso de la lúdica en tanto parte del aprendizaje desde la acción y orienta una pedagógica activa donde el estudiante es el protagonista de su propio aprendizaje. en este sentido, desde el ejercicio de la observación participante se pudo determinar que, pese al modelo pedagógico, los docentes se enfocan principalmente en el uso de clase magistrales.

Así mismo las prácticas pedagógicas de los docentes contemplan estrategias determinadas desde la lúdica que se ven reflejadas en sus planeaciones curriculares y que se fundamentan en el uso de materiales de aprendizaje y escenarios diversos para la enseñanza de las áreas.

Por otra parte, se determinó que los estudiantes reconocen en la lúdica como estrategia de aprendizaje procesos significativos que recuerdan y comprenden con mayor facilidad ya que a través de ésta estrategia se genera mayor motivación e interés por los temas.

La investigación busco, desde su objetivo general, comprender las concepciones que poseen los maestros y los estudiantes de la institución sobre la dimensión lúdica. Frente a este componente se pudo establecer que para los docentes la lúdica es una herramienta pedagógica que les posibilita mejorar la práctica y generar procesos más significativos para los estudiantes. Sin embargo, expresan que es difícil desarrollar este tipo de procesos en tanto muchos de ellos son mono docente y cuentan con población escolar desde preescolar hasta grado quinto y plantear este tipo de estrategias que abarque a todos los grupos suele ser una tarea complicada que demanda mucho tiempo. Por parte de los estudiantes la lúdica se remite al acto de jugar, pero con el objetivo de aprender. A partir de este concepto los estudiantes se remiten a actividades al aire libre, videos, dinámicas, uso de materiales y actividades divertidas que les generan motivación y los aleja de la rutina del aula de clase.

Desde el objetivo específico de establecer desde las teorías de la educación una comprensión sobre la lúdica y sus efectos en los procesos de enseñanza y aprendizaje. Se pudo comprender que hay un bagaje conceptual muy amplio que posibilito la comprensión de la lúdica desde todas sus aristas en el contexto educativo. De ahí que se realizó un ejercicio interesante entorno a la

interpretación y análisis de la información donde se tuvieron en cuenta estos planteamientos para determinar la incidencia de esta estrategia en los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Finalmente se llega al diseño de una estrategia enfocada en el desarrollo de una guía de aprendizaje transversal que comprende varias áreas del conocimiento y que incorpora la estrategia lúdica en cada uno de los momentos planeados, donde el estudiante construye, interactúa y participa activamente de su propia formación.

5.2. Recomendaciones

La investigación indago por las estrategias enfocadas en el desarrollo de la dimensión lúdica, que aplican los maestros de la IE Fundación Celia Duque De Duque Sede Purima del municipio de Abejorral y como éstas inciden en los procesos pedagógicos de enseñanza y aprendizaje. En este sentido se identificaron dichas estrategias desde su planeación hasta la percepción que tuvieron los estudiantes frente a éstas, donde finalmente se plantea una estrategia pedagógica configurada en una guía de aprendizaje que recopila las estrategias de enseñanza planteadas desde la lúdica como estrategia didáctica siguiendo una metodología de transversalización de las áreas.

Ahondar en investigaciones relacionadas con el uso de la lúdica como herramienta didáctica de aprendizaje desde un punto de vista más específico desde cada área del conocimiento.

Recopilar practicas pedagógicas exitosas que generen propuestas significativas para diversos escenarios y situaciones educativas.

Profundizar en la implementación de estrategias lúdicas para generar procesos de formación humana desde un punto de vista integral.

Referencias

- Abarca, A., Alpízar, F., Sibaja, G. y Rojas, C. (2013). Técnicas cualitativas de investigación. San José, Costa Rica: UCR.
- Aguilera, A. (2005) “Introducción a las dificultades del Aprendizaje”. España, McGraw-Hill/Interamericana de España, S.A.U.
- Almanza, N. J. R. (2020). Trascendencia de la lúdica como dimensión psicoespiritual en el proyecto de vida de los actantes educativos. *Revista Oratores*, (8), 31-44.
- Alzate Suárez, L. A. (2015). La nueva ruralidad: una excusa para la juventud.
- Arcila Martínez, L. M. (2017). La lúdica y la sana convivencia, una estrategia pedagógica para los conflictos en los descansos.
- Arias Gómez, D.H. (2005) “Enseñanza y Aprendizaje de las Ciencias Sociales: Una propuesta didáctica”. Bogotá. Cooperativa Editorial Magisterio
- Bedoya M, Iván y Gómez S, Mario. Epistemología y pedagogía. Edi. Ecoe. Bogotá 1989.
- Bonilla Baquero, C. B. (1999). Lúdica y Ludopatía. *Paideia Surcolombiana*, (7), 47-52. <https://doi.org/10.25054/01240307.994>
- Bonilla, B., & Bolívar, C. A. R. L. O. S. (1998). Aproximación a los conceptos de lúdica y ludopatía. In *V Congreso Nacional de Recreación. Manizales: Coldeportes Caldas, Universidad de Caldas*.
- Cagigal, J. M (1979). La educación física en el pensamiento: aportaciones y vigencia actual
- Cagigal, J. M., Muros, R. C., & Hinkelbein, F. (1979). *Cultura intelectual y cultura física*. kapelusz.
- Carretero, M. (2000). *Constructivismo y educación*. Editorial Progreso.
- Constitución política de Colombia 1991
- Contreras Caicedo, Z., Melecio Caicedo, Y., & Tapia Benavides, A. (2017). La lúdica como herramienta para el aprendizaje. Universidad Pontificia Bolivariana. Maestría en Educacion Puerto Asís Putumayo
- Córdoba Pillajo, E. F., Lara Lara, F., & García Umaña, A. (2017). El juego como estrategia lúdica para la educación inclusiva del buen vivir. *Ensayos: revista de la facultad de educación de albacete*, 32(1).

- De Borja M. (1998). El juego infantil. Barcelona, España: Aikos-Tau
- De Zubiría, M. (1989). Fundamentos de Pedagogía Conceptual. Bogotá.: Plaza & Janes
- De Zubiría, M. (1999). Pedagogía Conceptual: Desarrollos filosóficos, pedagógicos y psicológicos. Bogotá.: Fondo de publicaciones Bernardo Herrera Merino
- Díaz, H. A. (2008). *Hermenéutica de la lúdica y pedagogía de la modificabilidad simbólica*. COOP. EDITORIAL MAGISTERIO.
- Enco López, M. L. (2018). Estilos de aprendizaje y las habilidades metacognitivas en los niños y niñas del nivel inicial.
- Estrada Barceló, Y. P., Ibarra Ramírez, J. L., & Pallares Escorcía, M. B. (2018). *El proyecto lúdico-pedagógico y el taller como formas de trabajo para el desarrollo de las competencias básicas en el grado transición* (Master's thesis, Universidad del Norte).
- ESTRATEGIA DIDÁCTICA: UNA COMPETENCIA DOCENTE EN LA FORMACIÓN PARA EL MUNDO LABORAL* Isabel Hernández Arteaga** Jesús Recalde Meneses*** José Alberto Luna****<https://www.redalyc.org/pdf/1341/134144226005.pdf>
- Feldman, R.S. (2005) “Psicología: con aplicaciones en países de habla hispana”. (Sexta Edición) México, MC-Grill Hill
- Fernandez (2003). “La transversalidad curricular en el contexto universitario: un puente entre el aprendizaje académico y el natural”. Universidad de Sevilla. Revista Facultad Ciencias de la Educación. Sevilla. <https://www.redalyc.org/pdf/1341/134116861003.pdf>
- Fernández-Oliveras A., Molina-Correa V., Oliveras, M.L. (2016) Estudio de una propuesta lúdica para la educación científica y matemática globalizada en infantil. Revista Eureka sobre Enseñanza y Divulgación de las Ciencias 13 (2), 373-383. Recuperado de: <http://hdl.handle.net/10498/18294> septiembre 23 de 2020
- Figuroa, M. R. (2011). Nuevos paisajes para los medios escolares en los terrenos de la sociedad de la información. *Hologramatica*, 14(2), 45-66.
- Flick, U. (2012). Introducción a la investigación cualitativa. Madrid, España: Ediciones Morata.
- Freddy Rojas Velásquez (Junio de 2001). «Enfoques sobre el aprendizaje humano» (PDF) pág. 1. Consultado el 25 de junio de 2009 de 2009. «Definición de aprendizaje».
- Gómez Rodríguez, T., Molano, O. P., & Rodríguez Calderón, S. (2015). La actividad lúdica como

estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la institución educativa niño Jesús de Praga.

González, M. E. P., & Robles, A. S. (2019). Producción científica sobre gamificación en educación: Un análisis cuantitativo. *Revista de educación*, (386), 113-136.

González. (2007) "Didáctica o dirección del aprendizaje". Bogotá. Cooperativa Editorial Magisterio.

Guber, R. (2001). La observación participante. *La etnografía. Método, campo y reflexividad*, 55-74.

https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/8927/D-TESIS_CAPITULO_2.pdf

Huertas Camacho, N., Juvinao Gamarra, A., Ponce Llanos, E., & Ramos Jaraba, V. (2018). *El proyecto lúdico pedagógico y el taller como formas de trabajo que promueven las competencias en el grado transición* (Master's thesis, Universidad del Norte).

Huizinga, J. (2008). *Homo ludens: proeve eener bepaling van het spel-element der cultuur*. Amsterdam University Press.

[Isabel Rovira Salvador 2020 Estrategias didácticas: definición, características y aplicación](https://psicologiaymente.com/desarrollo/estrategias-didacticas)
<https://psicologiaymente.com/desarrollo/estrategias-didacticas>

Jesús Beltrán Llera; José A. Bueno Álvarez (1995). Marcombo (ed.): «Naturaleza de las estrategias». *Psicología de la Educación* pág. 331. Consultado el 25 de junio de 2009.

Jiménez, C. A. (2003). *Neuropedagogía, lúdica y competencias*. COOP. EDITORIAL MAGISTERIO.

La Rosa Feijoo, O. C. (2018). La actividad lúdica en la educación inicial.

López, R. G. (2002). Análisis de los métodos didácticos en la enseñanza. *Publicaciones*, 32, 261-334.

Melo Herrera, M. P., & Hernández Barbosa, R. (2014). El juego y sus posibilidades en la enseñanza de las ciencias naturales. *Innovación educativa (México, DF)*, 14(66), 41- 63.

Mendoza, M. C. (2015). Metodologías Lúdicas En La Planificación Educativa. *Sistematización De Práctica Profesional. Guatemala: Quetzaltenango*.

Osorio Usma A, F (2018). Escuela nueva y desarrollo rural: una mirada pedagógica a una cualidad de la educación. Informe de trabajo para optar al título de Magister en Pedagogía. Universidad Católica de Manizales, Manizales

Oviedo, M. L. A (2013). Estrategia de enseñanza - aprendizaje basada en la lúdica en tercero de primaria

- Palacio Bernal, J.C. (2018) Escuela y desarrollo rural: una mirada pedagógica a una cualidad de la educación. Maestría en pedagogía. Universidad Católica de Manizalez.
- Palomino Anicama, M. M. (2015). Estrategia lúdica para lograr aprendizajes significativos en el área de matemática en estudiantes de cuarto grado de primaria.
- Pomare Smith, K. A. (2018). *La didáctica lúdica, mediadora en el aprendizaje significativo* (Doctoral dissertation, Universidad de la Costa).
- Posada González, R. (2014). La lúdica como estrategia didáctica. *Instituto de Investigación en Educación (IEDU)*.
- Posso Restrepo, P., Sepúlveda Gutiérrez, M., Navarro Caro, N., & Laguna Moreno, C. E. (2015). La lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer la convivencia escolar. *Lúdica pedagógica*,(21), 163-174.
- Reyes León, T. D. J. (2016). Aplicación de las actividades lúdicas en el aprendizaje de la lectura en niños de Educación Primaria.
- Riva Amella, J.L. (2009) “Cómo estimular el aprendizaje”. Barcelona, España. Editorial Océano.
- Rodríguez Manosalva, Y. (2017). El cuerpo y la lúdica: herramientas promisorias para la enseñanza y aprendizaje de las matemáticas. *Sophia*, 13(2), 46-52.
- Romero Paternina, A. J., & Martínez Zapa, A. M. (2020). Espacios lúdicos como herramienta metodológica para mejorar la convivencia de los estudiantes en los tiempos libres y descansos en la Institución Educativa La Inmaculada Concepción del Corregimiento de Varsovia en el Departamento de Sucre.
- Sánchez, N. A. R., Murillo, M. D. P. D., Harker, P. R., & González, O. C. (2011). Educación lúdica: una opción dentro de la educación ambiental en salud. Seguimiento de una experiencia rural colombiana sobre las geohelmintiasis. *Revista Med*, 19(1), 23-36.
- Schunk, T (1991). Sobre el Aprendizaje y su Desarrollo
- Torres Maldonado, J. I. (2015). *La lúdica una estrategia didáctica para la enseñanza y aprendizaje del concepto de materia* (Doctoral dissertation, Universidad Nacional de Colombia-Sede Medellín).
- Uberman A. 1998. Using games. *English Teaching Forum*, 36(1), 26

Valdivieso Humanante, M. M. (2017). *Influencia del juego en el aprendizaje significativo en los estudiantes de básica elemental de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe Dolores Cacuango, cantón Cayambe parroquia Cangahua, período 2015-2016* (Bachelor's thesis, Universidad de Guayaquil. Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación).

Vera, S. E. P. (2018). Factores que aportan las actividades lúdicas en los contextos educativos. *Revista Cognosis. ISSN 2588-0578*, 3(2), 93-108.

Yturalde, E. (2009). La lúdica y el aprendizaje. *DF México: Zenit*.

Zuluaga, Olga Lucia. *Pedagogía e historia*. Bogotá, 1987. Pág. 40

Listado de Anexos

Anexo A. Entrevista para docente

Guía de entrevista sobre las prácticas pedagógicas y la incidencia de la lúdica en los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Institución o Centro Educativo:

Municipio:

Fecha:

Hora:

Entrevistador:

Nombre del Entrevistado:

Género:

Edad:

Cargo:

Área:

Grado que orienta:

Estatuto:

Introducción: Esta entrevista se realizará para alcanzar un nivel más profundo de estudio sobre la prácticas pedagógicas en la enseñanza y aprendizaje mediadas por la lúdica como componente didáctico en los estudiantes de básica primaria de la IE Fundación Celia Duque de Duque de la sede rural Purima.

Preguntas

La lúdica en la planeación curricular.

-¿En qué espacios de formación implementa con mayor frecuencia la lúdica como estrategia de enseñanza?

-Desde su punto de vista ¿Hay alguna diferencia entre una clase tradicional y una clase mediada por el juego?

-¿Qué estrategias ha utilizado para mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje desde lo lúdico?

- ¿De qué manera la planeación curricular direccionada institucionalmente favorece el desarrollo de la dimensión lúdica en los estudiantes y es utilizada como mediador del aprendizaje?

La lúdica como herramienta de aprendizaje en el aula

-¿Cuáles son las fortalezas y las dificultades más comunes en la enseñanza de las áreas?

-¿Qué prácticas pedagógicas facilitan a los estudiantes la comprensión y el desarrollo de aprendizajes significativos? ¿Por qué?

-¿Qué tipo de actividades lúdicas lleva al aula de clase para generar aprendizajes? ¿Cuáles son los criterios de selección?

-¿Cómo se cualifica en relación a metodologías, didácticas y actividades propias de la enseñanza? A través de qué recursos, medios o eventos académicos?

-¿Cómo aplica la lúdica a la enseñanza de las diferentes áreas del conocimiento?

-¿Cómo adquieren los estudiantes las competencias que le permiten adquirir competencias para la vida?

Anexo B. Entrevista para estudiantes

Guía de entrevista sobre las prácticas pedagógicas y la incidencia de la lúdica en los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Institución o Centro Educativo:

Municipio:

Fecha:

Hora:

Entrevistador:

Nombre del Entrevistado:

Género:

Edad:

Grado

Jornada:

Introducción: Esta entrevista se realizará para alcanzar un nivel más profundo de estudio sobre la prácticas pedagógicas en la enseñanza y aprendizaje mediadas por la lúdica como componente didáctico en los estudiantes de básica primaria de la IE Fundación Celia Duque de Duque de la sede rural Purima.

Preguntas

La lúdica en las actividades de aprendizaje

- ¿Qué te parecen las actividades escolares cuándo el profesor utiliza la lúdica para enseñarte un contenido?
-

-
- ¿Cómo te gusta que sean las clases y las actividades escolares?
-

- ¿Cuándo tu profesor te explica los diferentes temas consideras que comprendes más fácil cuando utiliza estrategias como el juego? ¿Por qué?
-

- ¿Por qué crees que es importante aprender de manera lúdica y divertida?
-

- ¿Qué es lo que menos te gusta de las clases?
-

La lúdica en los diferentes espacios escolares

- ¿En qué espacios se emplean actividades lúdicas en la escuela?
-

- ¿Consideras que el juego es importante para tu vida y tu aprendizaje? ¿Por qué?
-

- ¿Cuáles son las actividades lúdicas que más disfrutas en la escuela?
-

- -¿En qué situaciones de la vida cotidiana aprendes mientras juegas?
-

- ¿Comprendes con facilidad las actividades planteadas en la escuela desde la lúdica?
-

Anexo C. Codificación de entrevistas estudiantes y docente

FRAGMENTO

PALABRA CLAVE

Anexo D. Taller de grupos focales con estudiantes.

Identifiquemos las estrategias lúdicas empleadas por los docentes para didáctizar los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Objetivo: Identificar las estrategias, recursos y prácticas de aula aplicadas por los docentes que utilizan la lúdica como herramienta para la enseñanza y el aprendizaje de las diferentes áreas del conocimiento.

Tiempo estipulado: 2 horas.

Recursos: papel bond, colores, marcadores, cinta adhesiva, tijeras, hojas de papel, video beam.

Desarrollo:

1. Saludo y presentación del taller: objetivo e intencionalidad.
 2. Lectura de cuento “El enemigo verdadero” de Jairo Aníbal Niño.
 3. Presentación de los participantes: él llevara, y así sucesivamente hasta que todos se hayan presentado. Ejemplo: mi nombre es Martín Gómez y llevaré al viaje del aprendizaje un libro. Mi nombre es Margarita Ocampo y llevaré al viaje del aprendizaje un cuaderno y un lapicero.
- ✓ Actividad dinámica en torno a las siguientes preguntas:
 - ✓ ¿Cuáles son las actividades que disfruto más cuando estoy en clase?
 - ✓ ¿Cuáles son las actividades que menos disfruto cuando estoy en clase?
 - ✓ ¿Qué materiales y recursos se utilizan en clases y que facilitan el aprendizaje?

- ✓ ¿Qué espacios diferentes al aula son utilizados en clases para aprender de manera más fácil y divertida?
- 4. Construcción creativa de conceptos y socialización de cada uno de ellos (a través de imágenes, palabras, versos, entre otros):
 - Una buena clase.
 - Un excelente profesor.
 - Espacios agradables de aprendizaje.

Anexo E. Taller de grupos focales con docentes

Caracterizando prácticas pedagógicas en procesos de enseñanza – aprendizaje desde la lúdica

Objetivo: Caracterizar las prácticas pedagógicas de los docentes en cuanto a los procesos de enseñanza - aprendizaje dados desde la lúdica como herramienta didáctica.

Tiempo estipulado: dos horas.

Recursos: papel bond, colores, marcadores, cinta adhesiva, tijeras, hojas de papel, video beam, pc portátil.

Desarrollo:

1. Saludo y presentación del taller: objetivo e intencionalidad.
2. Lectura de cuento “El enemigo verdadero” de Jairo Aníbal Niño:
3. Presentación de los participantes: Se inicia diciendo a los docentes que se emprenderá un viaje en donde cada uno de ellos sólo podrá llevar una cosa para hacer que su clase sea divertida y motive a los estudiantes. El primero de los participantes se presenta a los demás diciendo su nombre y lo que llevará al viaje, el segundo se presenta y dice lo que llevará al viaje su compañero anterior más lo que él llevará, y así sucesivamente hasta que todos se hayan presentado.
4. Actividad dinámica en torno a las siguientes preguntas:
 - ✓ ¿Qué estrategias aplica en el aula que motivan a los estudiantes y les permite aprender de una manera divertida?
 - ✓ ¿El modelo pedagógico implementado por su institución favorece procesos de enseñanza – aprendizaje desde la implementación de la lúdica?
 - ✓ De los siguientes instrumentos, ¿cuál o cuáles emplea para la planeación de sus clases?

Mallas curriculares _____
Planes de área _____
Secuencia didáctica _____
Unidades didácticas _____
Proyectos pedagógicos de aula _____

¿Otro? _____

¿Cuál? _____

- ¿El tipo de planeación que realiza favorece los procesos de enseñanza – aprendizaje y permite la motivación de los estudiantes?
 - ¿Las estrategias y materiales didácticos utilizados en sus clases propenden por el desarrollo de competencias en las diferentes áreas del conocimiento? Especificar.
5. Elaboraciones de organizadores gráficos caracterizando sus prácticas pedagógicas en cuanto al uso de recursos y estrategias de enseñanza y aprendizaje.

Anexo F. Formato de consentimientos informados

Título del protocolo: solicitud de permiso para aplicar técnicas de recolección de la información a participantes del estudio: docentes y estudiantes de básica primaria de la zona rural de la Institución Educativa Fundación Celia Duque de Duque para el proyecto de investigación *“La lúdica como eje transversal del aprendizaje en el contexto rural de la I.E Fundación Celia Duque De Duque - Sede Purima del Municipio de Abejorral – Antioquia”*

Se aplicarán técnicas de orden cualitativo como los grupos focales, la revisión documental y la entrevista semiestructurada que se desarrollará con los docentes y estudiantes de la muestra.

Investigador principal: _____

Instituciones y/o sedes donde se realizará el estudio: _____

Nombre del rector (a): _____

A usted se le está invitando a participar en este estudio de investigación en educación. Antes de decidir si participa o no, debe conocer y comprender cada uno de los siguientes apartados. Este proceso se conoce como consentimiento informado. Siéntase con absoluta libertad para preguntar sobre cualquier aspecto que le ayude a aclarar sus dudas al respecto. Una vez que haya

comprendido el estudio y si usted desea participar, entonces se le pedirá que firme esta forma de consentimiento, de la cual se le entregará una copia firmada y fechada.

Justificación del estudio: Se estudiará la incidencia de la lúdica como herramienta pedagógica en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes de básica primaria en un contexto educativo rural.

Objetivo del estudio: Comprender las concepciones que poseen los maestros y los estudiantes de la IE Fundación Celia Duque De Duque-Sede Purima del municipio de Abejorral, sobre la dimensión lúdica y su incidencia en los procesos de enseñanza y aprendizaje, con el fin de proponer una estrategia pedagógica para fortalecer dichos procesos.

Aclaraciones:

- Su decisión de participar en el estudio es completamente voluntaria.
- No habrá ninguna consecuencia desfavorable para usted, en caso de no aceptar la invitación.
- Si decide participar en el estudio puede retirarse en el momento que lo desee, - aun cuando el investigador responsable no se lo solicite -, pudiendo informar o no, las razones de su decisión, la cual será respetada en su integridad.
- No tendrá que hacer gasto alguno durante el estudio.
- No recibirá pago por su participación.
- En el transcurso del estudio usted podrá solicitar información actualizada sobre el mismo, al investigador responsable.
- La información obtenida en este estudio será mantenida con estricta confidencialidad por el grupo de investigadores.
- Si considera que no hay dudas ni preguntas acerca de su participación, puede, si así lo desea, firmar la Carta de Consentimiento Informado que forma parte de este documento

Anexo G. Carta de consentimiento informado

Yo, _____, identificado (a) con cédula de ciudadanía número _____ he leído y comprendido la información anterior y mis preguntas han sido respondidas de manera satisfactoria. He sido informado y entiendo que los datos obtenidos en el estudio pueden ser publicados o difundidos con fines educativos y/o científicos. Convengo participar en este estudio de investigación. Recibiré una copia firmada y fechada de esta forma de consentimiento.

Firma del docente participante

Fecha

Esta parte debe ser completada por el Investigador.

He explicado al Sr(a). _____ la naturaleza y los propósitos de la investigación; le he explicado acerca de la trascendencia y beneficios que implica su participación. He contestado a las preguntas en la medida de lo posible y he preguntado si tiene alguna duda. Acepto que he leído y conozco la normatividad correspondiente para realizar la entrevista con seres humanos y me apego a ella.

Una vez concluida la sesión de preguntas y respuestas, se procedió a firmar el presente documento.

Firma del docente investigador

Fecha

Anexo H. Registro de la observación participante en entrevistas y grupos focales

Registro observación general

Grupo focal y entrevista semiestructurada Estudiantes

En la Institución Fundación Celia Duque sede Purima durante el trabajo de investigación se realizó la observación directa de todos los participantes en dicho proceso lo cual es de resaltar la espontaneidad de cada uno de ellos en el momento de expresar lo que saben sobre la lúdica, por lo tanto se aplicaron dos instrumentos de recolección de información el cual nos permitió analizar, comprender e interpretar los conocimientos y como ellos articulan lo aprendido de una mejor manera cuando se aplica la lúdica, es así que en el momento de hacer el encuentro del grupo focal se les conto el objetivo el cual era Identificar las estrategias, recursos y prácticas de aula aplicadas por los docentes que utilizan la lúdica como herramienta para la enseñanza y el aprendizaje de las diferentes áreas del conocimiento.

Se inició con una dinámica de presentación de todos los participantes la cual consistía en en decir su nombre y mencionar un objeto que se llevaría para un viaje: ejemplo: mi nombre es Martín Gómez y llevare al viaje del aprendizaje un libro. Mi nombre es Margarita Ocampo y llevare al viaje del aprendizaje un cuaderno y un lapicero y asi sucesivamente hasta que todos se presentaron, se nota la buena imaginación de los estudiantes ya que son recursivos.

Seguidamente se dio lectura al cuento “El enemigo verdadero” de Jairo Aníbal Niño,

Todos los niños participaron dando sus opiniones con respecto a la mencionado en el cuento resaltando la importancia de siempre vivir unidos y no llenarnos de egoísta y resentimientos con las demás personas, también lo relacionaron con la vida cotidiana en la escuela ya que en ocasiones se enojan con los compañeros pero vuelven y se contentan con facilidad.

Posteriormente se realizó un conversatorio con los estudiantes con unas preguntas guías que nos permitieron reconocer las fortalezas y debilidades en el proceso de enseñanza – aprendizaje como docentes y como nuestros estudiantes interpretan y realizan un análisis de lo importante que son las clases cuando se utilizan otros medios de aprendizajes:

Es de resaltar que ellos solo reconocen la lúdica en el juego y cuando hacen educación física. Así, mismo solo piensa que es lúdica cuando estamos en la cancha o en el parque infantil

Las clases generalmente son muy magistrales, aunque con el modelo de escuela nueva constantemente elaboramos diferentes materiales para los CRA (centro de recurso de aprendizaje)

Cuando se utilizan otras estrategias aprendemos mas es decir el aprendizaje se hace más significativo y así lo adquieren los estudiantes ya que por medio del juego ellos aprenden.

Es notorio como algunos estudiantes relacionan mejor el concepto de la lúdica ya que expresa que en todas las áreas y espacios de la escuela se puede enseñar partiendo de la lúdica, saliendo de la monotonía de las aulas de clase.

Por ultimo ellos expresaron lo importante de utilizar diversas estrategias de aprendizajes lo cual nos conlleva a mejorar nuestras prácticas docentes con el fin de mejorar la calidad educativa y convivencial de nuestros estudiantes, ya que todos no aprende de las misma manera y necesitan diferentes metodologías y estrategias para adquirir mejor el aprendizaje de una manera significativa y que se apropien de lo aprendido en la escuela, es por eso que la lúdica nos permiten articular conocimientos y darlos de una manera más creativa y dinámica para los estudiantes articulando los nuevos conocimientos con los que ellos tienen.

En nuestro trabajo de investigación se realizó la entrevista semiestructural para estudiantes con el fin de alcanzar un nivel más profundo de estudio sobre las prácticas pedagógicas en la enseñanza y aprendizaje mediadas por la lúdica como componente didáctico en los estudiantes de básica primaria de la IE Fundación Celia Duque de Duque de la sede rural Purima.

Los estudiantes en la entrevista expresan que son más pertinentes y agradables las clases cuando los docentes utilizamos diferente material y diferentes actividades lúdicas que le permiten adquirir mejor el aprendizaje, además ellos cuando construyen sus propios elementos de trabajos adquieren mejor los aprendizajes.

Constantemente estamos aprendiendo en la escuela pero cuando se utilizan otros medios pueden ser auditivos y de proyección los aprendizajes se hacen más enriquecedores, en nuestra sede en ocasiones utilizamos estos medios pero se hace necesario que los docentes utilicen más y además la articulación de diferentes áreas de los conocimientos con estrategias lúdicas que permiten más conocimiento.

El docente puede articular los conocimientos y generar aprendizajes para los estudiantes, todos los espacios de la sede educativa se pueden utilizar para aprender y es importante resaltar que el todos estamos aprendiendo en el contexto educativo tanto estudiantes como docentes.

Registro de observación general

Grupo focal y entrevista semiestructurada a docentes

ASI SE VIVENCIARON LA APLICACIÓN DE ESTOS INSTRUMENTOS

El encuentro con las seis educadoras del grupo focal de la I.E. Fundación Celia Duque de Duque, se inició dándoles a conocer el objetivo y la intencionalidad del mismo, el cual es caracterizar las prácticas pedagógicas de los docentes en cuanto a los procesos de enseñanza - aprendizaje dados desde la lúdica como herramienta didáctica. Posteriormente, se dio lectura al cuento “El enemigo verdadero” de Jairo Aníbal Niño, donde algunos expresaron sus opiniones acerca del mismo: “No hay enemigo grande ni pequeño, es como cada uno ve las circunstancias que se le presentan”, “no importa cuán difíciles sean las circunstancias, es como las afronta cada uno”, “todo lo tenemos en nuestras manos, es la utilidad que se la da a cada cosa”, con respecto al que hacer pedagógico se concluye, que la optimización de las herramientas que existen en el entorno educativo, permite que se generen aprendizajes significativos en los estudiantes.

Así mismo, se continuó con una dinámica de presentación donde cada uno de los participantes, dijo su nombre y que es lo que llevara en su viaje para hacer que su clase sea divertida y motive a los estudiantes.

Después, se pasó a realizar una actividad dinámica en torno a algunas preguntas relacionadas para generar una discusión relevante acerca de con las estrategias que utilizan en el aula para motivar a los estudiantes y que aprendan de manera divertida, acerca del modelo pedagógico implementado por la institución si favorece procesos de enseñanza – aprendizaje desde la implementación de la lúdica, cuales instrumentos emplea en sus planeaciones, el tipo de planeación que realiza favorece los procesos de enseñanza – aprendizaje y permite la motivación de los estudiantes, las estrategias y materiales didácticos utilizados en sus clases propenden por el desarrollo de competencias en las diferentes áreas del conocimiento.

Durante el dialogo generado en la aplicación de estos instrumentos se llegaron a las siguientes conclusiones:

- Las docentes reconocen que es demasiado importante llevar al aula estrategias lúdicas que los estudiantes disfruten, pero que estas deben ser llevadas con una intencionalidad pedagógica que conlleve a fomentar en los estudiantes experiencias significativas, pensadas desde realidades, necesidades e intereses.

- Las prácticas educativas han logrado transformar de forma significativa el quehacer educativo, llevando a la resignificación de la vocación docente, no sólo en el accionar sino también como sujeto que a diario comparte saberes y aprende de otros. Dentro de la planeación curricular, muchas veces no se tienen en cuenta, ya que planear con actividades lúdicas es dispendioso y deben apostarse a otras actividades planteadas desde la institución.
- En cuanto a la relación entre el modelo pedagógico y la lúdica, expresaron que el constructivismo en escuela nueva es un reto para los docentes, ya que debe atender todos los niveles de la básica primaria y por ende debe planear para todos los grupos. Por tal razón, se han tenido pocos avances en el aprender haciendo como lo dispone dicho modelo, aunque la institución da la posibilidad de buscar diferentes estrategias y metodologías de trabajo para llevar al aula.
- Los docentes se limitan solo a lo que corresponde en las guías de aprendizaje y se realiza una que otra adaptación, pero tratando siempre de que sean muy lúdicas y llamativas. Así mismo en las planeaciones se incorporan infinidad de actividades atractivas con las cuales los estudiantes disfruten y aprendan, pues como lo plantea una de las educadoras “saber qué es lo que se enseña es la clave para tener éxito en el desarrollo y cumplimiento de los objetivos dentro de un aula de clase”. Una escuela va más allá de un currículo y aulas, es un taller de arte, donde cada estudiante es la materia prima y el docente el escultor. La responsabilidad no es forjar futuros abstractos, se requiere de impregnar pensamientos claros y coherentes, hay que saber aplicar diversos matices, sin caer en la confusión y pérdida de sentido. La dimensión lúdica como estrategia pedagógica, permite forjar una formación integral y mejorar la calidad de vida de los niños y niñas.
- Otra de las participantes, reconoce que a nivel institucional “se plantea la interdisciplinariedad y los proyectos transversales como estrategias que permiten acompañar el proceso formativo en el aula de manera significativa y acorde a las necesidades de la población educativa”, puesto que no solo se acaba con el asignaturismo sino que se hacen conexiones interesantes que despiertan el interés por el aprendizaje de los estudiantes y se hace un trabajo más cooperativo y más dinámico.

- Se cuenta con buen material didáctico, tanto propuesto por la institución como elaborados por los mismos estudiantes y docentes, pero no se optimiza lo suficiente, dado por la falta de tiempo, la atención a los diferentes grados y a las múltiples actividades propuestas por la institución.

Igualmente, durante la aplicación de estos instrumentos se pudo observar como los maestros se sienten agotados con tanto trabajo que desde la institución les generan sin poder dedicarse a asumir su rol como docente y a poder disfrutar del aprendizaje que día a día llevan a sus aulas de clase, reconociendo que la lúdica es una gran estrategia para que los niños y niñas conciban la escuela como un escenario de aprendizaje, de forma creativa, consciente y divertida, construyendo conocimiento a partir de los elementos que les ofrece el medio, sin tener el limitante de carecer de material didáctico, es decir, todo lo que se aprende significativamente nunca se olvida y todo aquello que genera gozo y disfrute se perpetúa en el tiempo.

De acuerdo a lo anterior, se hace necesario seguir incentivando a los docentes para que en el quehacer educativo incorporen la lúdica y reconozcan en ella el papel fundamental que juega en la vida de los sujetos e invitarlos a la inclusión permanente consigo mismo y con los actores que intervienen en los procesos educativos, donde esta no se vea limitado a momentos esporádicos; puesto que la mayoría de los actos lúdicos traen consigo algo educativo ya sea personal o social. Para finalizar, se les agradeció a todos los participantes por ser parte del proceso investigativo.

Anexo I Codificación de entrevista y grupos focales a estudiantes y a docentes

1. Entrevista semiestructurada a docentes Institución Educativa Fundación Celia Duque de Duque						
Código	Numero de pregunta	Respuesta	Nombrar – agrupar	Categoría a priori	Emergentes	Subcategorías
ESD1.LJL	1	Dentro de las actividades lúdicas que aplico en el aula están: el dibujo, juegos de pensamiento lógico, juegos de mesa , juego al aire libre	Juego como componente central de la lúdica	La lúdica en los procesos de enseñanza y aprendizaje	El juego como eje articulador de la lúdica con el aprendizaje	• La lúdica como herramienta didáctica
ESD1.JKJ	1	Me referiré específicamente a las estrategias didácticas y lúdicas que se desarrollan en el área de las matemáticas. Propiciar en los estudiantes aprendizajes significativos, especialmente en las habilidades del razonamiento lógico matemático, ha implicado el uso de recursos y materiales didácticos que contribuyan a la adquisición y construcción de conceptos, a partir del uso y	La lúdica como estrategia didáctica Aprendizaje significativo Uso de material didáctico			

manipulación de material concreto.

Por ejemplo, para el reconocimiento de los números decimales, estableciendo los números mayor o menor que, se presenta por pareja de estudiantes, una baraja de números decimales, los cuales son repartidos en partes iguales a cada uno, el juego consiste en ir sacando de la baraja sin ver las cartas, una carta al mismo tiempo, a fin de determinar quién tiro la carta con un número mayor, el estudiante que saco el número mayor, se lleva las dos cartas. El juego finaliza cuando uno de los estudiantes ya no tenga en su poder más cartas.

ESD1.LJO	1	las actividades al aire libre, el juego y la implementación de juegos didácticos, han permitido motivación en mis estudiantes frente al proceso de aprendizaje.	El juego en diferentes espacios
ESD1.MMC	1	La estrategia más utilizada dentro del	El juego como

aula de clase son las que están relacionadas con el juego constructivo, ya que este permite no solo aprendizajes significativos académicos si no aprender a convivir con el otro, a respetar, las diferencias enseñar a partir del implica formar un ser integro como la sociedad actual lo exige.

ESD1.FAL	1	<p>Para el grado primero es primordial el manejo de material audio visual, utilizo mucho los videos, actividades interactivas, ritmo y movimiento. Igualmente, otro tipo de actividades como rompecabezas, material manipulable.</p> <p>En el área como tal de educación física utilizo mucho las rondas, juegos tradicionales y los circuitos para estimular habilidades como el equilibrio, los saltos, etc.</p>	<p>Uso de material audiovisual y concreto</p> <p>Variación de material y actividades en correspondencia con el área.</p>	<p>La lúdica en los procesos de</p>	<p>la lúdica integradora de</p>	<p>Material didáctico Interacción social</p>
ESD1.LJL	2	<p>Si, en la clase mediada por el juego el estudiante tiene mayor participación y</p>	<p>La lúdica como estrategia que</p>	<p>La lúdica en los procesos de</p>	<p>la lúdica integradora de</p>	<p>Material didáctico Interacción social</p>

		<p>actividad, se mantiene motivado por más tiempo y tiene la posibilidad de aprender de formas distintas y de hacer nuevas propuestas.</p> <p>En la clase magistral la participación del estudiante se ve más reducida, hay menos interacción.</p>	<p>motiva la participación y la interacción</p>	<p>enseñanza y aprendizaje</p>	<p>aprendizaje y contexto</p>	<p>Motivación</p>
ESD1.JKJ	2	<p>Si, existe una diferencia marcada, en las clases magistrales en el área de matemática normalmente se realiza una enseñanza explícita del saber que se desea impartir, normalmente se da la teoría y se realizan procesos de ejercitación, en su gran mayoría en el tablero, para posteriormente hacer ejercitación individual.</p> <p>En una clase centrada en estrategias más participativas y lúdicas, se da la construcción del saber, normalmente se inician con algunas actividades que permiten la activación cognitiva, como</p>	<p>La lúdica permite la activación cognitiva, las actividades prácticas y el uso de material concreto</p>			

		punto de partida para el eje central que se busca desarrollar, se involucran ejercicios prácticos con la ayuda de materiales concretos, para finalmente, entre todos construir los conceptos.	
ESD1.LJO	2	Aunque en ocasiones se requiere de clase tradicional, existe una gran diferencia entre esta y la clase que esta mediada por el juego. Ya que esta última está planeada teniendo en cuenta las necesidades de los estudiantes, se busca que a través del juego los alumnos se animen y motiven a aprender, existiendo ante todo empatía entre el docente y sus estudiantes.	A través de la lúdica se tienen en cuenta las necesidades de los estudiantes. Motivación y empatía por el aprendizaje.
ESD1.MMC	2	Hay una gran diferencia, pero las dos maneras de enseñar le dan aportes muy significativos a la enseñanza, ya es cuestión del maestro saberlos entrelazar y darle su mejor utilidad. Mientras la clase tradicional permite estudiantes pasivos pero concentrados, el juego permite estudiantes activos y	La lúdica permite estudiantes activos y productivos. Experimentación y exploración para construir conocimiento

		productivos. También existen diferencias entre estas dos maneras de enseñar la clase tradicional mantiene un estudiante recibiendo solo información, mientras que una clase mediada por el juego genera activismos entre los estudiantes, además el desarrollo del juego como estrategia de aprendizaje permite que los niños vayan creando sus propios conocimientos a través de la experimentación y exploración.	desde la autonomía.	
ESD1.FAL	2	La clase tradicional puede limitarse a transmitir un conocimiento, se puede tornar más estática y donde un medio primordial es el tablero, por otro lado, una clase mediada por el juego hay interacción entre todos los sujetos, hay participación y se obtiene aprendizajes más significativos, porque se inicia estimulando la motivación.	La lúdica amplia la participación y el aprendizaje significativo desde la participación activa. Contextualización del aprendizaje	
ESD1.LJL	3	Algunas en las que los estudiantes tiene participación activa y que permiten	Participación y motivación desde	La lúdica en la cotidianeidad • Las TICs como elemento lúdico • La lúdica en las

		mantener la motivación por el aprendizaje como: concursos grupales, salidas pedagógicas, vinculación de los núcleos familiares, juegos de mesa, juegos de lógica.	diversas estrategias que involucran el juego.	escolar	que potencia el aprendizaje.	actividades escolares
ESD1.JKJ	3	La mayoría de las estrategias se fundamentan el uso del material concreto. Por ejemplo, el uso del material en base 10, como una estrategia para reconocer los procesos matemáticos desarrollados en las operaciones aditivas y multiplicativas, así mismo, para la construcción práctica de conceptos que permita a los estudiantes identificar el valor posicional de un número y la descomposición de los mismos.	Uso de material concreto Construcción práctica de conceptos			<ul style="list-style-type: none"> • Rol de los maestros y los estudiantes frente a la lúdica
ESD1.LJO	3	Las estrategias que implemento para mejorar los procesos de enseñanza – aprendizaje con mis estudiantes son: - Juego de roles - Infografías, imágenes coloridas o	Estrategias diversas según las necesidades de los estudiantes y el proceso de			

ilustraciones que les permita enseñanza.
comprender y memorizar mejor el Contextualización
tema. del aprendizaje

- Intercambio de preguntas durante las clases.
- Rondas y canciones alusivas al tema abordado.
- Afianzamiento de aprendizajes a través de la practica con o en lugares del medio.
- Activación de conocimientos previos por medio de rondas, canciones, juegos, proyección de videos, imágenes, entre otros.

ESD1.MMC	3	Dentro del aula de clase se han utilizado los juegos constructivos orientados hacia un fin determinado, con material llamativo para ellos que generen gran interés hacia lo que están haciendo, también podemos hablar de la utilización de las TIC, estas le brindan al educador facilidad para	El juego con un fin determinado. Uso de material llamativo Uso de las tics
-----------------	---	--	--

		enseñar y gran aceptación y grado al estudiante para aprender.				
ESD1.FAL	3	Teniendo en cuenta este tiempo de pandemia, donde ni puede haber tanto contacto físico las actividades interactivas han sido de gran ayuda y ha sido un reto aprender a manejar diversos programas que me permitan didactizar mejor las clases de manera virtual o presencial.	Uso de herramientas interactivas Didáctizar las clases			
ESD1.LJL	4	La planeación busca lograr el aprendizaje de los estudiantes y contribuir al desarrollo de competencia, en esta parte el docente propone las estrategias que considera favorables de acuerdo a los contenidos y sobre todo de acuerdo a las características, necesidades y gustos de la población con la que trabaja.	La planeación curricular elemento donde se articulan las estrategias didácticas al aprendizaje	La lúdica en la cotidianidad escolar	La planeación curricular componente donde se gesta la estrategia lúdica.	<ul style="list-style-type: none"> • La lúdica en las actividades escolares • Rol de los maestros y los estudiantes frente a la lúdica
ESD1.JKJ	4	La planeación curricular a nivel Institucional da cuenta del proceso que se desarrolla al interior de cada una de las áreas para favorecer los	La planeación curricular herramienta que favorece el			

<p>aprendizajes de los niños.</p> <p>Inicia con el referenciación de los objetivos de aprendizaje, los ejes temáticos, las estrategias metodológicas y los criterios de evaluación.</p> <p>Posteriormente, se desarrollan los momentos de la práctica pedagógica.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Activación cognitiva 2. Conceptualización 3. Actividades prácticas y evaluativas 	<p>aprendizaje y las estrategias didácticas.</p> <p>El docente favorece y diversifica las estrategias de enseñanza de acuerdo al área y a los aprendizajes.</p>
---	---

Aunque no se referencian actividades lúdicas y de juego como tal, cada docente tiene la libertad de proponer las actividades, materiales y recursos necesarios, acordes en cada uno de los momentos, para cada una de las áreas del saber.

ESD1.LJO	4	<p>la planeación que se direcciona desde la institución recoge todos los elementos pertinentes para favorecer el desarrollo de la dimensión lúdica en los</p>	<p>La planeación curricular que favorece la dimensión lúdica</p>
-----------------	---	---	--

		estudiantes, por ende las actividades que se planean buscan potenciar las habilidades de nuestros alumnos, de manera práctica, divertida y sobretodo que despierte interés en los niños por aprender.	estimula y potencia habilidades en los estudiantes.
ESD1.MMC	4	Llegar a un aula de clase sin una planeación orientada es como navegar en el mar sin brújula, es quizás la herramienta más importante que tenemos los buenos maestros, una manera organizada, y pensada desde las necesidades de cada estudiante es lo que va a generar que ellos adquieran aprendizajes significativos, además de pensar en lo anterior y anexarle estrategias lúdicas, es la clave del éxito dentro del aula de clase.	La planeación posibilita la generación de estrategias lúdicas y aprendizajes significativos.
ESD1.FAL	4	La planeación curricular de mi institución está estructurada de acuerdo al modelo pedagógico institucional, que en este caso es el constructivista social, lo cual con lleva a tener en	El modelo constructivista favorece el juego como mediador del aprendizaje.

cuenta el juego como elemento mediador en el aprendizaje y en la socialización de los estudiantes.

ESD1.LJL	5	<p>Fortalezas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • El modelo escuela nueva permite la implementación de diversas estrategias. • El trabajo colaborativo • La distribución de roles entre los estudiantes • La didáctica del docente • El contexto <p>Dificultades:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ausencia de apoyo y acompañamiento familiar (en algunas familias) • El tiempo se ve reducido para atender a 6 grupos a la vez (modelo escuela nueva) • Los pocos recursos con los que se cuentan en las escuelas rurales 	<p>El modelo escuela nueva favorece la lúdica y el trabajo colaborativo.</p> <p>Hay dificultades cuando el docente no propone nuevas estrategias de enseñanza</p>	<p>Estrategias pedagógicas desde el constructivismo</p>	<p>El modelo escuela nueva favorece la implementación de la lúdica como estrategia de aprendizaje</p>	<ul style="list-style-type: none"> • La lúdica como estrategia pedagógica • La lúdica como herramienta dinamizadora del conocimiento en la enseñanza y el aprendizaje
-----------------	---	--	---	---	---	---

- El maestro no prueba nuevas formas de enseñar

ESD1.JKJ	5	<p>En matemáticas</p> <p>Fortalezas</p> <p>Reconocimiento numérico, conteo, asociación y representación</p> <p>Algoritmos de suma, resta y multiplicación</p> <p>Dificultades</p> <p>Uso de operaciones básicas y otros conceptos matemáticos en situaciones problema</p> <p>Algoritmo de la división</p>	<p>Las estrategias medidas por la lúdica favorecen la comprensión de conceptos.</p>
ESD1.LJO	5	<p>Las fortalezas en el momento de la enseñanza se perciben cuando nuestros estudiantes demuestran interés y motivación por aprender.</p> <p>Las dificultades que surgen en el proceso de enseñanza, se pueden dar, por los ritmos de aprendizaje de nuestros niños, pero somos los mismos maestros los que debemos entrar a reflexionar sobre nuestra practica</p>	<p>Interés</p> <p>Motivación</p> <p>Planeaciones contextualizadas</p>

pedagógica y planear estrategias pensando en las necesidades de cada uno de nuestros alumnos y el contexto en el cual nos encontramos inmersos.

ESD1.MMC	5	<p>Fortalezas</p> <p>Contar con un maestro idóneo, que se haga entender con facilidad en sus explicaciones, que posea las habilidades necesarias para generar inquietudes en sus estudiantes, que conlleven al descubriendo de nuevos aprendizajes, ambientes de aprendizajes agradables para los estudiantes.</p> <p>DEBILIDADES La falta de Recursos tecnológicos, de laboratorio, manipulables, la falta de conexión que nos permitan profundizar más los conocimientos adquiridos.</p>	<p>Ambientes de aprendizaje</p> <p>Importancia de contar con diferentes recursos didácticos</p>
ESD1.FAL	5	<p>Las fortalezas es el conocimiento específico de cada una de ellas para la enseñanza en el grado primero, las estrategias que se utilizan y se</p>	<p>Estrategias lúdicas se dan de acuerdo al grado de escolaridad del</p>

		<p>promueven en la institución de acuerdo al modelo pedagógico constructivista social.</p> <p>Las dificultades es cuando se generan obstáculos de diferentes tipos para la adquisición del código en los niños del grado primero y en ocasiones ello conlleva a que el proceso sea un poco más lento.</p>	<p>estudiante y el modelo pedagógico de la institución.</p>			
ESD1.LJL	6	<p>Considero que aquellas en las que se permite la interacción directa del estudiante con el objeto de estudio. (Aprender haciendo)</p>	Aprender haciendo	Estrategias pedagógicas desde el constructivismo	Interacción con el conocimiento	La lúdica como estrategia pedagógica
ESD1.JKJ	6	<p>Prácticas pedagógicas más participativas, que permitan la construcción de los saberes, el uso de material concreto, el trabajo en equipo, el seguimiento, la reflexión y el diálogo permanente, en relación a los aprendizajes obtenidos y a las dificultades encontradas.</p>	Participación Trabajo en equipo			
ESD1.LJO	6	<p>Pienso que la praxis pedagógica que llevo a cabo con mis estudiantes cada</p>	Procesos cognitivos y			

día, está pensada en generar aprendizajes y fortalecer procesos cognitivos en ellos de manera significativa, ya que esa es la esencia del trabajo en el aula.

ESD1.MMC	6	<p>Si. Porque las prácticas pedagógicas deben ser planteadas desde la pedagogía, implicando la institucionalidad del que hacer educativo, su sistematización y organización alrededor de los procesos intencionales de enseñanza-aprendizaje, puesto que deben ser pensadas y repensadas como la primera y fundamental responsabilidad del educador, desarrolladas a partir de las intervenciones pedagógicas inmersas en el proceso de conocimientos y experiencias de formación de sujetos íntegros y autónomos, capaces de tener un proyecto de vida bien claro y alcanzable.</p>	<p>Procesos de enseñanza y aprendizaje intencionados y experimentales</p>
-----------------	---	--	---

ESD1.FAL	6	<p>Las practicas pedagogicas basadas en</p>	<p>Conocimiento del</p>
-----------------	---	---	-------------------------

		el conocimiento del contexto, las practicas mediadas por pedagogico apto para el grado primero y las practicas mediadas por los elementos tecnológicos.	contexto Material pedagógico Material tecnológico	
ESD1.LJL	7	Las actividades lúdicas que propongo dependen del objeto de conocimiento que quiero enseñar y del nivel o grado de escolaridad al que van dirigidos los contenidos. Es decir, no se plantean las mismas actividades lúdicas en lenguaje que en matemáticas, ni en estudiantes de primero y en estudiantes de quinto.	Variación de acuerdo al nivel de escolaridad.	de La lúdica en los procesos de enseñanza y aprendizaje
				<ul style="list-style-type: none"> • Teoría de la lúdica desde el constructivismo • La lúdica como herramienta didáctica
ESD1.JKJ	7	Las actividades se centran en los materiales, en su estudio e identificación de las formas en que contribuyen a la construcción de saberes. Algunos empleados son: Billetes didácticos Máquina de sumar Material en base 10	Material de aprendizaje	

		Multifichas Tangram Pentominó	
ESD1.LJO	7	Las actividades lúdicas que llevo a la clase, permite a mis estudiantes salir de la rutina y liberar tensiones, proporcionando un ambiente agradable y de diversión. La escogencia de las actividades debe ir siempre encaminada a cumplir los objetivos planteados desde un inicio para mis clases.	Ambientes de aprendizaje La lúdica permite cumplir los objetivos de la clase
ESD1.MMC	7	Utilización de juegos didácticos Utilización Juegos tradicionales. Trabajo colaborativo Salidas pedagógicas Dinámicas recreativas Utilización de las TIC	El juego como elemento didáctico
ESD1.FAL	7	Actividades interactivas, de desarrollo del pensamiento lógico y de adaptación de conocimientos específicos (según cada área). Los criterios que se tienen en cuenta	Material interactivo acorde al nivel escolar de los estudiantes

		son el grado, la edad, las necesidades e intereses de los niños.				
ESD1.LJL	8	Considero que la cualificación del docente debe ser constante , ya que el ser humano es un ser inacabado, siempre habrán nuevas cosas que aprender y que llevar al aula en tanto las generaciones cambian contantemente, cambian sus formas de aprender, cambian sus intereses, en fín, el reto para los maestros es atreverse a innovar , a intentar nuevas estrategias y a permanecer activo en comunidades de aprendizaje y espacios de formación.	Cualificación permanente del docente Innovación	La lúdica en los procesos de enseñanza y aprendizaje	Cualificación docente	<ul style="list-style-type: none"> • Teoría de la lúdica desde el constructivismo • La lúdica como herramienta didáctica
ESD1.JKJ	8	Una de las maneras más apropiadas para la cualificación en relación a los recursos y las herramientas didácticas, son el compartir de experiencias y saberes a través de las comunidades de aprendizaje, la investigación y la exploración de experiencias exitosas de aula. A demás del uso de situaciones	Compartir experiencias Investigación Uso de situaciones problema			

		problema como una alternativa para la construcción de saberes en el área de matemáticas.	
ESD1.LJO	8	Para afrontar los retos educativos y estar a la vanguardia de los mismos, autónomamente busco medios y recursos que aporten a la metodología de mi praxis. Así mismo, me inscribo en cursos y eventos académicos con el fin de adquirir nuevos conocimientos y fortalecer la calidad educativa para mis estudiantes.	Actualización académica en estrategias didácticas.
ESD1.MMC	8	Como un docente creativo, que domina su saber específico y la manera más acertada en la implementación de estrategias didácticas, actividades interesantes y metodologías propias de área así mismo como un docente , investigativo, actualizado e informado para estar a la vanguardia en el ámbito educativo	Metodologías propias del área
ESD1.FAL	8	El primer elemento que tengo en cuenta es el aprendizaje entre pares y luego la	Aprendizaje entre pares

		auto cualificación a través de la búsqueda en diferentes medios acerca de lo que mis estudiantes requieren.				
ESD1.LJL	9	Se aplica en las estrategias que se proponen, la capacidad de dinamizar el conocimiento hasta hacerlo agradable al estudiante.	Dinamizar el conocimiento	Estrategias pedagógicas desde el constructivismo	La lúdica como herramienta de orden didáctico	<ul style="list-style-type: none"> • La lúdica como estrategia pedagógica
ESD1.JKJ	9	Aplicar la didáctica, se fundamenta en el conocimiento y estudio de los recursos y las herramientas propuestas, para contribuir al alcance de los objetivos de aprendizaje dentro del área, para este caso las matemáticas.	La didáctica, recurso y herramientas para alcanzar los objetivos de aprendizaje.			<ul style="list-style-type: none"> • La lúdica como herramienta dinamizadora del conocimiento en la enseñanza y el aprendizaje
ESD1.LJO	9	La didáctica es una parte característica de la pedagogía, puesto que, es el arte como enseñamos a nuestros estudiantes, como facilitamos esos aprendizajes por medio de la articulación de diversas estrategias y actividades.	La didáctica a través de estrategias y actividades facilita el aprendizaje.			
ESD1.MMC	9	La didáctica de la enseñanza de las diferentes áreas la aplico de manera	La didáctica como herramienta			

		transversal, evidenciándoles a los transversal. estudiantes que todo lo que aprendemos del mundo es un conjunto y no son partes divididas entre sí.				
ESD1.FAL	9	La didáctica se aplica a través de la búsqueda e implementación de diferentes medios, elementos y actividades que permiten que los estudiantes adquieran conocimientos significativos y de manera divertida y contextualizada para ellos.	La didáctica contextualizada y divertida para adquirir conocimientos significativos.			
ESD1.LJL	10	Las adquieren en su interactuar con otros, durante su proceso formativo, en sus experiencias de vida, en las prácticas y vivencias escolares, en su contexto...	Interacción con el otro. Experiencias de vida	La lúdica en la cotidianidad escolar	La lúdica como herramienta de aprendizaje y de interacción social	<ul style="list-style-type: none"> • La lúdica en las actividades escolares
ESD1.JKJ	10	Las competencias se adquieren cuando se tiene la posibilidad de construir el conocimiento y de aplicarlo en la resolución de diferentes situaciones.	Adquisición de competencias			<ul style="list-style-type: none"> • Rol de los maestros y los estudiantes frente a la lúdica
ESD1.LJO	10	En el aula de clase en conexidad con la familia se les brindan a los estudiantes	Competencias para la vida			

elementos que le permitan formarse como seres competentes y capaces de enfrentarse ante una sociedad cambiante y un mundo globalizado.

ESD1.MMC	10	Aprendiendo de la vida y para la vida,	Aprender para la vida
ESD1.FAL	10	Los estudiantes adquieren las competencias a través de las practicas pedagógicas contextualizadas para ellos, de procesos de evaluación permanente y flexibles que tienen en cuenta no solo la adquisición de conocimientos específicos, sino, también de formas y estilos de aprendizaje	Aprendizaje a través de los estilos de aprendizaje.

2. Entrevista semiestructurada a estudiantes Institución Educativa Fundación Celia Duque de Duque

Código	Numero de	Respuesta	Nombrar – agrupar	Categoría a priori	Emergentes	Subcategorías
---------------	------------------	------------------	--------------------------	---------------------------	-------------------	----------------------

pregunta						
ESE2.MST	1	Porque así entiendo mejor.	Facilidad para	La lúdica en los	El juego como	La lúdica como
ESE2.ERG	1	Me gusta porque me van a enseñar algo que me sirve para la vida.	el aprendizaje	procesos de	eje articulador	herramienta
ESE2.ATM	1	Que la clase tiene mejor sentido.	Motivación	enseñanza y	de la lúdica con	didáctica
ESE2.TGC	1	Muy entretenidas y educativas.	Adquiere más	aprendizaje	el aprendizaje	
ESE2.MDH	1	Me gusta porque le entiendo muy bien cuando me explican los temas.	significado			
ESE2.CCC	1	Muy bien y logro entender lo explicado.				
ESE2.MAC	1	Me parecen muy buenas.				
ESE2.LFN	1	Bueno, porque uno aprende más que cuando estamos en la virtualidad.				
ESE2.LVG	1	Bien porque aprende más.				
ESE2.JFC	1	Me explica muy bien y le entiendo.				
ESE2.ACG	1	Me parecen bien, entiendo mucho.				
ESE2.DA	1	Me gusta cómo me explica porque le entiendo mucho.				
ESE2.WIT	1	Bueno porque entiendo mejor.				
ESE2.MRG	1	Me parece muy divertido porque aprendo más fácil.				
ESE2.JFA	1	Bien porque nos explica para entender.				
ESE2.JAR	1	Me parece interesante.				

ESE2.MST	2	Que me expliquen bien para yo aprender mejor	Trabajo en	La lúdica en los	la lúdica	Material
ESE2.ERG	2	Que no sean difíciles y sean más comprensibles.	equipo	procesos de	integradora de	didáctico
ESE2.ATM	2	Que nos den tiempo para jugar y trabajar juntos.	El juego	enseñanza y	aprendizaje y	Interacción
ESE2.TGC	2	Entendidas y formativas.	Uso de	aprendizaje	contexto	social
ESE2.MDH	2	Cuando la profe hace dinámicas de pintura.	material			Motivación
ESE2.CCC	2	Como han venido siendo hasta ahora.	Desarrollo de			
ESE2.MAC	2	A mí las clases me gustan presenciales.	la creatividad			
ESE2.LFN	2	De forma escrita y que le enseñen a leer.				
ESE2.LVG	2	Con más tiempo para aprender mejor.				
ESE2.JFC	2	Me parece que las temáticas son buenas.				
ESE2.ACG	2	En el taller aprendo mucho.				
ESE2.DA	2	Que sean con explicación y dibujando entiendo más.				
ESE2.WIT	2	Me gusta que sean con juegos.				
ESE2.MRG	2	Que sean creativas, que aprendamos bastante.				
ESE2.JFA	2	Que sean creativas y divertidas.				
ESE2.JAR	2	Divertidas.				
ESE2.MST	3	Sí, porque aprendo más y porque me divierto más.	Comprensión	La lúdica en la	Elemento que	• La lúdica
ESE2.ERG	3	Sí, porque es más fácil comprender las cosas.	Diversión	cotidianidad	posibilita mejor	en las
ESE2.ATM	3	Porque uno lo entiende más fácil.		escolar	comprensión	actividades
ESE2.TGC	3	Sí, porque es una forma diferente y a la vez			del aprendizaje.	escolares

ESE2.MAC	4	Porque son actividades prácticas y divertidas.					los
ESE2.LFN	4	Porque es la manera de experimentar en amabas maneras de aprendizaje.					estudiantes frente a la lúdica
ESE2.LVG	4	Porque así no me da pereza y estimula creatividad.					
ESE2.JFC	4	Así se nos dificulta menos.					
ESE2.ACG	4	Me gusta mucho mas el estudio.					
ESE2.DA	4	Porque es más fácil entender y generar menos tensión.					
ESE2.WIT	4	Sí, porque me gusta los juegos.					
ESE2.MRG	4	Porque los aprendizajes son más creativas.					
ESE2.JFA	4	Porque no se nos olvida lo aprendido.					
ESE2.JAR	4	Porque lo que uno aprende así nunca se le olvida.					
ESE2.MST	5	Que hacen mucha bulla.	Desmotivación	Estrategias	El modelo	•	La lúdica
ESE2.ERG	5	La bulla de los niños más pequeños y las clases de inglés.	cuando las actividades son monótonas	pedagógicas desde el constructivismo	escuela nueva favorece la implementación de la lúdica		como estrategia pedagógica
ESE2.ATM	5	Pintar.					
ESE2.TGC	5	En general pintar.					
ESE2.MDH	5	Sin comentarios.			como estrategia de aprendizaje	•	La lúdica como herramienta
ESE2.CCC	5	Sin comentarios.					
ESE2.MAC	5	Cuando los niños se alborotan.					

ESE2.LFN	5	No me gusta que me pongan mucha tarea.					dinamizado
ESE2.LVG	5	Escribir tanto.					ra del
ESE2.JFC	5	El inglés.					conocimien
ESE2.ACG	5	Sin comentarios.					to en la
ESE2.DA	5	Sin comentarios.					enseñanza y
ESE2.WIT	5	Las matemáticas.					el
ESE2.MRG	5	Preguntar y responder.					aprendizaje
ESE2.JFA	5	Cuando no entiendo una materia.					
ESE2.JAR	5	Cuando no entiendo.					
ESE2.MST	6	En un salón y en la cocina.	Uso de	Estrategias	Interacción con	La lúdica como	
ESE2.ERG	6	En clase de educación física y proyectos.	diferentes	pedagógicas	el conocimiento	estrategia	
ESE2.ATM	6	Educación física, ajedrez y formar rompecabezas.	espacios para el aprendizaje	desde el constructivismo		pedagógica	
ESE2.TGC	6	En el patio y a veces en el salón.					
ESE2.MDH	6	En educación física y artística.	Aprender				
ESE2.CCC	6	En espacios libres o cuando la profe lo permite.	haciendo				
ESE2.MAC	6	En educación física.					
ESE2.LFN	6	En el salón de clases, en la cancha.					
ESE2.LVG	6	En la cancha.					
ESE2.JFC	6	Cuando salimos al patio.					
ESE2.ACG	6	En educación física y artística.					
ESE2.DA	6	Sin comentarios.					

ESE2.WIT	6	En la cancha.			
ESE2.MRG	6	En el salón, en el patio, en el parque.			
ESE2.JFA	6	En los recreos y clases de educación física.			
ESE2.MST	7	Sí, porque es muy divertido y uno aprende mejor.	La	lúdica	La lúdica en los
ESE2.ERG	7	Sí, porque aprende de las cosas.	asociada a la	transformación	procesos de
ESE2.ATM	7	Porque uno desarrolla la inteligencia y rapidez.	del	del	enseñanza y
ESE2.TGC	7	Sí, porque son muchas las actividades que dejan enseñanzas.	aprendizaje	aprendizaje	aprendizaje
ESE2.MDH	7	Sí, porque vemos el estudio diferente.			
ESE2.CCC	7				
ESE2.MAC	7	Sí, porque en el juego también se puede hacer deporte.			
ESE2.LFN	7	Sí, porque uno se divierte y vive muchas experiencias.			
ESE2.LVG	7	Porque hay juegos como el stop ayudan aprender a escribir.			
ESE2.JFC	7	Sí, porque es importante desestresarse.			
ESE2.ACG	7	Porque aprendo y también libero el cansancio, el stress y me gusta.			
ESE2.DA	7	En educación física y artística.			
ESE2.WIT	7	Sí, porque hay una cantidad de juegos que nos			

- Teoría de la lúdica desde el constructivismo
- La lúdica como herramienta didáctica

		ayudan aprender.			
ESE2.MRG	7	Sí, porque por que aprender.			
ESE2.JFA	7	Sí, porque con el juego aprendo más y entiendo.			
ESE2.JAR	7	Sí, porque uno aprende jugando.			
ESE2.MST	8	La escritura, lectura, pintura y el dibujo.	Uso de	La lúdica en los	Valor
ESE2.ERG	8	Educación física, lenguaje y artística.	material	procesos de	representativo
ESE2.ATM	8	Jugar futbol.	concreto y	enseñanza y	al juego
ESE2.TGC	8	La tiene.	juegos	aprendizaje	
ESE2.MDH	8	Rompecabezas y pintar.	asociados al		
ESE2.CCC	8	La educación física, que incitan a pensar rápido.	aprendizaje		
ESE2.MAC	8	Cuando se hacen experimentos.			
ESE2.LFN	8	Pintura, aseo, escritura, juego, entre otras.			
ESE2.LVG	8	Policías y ladrones.			
ESE2.JFC	8	Estudiar, jugar.			
ESE2.ACG	8	Pintar, jugar y el futbol.			
ESE2.DA	8	Es importante porque libera el stress, malas energías y aprendo.			
ESE2.WIT	8	El Ajedrez.			
ESE2.MRG	8	Hacer sopas de letras, crucigramas, fichas didácticas.			
ESE2.JFA	8	La física, religión, lengua castellana.			
ESE2.JAR	8	Futbol.			

- Teoría de la lúdica desde el constructivismo
- La lúdica como herramienta didáctica

ESE2.MST	9	Hacer tarea, en el baile, visualización televisiva.	Uso del juego en las diferentes áreas del conocimiento	Estrategias pedagógicas desde el constructivismo	La lúdica como herramienta de orden didáctico	<ul style="list-style-type: none"> • La lúdica como estrategia pedagógica • La lúdica como herramienta dinamizada del conocimiento en la enseñanza y el aprendizaje
ESE2.ERG	9	Divertirse, tranquilizarse y relajar la mente.				
ESE2.ATM	9	Las reglas.				
ESE2.TGC	9	Policías y ladrones.				
ESE2.MDH	9	Rompecabezas porque tengo que observar antes de actuar.				
ESE2.CCC	9	Cuando pinto.				
ESE2.MAC	9	En las que se usan juegos para trabajar en la materia de matemáticas.				
ESE2.LFN	9	juegos recreativos en el colegio, escritura, lectura, canto, baile, pintura, entre otros.				
ESE2.LVG	9	Jugar stop.				
ESE2.JFC	9	A respetar y a convivir con el otro.				
ESE2.ACG	9	Jugando lotería y pintando.				
ESE2.DA	9	Cuando juego rompecabezas o lotería.				
ESE2.WIT	9	Cuando juego parques.				
ESE2.MRG	9	Siempre que juego aprendo.				
ESE2.JFA	9	Cuando estoy solo y triste que me reúno con mis compañeros.				
ESE2.JAR	9	En todas.				
ESE2.MST	10	Sí, porque comprendo muy fácil los temas y no se me presentan la facilidad.	Facilita la comprensión	La lúdica en la cotidianidad	La lúdica como herramienta de	<ul style="list-style-type: none"> • La lúdica

ESE2.ERG	10	Sí, porque uno conoce y aprende.	Motivación escolar	aprendizaje y de interacción social	en las actividades escolares
ESE2.ATM	10	Porque a uno se las explican.			
ESE2.TGC	10	Sí, porque me hacen ejemplos.			
ESE2.MDH	10	Sí, porque me gustan las actividades.			
ESE2.CCC	10	Si casi todas o trato de preguntar de nuevo.			
ESE2.MAC	10				
ESE2.LFN	10	Sí, porque no se me dificultan y las comprendo muy bien.			
ESE2.LVG	10	Sí, porque la profe explica muy bien.			
ESE2.JFC	10	Sí, porque entiendo muy bien.			
ESE2.ACG	10	Sí, porque la profe explica muy bien.			
ESE2.DA	10	Sí, mi profesora es muy práctica.			
ESE2.WIT	10	Sí, porque me gusta.			
ESE2.MRG	10	Sí, porque facilita el aprendizaje.			
ESE2.JFA	10	Sí, porque la profe nos explica para entender.			
ESE2.JAR	10	Algunas veces porque a veces no entiendo.			

- Rol de los maestros y los estudiantes frente a la lúdica

3. Grupos focales de docentes Institución Educativa Fundación Celia Duque de Duque

Código	Numero de pregunta	Respuesta	Nombrar – agrupar	Categoría a priori	Emergentes	Subcategorías
---------------	---------------------------	------------------	--------------------------	---------------------------	-------------------	----------------------

ESD1.LJL	1	<ul style="list-style-type: none"> • Las estrategias que aplico en el aula para motivar a los estudiantes de manera divertida son variadas de tal manera que se logre llamar la atención de los diferentes estudiantes: ➤ Concursos ➤ Juegos y Dinámicas ➤ Videos ➤ Adivinanzas ➤ La composición y el dibujo ➤ Salida o paseo pedagógico ➤ Texto libre ➤ La expresión oral 	Juego como componente central de la lúdica	La lúdica en los procesos de enseñanza y aprendizaje	El juego como eje articulador de la lúdica con el aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> • La lúdica como herramienta didáctica
ESD1.JKJ	1	<p>Inicio con estrategias que me permitan conocer los saberes previos de los estudiantes sobre el tema a tratar, para ello realizo diálogos socráticos, matriz SQA, lluvia de ideas, juegos, interpretación de imágenes, entre otras. La intención es insertar al estudiante en las diversas acciones que permitan alcanzar los aprendizajes deseados</p>	La lúdica como estrategia didáctica Aprendizaje significativo Uso de material didáctico			

para cada nivel, donde este tenga un rol dinámico y activo.

ESD1.LJO	1	<ul style="list-style-type: none">• Juegos de roles• Dinámicas• Concursos• Alcance la estrella• Fichas didácticas• Elaboración de material de desecho• Dibujos	El juego en diferentes espacios
ESD1.MMC	1	Si el modelo constructivo social, permite la interacción con el otro, pero de una manera práctica y divertida	El juego como estrategia para la formación integral
ESD1.FAL	1	Actividades interactivas Material manipulable Material de estimulación del pensamiento lógico	Uso de material audiovisual y concreto Variación de material y actividades en correspondencia

			con el área.			
ESD1.LJL	2	La Institución permite al maestro hacer uso libre de la didáctica para orientar los procesos de enseñanza –aprendizaje, en este sentido la creatividad del docente es muy importante para dinamizar los procesos de manera lúdica y significativa y generar y mantener la motivación de los estudiantes.	La lúdica como estrategia que motiva la participación y la interacción	La lúdica en los procesos de enseñanza y aprendizaje	la lúdica integradora de aprendizaje y contexto	Material didáctico Interacción social Motivación
ESD1.JKJ	2	Realmente se tiene pocos avances entre lo que dice el modelo pedagógico y la práctica docente. Desde mi rol, trato de que la lúdica sea un componente fuerte de las sesiones, pues esta dimensión activa muchos elementos en el proceso de enseñanza aprendizaje y el estudiante goza y disfruta de lo que hace y propone.	La lúdica permite la activación cognitiva, las actividades prácticas y el uso de material concreto			
ESD1.LJO	2	En la institución donde laboro actualmente se implementa el modelo constructivista el cual le permite al docente buscar diferentes estrategia y metodologías de trabajo con el fin que las clases sea más llamativas, motivadoras y pertinentes para todos los	A través de la lúdica se tienen en cuenta las necesidades de los estudiantes. Motivación y			

		estudiantes.	empatía por el aprendizaje.
ESD1.MMC	2	Mallas curriculares Planes de área Unidades didácticas Proyectos pedagógicos de aula	La lúdica permite estudiantes activos y productivos. Experimentación y exploración para construir conocimiento desde la autonomía.
ESD1.FAL	2	Si, por que es constructivista social y debe apuntar a la adquisición de aprendizaje significativo, de acuerdo al contexto y desde lo social.	La lúdica amplia la participación y el aprendizaje significativo desde la participación activa. Contextualización del aprendizaje
ESD1.LJL	3	Instrumentos empleados para la planeación:	Participación y La lúdica en la Las TICs como • La lúdica

		<ul style="list-style-type: none"> ➤ Mallas curriculares ➤ Plan de área ➤ Proyectos de aula 	<p>motivación desde cotidianidad diversas escolar estrategias que involucran el juego.</p>	<p>elemento lúdico que potencia el aprendizaje.</p>	<p>en las actividades escolares</p>
ESD1.JKJ	3	<p>Mallas curriculares Secuencia didáctica Proyectos pedagógicos de aula</p>	<p>Uso de material concreto Construcción práctica de conceptos</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Rol de los maestros y los estudiantes frente a la lúdica
ESD1.LJO	3	<p>Mallas curriculares Planes de área Proyectos pedagógicos de aula</p>	<p>Estrategias diversas según las necesidades de los estudiantes y el proceso de enseñanza. Contextualización del aprendizaje</p>		
ESD1.MMC	3	<p>Mallas curriculares Planes de área Proyectos pedagógicos de aula</p>	<p>El juego con un fin determinado. Uso de material llamativo Uso de las tics</p>		

ESD1.FAL	3	Mallas curriculares Planes de área Secuencia didáctica Unidades didácticas Proyectos pedagógicos de aula	Uso de herramientas interactivas Didáctizar las clases			
ESD1.LJL	4	El tipo de planeación que se realiza si favorece los procesos de enseñanza – aprendizaje en los estudiantes, sin embargo, es importante reconocer que en el modelo escuela nueva existe la figura del maestro mono docente, por lo tanto, la dinámica del proceso formativo es mucho más exigente con respecto a manejo de tiempos ya que se entienden varios grupos a la vez. En este sentido se plantea la interdisciplinariedad y los proyectos transversales como estrategias que permiten acompañar el proceso formativo en el aula de manera significativa y acorde a las necesidades de la población educativa. Cabe resaltar que en este modelo los estudiantes aprenden unos con otros en una	La planeación curricular elemento donde se articulan las estrategias didácticas al aprendizaje	La lúdica en la cotidianidad escolar	La planeación curricular componente donde se gesta la estrategia lúdica.	<ul style="list-style-type: none"> • La lúdica en las actividades escolares • Rol de los maestros y los estudiantes frente a la lúdica

construcción de conocimiento colectivo en donde las fortalezas de cada uno se ponen al servicio de los demás compañeros mediante el trabajo colaborativo que es uno de los pilares del modelo multigrado.

ESD1.JKJ	4	Si, parto de un diagnóstico para planear con base en las fortalezas y debilidades de mis estudiantes, guardando relación con los referentes de calidad, a su vez, incorporando practicas evaluativas formativas y viviendo fielmente los momentos de la clase: exploración, estructuración, transferencia, practica y evaluación.	La planeación curricular herramienta que favorece el aprendizaje y las estrategias didácticas. El docente favorece y diversifica las estrategias de enseñanza de acuerdo al área y a los aprendizajes.
ESD1.LJO	4	Si, la planeación favorece los procesos de enseñanza – aprendizaje con el fin de	La planeación curricular que

		mantener la motivación con los estudiantes, durante la pandemia se pensó en una educación que incluyera el núcleo familiar en los procesos, además la planeación tiene diferentes momentos que le permiten al estudiante fortalecer sus conocimientos.	favorece la dimensión lúdica estimula y potencia habilidades en los estudiantes.		
ESD1.MMC	4	Si, saber qué es lo que se enseña es la clave para tener éxito en el desarrollo y cumplimiento de los objetivos dentro de un aula de clase.	La planeación posibilita la generación de estrategias lúdicas y aprendizajes significativos.		
ESD1.FAL	4	Sí, porque tiene una secuencia que tiene muy clara los aprendizajes que deseo alcanzar, tiene unos momentos claros de inicio, profundización y cierre y por el modelo se requiere del uso de diverso material y estrategias de aprendizaje.	El modelo constructivista favorece el juego como mediador del aprendizaje.		
ESD1.LJL	5	Las estrategias y materiales didácticos utilizados en clase siempre propenden por el	El modelo Estrategias pedagógicas escuela nueva	El modelo escuela nueva	• La lúdica

		desarrollo de competencias en las diferentes áreas del conocimiento dado que es este el propósito central del proceso formativo.	favorece la lúdica y el trabajo colaborativo. Hay dificultades cuando el docente no propone nuevas estrategias de enseñanza	desde el constructivismo favorece la implementación de la lúdica como estrategia de aprendizaje	como estrategia pedagógica a	<ul style="list-style-type: none"> • La lúdica como herramienta dinamizadora del conocimiento en la enseñanza y el aprendizaje
ESD1.JKJ	5	Si, Por lo general se privilegia el uso de materiales, por ejemplo, en el área de matemáticas se trabaja bajo la metodología de resolución de problemas y en la fase de construcción del esquema y ejecución del plan, es imprescindible contar con material para que el estudiante comprenda y dimensione la tarea o reto a resolver, guardando relación con esos procesos de abstracción y manipulación simbólica. En lenguaje se aborda la competencia comunicativa desde el uso de guías, fichas, libros y demás elementos audiovisuales para llevar al estudiante a vivir experiencias	Las estrategias medidas por la lúdica favorecen la comprensión de conceptos.			

		literarias que permitan fortalecer su pensamiento crítico.	
ESD1.LJO	5	Toda planeación tiene una intencionalidad con el fin de fortalecer procesos de enseñanza aprendizajes de los estudiantes y como las estrategias permiten al alumno adquirir un conocimiento permiten y apropiado para la realidad en la que vivimos.	Interés Motivación Planeaciones contextualizadas
ESD1.MMC	5	Si, los materiales de apoyo son de gran importancia y son el medio por el cual logro que mis estudiantes aprendan, ejemplo de ello tenemos los recursos de aprendizaje CRA, medios tecnológicos, como es el computador, sin ellos no sería posible que los estudiantes tuvieran aprendizajes significativos dentro del aula.	Ambientes de aprendizaje Importancia de contar con diferentes recursos didácticos
ESD1.FAL	5	Sí, porque van de acuerdo al grado, a la edad, a las áreas y siempre apuntan a la adquisición del código escrito.	Estrategias lúdicas se dan de acuerdo al grado de escolaridad del estudiante y el

modelo
pedagógico de la
institución.

4. Grupos focales de estudiantes Institución Educativa Fundación Celia Duque de Duque

Código	Numero de pregunta	Respuesta	Nombrar – agrupar	Categoría a priori	Emergentes	Subcategorías
ESE2.MST	1	Pintar, leer, origami.	Facilidad para el aprendizaje	La lúdica en los procesos de enseñanza y aprendizaje	El juego como eje articulador de la lúdica con el aprendizaje	La lúdica como herramienta didáctica
ESE2.ERG	1	Cuando hago lectura, colorear, dibujar, cuando elaboro actividades didácticas. Por ejemplo cuando hago títeres, también cuando hago productos.	Motivación Adquiere más significado			
ESE2.ATM	1	Pintar mándalas, dibujar, hacer sopas de letras, hacer crucigramas.				
ESE2.TGC	1	sopas de letras, diagramas.				
ESE2.MDH	1	Las clases que más disfruto son las dramatizaciones y las de educación física.				
ESE2.CCC	1	Yo disfruto más las dramatizaciones, las sopas de letras, los crucigramas y las adivinanzas.				
ESE2.MAC	1	Historietas, hacer cuentos, dramatización, fichas de artística.				

ESE2.LFN	1	Cuando pinto, dibujo, sopas de letras, crucigramas y leer preguntas.				
ESE2.LVG	1	Cuando coloreo y hago títeres.				
ESE2.JFC	1	Pintar, lecturas, inventar cuentos.				
ESE2.MST	2	Cuando multiplico o las tablas de multiplicar.	Trabajo en	La lúdica en los	la lúdica	Material
ESE2.ERG	2	Cuando me colocan un dictado muy largo.	equipo	procesos de	integradora de	didáctico
ESE2.ATM	2	Cuando copio mucho, cuando nos hacen preguntas difíciles, cuando hay que hacer talleres muy largos.	El juego Uso de material	enseñanza y aprendizaje	aprendizaje y contexto	Interacción social Motivación
ESE2.TGC	2	Cartelera y libretas.	Desarrollo de			
ESE2.MDH	2	La clase de matemática.	la creatividad			
ESE2.CCC	2	Las que menos disfruto son cuando nos toca escribir mucho y cuando nos toca hacer historietas..				
ESE2.MAC	2	Escribir tanto porque eso me cansa.				
ESE2.LFN	2	Escribir bastante.				
ESE2.LVG	2	Cuando nos ponen dictados muy largos.				
ESE2.JFC	2	Cuando es un cuento muy largo, también cuando hago una multiplicación que no entiendo y también cuando repaso las tablas.				
ESE2.MST	3	El tren de los valores, sopas de letras, crucigramas.	Comprensión Diversión	La lúdica en la cotidianidad	Elemento que posibilita mejor	• La lúdica en

ESE2.ERG	3	El televisor (tv), los computadores, las fichas didácticas.	escolar	comprensión del aprendizaje.	las actividades escolares
ESE2.ATM	3	El tren de los valores, ver películas.			
ESE2.TGC	3	Títeres, fichas didácticas			
ESE2.MDH	3	Las didácticas.			• Rol de los maestros y los estudiantes frente a la lúdica
ESE2.CCC	3	Títeres, fichas didácticas, retos matemáticos y el tren de los valores etc.			
ESE2.MAC	3	Retos matemáticos, el tren de los valores, matemáticas.			
ESE2.LFN	3	El tren de los valores y ver películas.			
ESE2.LVG	3	El televisor, los computadores.			
ESE2.JFC	3	Cuando miramos tele o cuando salimos al patio hacer ejercicio.			
ESE2.MST	4	En el patio, en la sala de computo o sistemas.	La lúdica en la cotidianidad escolar	La planeación curricular donde se gesta la estrategia lúdica.	• La lúdica en las actividades escolares
ESE2.ERG	4	En la sala de sistemas, en el patio, en la huerta, en el parque.			
ESE2.ATM	4	En la sala de computadores, la cancha, la huerta.			
ESE2.TGC	4	En el patio, en la sala de computadores.			• Rol de los maestros y los estudiantes
ESE2.MDH	4	En la sala de computadores, la vuelta y la cancha de futbol.			
ESE2.CCC	4	En la sala de computadores, la huerta escolar y			

		la cancha.					frente a la
ESE2.MAC	4	En la sala de computador, la cancha y la huerta escolar.					lúdica
ESE2.LFN	4	En la sala de computadores, la cancha y la huerta escolar.					
ESE2.LVG	4	En el patio, en la sala de computo o sistemas.					
ESE2.JFC	4	Cuando salimos al patio y también en la sala de sistemas.					
ESE2.MST	5	Una buena clase. ME GUSTA OTRA FORMA DE APRENDER. Un excelente profesor. Espacios agradables de aprendizaje.	Desmotivación cuando las actividades son monótonas	Estrategias pedagógicas desde el constructivismo	El modelo escuela nueva favorece la implementación de la lúdica como estrategia de aprendizaje	•	La lúdica como estrategia pedagógica
ESE2.ERG	5	Una buena clase. Un excelente profesor. EN MI ESCUELA ME GUSTA QUE MI PROFE ME ENSEÑE BASTANTE UTILIZANDO DIFERENTES ESTRATEGIAS Y METODOLOGIAS. Espacios agradables de aprendizaje.				•	La lúdica como herramienta dinamizador a del conocimiento en la enseñanza y
ESE2.ATM	5	Una buena clase. UNA MANERA CREATIVA. Un excelente profesor.					

		Espacios agradables de aprendizaje.	el
ESE2.TGC	5	Una buena clase. Un excelente profesor. Espacios agradables de aprendizaje.	aprendizaje
ESE2.MDH	5	Una buena clase. CUANDO ELABORO PRACTICAMENTE MIS TRABAJOS EN CLASE DE UNA MANERA CREATIVA. Un excelente profesor. Espacios agradables de aprendizaje.	
ESE2.CCC	5	<ul style="list-style-type: none"> • Una buena clase. ME GUSTA OTRA FORMA DE APRENDER. • Un excelente profesor. • Espacios agradables de aprendizaje. A MI ME GUSTA CUANDO ELABORO MI PROPIO TRABAJO Y CUANDO ES ALGO CREATIVO Y CUANDO HAGO ALGO CREATIVO EN CLASE Y ME HACEN APRENDER DE OTRAS MANERES.	
ESE2.MAC	5	Una buena clase. Un excelente profesor. Espacios agradables de aprendizaje.	

		CUANDO ELABORO PRACTICAMENTE MIS TRABAJOS EN CLASE DE UNA MANERA CREATIVA.
ESE2.LFN	5	Una buena clase. Un excelente profesor. Espacios agradables de aprendizaje.
ESE2.LVG	5	Una buena clase. Un excelente profesor. Espacios agradables de aprendizaje.
ESE2.JFC	5	Una buena clase. Un excelente profesor. Espacios agradables de aprendizaje. CUANDO APRENDEMOS DE DIFERENTES FORMAS.

Codificación de revisión documental.

1. REJILLA PARA REVISAR PLANEACIONES DE LOS DOCENTES

NOMBRE DEL DOCENTE: Leidy Johana Leon Nivel: Básica primaria código: RD5.LJL

PROCESO	COMPONENTE	EVIDENCIA		OBSERVACION
		SI	NO	
ESTRATEGIAS	Clase Magistral	X		Clase magistral mediada por las guías de aprendizaje

DE ENSEÑANZA	Trabajo por proyectos		
	Guías de aprendizaje	X	
MODELO	Escuela Nueva	X	Escuela Nueva un modelo constructivista
EDUCATIVO	Constructivista	X	
	Tradicional		
	Conductista		
	Desarrollista		
	Naturalista		
	Otros		
HERRAMIENTAS	Juego	X	Uso de herramientas didácticas como el juego, la lúdica,
DIDACTICAS	Lúdica	X	áreas integradas, material didáctico y relación de
	Transversalidad en los proceso	X	actividades con el contexto
	Contexto	X	
	Material didáctico	X	

2. REJILLA PARA REVISAR PLANEACIONES DE LOS DOCENTES

NOMBRE DEL DOCENTE: Jenny Katherine Jiménez Arango Nivel: Básica primaria código: RD5.JKJ

PROCESO	COMPONENTE	EVIDENCIA		OBSERVACION
		SI	NO	
ESTRATEGIAS	Clase Magistral	X		Clase magistral mediada por las guías de aprendizaje.
DE ENSEÑANZA	Trabajo por proyectos	X		También se realiza trabajo por proyectos
	Guías de aprendizaje	X		
MODELO	Escuela Nueva	X		Escuela Nueva un modelo constructivista

EDUCATIVO	Constructivista	X	
	Tradicional		
	Conductista		
	Desarrollista		
	Naturalista		
	Otros		
HERRAMIENTAS DIDACTICAS	Juego	X	Uso de herramientas didácticas como el juego, la lúdica, áreas integradas, material didáctico y relación de actividades con el contexto
Lúdica	X		
Transversalidad en los proceso	X		
Contexto	X		
Material didáctico	X		

5. REJILLA PARA REVISAR PLANEACIONES DE LOS DOCENTES

NOMBRE DEL DOCENTE: Leidy Johana Orozco Santa Nivel: Básica primaria código: RD5.LJO

PROCESO	COMPONENTE	EVIDENCIA		OBSERVACION
		SI	NO	
ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA	Clase Magistral	X		Clase magistral mediada por las guías de aprendizaje
	Trabajo por proyectos			
	Guías de aprendizaje	X		
MODELO EDUCATIVO	Escuela Nueva	X		Escuela Nueva un modelo constructivista
	Constructivista	X		
	Tradicional			

	Conductista		
	Desarrollista		
	Naturalista		
	Otros		
HERRAMIENTAS DIDACTICAS	Juego	X	Uso de herramientas didácticas como el juego, la lúdica, áreas integradas, material didáctico y relación de actividades con el contexto
	Lúdica	X	
	Transversalidad en los proceso	X	
	Contexto	X	
	Material didáctico	X	

5. REJILLA PARA REVISAR PLANEACIONES DE LOS DOCENTES

NOMBRE DEL DOCENTE: Mónica María Correa Nivel: Básica primaria código: RD5.MMC

PROCESO	COMPONENTE	EVIDENCIA		OBSERVACION
		SI	NO	
ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA	Clase Magistral	X		Clase magistral mediada por las guías de aprendizaje
	Trabajo por proyectos			
	Guías de aprendizaje	X		
MODELO EDUCATIVO	Escuela Nueva	X		Escuela Nueva un modelo constructivista
	Constructivista	X		
	Tradicional			
	Conductista			
	Desarrollista			

	Naturalista		
	Otros		
HERRAMIENTAS DIDACTICAS	Juego	X	Uso de herramientas didácticas como el juego, la lúdica, áreas integradas, material didáctico y relación de actividades con el contexto
	Lúdica	X	
	Transversalidad en los proceso	X	
	Contexto	X	
	Material didáctico	X	

5. REJILLA PARA REVISAR PLANEACIONES DE LOS DOCENTES

NOMBRE DEL DOCENTE: Faisuri Andreas Londoño Nivel: Básica primaria código: RD5.FAL

PROCESO	COMPONENTE	EVIDENCIA		OBSERVACION
		SI	NO	
ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA	Clase Magistral	X		Clase magistral mediada por las guías de aprendizaje
	Trabajo por proyectos		X	
	Guías de aprendizaje	X		
MODELO EDUCATIVO	Escuela Nueva	X		Escuela Nueva un modelo constructivista
	Constructivista	X		
	Tradicional		X	
	Conductista		X	
	Desarrollista		X	
	Naturalista		X	
	Otros		X	

HERRAMIENTAS	Juego	X	Uso de herramientas didácticas como el juego, la lúdica, áreas integradas, material didáctico y relación de actividades con el contexto
DIDACTICAS	Lúdica	X	
	Transversalidad en los proceso	X	
	Contexto	X	
	Material didáctico	X	

Anexo J. Registro fotográfico



Guías de aprendizaje



Grupo focal



Entrevista





Estrategia transversal de integración de áreas a través de la lúdica

AREAS INTEGRADAS:

LENGUAJE
TECNOLOGÍA
INGLÉS

Grado Quinto

2021

LA LITERATURA UNA PUERTA AL MUNDO DE LA LECTURA Y LA ESCRITURA

ÁREAS INTEGRADAS

Lenguaje
Inglés
Tecnología

GRADO

Quinto

PERIODO I 2021

TIEMPO DESTINADO

5 semanas

DISTRIBUCIÓN DEL TIEMPO

Queridos docentes: Para el desarrollo de esta guía se sugiere a los docentes que cada uno de las temáticas aquí desarrolladas cuenten con actividades complementarias en el salón de clases. En este sentido las adaptaciones curriculares juegan un papel muy importante ya que permite centrar las temáticas a las necesidades y características de la población escolar. Así mismo al final van a contar con unos anexos que permitirán reforzar los procesos desde el trabajo en casa. Muchos éxitos.

Lunes (Monday)	Martes (Tuesday)	Miércoles (Wednesday)	Jueves (Thursday)	Viernes (Friday)
 LO QUE SABEMOS	 APRENDAMOS ALGO NUEVO	 EJERCITEMOS LO APRENDIDO	 EJERCITEMOS LO APRENDIDO	 VALOREMOS LO APRENDIDO

TEMÁTICAS

- Los géneros literarios
- Tradición oral del contexto y otras regiones.
- Lectura y escritura de textos narrativos cortos en inglés.
- Uso de las tecnologías de la información y la comunicación.

MISIÓN DE APRENDIZAJE

- Comprende los roles que asumen los personajes en las obras literarias y su relación con la temática y la época en las que estas se desarrollan.
- Reconoce en la lectura de los distintos géneros literarios

	<p>diferentes posibilidades de recrear y ampliar su visión de mundo.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprende información general y específica en un texto narrativo corto sobre temas conocidos y de interés en inglés. • Produce un texto narrativo oral y/o escrito, corto y sencillo, que responde al “¿qué?, ¿quién?, ¿cuándo? y ¿dónde?” de un evento o anécdota en inglés. • Utilizo tecnologías de la información y la comunicación disponibles en mi entorno para el desarrollo de diversas actividades. (comunicación, entretenimiento, aprendizaje, búsqueda, aprendizaje, búsqueda y validación de información, investigación, etc.)
<p>¿QUÉ QUEREMOS LOGRAR?</p>	<p>Interactuar con los diferentes géneros literarios para fortalecer procesos de comprensión, interpretación y producción de textos.</p> <p>Comprender y producir textos cortos en inglés.</p> <p>Utilizar herramientas tecnológicas para el aprendizaje.</p>

LO QUE SABEMOS

Activity 1. El profesor entrega a los estudiantes los siguientes textos:




Cierto día, Diana encontró un gatito blanco en la calle y lo llevó a su casa. Su mamá no lo quería, entonces Diana planeó algo bonito para que su nueva mascota sea aceptada en el hogar. Luego de varios días...

Cada vez que llega la Navidad, Tito se alegra mucho y bajo su árbol coloca sus regalos. Este año le toca entregar un regalo al señor Búho. Para ello preguntó a los animalitos del bosque qué desearía el señor Búho...




Posterior a la lectura se abre espacio para realizar algunas preguntas de comprensión y caracterización de los textos abordados. Así mismo se recuerdan la definición, los elementos y la estructura de un texto narrativo.

Comentamos:

- ▶ ¿Qué tipo de textos se han leído?
- ▶ ¿Qué diferencia hay entre estos dos textos?
- ▶ ¿Existirá en realidad un gato que hable o una niña que tenga un gato?
- ▶ ¿Puedes crear una historia con personajes fantásticos o reales?

Los textos anteriormente leídos son de tipo narrativo.

El texto narrativo

Es el relato de hechos reales o imaginarios que les suceden a los personajes que intervienen en la historia y que se desarrollan en un espacio y tiempo determinados.

El texto narrativo responde a la pregunta ¿qué ocurre?, y lo podemos encontrar en novelas, cuentos, fábulas, leyendas, hechos históricos, etc. Para este tipo de texto se utilizan verbos (escapó, lloró, encontró, etc.).

Elementos del texto narrativo

Marco o espacio (dónde y cuándo se dan los hechos).
Narrador (es el que cuenta la historia).
Trama (orden en que ocurren los hechos).
Personajes (protagonistas de la historia: principal y secundarios).
Tiempo (duración de los hechos o época).

Organización del texto narrativo

Inicio (presenta a los personajes y el ambiente en que se desarrolla la historia).
Nudo (momento de mayor interés o de la intriga).
Desenlace (final de la historia con la solución que encuentran los personajes).

Activity 2. A continuación cada estudiante de manera individual aborda los siguientes textos y resuelve los interrogantes de acuerdo con los niveles de comprensión básico, medio y avanzado.

Texto I

Perdió todo interés en la fiesta y se retiró a un lugar apartado del jardín; allí estaba cuando vio pasar volando una bandada de cisnes blancos. Al contemplar esas aves magníficas, tuvo deseos de armar una partida de caza con algunos de sus amigos. Rato después, el grupo, armado con ballestas, se puso en marcha a la luz de la luna. Sigfrido se alejó de los compañeros y fue hasta la orilla del lago cercano al castillo. Luego de una corta espera, aparecieron los cisnes deslizándose majestuosamente por las aguas. Los tenía al alcance de su ballesta y estaba haciendo puntería cuando una de las aves, la que superaba a todas en elegancia y hermosura, dejó la centelleante superficie del lago y fue hacia él. Sigfrido bajó el

arma, admirado y confundido. Porque, en vez de un cisne, creía tener delante a la mujer soñada. Triste y dulcemente, quien parecía reinar sobre las otras aves, le habló de sus desdichas. Dijo llamarse Dania y ser princesa. Tiempo atrás, cuando todo le auguraba el más feliz de los destinos, había entrado en su vida un mago, genio del mal que mediante un sortilegio logró convertirla en cisne, como había hecho con otras muchachas. Desde entonces, mantenía a todas ellas bajo su poder, condenadas a vivir en un mundo aparte, sin el menor contacto con los seres humanos. Sigfrido, fascinado por lo que oía, quiso saber si había forma de romper el encantamiento. Se enteró entonces de que la liberación de las doncellas-cisne ocurriría cuando a Dania alguien la amara como a la vida misma y luchara por ella hasta con la muerte.

Resolvamos en el cuaderno de lenguaje:

1. Espacio en el que se dan los hechos.
2. Menciona a los protagonistas de la historia.
3. Redacta el momento de mayor interés (nudo)
4. ¿Cómo termina la historia? (Desenlace)
5. ¿Es un hecho real o imaginario?
6. ¿Cuál sería el título más adecuado para el texto?
7. ¿Qué significado tiene el término sortilegio en el texto anterior?
 - a) Habilidad o don
 - b) Hechizo o embrujo
 - c) Alegría o felicidad
 - d) Un sueño largo
 - e) Una idea copiada

Texto II

Esto sucedió en Huaraz, en donde había una casa muy grande que estaba embrujada, razón por la cual nadie quería vivir en ella. Un día llegó a la ciudad una joven costurera con una mulata que le ayudaba en

sus quehaceres. Buscaban una casa en donde poder instalarse y, como la única disponible era la embrujada, la tomaron en arriendo. Allí montaron su taller con una máquina, un espejo y una mesa de madera. La gente del pueblo se acercaba a ver cómo les iba a las mujeres en la casa encantada, pero ellas no parecían temerosas y se mostraban muy normales y trabajadoras. Así fueron pasando los días hasta que comenzaron a pasar cosas curiosas. El espejo se ladeaba sin que nadie lo moviera, la máquina cosía sin ser usada por ellas y de la mesa se caían todos los implementos de costura. Las dos mujeres comenzaron a buscarle una explicación a todo lo sucedido y, después de mucho pensar, llegaron a la conclusión de que en aquella casa había un tesoro enterrado. Se pusieron en la tarea de buscarlo; juntas removieron el piso y las paredes, trabajando sin descanso, pero al cabo de un tiempo se cansaron y dejaron de buscar. Una tarde, cuando la mulata estaba moliendo el maíz, vio la punta de una vasija tapada por unos enormes calderos. La mujer llamó a su ama y las dos limpiaron el lugar hasta que sacaron una vasija repleta de oro y piedras preciosas de las que usaban las damas adineradas en los remotos tiempos de la Colonia. Entonces, la costurera y la mulata se fueron de la ciudad llevándose el tesoro y nunca más se supo de ellas.

Resuelve:

- | | |
|---------------------------------------|-------------|
| 1. | ¿Quiénes |
| llegaron a vivir a ese pueblo? | |
| 2. | ¿Dónde |
| ocurren los hechos? (Marco). | |
| 3. | ¿Quiénes |
| son los personajes? | |
| 4. | ¿Quién |
| narra la historia? | |
| 5. | Redacta el |
| momento de mayor interés (nudo). | |
| 6. | ¿Cómo |
| termina la historia? (Desenlace). | |
| 7. | ¿Cuál sería |
| el título más adecuado para el texto? | |

- | | |
|-----------|--|
| 8. | ¿Qué significado tiene el término mulata en el texto anterior? |
| a) | Mujer que vive en Japón. |
| b) | Hombre que tiene hijos blancos. |
| c) | Persona de cabellos lacios. |
| d) | Mujer de piel oscura o morena. |
| e) | Niña que no tiene padres. |

Texto III

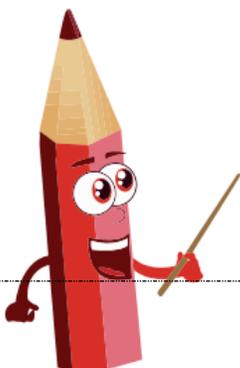
Era verano, la chacra donde vivían ranas, patos y una tortuga estaba casi seca. Por ese motivo, estos animales pensaron emigrar a otro lugar donde hubiera agua, y todos hacían sus planes. La pobre tortuga estaba muy triste. Las ranas saltaban y podían marcharse. Los patos volarían y pronto encontrarían otra chacra; y ella, ¿adónde podría ir? Pero los patos eran amigos de la tortuga y no querían dejarla sola. Y cuentan que el pato más viejo llamó a toda la bandada y les dijo: –No debemos abandonar a la tortuga, ¿puede venir con nosotros? –Yo lo veo muy difícil –dijo uno de los patos–. Nosotros podemos volar y ella no. Y si vamos andando a su paso, tardaremos un año en llegar. Además, vendrán los cazadores y ¿qué nos pasará? –A mí se me ocurre una idea –dijo un pato con cara de listo–. Podemos buscar un palo largo. Dos de los patos más fuertes tomarán el palo por los extremos. La tortuga podrá agarrarse con la boca en el centro y, así, colgando, podrá llegar al mismo tiempo que nosotros. –¡Muy bien!, ¡muy bien!, ¡buena idea! –dijeron todos los patos. La tortuga oyó lo que decían los patos y se puso muy contenta. – ¡Atención! –dijo el pato listo– pero que no se le ocurra a la tortuga hablar en el camino. –No abriré la boca –dijo la tortuga. Pocos días después, la bandada de patos emprendió el vuelo. Atravesaron bosques y montañas. La tortuga volaba también sostenida por los patos más grandes y forzudos. Nunca había ido tan de prisa. Los otros animales al observarla dijeron: –¡Miren!, ¡miren! ¡Una tortuga que vuela! –¡A

ustedes qué les importa, tontos! –contestó la tortuga, desde lo alto. Pero al abrir la boca, se soltó del palo y cayó en el vacío. ¡Menudo coscorrón! ¡Pobre tortuga! Se había olvidado de que no podía hablar en todo el camino.

1. ¿En qué estación del año sucede la historia? (Marco).
2. ¿Cómo ayudaron los patos a la tortuga? (Nudo).
3. ¿Qué pasó cuando la tortuga habló? (Desenlace).
4. ¿Qué título le pondrías al texto?
5. ¿Cuál es el mensaje del texto?

Activity 3. Después de abordar algunos ejercicios de comprensión de lectura, desarrollemos habilidades comunicativas frente a las siguientes situaciones:

Las palabras son uno de los medios más importantes de comunicación para los humanos, sin embargo, para que puedan cumplir con un propósito específico es necesario que sean elegidas con cuidado según la situación comunicativa.



Una situación de comunicación es el contexto dentro del cual se realiza la comunicación. Para entender una situación de comunicación se debe tener en cuenta:

1. Las personas que participan en el acto comunicativo, es decir, quien habla y quien escucha)
2. El propósito o intención comunicativa que tienen los participantes del acto.
3. El espacio o lugar donde se realiza la comunicación.

Otros aspectos que se podrían tener en cuenta para describir una situación comunicativa son: la relación entre los participantes, el tema del cual se habla, el tipo de canal utilizado (oral o escrito).

- Imagina que eres la persona que habla en cada una de las siguientes situaciones comunicativas. Para cada una de ellas escribe un mensaje según la intención comunicativa que se pide. Intenta elegir las palabras más adecuada según el tipo de situación.



Debes pedirle a un amigo que te acompañe a la biblioteca a buscar los libros que necesitas para hacer tu tarea:



Estás hablando con tus padres y les vas a decir que la próxima semana hay una reunión en el colegio a la cual deben asistir.



Necesitas ir a la droguería a comprar un medicamento porque te duele el estómago, pero no sabes cuál debes comprar.

Activity 4. Mira con atención la imagen para conocer el contexto en el cual se realiza la comunicación, luego completa la conversación eligiendo las palabras adecuadas. Presta atención al tema e intención de la conversación para escribir lo que debe decir cada personaje. Al momento de elegir las palabras que cada uno dice, debes tener en cuenta si se trata de una comunicación formal o informal.

Dos amigos se encuentran en la calle y hablan acerca de un partido de fútbol que deben jugar la próxima semana. Uno de los amigos le recuerda al otro que el fin de semana habrá entrenamiento.





Two horizontal lines for writing.



Two horizontal lines for writing.



Two horizontal lines for writing.



Two horizontal lines for writing.



Two horizontal lines for writing.



Un empleado está en la oficina de su jefe y le habla para pedirle que lo traslade a trabajar a otra ciudad.



Empty speech bubble for the employee's dialogue.

Empty speech bubble for the boss's dialogue.



Empty speech bubble for the employee's dialogue.

Empty speech bubble for the boss's dialogue.



Activity 5. Reconocer la forma en que nos expresamos en el contexto cotidiano es de gran importancia a la hora de iniciar una ruta de aprendizaje por los diferentes textos literarios ya que allí también identificaremos diferentes formas de expresión y escritura de los textos. A continuación, la siguiente sopa de letras permitirá identificar algunos tipos de texto.

D	A	N	N	A	R	N	R	A	O	N	R	N	O	R
I	A	M	I	L	V	E	O	R	E	P	O	N	U	N
T	D	U	R	E	N	E	E	R	U	D	E	A	C	A
T	I	G	A	P	A	T	V	O	O	U	I	R	T	P
S	O	E	C	P	O	C	S	A	A	I	A	R	P	E
E	O	S	M	I	C	E	U	I	T	O	A	A	A	O
N	E	P	L	P	C	M	S	L	T	M	O	T	C	N
U	R	R	O	A	O	E	O	I	O	A	U	I	L	U
O	V	R	A	A	N	N	R	E	A	L	R	V	A	O
I	I	I	M	A	G	I	N	A	R	I	O	O	N	M
T	S	R	I	E	O	I	U	O	L	E	E	R	U	R
R	I	I	E	S	O	S	R	A	I	O	P	E	I	P
O	O	N	E	A	N	A	U	T	I	E	V	I	N	O
I	N	I	P	N	T	S	R	C	L	D	R	U	T	R
P	D	A	I	G	R	Q	M	I	I	R	R	A	N	I

Palabras a encontrar:

REAL
NARRATIVO

IMAGINARIO
LIRICO

TIEMPO
POESIA

APRENDAMOS ALGO NUEVO

Activity 1. Dentro de la tradición oral de la lengua española existen muchos textos que han logrado configurar la cultura y las expresiones cotidianas a continuación se abordaran algunos textos literarios en el aula de clase con el fin de identificar sus características y particularidades.

El género lírico.



Los poemas son textos que expresan sentimientos, emociones y estados de ánimo. Por eso, al leerlos es necesario transmitirlos de manera adecuada.

Realiza la siguiente actividad donde podrás poner a prueba tu habilidad para leer uno de estos textos.

Busca a un compañero de clase y pídele que te ayude a leer el siguiente poema. Presta atención a lo que deben hacer:

1. Cada uno elija uno de los personajes del poema (mariposa o niño)
2. Lean el poema en clase, en voz alta, según el orden que corresponde.

3. Completa la actividad después de leer el poema.

Poema. El niño y la mariposa (fragmento).

Mariposa, Vagarosa
Rica en tinte y en donaire
¿qué haces tú de rosa en rosa?
¿de qué vives en el aire?



Yo, de flores
Y de olores,
Y de espumas de la fuente,
Y del sol resplandeciente
Que me viste de colores



¿Me regalas
tus dos alas?
¡son tan lindas! ¡te las pido!
deja que orne mi vestido
con la pompa de tus galas



Tú, niñito
tan bonito,
tú que tienes tanto traje,
¿Por qué quieres un ropaje
que me ha dado Dios bendito?



Autor: Rafael Pombo

Vocabulario:

-Vagarosa: que se mueve de una parte a otra.

-Ornar: adornar.



Activity 2. Con ayuda de tu compañero escribe dos estrofas más para completar el poema. Una para cada uno de los personajes.

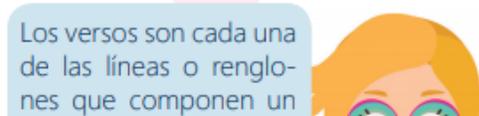
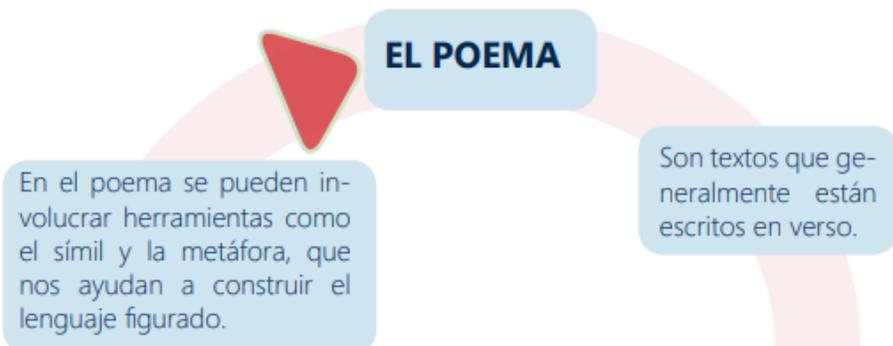
[Empty rounded rectangular box for writing a stanza]



[Empty rounded rectangular box for writing a stanza]



Consignemos en el cuaderno de lenguaje el siguiente gráfico:



Activity 3. Realicemos algunos ejercicios de comprensión en diferentes géneros literarios.

El género narrativo.

EL CUENTO

Es un texto literario muy antiguo, se caracteriza por ser un relato breve y sencillo de algunos hechos en los que participan unos personajes.

El cuento tiene sus inicios en las historias que se compartían de padres a hijos. El cuento es un relato breve que se centra en una experiencia y combina la realidad con la fantasía.

Los cuentos poseen ciertas características:

- Historia corta.
- El tema es una anécdota o un suceso insólito.
- Pocos personajes.
- Descripciones y diálogos breves.
- Final sorpresivo o inesperado.

En los cuentos existen diferentes personajes, entre estos se pueden encontrar: Príncipes y princesas, hadas y gnomos. El personaje principal es el que por lo general actúa como un héroe y logra vencer a los malos del cuento.

Lo que sucede en los cuentos casi siempre pasa en un lugar y en un tiempo determinados, veamos algunos ejemplos: Lugar: El bosque, la selva, el castillo. Tiempo: Dos días, una semana, una hora.

DANIEL Y LAS PALABRAS MÁGICAS

Arjona (2000)

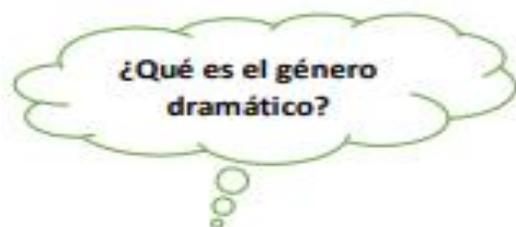
Te presento a Daniel, el gran mago de las palabras. El abuelo de Daniel es muy aventurero y este año le ha enviado desde un país sin nombre, por su cumpleaños, un regalo muy extraño: una caja llena de letras brillantes. En una carta, su abuelo le dice que esas letras forman palabras amables que, si las regalas a los demás, pueden conseguir que las personas hagan muchas cosas: hacer reír al que está triste, llorar de alegría, entender cuando no entendemos, abrir el corazón a los demás, enseñarnos a escuchar sin hablar. Daniel juega muy contento en su habitación, monta y desmonta palabras sin cesar. Hay veces que las letras se unen solas para formar palabras fantásticas, imaginarias, y es que Daniel es mágico, es un mago de las palabras. Lleva unos días preparando un regalo muy especial para aquellos que más quiere. Es muy divertido ver la cara de mamá cuando descubre por la mañana un buen día, debajo de la almohada; o cuando papá encuentra en su coche un te quiero de color azul. Sus palabras son amables y bonitas, cortas, largas, que suenan bien y hacen sentir bien: gracias, te quiero, buenos días, por favor, lo siento, me gustas. Daniel sabe que las palabras son poderosas y a él le gusta jugar con ellas y ver la cara de felicidad de la gente cuando las oye. Sabe bien que las palabras amables son mágicas, son como llaves que te abren la puerta de los demás. Porque si tú eres amable, todo es amable contigo. Y Daniel te pregunta: ¿quieres intentarlo tú y ser un mago de las palabras amables?

Resuelvo en el cuaderno de lenguaje.

- Realiza un dibujo de los personajes del cuento y del lugar en donde ocurren los hechos.
- Escribe un final diferente para esta historia.
- ¿Cuál es el tema principal de la historia?

Activity. 4 A continuación veremos algunas características del género dramático. Consigno la información en mi cuaderno.

El género dramático.



A este género pertenece todo lo que se escribe para ser representado a través del teatro o de cualquier representación escénica ante un público.

¿Y que necesito para crear una obra de teatro?



Para crear una obra de teatro necesitas de: **actores, vestuario, escenografía, diálogos (texto) y expresarte ante un público.**



¿Podrías enseñarnos acerca del género dramático?



Por supuesto empezaremos a reconocer los **personajes, la escenografía y el vestuario.**



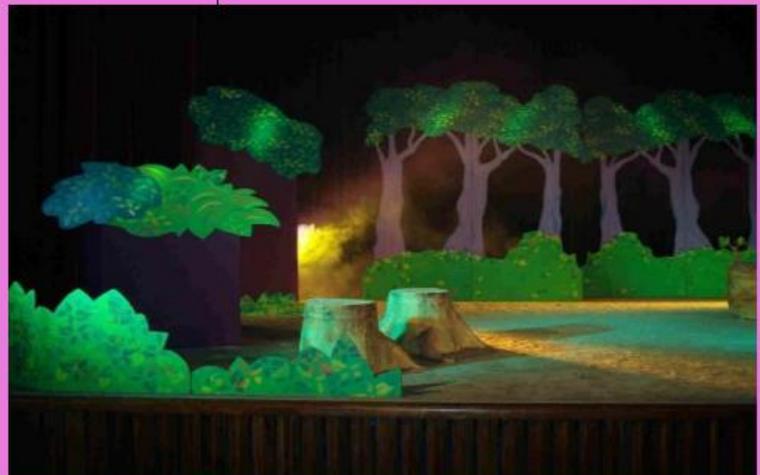
PERSONAJES

Son los protagonistas de una historia que son representados por los actores.



ESCENOGRAFÍA

Es el lugar o lugares en dónde suceden una serie de hechos o acciones



Actividad.

1. Lee el siguiente fragmento de una obra de teatro.
2. Identifica los personajes
3. Ubica la escenografía
4. Reconoce el vestuario de los personajes.

(Aparece una carpa de circo y, a un costado, un aviso amarillo.)

Helga: (Vestida de campesina suiza, con botines verdes, peinada con dos trenzas y maquillada con rubor en las mejillas.)

– ¡Miren, chicas! La invitación para participar en el “Reinado de la simpatía”.

Nirvana: (Con traje de princesa hindú, una trenza y maquillada con un círculo en la frente.) – ¡Qué bien, nosotras las domadoras ganaremos!

Ana: (Interrumpiendo.) – Como yo dirijo el espectáculo de los caballos, ¿puedo participar?

Helga: – ¡No, querida! Eres aún una chiquilla y, además, no eres domadora.

Nirvana: – ¡Disimulen! Allí viene el director.

Elías: (Retirando el letrero.) – Lo siento, chicas, pero esto ya no será necesario. El director del Gran circo de París eligió a Ana como la más simpática y talentosa de mis artistas.



Activity 4. Consigno en el cuaderno de lenguaje la siguiente información

¿Qué es el texto teatral?

Los textos teatrales son aquellos escritos que se crean para que un grupo de actores lo lean, lo entiendan y lo representen frente a un público. También es conocido como guion teatral.



¿Y qué encuentro en un guion teatral?

Un guion teatral debe ser un texto muy claro, pues debe especificar a todos los actores acerca de: **acotaciones, diálogos, y las escenas que harán parte de la obra que van a presentar**



¿Será posible conocer más sobre los elementos que encontraremos en un guion teatral?

Claro que sí, a continuación, los conocerás y verás un ejemplo de cada uno de ellos.



NOMBRE DE LA OBRA DE TEATRO



Un circo de sombras

Texto dramático ✓

(Adaptación)

Personajes:

Ofelia Somblanca Sombrenda Sombrita
Somrosa Somnolienta Don Severo

Primera escena

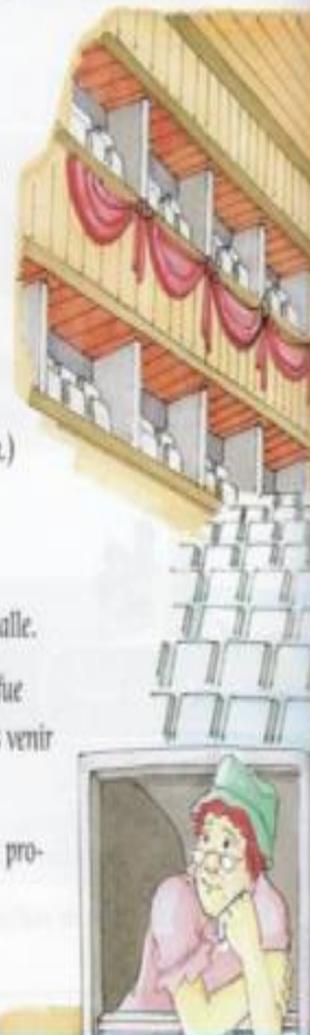
(Aparece un escenario vacío y una concha en la que se encuentra una anciana. Detrás, se ve la silletería de un teatro, igualmente vacía, y una sombra atraviesa el telón.)

Ofelia: —¡Hola! ¿Hay alguien ahí?

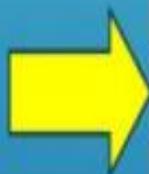
Somblanca: —Disculpe. Me he refugiado aquí, porque no sé a dónde ir. Por favor, no me eche a la calle.

Ofelia: —¿Te sientes sola, verdad? Yo también. Hoy fue la última función. Van a demoler el teatro. ¿Quieres venir conmigo?

Somblanca: —¡Claro que sí, qué buena es usted! Y a propósito, ¿qué hace metida en esa concha?



ACOTACIÓN:
Nota o aclaración que realiza el autor, con indicaciones sobre los personajes y el desarrollo de la escena.



Segunda
parte en
que se
divide la
obra de
teatro



Ofelia: —Hasta hoy, fui la *apuntadora* de este teatro. Mi trabajo es recordar a los actores los diálogos de los personajes, cuando algo se les olvida. Y aquí, tras esta concha, el público no me puede ver. Me encantaba mi trabajo, pero ya nunca más lo haré. ¿Vamos?

Somblanca: —Como usted diga.

Segunda escena

(Aparece Ofelia sentada en la cama de su habitación y muchas sombras en las paredes y el techo.)

Ofelia: —Bueno, niñas, dejen de pelearse, eso no está bien.

Sombrita: —Pero, mamá Ofelia, sólo queremos divertirnos.

Ofelia: —¿Conque de eso se trata? Aprenderán a divertirse representando historias. ¿Quieren?

Todas: —¡Sí, sí, qué bueno! ¡Seremos actrices, ja, ja, ja!

(Se escuchan golpes en la puerta; Ofelia abre. Es el casero.)

Don Severo: —Doña Ofelia, lo lamento, pero debo pedirle que se marche. Usted perdió su trabajo y no puede pagarme el alquiler.

Ofelia: —Como diga, mañana mismo me iré. Buenas noches. *(Cierra la puerta y continúa.)* Bueno, niñas, a trabajar. Empecemos por... Romeo y Julieta, ¿les parece? "Hubo una vez en Verona..." *(Las sombras se sientan a escucharla.)*

Tercera escena

(En una plaza pública, a un lado aparece una camioneta con el letrero "Circo de sombras de Ofelia". En el centro, tras una sábana, están las sombras y Ofelia.)

Somblanca: *(Con forma de director de circo.)*—... estuvieron con ustedes: Sombrita, la mejor malabarista del mundo. *(Sombrita hace unos malabares y, luego, una venia. El público aplaude. Somblanca continúa.)* Somrosa y Somnolienta en el trapecio. *(Ejecutan vuelos en el aire y caen haciendo una venia. El público aplaude. Somblanca continúa.)* Y por último, Sombrenda con sus osos ciclistas. Esperamos que hayan disfrutado nuestro espectáculo. Buenas noches. *(Sombrenda hace un ademán y los osos dan vueltas a sus bicicletas y, luego, bajan de ellas haciendo una*



Tercera
parte en
que se
divide la
obra de
teatro

ACOTACIÓN

Cuarta escena

(En la plaza vacía, aparecen sentadas Ofelia y sus sombras.)

Sombrita: —¿Por qué lloras, mamá Ofelia?

Ofelia: —Porque estoy feliz de tenerlas a ustedes y de poder viajar presentando a todos nuestro espectáculo.

Somnolienta: —Entonces, no llores, Ma. Mejor ríete.

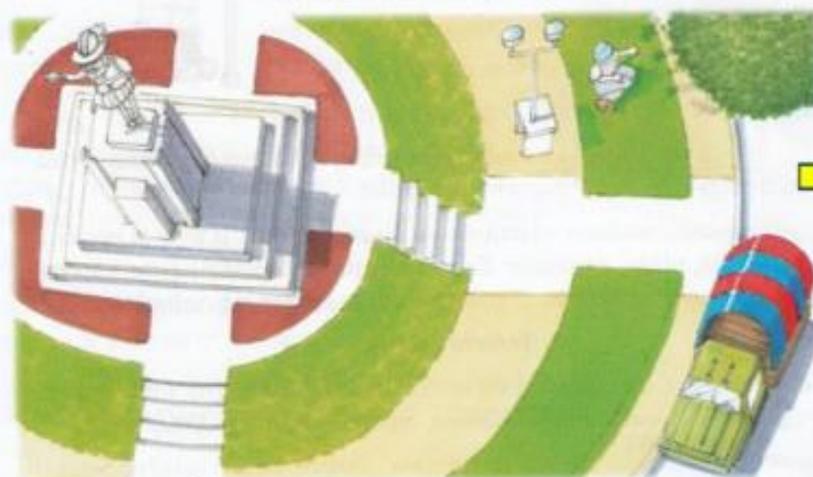
Somrosa: —¡No le digas a Ma qué hacer, irrespetuosa!

Sombrenda: —Y tú no le grites a mi prima, ¡tonta!

Somblanca: —No, no, no, compañeras. No vamos a pelear de nuevo.

Ofelia: *(Interrumpiendo.)* —¿Hacemos la ronda?

Todas: —¡Sí, sí, sí! *(Se toman de las manos y bailan cantando.)* Somos un circo, el mejor de los que hay, porque otro circo de sombras, les juramos que no hay.



AUTOR

Michael Ende, *El teatro de sombras*. Madrid, Ediciones SM, 1988.

DIÁLOGO:
Conversación o controversia fingida entre dos o más personajes.

ESCENOGRAFÍA

Tengamos en cuenta las siguientes definiciones:

ACOTACIÓN	Nota o aclaración que realiza el autor, con indicaciones sobre los personajes y el desarrollo de la escena.
DIÁLOGO	Conversación o controversia fingida entre dos o más personajes.

Activity 5. Observo los siguientes diálogos y por equipos los represento a través de un mini-drama donde tenga en cuenta, escenografía, personajes y vestuario. Con ayuda de mi profesor o profesora transformo el dialogo en un guion.

Un rey sin súbditos

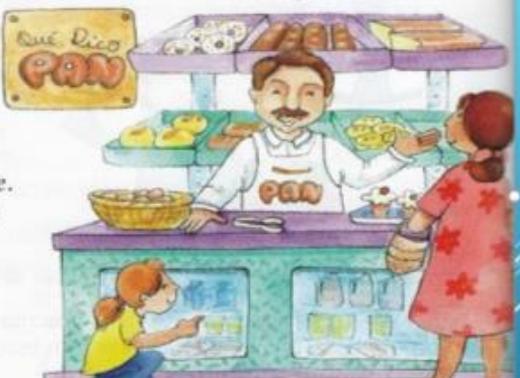
El primero de los planetas que el principito visitó fue el del rey.
 —¡Ah! He aquí un súbdito —exclamó el rey cuando vio al principito—. Acércate para que te vea mejor.
 El principito se acercó y saludó cortésmente:
 —Buenos días, su majestad. ¿Podría sentarme?
 —Te ordeno sentarte —replicó el rey.
 El principito se sentó y con curiosidad preguntó:
 —Señor... ¿sobre qué reináis?
 —Sobre todo.
 El principito se sorprendió; en ese planeta no había nada, ni nadie. Quiso marcharse, pero el rey dijo:
 —¡No partas, te hago ministro de justicia!
 —¡Pero no hay a quién juzgar!
 —Juzgarás a la vieja rata que se esconde en las rendijas del planeta.
 —No me gusta juzgar.
 —Entonces, ¿qué cargo quieres?
 —Ninguno, y si su majestad desea ser obedecido, podría ordenarme, por ejemplo, que parta antes de un minuto —respondió el principito.
 Como el rey no dijo nada, el principito se marchó, pensando que todo trabajo debe ser útil y el de aquel rey no servía para nada.

Antoine de Saint-Exupéry. El principito.



Un lunes por la mañana

—Buenos días, don Miguel.
 —Buenos días, doña Inés. ¿Cómo se encuentra usted hoy?
 —Muy bien, gracias. ¿Y usted?
 —Feliz de empezar una nueva semana.
 ¿Qué desea llevar usted hoy?
 —Dos mil pesos de pan, si es tan amable.
 —Con mucho gusto. Y su esposo, ¿cómo está?
 —Muy bien, trabajando como siempre.
 —Dele mis saludos, por favor.
 —Con mucho gusto.
 —Aquí está su pan.
 —Muchas gracias, aquí está el dinero.



Activity 6. Utilizo el computador como herramienta para escribir el guion.

Activity 7. Ahora comparo textos narrativos, liricos y dramáticos. Para ello completo la siguiente información.

	CUENTO	POEMA	OBRA DE TEATRO
¿En qué crees que se diferencian estos textos?			
¿En qué crees que se parecen los textos?			
Escribe un ejemplo muy corto de cada texto			

Now let us read and write some literary texts in english.

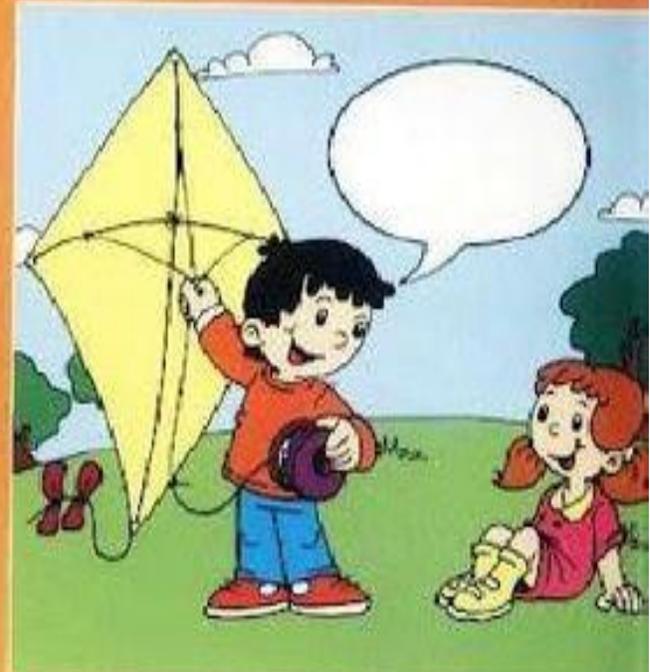
(Ahora leamos y escribamos algunos textos literarios en inglés)

Activity 1. With the help of the teacher I identify the message of the following story.

Con ayuda del profesor o profesora identifico el mensaje de la siguiente historieta.



Activity 2. Using simple expressions in English, complete the dialogues in the following cartoon. To do this, use the dictionary and ask your teacher to support you in the development of this activity. Utilizando expresiones simples en ingles completes los diálogos de la siguiente historieta para ello utiliza el diccionario y pídele a tu profesor que te apoye en el desarrollo de esta actividad.



Activity 3. I read and interpret the following poem. Leo e interpreto el siguiente poema:

I'm a Little Penguin

I'm a little penguin

in the snow

I slide on my tummy

to and fro

I eat the fish

from the deep

blue sea

I'm black and

white

as you can see.



Activity 4. I develop the following reading comprehension activity. Desarrollo la siguiente actividad de comprensión lectora.

Read and answer the question.

ANIMALS

In the farm there are animals.
There is a yellow cat. There is a grey dog. There are ten cows.
There are two horses. There are four white sheep. There is a pig.
There are three duck. And there are two hens.



ANSWER THE QUESTIONS.

How many horses are in the farm? _____

Is there a pig in the farm? _____

Is there a white dog in the farm? _____

How many hens are in the farm? _____

What colours is the cat? _____

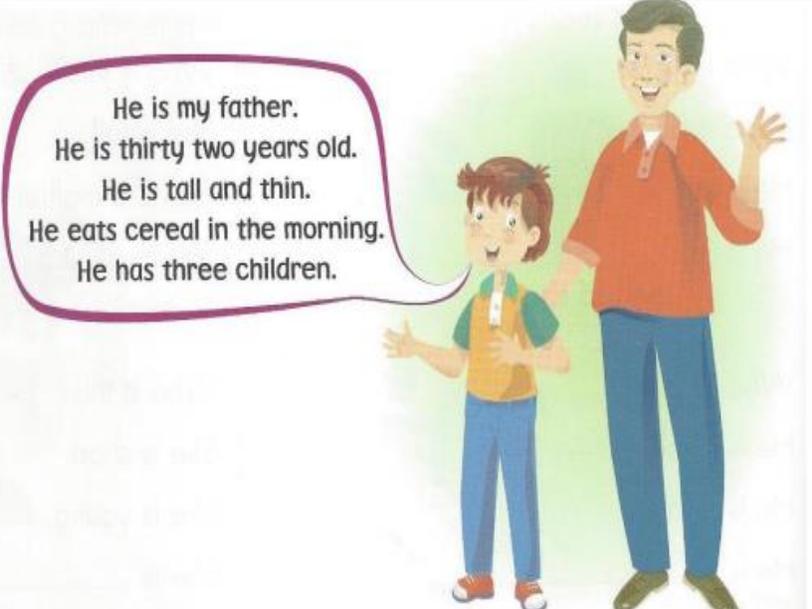
How many cows are in the farm? _____

Are there four sheeps? _____

How many ducks are in the farm? _____

Activity 5. Translate the following descriptions. Traduce las siguientes descripciones.

 <p>She is my mother. She is thirty years old. She is beautiful. She works in the hospital. She eats fruits in the morning. She has three children.</p>	<p>Translate:</p>
---	--------------------------

 <p>He is my father. He is thirty two years old. He is tall and thin. He eats cereal in the morning. He has three children.</p>	<p>Translate:</p>
--	--------------------------

la siguiente familia y traduce las oraciones.

- This is my big family.
- My family is happy.
- My father is a policeman.
- My mother is a nurse.
- I have one sister.
- I have two brothers.
They are students.
- My sister gets up at 7
o'clock.
- My grandmother goes to
church on Sundays.
- My brother is nine years old.
- My grandfather is a doctor.
He is old.
- My father is young.
- My family eats cereal and
fruit in the mornings.



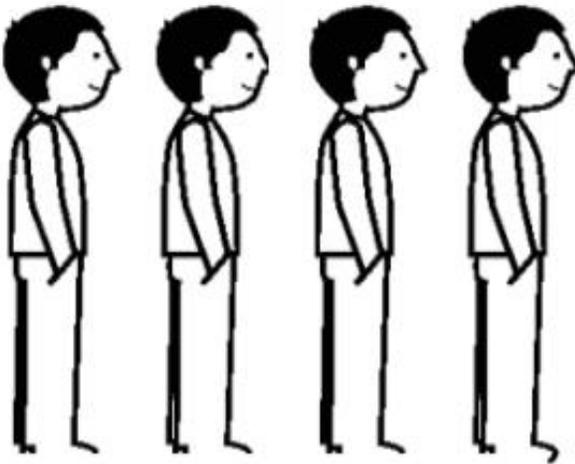
UTILICEMOS LAS HERRAMIENTAS TÉCNICAS PARA NUESTRO APRENDIZAJE.

Activity1. NORMAS DE SEGURIDAD EN LA SALA DE INFORMATICA.

Para este periodo escolar es importante tener en cuenta que para tener un buen ambiente de aprendizaje en nuestra clase de tecnología es importante el cumplimiento de estas normas de trabajo.

Glosario: Informática, microprocesador, virus, red,

Lee detenidamente cada norma para que la pongas en práctica durante nuestras clases de tecnología y coloréala.



SILENCIO

Debo tener presente lo importante que es mantener un buen ambiente de trabajo en el salón, por eso evito gritar y permanezco con una buena actitud de escucha.

ORDEN

Al momento de desplazarme del salón de clase hacia la sala de sistemas lo debo hacer ordenado(a) evitando el ruido excesivo que interrumpa las actividades de los otros salones.



ATENCIÓN

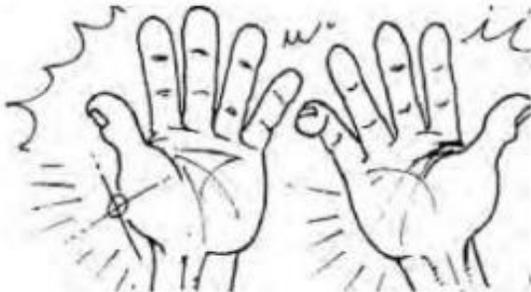
Para que pueda comprender de la mejor manera los temas a tratar en las clases es fundamental mantener una actitud de atención que garantice en buena medida entender lo que el profesor explica.



RESPECTO

Debo evitar discutir y generar conflicto con mis compañeritos, hay que tener presente tratar a los demás como me gustaría que me traten a ti.

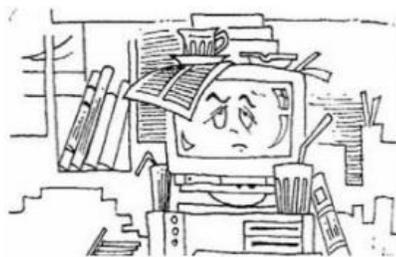
El computador es muy sensible, debo cuidarlo y seguir estas normas para garantizar su buen funcionamiento.



Cuando utilizemos el computador debemos tener las manos limpias.

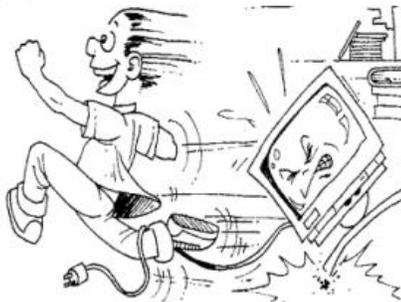
Comer y beber mientras trabajas es mala idea, podemos tener un accidente.





No coloques objetos sobre el computador.

Recuerda evitar jugar en la sala de sistemas, ya que puedes tropezar o hacer caer alguna de las partes del computador.



Activity 2. Después de interiorizar las normas de uso ahora vamos a identificar las partes del computador. Conozcamos el hardware

Las partes de la computadora



Monitor- se comunica contigo cuando utilizas la computadora.



ratón- permite la navegación y dar órdenes a la computadora.



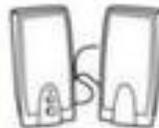
Unidad de control- es el cerebro de la computadora.



Impresora- permite enviar los escritos desde la computadora a papel.



Teclado- donde se escribe.



Bocinas- emiten sonidos desde la computadora.

Activity 3. Resuelvo la siguiente sopa de letras

PARTES DEL COMPUTADOR.

r	a	u	n	i	d	a	d	h	o	x	r	h
o	z	r	m	e	f	i	t	e	d	q	m	a
d	r	r	o	e	d	w	f	s	a	m	o	r
a	e	p	d	s	m	n	e	u	l	l	n	d
s	n	a	i	s	e	o	j	o	c	v	o	w
e	a	r	a	a	o	r	r	m	e	n	f	a
c	c	l	d	e	l	f	p	i	t	q	o	r
o	s	a	e	y	s	l	t	m	a	b	r	e
r	e	n	m	u	c	u	a	w	i	o	c	d
p	o	t	a	w	s	e	o	t	a	a	i	l
y	u	e	s	k	g	b	c	m	n	r	m	b
d	i	s	c	o	d	u	r	o	v	a	e	r
b	m	a	c	b	e	w	n	c	y	k	p	j

HARDWARE
SOFTWARE
TECLADO
MOUSE
PARLANTES
IMPRESORA
ESCANER
DIADEMA
DISCO DURO

MEMORIA
MOUSE
PROCESADOR
BOAR
UNIDAD
MICROFONO
WEBCAM
PANTALLA
USB

Activity 4. Con mi profesor o profesora además del reconocimiento de las partes del computador vamos a aprender a encender y a apagar el computador de manera adecuada.



Activity 5. Seguidamente se va a enseñar el manejo de programas como Microsoft Word con el fin de iniciar ejercicios prácticos para el manejo de las herramientas del computador.

Microsoft Word

Concepto. Es un programa que nos permite elaborar todo tipo de documentos como: escribir textos, guardar información, imprimir documentos y aplicar diferentes formatos a los textos.



¿Cómo ingreso al programa?



Procedimiento para ingresar al programa Microsoft Word:

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____



Activity 6. Explorar todas las herramientas de Word teniendo cuenta su uso y su utilidad. Llevar a la práctica cada una de ellas.

Partes de la ventana de Microsoft Word

1. La barra de herramientas de acceso rápido.
2. Regla.
3. La barra de estado.
4. La barra de título.
5. La cinta de opciones.
6. La barra de herramientas.
7. Hoja de trabajo.
8. Barra de desplazamiento .

Encierra en un círculo el ícono de Microsoft Word



Investiga:

1. *¿Cuál es el nombre que recibe la pequeña línea vertical que aparece en la hoja de trabajo?*





2. *¿Qué nombre aparece en la barra de título?*

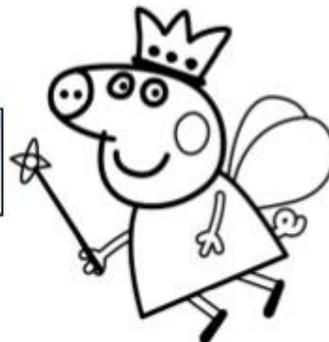
Documento1.docx - Microsoft Word

Referencias

Correspondencia

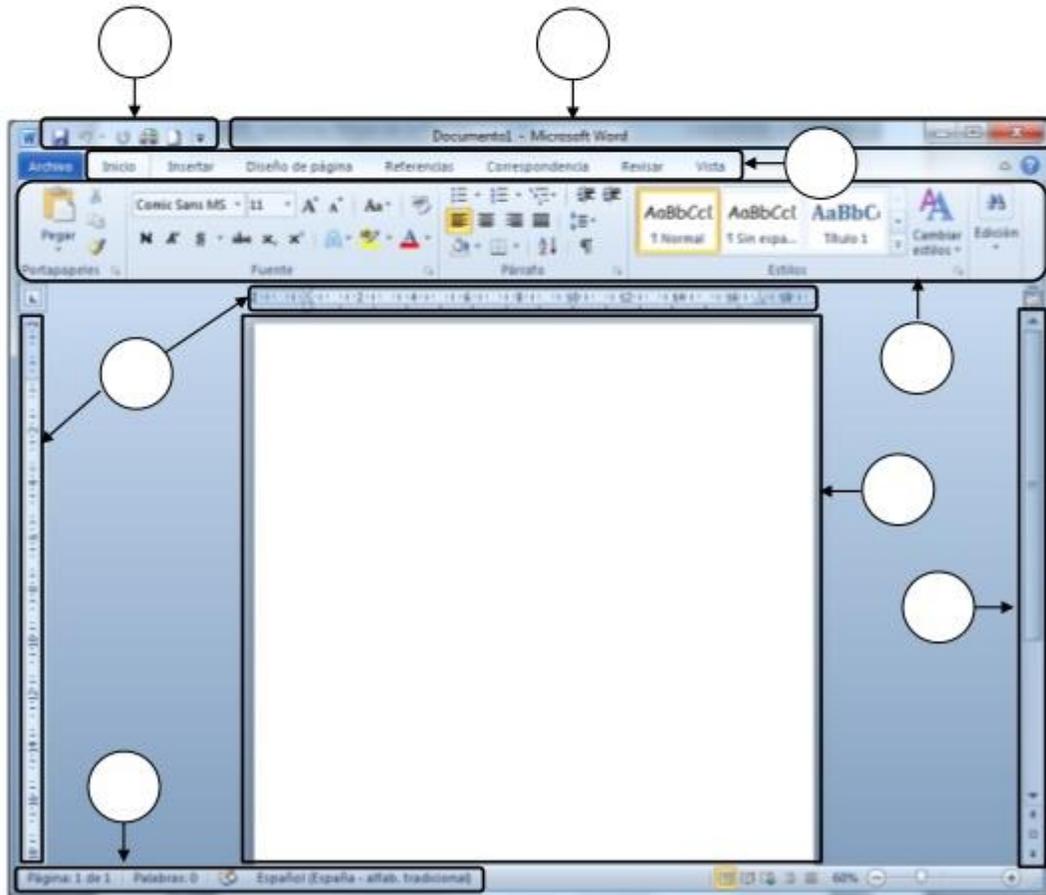
Revisar

Vista



Enumera las partes de la ventana de Microsoft Word

1. La barra de herramientas de acceso rápido.
2. Regla.
3. La barra de estado.
4. La barra de título.
5. La cinta de opciones.
6. La barra de herramientas.
7. Hoja de trabajo.
8. Barra de desplazamiento.



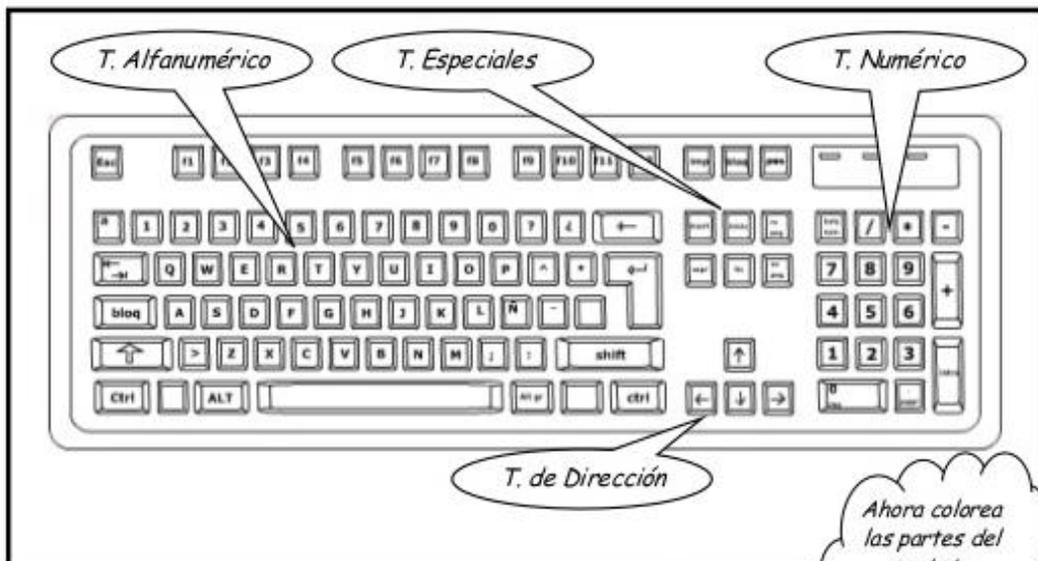
El Teclado

El teclado es una parte de la computadora que sirve para escribir letras y números.

Partes del teclado

El teclado de la computadora tiene 4 partes:

- 1. Teclado Alfabético.*
- 2. Teclado Numérico.*
- 3. Teclas Especiales.*
- 4. Teclas de Dirección.*



Pinta:

- El Teclado Alfanumérico de color verde.*
- Las Teclas Especiales de color amarillo.*
- El Teclado Numérico de color azul.*
- El Teclado de Dirección de color rojo.*



Ahora colorea las partes del teclado. Y no te olvides de pintarme.

El Teclado Alfanumérico.



Pinta

- *Pinta de color azul las teclas de números.*
- *Pinta de color verde las teclas de letras.*
- *Pinta de color amarillo el resto de teclas.*

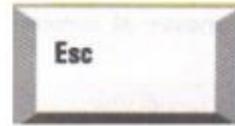


LAS TECLAS MÁS UTILIZADAS

Las teclas más utilizadas comúnmente son: la tecla **escape**, tecla **enter**, tecla **alt**, tecla **bloq num**, teclas **direccionales**, entre otras.

La tecla **escape**

Su función es cancelar o salir de una opción no deseada.

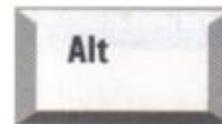


La tecla **enter**

Su función es confirmar a la computadora que ejecute una orden o acción.

La tecla **alt**

Ayuda a otras teclas a realizar acciones que solas no pueden hacer.



La tecla **bloq num**



Su función es activar el teclado numérico que se encuentra en la parte derecha del teclado.

ACTIVIDADES



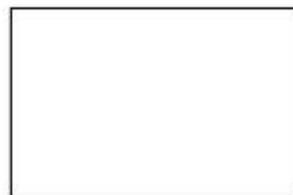
Dibuja la tecla **ESCAPE**.



Dibuja la tecla **ENTER**



Dibuja la tecla **ALTERNAR**



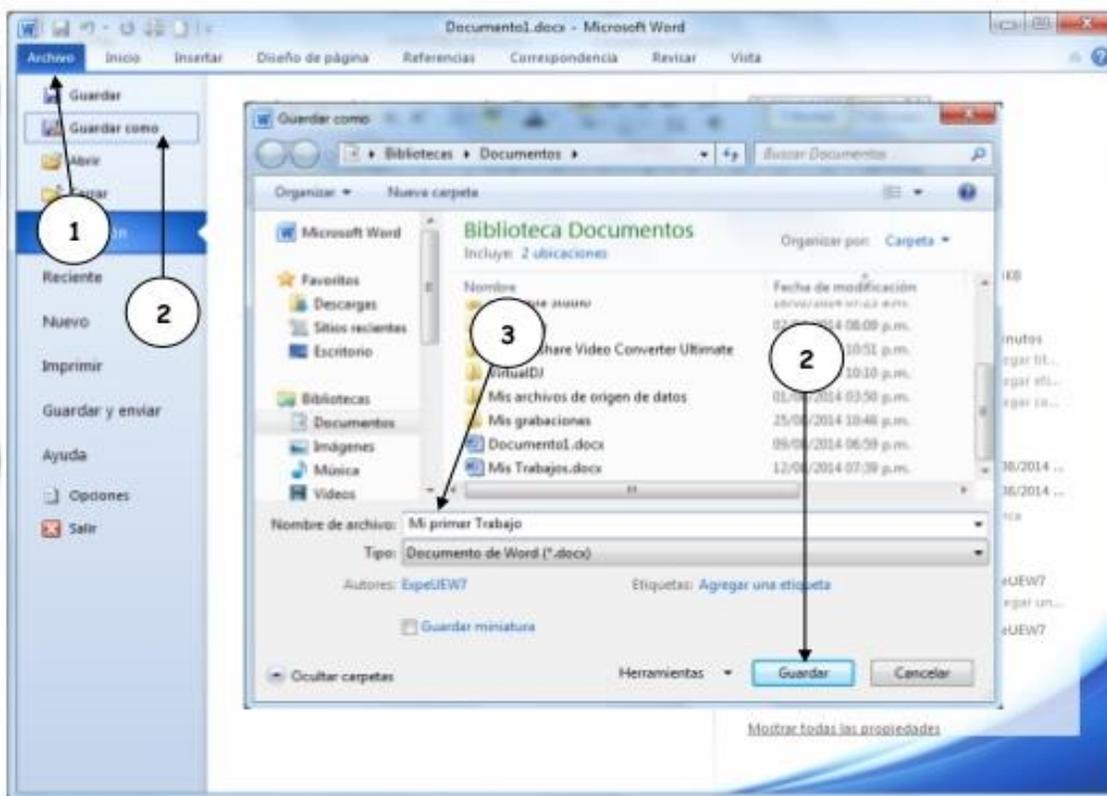
Dibuja la tecla **BLOQ NUM**

GUARDAR UN DOCUMENTO

Guardar un documento es almacenar la información en el disco duro de la computadora, bajo la forma de un archivo.

Procedimiento para guardar un archivo

- 1. Haz clic en la ficha Archivo.*
- 2. Haz clic en la opción Guardar como...*
- 3. Haz clic en el recuadro Nombre de archivo.*
Y escribe un nombre: Mi primer trabajo.
- 4. Haz clic en el botón Guardar.*



EJERCITEMOS LO APRENDIDO

Activity 1. Utilizo el computador y en el programa de Word para desarrollar las siguientes actividades en equipo de acuerdo al número de computadores con que cuente la sede educativa.

- Invento y escribo un cuento y le inserto imágenes.
- Consulto, escribo y preparo un guion de teatro y lo presento en mi salón de clase.
- Escribo unos versos alusivos al día de la madre y la decoro con imágenes.
- Busco la letra de una canción en inglés corta, la escribo en el computador, la aprendo y la canto a mis compañeros.

VALOREMOS LO APRENDIDO

De acuerdo a los aprendizajes obtenidos realiza la siguiente autoevaluación, marcando con X la cara que mejor defina tu respuesta.

Preguntas		
¿Conté con el apoyo de los miembros de mi familia y el profesor para el desarrollo de las actividades de la guía?		
¿Comprendí los textos literario, sus características y propósitos comunicativos?		
¿Pude reconocer las partes del computador y aprendí a manejar el programa Word usando algunas de sus herramientas?		
¿Logre avanzar en la comprensión y producción de textos?		
¿Logré leer y escribir textos cortos utilizando el idioma inglés?		

Anexos para trabajo en casa

Lenguaje.



TAREA

El poema que me gusta



Presta atención a lo que debes hacer en esta tarea:

1. Busca en libros, bibliotecas o Internet un poema corto del tema que más te guste.
2. Léelo hasta que lo aprendas de memoria. Ten en cuenta la correcta acentuación y pronunciación de las palabras, la entonación de las oraciones y las pausas establecidas por los signos de puntuación.

3. Luego, en clase, léelo y declámalo ante tus compañeros. Durante la declamación es importante que utilices

los elementos característicos del lenguaje no verbal (movimientos del cuerpo, expresiones del rostro, gestos y desplazamientos en el espacio).

Durante la presentación, no olvides mencionar el título del poema y el nombre de su autor. En este espacio puedes escribir el poema y acompañarlo de un dibujo.

Título del poema: _____

Autor del poema: _____

LA RIMA (L. Español Pág. 166)

La **rima** es la coincidencia en los sonidos al final de los versos, a partir de la vocal de la sílaba tónica. La rima puede ser **asonante**: cuando sólo coinciden las vocales finales; o **consonante**: cuando coinciden vocales y consonantes a partir de la vocal de la sílaba tónica.



CULTIVO UNA ROSA BLANCA

José Martí

Cultivo una rosa blanca
en junio como en enero
para el amigo sincero
que me da su mano franca.

Y para el cruel que me arranca
el corazón con que vivo,
cardo ni ortiga cultivo;
cultivo una rosa blanca

1.- En la 1ª estrofa
blanca rima con: _____

enero rima con: _____

2.- En la 2ª estrofa
arranca rima con: _____

cultivo rima con: _____

3.- ¿Qué tipo de rima tiene el poema?

4.- ¿Por qué? _____

¡Cuando yo me muera!

Cuando yo me muera,
enterradme con mi guitarra
bajo la arena.

Cuando yo me muera,
entre los naranjos
y la hierbabuena.

Cuando yo me muera,
enterradme si queréis
en una veleta.

¡Cuando yo me muera!

Federico García Lorca



1.- En la 1ª estrofa "muera" rima con: _____

2.- En la 2ª estrofa "muera" rima con: _____

3.- En la 3ª estrofa "muera" rima con: _____

4.- ¿Qué tipo de rima tiene el poema?

5.- ¿Por qué? _____

Guion de teatro.

EL CANGREJO Y LA LEY DEL MAS FUERTE

Dana Suárez (2013)

INTRODUCCIÓN: Un cangrejo se encuentra en la playa tiritando de frío y con su maleta en una pinza, caminando de un lugar para otro de lado como hacen los cangrejos y con aspecto preocupado.

Escena 1

Cangrejo: (quejándose para sí) – ¡Ay! pobre de mí. Expulsado de mi hogar por un centollo, ¡como si no fuera suficiente con el tamaño que tienen esos abusones!

Narrador: Mientras tanto, entra en escena una langosta medio metida en una concha que lleva a cuestas.

Cangrejo: – Buenos días, señora langosta – el cangrejo saluda gentil levantando sombrero.

Langosta: (mirándole, nota su presencia gracias al saludo) – Buenos días, caballero.

Narrador: La langosta se dispone a seguir su camino y salir de escena, pero mientras cangrejo se mantiene inclinado en su saludo, se coge la barbilla como si hubiese tenido de repente una gran idea.

Cangrejo: (acercándose de repente a la langosta con ademanes de galán) – Señora langosta, discúlpeme, pero no puedo evitar preguntarme donde va tan bella crustácea sin acompañante.

Langosta: (se da la vuelta al principio sorprendida, pero después se ríe algo ruborizada) – ¡Oh! Ji ji... ¡Qué cosas dice señor cangrejo! Pues me encontraba de camino a un baile.

Cangrejo: (fingiendo desolación) 13 Grado 5 Lenguaje – Vaya, ¿no será para ir a ver a alguno de sus enamorados? Sinceramente, es algo que realmente me decepcionaría.

Langosta: (ruborizada) – Señor, esas no son cosas que se le deban preguntar a una dama de buenas a primeras.

Cangrejo: (haciendo de nuevo un saludo con su sombrero) – Le ruego que me disculpe de nuevo, bella langosta. – de nuevo levanta la mirada para preguntar – ¿Me permite llamarla así?

Langosta: (retira el rostro digna pero sonriendo) – Por esta vez acepto sus disculpas y se lo permito, cangrejo.

Narrador: Después de un breve silencio en el que la langosta continúa ruborizada y mirando hacia otro lado, el cangrejo continúa con su cortejo.

Cangrejo: – Sé que le estoy robando el tiempo que podría estar pasando en el baile, pero creo que

puedo compensárselo. – le tiende la mano a la langosta mientras hace una reverencia – Me pregunto si le concedería este baile a un consumado bailarín.

Langosta: (se nuevo riendo nerviosamente) – ¡Oh! Ji ji ji... no sé. ¿Aquí en medio de la arena? - intenta serenarse mientras hace que lo está pensando, muy satisfecha con el hecho de que la corteje el cangrejo. Mientras el cangrejo espera mirándola con su sonrisa de conquistador – Está bien, acepto.

Narrador: Cangrejo se pone a tararear una canción mientras coge a la langosta y se ponen a bailar, el cangrejo de vez en cuando da unos giros bruscos que hacen que la langosta grite y se ría. Cada vez el baile es de más vueltas, más bruscas y la langosta empieza a dar gritos, pero más de susto que de satisfacción, ya que su concha está amenaza con saltar por los aires. Al final, no hacen más que girar y la cocha acaba desprendiéndose y saliendo disparada a un lado. Cangrejo aprovecha, suelta a la langosta y coge la concha, llevándosela consigo fuera de escena mientras la langosta intenta recuperarse del mareo.

Langosta: (mareada y escandalizada) – ¡Oh no! ¡Lo único que quería era llevarse mi concha! ¡Qué tonta he sido! - de repente mira a su alrededor y se siente desnuda sin su concha, por lo que mira a todas partes como tapándose y aterrorizada. – Madre mía, ¡que no me vea nadie! – Sale despavorida de escena.

Escena 2

Narrador: Aparece de nuevo cangrejo, cómodamente asentándose en la concha, colocando dentro las cosas que tenía en su maleta con primor.

Cangrejo: (para sí) – Ja ja ja, ¡esa boba langosta! Al final, he conseguido ser más listo y conseguir una casa nueva a costa de su credulidad.

Narrador: Se sigue riendo celebrando su inteligencia, y no se da cuenta de que un gran centollo aparece lentamente por escena hasta quedarse parado justo detrás de él. A los pocos segundos se da la vuelta y de repente le ve parado ante él y se lleva un susto.

Cangrejo: (caminando de lado alejándose poco a poco e intentando ser conciliador). – Pero, ¿qué haces aquí centollo? ¿acaso no deberías estar disfrutando de mi antigua casa? Centollo: – Tu casa ya no la tengo, así que ahora vas a tener que darme esta.

Cangrejo: (cada vez más asustado y empezando a recoger de nuevo sus cosas y meterlas en la maleta disimuladamente) – Pe pe perro, ¿qué ha pasado?

Centollo: – Un gigantesco niño humano la cogió y solo tuve suerte de saltar rápidamente para salvar mi pellejo.

Cangrejo: (ha terminado de meter sus cosas y poco a poco intenta alejarse con su concha) 15 Grado 5

Lenguaje – ¡Qué terrorífico!

Centollo: (acercándose de nuevo a él con superioridad) – ¿Sabes lo que va a ser terrorífico? Lo que te haré como no te alejes ya de mi nueva casa.

Cangrejo: (derrotado y alejándose de su nueva adquisición para que el centollo pueda cogerla) – Está bien, está bien.

Narrador: El centollo se aleja fuera de escena arrastrando la concha y el cangrejo de queda en el suelo sentado mirando cómo se aleja de nuevo su casa, con su maleta y desolado como al principio.

Cangrejo: (para sí) – Ay... ¿de qué sirve ser un canalla cuando siempre hay otro más canalla todavía que se queda siempre con todo?

Respondemos:

- ¿Quiénes son los personajes de la obra teatral?
- ¿De qué se trata la obra?
- ¿Qué personaje te gustaría representar y por qué?
- Realiza un dibujo del escenario en donde se representaría esta obra. Ten en cuenta las palabras que encuentre en el crucigrama en el recurso.

Nos organizamos por equipos de trabajo y desarrollamos el siguiente cuadro:

CUADRO COMPARATIVO			
	TEXTO NARRATIVO (CUENTO)	TEXTO LIRICO (POEMA)	TEXTO DRAMATICO (OBRA DE TEATRO)
¿QUÉ ES?			
CARACTERISTICAS			
¿QUE PERSONAJES PODEMOS ENCONTRAR?			
¿EN QUÉ LUGARES PUEDEN SUCEDER LAS ACCIONES DEL TEXTO?			

Realiza la siguiente sopa de letras y recuerda los conceptos vistos en esta guía.

D	O	T	N	E	U	C	R	A	X
N	E	R	E	A	E	O	E	M	A
O	E	A	E	A	C	R	L	E	F
C	C	C	I	E	T	I	O	O	
S	A	E	A	R	R	A	O	P	R
E	L	O	T	E	T	E	L	R	T
N	N	I	S	L	D	T	I	S	S
O	E	R	E	I	I	T	O	E	E
I	S	A	C	T	N	I	D	C	X
C	E	U	E	U	O	N	I	E	X
A	D	T	R	S	S	I	A	R	A
T	C	S	T	R	R	C	L	D	F
O	I	E	D	E	E	I	O	D	F
C	O	V	I	V	V	O	G	G	E
A	M	I	R	E	L	O	O	R	E

ACOTACIONES
ACTOR
CUENTO
DESENLACE
DIALOGO
ESTROFA
INICIO
POEMA
RIMA
TEATRO
UTILERIA
VERSO
VESTUARIO

Inglés



TAREA

COMPARANDO ANDO

1. Realiza un folleto en donde puedas informar a tus compañeros de los textos literarios teniendo en cuenta los siguientes pasos:
 - Observa la animación para que recuerde como se realiza un folleto
 - Separa el folleto por secciones, texto narrativo (Cuento), texto lírico (Poema), texto dramático (Obra de teatro infantil).
 - Escribe los conceptos de los textos en cada sección.
 - Escribe sus características principales y su estructura
 - Escribe un ejemplo corto de cada texto
 - Utiliza imágenes para acompañar cada sección del folleto
 - No olvides utilizar los siguientes materiales para la construcción del folleto: recortes de imágenes, papel de colores, lápices de colores.
 - Puedes consultar la información para tu folleto en el material del estudiante.

Ingles.

Read the sentences and colour the picture



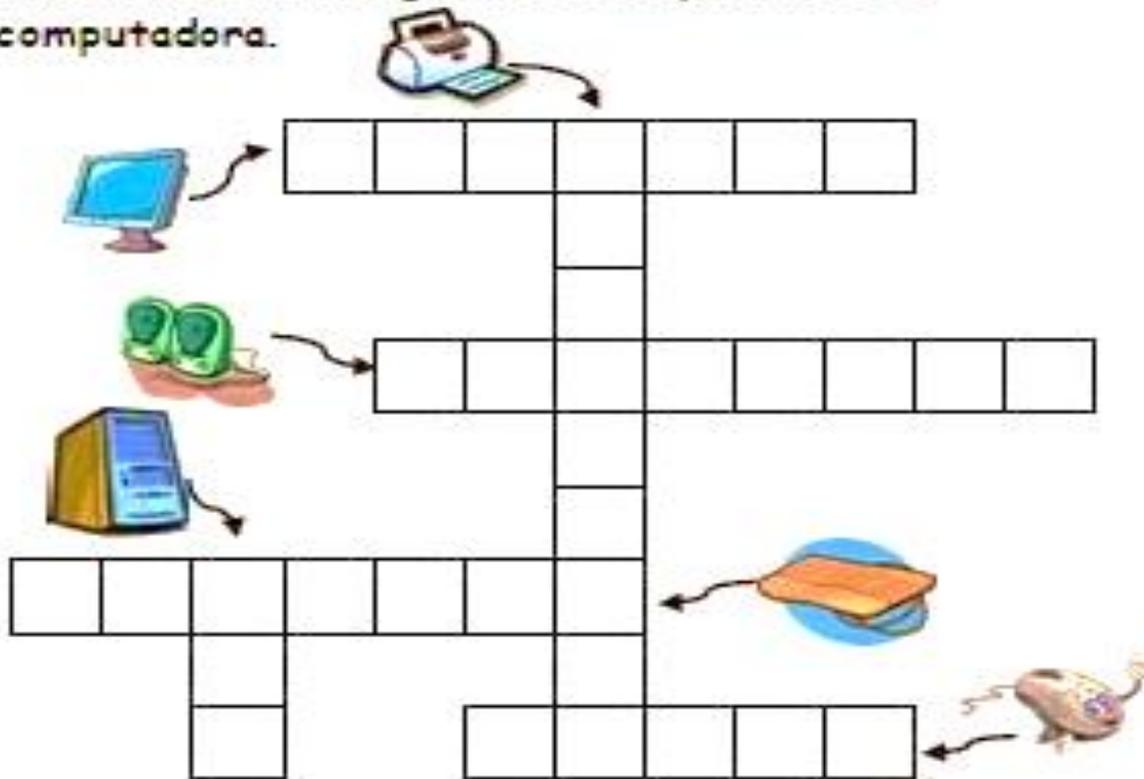
- . The motorbike is red.*
- . The duck is brown.*
- . The house is green.*
- . The shoe is black*
- . The ball is pink*

- . The umbrella is blue.*
- . The table is orange.*
- . The Windows are purple.*
- . The door is white.*
- . The trees are green.*

Tecnología.

Actividades de refuerzo:

1. Resuelve el crucigrama de las partes de la computadora.



2. Marca la casilla que corresponde (V) si es verdadero o (F) si es falso:

	V	F
El monitor sirve para oír música	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
El mouse parece un conejo orejón	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
El teclado sirve para escribir	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>