

**La lúdica como herramienta pedagógica en la escuela para fortalecer los dispositivos
básicos de aprendizaje**

Adriana Puello Martínez

Licenciada en Educación Especial

Olga Lucía Piñeros Sánchez

Licenciada en Administración Educativa

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

Director

Brigitte Paola Camargo Portela

Especialista en Psicología Clínica

Fundación Universitaria Los Libertadores

Facultad de Ciencias Humanas y Sociales

Departamento de Educación

Especialización en Pedagogía de la Lúdica

Bogotá D.C., septiembre de 2021

Resumen

Las habilidades y los saberes en los seres humanos se desarrollan en el marco de referencialidad en el cual está inmerso el aprendiz. Esto es, desde su relación con lo que le rodea la construcción de su proceso formativo tiene que ver con su contexto y, por tanto -tomando al campo educativo como ámbito central-, con las herramientas y dispositivos que allí convergen. Como intento pedagógico, la lúdica ha dejado de ser conceptualizada como una distracción y una pérdida de tiempo para ser concebida e implementada como un mecanismo que ha propendido por el desarrollo y el fortalecimiento de los aprendizajes, involucrando activamente a los actores de los procesos formativos. El presente proyecto intenta acudir a esta resignificación de la lúdica por medio de la implementación de una estrategia de intervención con las y los estudiantes de Ciclo Inicial de la IED Aulas Colombianas San Luis, que permita fortalecer los dispositivos básicos de aprendizaje. Pretendemos desarrollar esta intervención a partir de una metodología cualitativa con un enfoque de investigación-acción desde la aplicación de valoraciones pedagógicas diseñadas por la Red Local de Discapacidad de la Localidad Santafé/Candelaria, de actividades lúdico-recreativas que utilicen herramientas físicas y digitales, y el trabajo colaborativo entre colegio, familia y estudiantes. Con lo anterior, proponemos un plan de acción para el año académico escolar y una serie de lineamientos para la implementación de la pedagogía lúdica en la institución.

Palabras claves: Pedagogía lúdica, dispositivos básicos de aprendizaje, procesos de aprendizaje, intervención pedagógica.

Abstract

The skills and knowledge in human beings are developed in the framework of reference in which the apprentice is immersed. That is, from the relationship with what surrounds the apprentice, the construction of his formative process has to do with the context and, therefore, putting the educational field as the central core, with the tools and devices that converge there. As a pedagogical attempt, ludics has ceased to be conceptualized as a distraction and a waste of time to be conceived and implemented as a mechanism that has promoted the development and strengthening of learning, actively involving the actors of the formative processes. This project attempts to address this resignification of ludics through the implementation of an intervention strategy with the Ciclo Inicial students of the IED Aulas Colombianas San Luis, which allows strengthening the basic learning devices. We intend to develop this intervention from a qualitative methodology with an action-research approach from the application of pedagogical evaluations designed by the Red Local de Discapacidad de la Localidad Santafé/Candelaria, of ludic-recreational activities that use material and digital tools, and collaborative work between school, family and students.

Keywords: Ludic pedagogy, basic learning devices, learning processes, pedagogic intervention.

Tabla de contenido

	Pág.
1. Problema	6
1.1 Planteamiento del problema	6
1.2 Formulación del problema	8
1.3 Objetivos	8
1.3.1 Objetivo general	8
1.3.2 Objetivos específicos	8
1.4 Justificación	8
2. Marco referencial	9
2.1 Antecedentes investigativos	9
2.2 Marco teórico	14
3. Diseño de la investigación	23
3.1 Enfoque y tipo de investigación	23
3.2 Línea de investigación institucional	24
3.3 Población y muestra	24
3.4 Instrumentos de investigación	25
4. Estrategia de intervención	28
5. Conclusiones y recomendaciones	31
Referencias	33
Anexos	36

1. Problema

1.1 Planteamiento del problema

Los procesos de desarrollo de los niños y niñas son particulares a cada uno de ellos, estos procesos pueden estar marcados por unos factores preexistentes en lo intelectual, motriz y actitudinal, no obstante, a lo largo de la vida todos los seres humanos, desde que somos niños, vamos adquiriendo habilidades en esas tres dimensiones. De igual forma, con la adquisición de conocimientos nuestros marcos referenciales van creciendo, así, el niño consigue nominar los elementos que le rodean y sus experiencias llevando su estructura cognitiva a la realidad.

Ahora bien, para la adquisición de estas habilidades y saberes, los procesos formativos –en especial en los primeros años de escolaridad– juegan un papel importante, por tanto, se hace relevante reflexionar sobre los métodos que utilizamos en los procesos de enseñanza-aprendizaje. Es en el contexto de estos debates que la lúdica –anteriormente conceptualizada como una distracción o una pérdida de tiempo– se ha resignificado.

La lúdica más allá de ser un elemento motivador de las actividades de aprendizaje, puede ser un mecanismo a través del cual se desarrollen y se fortalezcan los aprendizajes. Implementar una pedagogía lúdica nos debe llevar a mirar la educación con amor, agrado y felicidad, además de invitar a las y los docentes a buscar nuevas estrategias y herramientas que nos permitan jugar y aprender a la vez.

La presente propuesta de intervención disciplinar, se desarrollará en la Institución Educativa Distrital Aulas Colombianas San Luis, el cual se encuentra ubicado en una zona de estrato cero de la localidad Santa Fe, en la ciudad de Bogotá. En el barrio habitan familias de

escasos recursos, con escolaridad básica y se observan pocas oportunidades de estimulación adecuada para los niños y niñas. Además, la población estudiantil está conformada por niños y jóvenes con y sin discapacidad, lo que exige la aplicación de estrategias de flexibilización y la implementación de métodos no tradicionales para la permanencia estudiantil.

Este contexto exige un compromiso por parte de los maestros en la actualización e integración de recursos y estrategias que incentiven los procesos de enseñanza-aprendizaje desde los dispositivos básicos entendidos como: la atención, la memoria, la percepción sensorial, el seguimiento de instrucciones, la orientación espacial y la comprensión lectora. En este sentido, proponemos implementar la pedagogía lúdica en el desarrollo y fortalecimiento de los dispositivos básicos de aprendizaje de los niños y niñas con y sin discapacidad del Ciclo Inicial de la sede B del Colegio Aulas Colombianas San Luis, para la adquisición de las habilidades cognitivas.

El presente trabajo es de carácter cualitativo, con un enfoque de intervención desde la investigación-acción. Para el desarrollo de esta propuesta, se caracterizará a la población por medio de la aplicación de valoraciones pedagógicas construidas por la Red Local de Discapacidad de la Localidad Santafé/Candelaria, enfocadas en los diferentes dispositivos básicos de aprendizaje. A continuación, se desarrollarán diferentes actividades y talleres, que harán uso tanto de herramientas preexistentes, como de los kits físicos y digitales diseñados para la estrategia de intervención. Por último, se realizará un ejercicio de evaluación por medio de las valoraciones pedagógicas mencionadas.

1.2 Formulación del problema

¿Cómo la pedagogía lúdica fortalece los diferentes dispositivos básicos de aprendizaje de los estudiantes con y sin discapacidad del Ciclo Inicial del colegio Aulas Colombianas San Luis, sede B?

1.3 Objetivos

1.3.1 Objetivo general

Fortalecer los dispositivos básicos de aprendizaje de los estudiantes con y sin discapacidad de ciclo inicial de la sede B del Colegio Aulas Colombiana San Luis, por medio de la lúdica como herramienta pedagógica de apoyo a los procesos de aprendizaje.

1.3.2 Objetivos específicos

1.3.2.1 Aplicar valoraciones pedagógicas enfocadas a los dispositivos básicos de aprendizaje.

1.3.2.2 Adaptar en la institución un espacio lúdico-recreativo donde se incentiven y fortalezcan las habilidades académicas y las dimensiones del desarrollo de los estudiantes.

1.3.2.3 Reforzar en los estudiantes los dispositivos básicos de aprendizaje acompañados de la seguridad, la confianza, el manejo de límites y el seguimiento de instrucciones.

1.4 Justificación

En esta época de cambios y de competitividad, hemos tomado conciencia de que el potencial de la institución educativa es el ser humano (principalmente nuestros aprendices), entre cuyas características sobresalen la flexibilidad, la originalidad, el espíritu de innovación y la

actitud de mejora continua. En ese sentido, las instituciones dejan de ser espacios que transmiten contenidos, transformándose en espacios potencializadores de los conocimientos previos de los estudiantes y sus procesos integrales de aprendizaje.

De aquí proviene la idea de que las actividades lúdico-recreativas se conviertan en las protagonistas de la educación en nuestra institución, iniciando con el desarrollo y fortalecimiento de los dispositivos básicos –entendidos como las habilidad necesarias para llevar a cabo un aprendizaje– ya que son de gran importancia en la educación inicial de las y los estudiantes. Consideramos que una propuesta de intervención disciplinar donde la lúdica sea la herramienta a través de la cual se fortalezcan los dispositivos básicos de aprendizaje, contribuirá a que las y los aprendices mejoren sus procesos académicos funcionales, a través de actividades estimulantes que además, contribuyan a la permanencia estudiantil.

2. Marco referencial

2.1 Antecedentes investigativos

Antecedente Internacional

Bedor Castro, M., & Macías Herbas, R. (2016). *Importancia de las técnicas lúdicas en calidad de desempeño escolar en niños de 4 a 5 años de la Escuela “Lola Tamayo Ortega”*. Universidad de Guayaquil, Guayaquil, Ecuador.

El trabajo de investigación llevado a cabo por Macias y Bedor (2016) se enfocó en despertar el interés de aprendizaje en los niños y niñas de 4 a 5 años, de la Escuela Lola Tamayo

Ortega de Guayaquil, en Ecuador, a través de las técnicas lúdicas. El interés de las investigadoras por la lúdica como método pedagógico se fundamentó en su carácter como proceso –cuyo fin es la formación integral con creatividad– permitiéndolo al docente alcanzar logros propuestos, formando seres críticos y reflexivos, para desarrollar un mejor desempeño académico.

El objetivo principal de la investigación fue determinar la influencia de las técnicas lúdicas en la calidad de desempeño escolar en niños y niñas de 4 a 5 años de edad, mediante una investigación de campo y análisis estadísticos en la escuela “Lola Tamayo Ortega”, para diseñar una guía de técnicas lúdicas para el docente. Los autores en los que se basa la investigación son Bermeo (2012), Macias (2012), Yturralde (2012), Moreira (2012), Mendoza (2012) y Solis (2013). Las autoras reconocen en el juego una ayuda que tiene por finalidad estimular al niño desarrollando su creatividad y su capacidad cognitiva, puesto que las actividades lúdicas ayudan a estimular las diferentes áreas del desarrollo infantil. Igualmente, reconocen la importancia de la labor docente, Macias y Bedor (2012) mencionan que la integración y adaptación del niño o niña a la escuela –específicamente al preescolar– depende en gran medida del grado de empatía que el docente transmite al educando.

Metodológicamente, las autoras realizaron análisis estadísticos donde tomaron en consideración los procesos y resultados más importantes de la institución educativa y del desempeño del docente; la investigación llevada en campo les permitió además, observar la participación y el compromiso de la comunidad a través de actividades lúdicas elaboradas considerando las necesidades e intereses de los niños y niñas. Las encuestas que emplearon fueron de tipo estructurado y con preguntas cerradas.

Antecedente Nacional

Tirado Ríos, A. (2016). *Estrategias lúdicas para mejorar los dispositivos básicos del aprendizaje como la atención y la concentración en los estudiantes del grado segundo de la institución educativa San Antonio de Prado, sede Mallarino*. Universidad Fundación Universitaria Los Libertadores - Sede Medellín, Medellín, Colombia.

El trabajo de investigación desarrollado por Tirado (2016) en la institución educativa San Antonio de Prado, sede Mallarino, fue motivado por el interés de crear una propuesta de intervención respondiendo a las dificultades que presentaban los estudiantes de la institución en relación a la poca capacidad de concentración y para prestar atención durante el desarrollo de las actividades escolares. El objetivo principal consistió en estructurar estrategias lúdicas que permitieran el mejoramiento de los dispositivos básicos de la atención y la concentración, así como el comportamiento de los estudiantes del grado segundo de la institución educativa San Antonio de Prado, sede Mallarino. Asimismo, caracterizar el comportamiento de los estudiantes dentro del aula de clase y socializar con los padres de familia la propuesta lúdica como alternativa pedagógica que permita el mejoramiento de los procesos de atención, concentración y comportamiento en el aula con los estudiantes del segundo grado.

En la investigación Tirado aborda desde la visión pedagógica, la incidencia de la implementación de actividades lúdicas en el mejoramiento de los dispositivos básicos de la atención y la concentración en los estudiantes del segundo grado. Inicialmente realizó una descripción de las conductas presentadas por los estudiantes del grado segundo que motivaron la

realización de dicho proyecto, posteriormente realizó una consulta bibliográfica sobre el tema de investigación la cual fundamentó la propuesta de intervención.

La metodología que utilizó fue de tipo cualitativo, la investigación se desarrolló a partir de datos preexistentes. Asimismo, la metodología tuvo un enfoque descriptivo, que se fundamenta en observar y describir el comportamiento de los estudiantes del grado segundo en cuanto a la convivencia, la poca capacidad para prestar atención y concentrarse en diferentes momentos pedagógicos.

Antecedente local

Triana Tiempos, D. (2017). *Fortalecimiento de los Dispositivos Básicos de Aprendizaje en estudiantes con habilidades cognitivas diversas por medio de rutinas de pensamiento como estrategia para una educación inclusiva*. Universidad de la Sabana, Bogotá, Colombia.

A partir de la práctica diaria en el aula de clase de la Institución Educativa Nuevo Compartir, Triana (2017) identificó la necesidad de desarrollar una investigación que informara la creación de una estrategia que favorezca el fortalecimiento de los dispositivos básicos de aprendizaje en estudiantes con habilidades diversas. El objetivo principal de la investigación fue proponer una estrategia basada en rutinas de pensamiento para contribuir con el fortalecimiento de los dispositivos básicos de aprendizaje, buscando evaluar su influencia en los estudiantes y crear un ambiente de reflexión en el interior de la institución, así como brindar herramientas a los docentes para un trabajo óptimo de educación inclusiva.

Como principal soporte teórico Triana referencia los aportes realizados por David Perkins y el proyecto Zero de Harvard en la visibilización de pensamiento y las rutinas; Azcoaga y Condemarín, en los dispositivos básicos de aprendizaje; y el M.E.N y la UNESCO quienes proponen las políticas de educación inclusiva en el país. La metodología que se utilizó es de enfoque cualitativo con un alcance descriptivo en una investigación acción, con la que buscaba identificar y definir una situación problema en un contexto real, analizando datos observados en el aula. Para lo anterior, se aplicaron pruebas de entrada, intermedia y final mediante una herramienta diseñada por la investigadora.

La población muestra pertenecía al grado cuarto de básica primaria y fue valorada bajo la visión de tres categorías: la educación inclusiva, dispositivos básicos de aprendizaje y rutinas de pensamiento. En las evaluaciones aplicadas en diferentes momentos a partir de los criterios enunciados se evidenció un proceso continuo y progresivo que según la autora benefició notablemente el quehacer pedagógico de los docentes y los resultados académicos de los estudiantes, así como su actitud frente a las actividades propuestas en el aula. Finalmente la autora analiza los resultados a partir de los estudios realizados antes, durante y después de la implementación de la estrategia a la luz de la teoría, evidenciando un avance significativo en la apropiación y verificación positiva de dispositivos como la habituación, mostrando una adquisición significativa de aptitudes académicas.

2.2 Marco teórico

Lúdica

El primer concepto que fundamenta el presente trabajo es el de la lúdica; en su etimología, lúdica proviene del latín Ludus, el cual según Johan Huizinga (2012) tiene un campo de implicación de sentido que abarca el juego infantil, el recreo, la competición y dos tipos de representación: la litúrgica y la teatral. Este autor, en su libro titulado Homo Ludens (2012) localiza la esencia del ser humano en el juego.

A la luz de otros hallazgos científicos valdría la pena reflexionar en torno a la idea del juego como algo restringido al ser humano. Sin embargo, Huizinga hace un aporte de gran importancia para la comprensión de la lúdica y su instrumentalización evidenciando su lugar esencial en el desarrollo humano y sus procesos –continuos y constantes– no restringidos a una mera etapa de la vida humana.

La lúdica por tanto –al contrario de la relación exclusiva que se hace con la infancia– no estaría limitada a un periodo del desarrollo o un rango etario, pues justamente al ser una esencia, –una dimensión aprendida e interiorizada por los sujetos– estaría en constante transformación, siendo un potencial para contextos diversos y poblaciones heterogéneas.

En ese sentido, la lúdica ha sido comprendida como una dimensión del desarrollo humano (Posso Restrepo, Sepúlveda Gutiérrez, Navarro Caro, & Laguna Moreno, 2015) transversal a la formación de las dimensiones del ser, siendo un proceso donde el conocimiento, la creatividad y el placer convergen. Según Fernandes, Nagem y Campos (2018), la categoría de

lúdico es amplia y está asociada en el contexto pedagógico a juegos, juguetes y elementos relativos a la diversión en espacios y procesos de aprendizaje.

La lúdica es performada en estos procesos por medio de actividades lúdicas, que están presentes “en todos los espacios de la vida de los seres humanos, permitiendo aprender e interactuar con el mundo y las cosas, reconocer y recrear su mundo”. (Gómez Rodríguez, Molano, & Rodríguez Calderón, 2015, p.28). En ese sentido, la lúdica es una práctica cotidiana, que proporciona placer y favorece otras formas de percepción del cotidiano, sus experiencias y desafíos, es asimismo un acto que produce satisfacción, que crea y fortalece al sujeto y la colectividad.

“La actividad lúdica propicia el desarrollo de las aptitudes, las relaciones y el sentido del humor en las personas y predispone la atención del niño en motivación para su aprendizaje. Las actividades lúdicas llevadas al aula se convierten en una herramienta estratégica introduciendo al niño al alcance de aprendizajes con sentido en ambientes agradables de manera atractiva y natural desarrollando habilidades” (2015, p. 11).

Dispositivos básicos de aprendizaje

El aprendizaje pedagógico se sustenta en cuatro pilares, la actividad nerviosa superior, la base afectiva-emocional, las funciones cerebrales superiores y los dispositivos básicos de aprendizaje (Feld, 2017). Los dispositivos básicos de aprendizaje (DBA) son aquellos elementos que permiten el proceso de aprendizaje, siendo estos clasificados en cuatro grupos, que según Azcoaga referenciado por Feld (2017) corresponden a la motivación, la atención, la memoria y la actividad sensorial.

A continuación, se realiza una conceptualización de cada uno de los dispositivos. En primer lugar, la motivación es entendida como el estado de partida para iniciar un proceso de aprendizaje, siendo el estado de excitabilidad ideal para un condicionamiento. Una determinada forma de aprendizaje demanda estímulos que susciten la atención tónica, promoviendo así una motivación conveniente a los aprendizajes esperados.

Estos estímulos relativos a la motivación deben ser de tipo sensoperceptivos y deben impedir la monotonía (Martínez Suárez , Arístides Palacio, & Montánches Torres, 2018). La motivación en la etapa de educación inicial y primaria, además de manifestarse por la motivación de las primeras etapas de vida de aprehender el mundo, gana un carácter social y cultural con la incorporación de objetivos y espacios relacionales de cooperación e intercambio.

El siguiente dispositivo corresponde a la Atención, que se clasifica en dos tipos: *fásica* y *tónica*, estando muy relacionada con el primer DBA, la motivación. La atención tónica, aquella que se procura activar por medio de los estímulos anteriormente descritos, está subordinada a la motivación pues esta atención es de carácter sostenido, es decir la relación de interés con la actividad juega un papel esencial en su desarrollo. En ese sentido, la atención tónica o sostenida según Martínez, Arístides y Montánches, se refiere:

“Al mantenimiento de un nivel apropiado de receptividad de uno o varios canales sensoriales. [En lo que se refiere a la Atención fásica] es un fenómeno relacionado al reflejo de orientación y a la estimulación súbita, tanto de la sustancia reticular como del sistema talámico difuso”. (2018, p. 4)

La producción de la atención fásica demanda de una estimulación sensorial y un estado de alerta, las cuales pasan a determinar la respuesta atencional.

En tercer lugar, la memoria, a corto y largo plazo (reciente y de remota respectivamente) es el proceso donde se recupera y almacena información, siendo la adquisición de informaciones esencial para los procesos de aprendizaje, no solo en lo que se refiere a los aprendizajes curriculares, sino también a la adquisición de informaciones para desarrollarse y relacionarse en espacios específicos. Finalmente, la sensopercepción es el dispositivo que permite la captura de estímulos, como los que se han enunciado.

Cada dispositivo juega un papel en los procesos de aprendizaje, sin embargo, su correcto estímulo en conjunto potencia los procesos de aprendizaje, en ese sentido, Quessep, Hernández y Montes (2019) afirman que los DBA “son aquellas condiciones del organismo necesarias para llevar a cabo un aprendizaje cualquiera, incluido el aprendizaje escolar” (2019, p. 63), favoreciendo el desarrollo adecuado de las capacidades y habilidades de un individuo.

“Reconociendo la influencia de cada una de sus características de manera particular, pero al tener en cuenta, en menor medida, la relación que [las capacidades y habilidades] podrían tener alrededor del proceso educativo; en otras palabras, son determinantes para el adecuado desarrollo del aprendizaje fisiológico y pedagógico.” (Quessep Tapias, Hernández Flórez, & Montes Rotela, 2019, p. 64)

Por último, es importante señalar que en el ambiente escolar la alteración de los elementos de estos grupos o de las capacidades funcionales, se manifiestan en el desempeño académico y en la capacidad de adaptarse a ciertas prácticas pedagógicas.

Aprendizaje significativo

El Aprendizaje Significativo es definido por Moreira como:

“El proceso a través del cual una nueva información (un nuevo conocimiento) se relaciona de manera no arbitraria y sustantiva (no-literal) con la estructura cognitiva de la persona que aprende. [Por lo tanto] en el curso del aprendizaje significativo, el significado lógico del material de aprendizaje se transforma en significado psicológico para el sujeto” (Moreira, 1997, p. 20).

Los procesos de aprendizaje significativo favorecen la adquisición y almacenamiento de informaciones, pues al relacionarse directamente con los conocimientos preexistentes del sujeto, informados por la experiencia, los espacios escolares, las interacciones sociales, etc., son dotados de sentidos personales, permitiendo su reflexión y aplicación contextual.

En otras palabras, este aprendizaje que se obtiene al ser sustancial y no arbitrario, es posible por medio de la creación de relaciones entre las ideas y aspectos relevantes de la estructura cognoscitiva del estudiante. Por tanto, se deben llevar en consideración los conocimientos del sujeto para establecer relaciones con los conocimientos que se espera que aprenda. Sin embargo, para que este proceso se pueda dar es necesario que el estudiante tenga en su estructura cognitiva conceptos, ideas, proposiciones estables y definidas, con los cuales la nueva información puede interactuar (Ausubel, 1983).

El aprendizaje significativo está caracterizado por la interacción entre los conocimientos descritos y las nuevas informaciones, que pasan a ser integradas en la estructura cognoscitiva del sujeto; lo anterior evidencia que el aprendizaje significativo no se limita a una simple asociación

(1983), es un proceso dialógico, pues los conocimientos previos y aquellos a ser aprendidos tienen igual relevancia.

Ausubel establece una serie de requisitos para el aprendizaje significativo (1983), siendo primordial que el alumno,

“Manifieste una disposición para relacionar sustancial y no arbitrariamente el nuevo material con su estructura cognoscitiva, como que el material que aprende es potencialmente significativo para él, es decir, relacionable con su estructura de conocimiento sobre una base no arbitraria”. (Ausubel, 1983, p. 4)

Es igualmente requerido que el material de aprendizaje sea potencialmente significativo, lo que sucede cuando este puede ser relacionado de forma sustancial y no arbitraria.

“Es decir, ser relacionable de forma intencional y sustancial con las ideas correspondientes y pertinentes que se hallan disponibles en la estructura cognitiva del alumno, este significado se refiere a las características inherentes del material que se va aprender y a su naturaleza”. (1983)

Finalmente como resultado de la disposición pedagógica del alumno y del docente, que se manifiesta en las herramientas y los espacios de aprendizaje dentro y fuera del aula, el significado potencial se transformará en un contenido nuevo integrado a la estructura cognoscitiva, cuyo carácter es diferenciado, particular y propio de cada sujeto.

Inclusión educativa

En las sociedades latinoamericanas donde la desigualdad es evidente y permea todas las instituciones, la inclusión es hoy en la educación y en los ambientes escolares uno de los principales retos. La inclusión es un concepto y una práctica “con muchas facetas o planos, cada uno de los cuales tiene algo de la esencia de su significado, pero que no lo agota en su totalidad”. (Echeita Sarrionandia, 2008, p. 10).

La inclusión, relacionada con el acceso, la participación y los logros de toda la población estudiantil, se refiere, como dicho anteriormente a prácticas políticas, conceptos e iniciativas que reúnen:

“Los esfuerzos de distintos sectores de la sociedad para brindar una educación sensible a las necesidades específicas de cada sector, compensando las desigualdades, facilitando el acceso, la permanencia y el progreso a aquéllos que más lo necesiten, desde una lógica de la redistribución, en un sentido económico y del reconocimiento, en un sentido cultural”. (Narodowski, 2008)

En consecuencia con lo anterior, es importante señalar que la inclusión no se limita a las divisiones de educación especial (Blanco, 2006), sino que corresponde a acciones y políticas gestadas en el marco de la política de educación y del ministerio de educación como un todo. Es en ese sentido que la UNESCO (2017) reconoce la inclusión como uno de los principios fundamentales, que junto con la equidad, deben orientar e informar políticas, planes y prácticas educativas.

Caracteriza a la inclusión una visión amplia sobre la diferencia, la diversidad y los fenómenos de exclusión. La inclusión no solo se rige por estos principios, al mismo tiempo,

aboga por el reconocimiento de la diferencia, el respeto a la diversidad y la identificación de los fenómenos de exclusión en todos sus niveles, desde lo simbólico hasta lo estructural. Una vez más se evidencia el carácter polifacético de la inclusión como principio y catalizador de transformación en la educación y por tanto, en la sociedad.

DUA (Diseño Universal para el Aprendizaje)

El derecho al acceso del aprendizaje ha hecho que se planteen nuevos retos y escenarios para que la educación sea accesible a todos los estudiantes. El DUA ha contribuido a la reducción de las barreras de currículos inflexibles que pretendían estandarizar la educación y no tenían en cuenta las diferencias de los estudiantes y sus maneras de acercarse al proceso educativo. El DUA permite la personalización y adaptación curricular, además de brindar desafíos que mantienen altas expectativas de logro para los estudiantes, incluyendo aquellos con limitaciones o disCapacidades. (CAST, 2011)

A través del Diseño Universal para el Aprendizaje se crean entornos atractivos, donde cada estudiante es importante, lo que implica que sus necesidades son tenidas en cuenta para la formulación de un aprendizaje a su medida. Con esto en mente, cada docente puede comprender los estilos de aprendizaje y discapacidades de niños y niñas dentro de su aula, implementando

“múltiples medios de acción y expresión para responder a los diferentes estilos (...) de modo que puedan dar cuenta de la comprensión del contenido mediante formas que aprovechen sus fortalezas expresivas” (UNICEF, 2014)

El DUA se rige por tres principios, a saber: **múltiples formas de representación (¿qué?)** todos los estudiantes tienen formas diferentes de percibir y comprender la información;

múltiples formas de acción y expresión (¿cómo?) todos los estudiantes tienen diferentes formas de aproximarse a las tareas de aprendizaje, por ejemplo, a través de la escritura o la oralidad; y, **múltiples formas de implicación (¿por qué?)** componente emocional, la manera en la que los estudiantes demuestran su interés y motivación, derivado de diversos factores. (CAST, 2011)

Las clases impartidas con el DUA pueden brindar contenidos de alto nivel que estén dentro de los estándares institucionales. Los docentes por medio de la reflexión de su práctica pueden centrarse en comprender y planear diferentes herramientas y estilos para presentar la información de manera tal que facilite la comprensión y sea accesible a todos sus estudiantes, teniendo como resultado un aprendizaje exitoso (UNICEF, 2014).

Neuropedagogía

El aprendizaje se basa en la construcción de conocimiento por medio de nueva información y conocimientos previos, pero no sólo está condicionado por esto. En el aprendizaje también intervienen funciones psicológicas como la motivación, la acción, la atención y la percepción. Al reunir estos elementos, se crea un aprendizaje exitoso, bien sea de conocimientos informativos o de habilidades y destrezas.

Al hablar sobre las funciones cerebrales que intervienen a la hora de aprender, podemos referirnos a las neuronas y actividades que ocurren dentro del cerebro, las cuales condicionan la manera de aprender de las personas (Sarmiento, 2014).

El surgimiento de la neuropedagogía ha permitido que se puedan comprender mejor los procesos pedagógicos, dejando de lado la rigurosidad de las ciencias que sólo aceptan procesos físicos, químicos y biológicos que puedan ser medidos, y difícilmente dan lugar a conceptos como la mente, las emociones o la lúdica. Lo anterior no quiere decir que la neurología y la pedagogía sean opuestos y no tengan oportunidad de complementarse entre sí,

“desde las investigaciones en Neurociencias y en Pedagogía pueden adquirirse conocimientos válidos y significativos. Al respecto nadie duda, hoy en día que el hombre es un ser biológico, también, un producto social y lúdico.” (Jiménez, 2013)

La neuropedagogía considera al cerebro como un órgano social que necesita recreación y juego para su desarrollo, no sólo como un simple computador que funciona para retener información. A partir de esto se puede entender la educación como un proceso basado en la cooperación y no como un proceso unidireccional enmarcado dentro de las exigencias curriculares de una institución, y que se puede fortalecer a través de procesos lúdicos recreativos. (Jiménez, 2013)

3. Diseño de la investigación

3.1 Enfoque y tipo de investigación

Con el presente proyecto pretendemos hacer una intervención pedagógica que involucre a los diferentes miembros de la comunidad académica de Ciclo Inicial. Para esto proponemos una metodología de carácter cualitativo con un diseño de investigación-acción. Una metodología de

enfoque cualitativo nos permitirá centrarnos en los procesos de aprendizaje de las y los estudiantes, siendo estos tanto los datos que interpretaremos, como los fenómenos sobre los que pretendemos actuar y que a la vez informarán la creación de herramientas en el marco de la estrategia de intervención. A partir de lo anterior será posible realizar un diagnóstico sobre los dispositivos básicos de aprendizaje de los estudiantes de Ciclo Inicial, y proponer planes de acción pertinentes para su fortalecimiento y desarrollo desde la pedagogía lúdica.

3.2 Línea de investigación institucional

La presente propuesta se enmarca en la línea institucional de investigación “*Evaluación, aprendizaje y docencia*”, puesto que nace de la preocupación por hacer una revisión constante de nuestras prácticas pedagógicas como docentes, reflexionando sobre los procesos de enseñanza-aprendizaje para responder a las necesidades educativas de los contextos específicos y así, lograr aprendizajes significativos.

3.3 Población y muestra

La población a la cual está dirigida la presente propuesta de intervención corresponde a las y los estudiantes de Ciclo Inicial, conformado por los grados transición, primero y segundo. Cada curso de transición tiene 25 estudiantes, y cada curso de primero y segundo tiene 30, siendo en total 220 estudiantes con un rango etario de 5 a 10 años. En Ciclo Inicial se encuentran 7 estudiantes con diagnóstico de disCapacidad. Sin embargo, se ha evidenciado por medio de valoraciones pedagógicas que la población en general, a raíz de las afectaciones generadas por la pandemia, presentan dificultades en el desarrollo de los dispositivos básicos de aprendizaje.

3.4 Instrumentos de investigación

Por medio de la intervención pedagógica podemos llevar a cabo acciones concretas que inciden sobre los procesos de aprendizaje de las y los estudiantes, para esto es relevante llevar en consideración los conocimientos previos de los sujetos, la relación que se establecen entre los actores en las diferentes fases, y las estrategias que utilizamos para comunicar y conseguir los aprendizajes esperados. En ese sentido, los instrumentos de investigación son clave para conseguir a cabalidad lo anterior y poder desarrollar adecuadamente las fases de diagnóstico, seguimiento y evaluación. A continuación presentamos los instrumentos y su rol en el marco de la propuesta de intervención.

Valoración pedagógica

Diseñada por la Red Local de Discapacidad de la Localidad Santafe-Candelaria, esta herramienta nos permitirá en primer lugar, hacer un diagnóstico de cómo están los niños y niñas de Ciclo Inicial respecto a los dispositivos básicos de aprendizaje para desenvolverse en una clase y en segundo lugar, caracterizar la población, para identificar cuáles son sus necesidades respecto al desarrollo de los dispositivos. De igual forma, una vez concluido el año escolar, se realizará una nueva valoración para evaluar el impacto de la estrategia, proponer ajustes al plan de intervención y pensar en acciones futuras

La valoración será aplicada por las y los docentes directores de cada grupo bajo la orientación de la docente de apoyo a la inclusión. Esta herramienta está estructurada en varios niveles, lo que nos permite determinar avances en la adquisición de los dispositivos diferenciados en la valoración como: codificación, decodificación, comprensión, inferencia,

observación, memoria, atención, asociación, análisis y síntesis, generalización, particularización, abstracción, secuencialización, seriación, y orientación y ubicación espacial.¹

Kit físico

En esta herramienta reuniremos varios recursos que sean interesantes para los niños y se encuentren enfocados en cada uno de los dispositivos, a saber:

- Juegos de mesa tales como, *concéntrese* para el manejo de la memoria y la atención, *jenga* para el desarrollo de las nociones espaciales, *lotería* para el fortalecimiento de la memoria, la asociación y el seguimiento de instrucciones, y *rompecabezas* para el desarrollo de la espacialidad, la percepción visual, el seguimiento de instrucciones y la concentración.
- Cartillas con actividades específicas para la memoria, la atención y la comprensión, en las que a medida que avance en el material y de acuerdo a su ritmo de aprendizaje, el/la estudiante encontrará actividades enfocadas en las habilidades académicas correspondientes a su grado. En la cartilla se describirán actividades a ser desarrolladas por el/la estudiante y con sus compañeros/as, con lo que estaremos fortaleciendo el seguimiento de instrucciones, además de las dimensiones sociales y emocionales del desarrollo.

El kit hará parte de las herramientas del espacio lúdico-recreativo que adaptaremos en la institución y será utilizado en las jornadas especiales que organicemos con los estudiantes de Ciclo Inicial, y por los/as directores de grupo en el desarrollo de sus clases y contenidos curriculares. De igual forma estos kits serán herramientas para la flexibilización de actividades

¹ El formato de la valoración pedagógica se encuentra en anexos.

para los niños y niñas con disCapacidad. Finalmente, las cartillas nos servirán como herramienta de seguimiento, pues con su desarrollo los y las estudiantes se irán encontrando con nuevas actividades que colocarán en juego los conocimientos previamente adquiridos, de igual forma, con su culminación, haremos un ejercicio de evaluación.

Kit digital

En esta herramienta haremos uso de las TIC para recopilar y diseñar recursos interactivos con los que las y los estudiantes puedan trabajar tanto en la casa como en el colegio. Este kit reunirá recursos virtuales ya existentes como páginas de juegos, bibliotecas digitales con historias animadas y con actividades, videos de YouTube con ejercicios para la concentración y la motricidad, entre otros. Además reunirá recursos audiovisuales elaborados por nosotras, tales como historias narradas en diferentes formatos –como video y podcast– con ejercicios para fortalecer la atención y la comprensión, así como, juegos de concéntrese y encontrar parejas con diferentes contenidos curriculares para el desarrollo del dispositivo de asociación. A lo largo del desarrollo del proyecto se irán ideando nuevas actividades y adicionando recursos de acuerdo a las necesidades de las y los estudiantes.

Esperamos que el kit digital apoye el trabajo autónomo de las y los estudiantes de Ciclo Inicial y que además involucre a sus cuidadores y cuidadoras. De igual forma, en la institución esta herramienta será utilizada en el espacio lúdico-recreativo y en las aulas.

4. Estrategia de intervención

Jugar a aprender

La estrategia de intervención será desarrollada a lo largo del año académico con la implementación de diferentes actividades y recursos, tanto digitales como físicos, propuestos a partir de la pedagogía lúdica. La estrategia inicia con la aplicación de la valoración pedagógica sobre los dispositivos básicos de aprendizaje, como estrategia de diagnóstico y caracterización de la población. Esta será aplicada a lo largo de un día de la jornada escolar en el aula de clase, en formato físico, con acompañamiento del director de grupo y la docente de apoyo pedagógico. Los y las estudiantes podrán desarrollar la valoración a lo largo del día estipulado, en un total de cuatro horas con cuatro pausas activas de media hora, de tal forma que se destinarán dos horas para el ejercicio.

Una vez analizadas las valoraciones tendremos un panorama de la situación actual de los y las estudiantes en relación a sus dispositivos para desenvolverse en el aula de clase. A partir de lo anterior, empezaremos el trabajo de fortalecer y desarrollar los dispositivos básicos de aprendizaje por medio de diferentes actividades:

- Realizaremos un taller lúdico por jornadas en el primer semestre del año en el parque del colegio. Este será dirigido por tres recreacionistas, distribuidos por cada grado. Las actividades serán propuestas por los recreacionistas, sin embargo, estarán orientadas a todos los dispositivos, debido a que en estos espacios son trabajados de forma integral.
- De igual forma, realizaremos dos talleres lúdicos por trimestre dirigidos por nosotras como directoras del proyecto y con el apoyo del área de educación física y arte. Serán

realizados por cursos en el parque del colegio y las actividades consistirán en los siguientes juegos: *la golosa*, *el puente está quebrado* y *el rey dice*. En un segundo momento, haremos juegos de identificación de sonidos. Con lo anterior estaremos trabajando el seguimiento de instrucciones, la memoria, la atención y la percepción auditiva.

- En tercer lugar, haremos jornadas de visita a la biblioteca enfocadas a fortalecer la percepción a través de los órganos sensoriales, la motricidad y la comprensión. Las actividades serán *la hora del cuento* (comprensión), recorridos por bases formadas por texturas (percepción sensorial), y modelado con materiales como arcilla y plastilina (percepción sensorial y motricidad).
- Por último, los kits serán trabajados tanto en casa como en el colegio. Los y las docentes de acuerdo a su criterio podrán asignar actividades a realizar en la casa con apoyo de las y los cuidadores. De igual forma se incentivará el trabajo autónomo por parte de los niños y niñas. Por otro lado, en el colegio estos serán utilizados en las visitas que se irán programando al espacio lúdico-recreativo y en el aula.

En el marco de las actividades enunciadas haremos procesos de seguimiento y determinaremos ciertas herramientas específicas, como las cartillas, que nos servirán para hacer análisis parciales del desarrollo de la estrategia de intervención. De igual forma para nosotras los procesos –de planeación, aprendizaje e implementación– son esenciales para el proyecto y su enfoque de investigación-acción, debido a esto, en el marco de su desarrollo a lo largo del año académico se harán los ajustes pertinentes.

Por último, finalizando el año académico, aplicaremos nuevamente la valoración pedagógica bajo el mismo esquema de aplicación llevado a cabo a principio de año. Con esto podremos hacer una comparación con las valoraciones iniciales, observando el desarrollo, la adquisición y el fortalecimiento de los dispositivos. Igualmente, a partir de este ejercicio de evaluación, propondremos nuevos planes de acción para el próximo año académico y unos lineamientos a ser tenidos en cuenta para la implementación de la pedagogía lúdica en la institución.

5. Conclusiones y recomendaciones

Por medio de la lúdica y el juego se evidencia mayor interés por parte de los/as estudiantes hacia el aprendizaje y el desarrollo de sus actividades académicas. Esta relación establecida entre los estudiantes y sus propios procesos es clave en el desarrollo del trabajo autónomo, que se constituye como una herramienta para la vida y su escolaridad. El trabajo realizado con esta pedagogía le brinda al estudiante confianza y seguridad, y le aporta al docente herramientas para la enseñanza de los contenidos curriculares y el trabajo constante de las dimensiones del desarrollo humano.

Con el desarrollo de los dispositivos básicos de aprendizaje las y los estudiantes de Ciclo Inicial adquieren desde temprana edad habilidades para organizar, planificar y solucionar diferentes situaciones. Asimismo, aumenta su proceso de aprehensión de los diversos conceptos en las áreas y dimensiones trabajadas.

Por otro lado, en la consecución de los objetivos se observa que el trabajo conjunto entre escuela y familia es de gran importancia puesto que las oportunidades de aprendizaje se presentan constantemente, y son además, las realidades y los contextos próximos de los estudiantes, posibilidades para la adquisición de aprendizajes significativos. En ese sentido, este trabajo colaborativo por medio de la lúdica permite que el estudiante diversifique los espacios que concibe como espacios de aprendizaje, además de reconocer e identificar sus propios procesos.

En lo que respecta al trabajo con las y los docentes, identificamos que es necesario evaluar constantemente nuestras prácticas pedagógicas, orientándose a dar respuesta a las

necesidades educativas y sociales de las y los estudiantes. La pedagogía lúdica nos recuerda la importancia del proceso y nos permite como docentes dirigir la mirada a los desarrollos de los sujetos, más allá de los resultados.

En consecuencia, es fundamental identificar cómo se encuentran los/as estudiantes en cuanto a los dispositivos básicos de aprendizaje para proponer actividades pertinentes y enfocadas, que contribuyan en la consolidación de las habilidades básicas para la adquisición de cualquier saber a lo largo de su vida. En conclusión, es posible fortalecer y desarrollar los dispositivos por medio de herramientas lúdicas, no tradicionales, atractivas para los/as estudiantes y que involucren sus propios intereses y conocimientos; su fortalecimiento motiva transformaciones en su desempeño académico y la percepción de sus procesos.

Referencias

- Ausubel, D. (1983). Teoría del aprendizaje significativo. *Fascículos de CEIF*, (1), 1-10.
- Bedor Castro, M., & Macías Herbas, R. (2016). *Importancia de las técnicas lúdicas en calidad de desempeño escolar en niños de 4 a 5 años de la Escuela "Lola Tamayo Ortega"* (tesis de pregrado). Universidad de Guayaquil, Guayaquil, Ecuador.
- Blanco, R. (2006). La equidad y la inclusión social: uno de los desafíos de la educación y la escuela hoy. *REICE - Revista Electrónica Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 4(3), 1-15.
- CAST (2011). *Universal Design for Learning Guidelines version 2.0*. Wakefield, EUA.: UDL Guidelines. Recuperado de <https://udlguidelines.cast.org/>.
- Echeita Sarrionandia, G. (2008). Inclusión y Exclusión Educativa. "Voz y Quebranto". *REICE - Revista Electrónica Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 6(2), 9-18.
- Feld, V. (2017). La obra de Juan E. Azcoaga. *Neuropsicología Latinoamericana*, 9(3), 1-6.
- Fernandes de Aguiar, J., Nagem Marques Vieira , C., & Campos Mamede Maia, M. (2018). Lúdico, ludicidade e atividade lúdica: diferenças e similaridades. En M. Alferes (Ed.), *Qualidade e Políticas Públicas na Educação 4* (pp. 64-69). Belo Horizonte, Brasil: Atena Editora.
- Gómez Rodríguez, T., Molano, O., & 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 (trabajo de pregrado). Universidad del Tolima, Ibagué, Colombia.

Huizinga, J. (2012). *Homo Ludens*. Madrid: Alianza Editorial.

Jiménez, C. 2013. *Neuropedagogía lúdica e inteligencias múltiples*. Recuperado de:
<https://es.scribd.com/doc/123339155/Neuropedagogia-ludica-e-inteligencias-multiples-Carlos-Alberto-Jimenez-Velez#scribd>

Martínez Suárez , P., Aristides Palacio, O., & Montánches Torres, M. (2018). Juan Enrique Azcoaga (1925-2015): pionero de la Neuropsicología del aprendizaje. *CienciAmerica*(7).

Moreira, M. (1997). Aprendizaje significativo: un concepto subyacente. En M. C. Moreira, *Actas del Encuentro Internacional sobre el Aprendizaje Significativo*. (pp. 19-44). Burgos.

Narodowski, M. (2008). La inclusión educativa. Reflexiones y propuestas las teorías, las demandas y los slogans. *REICE - Revista Electrónica Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 6(2), 19-26.

Posso Restrepo, P., Sepúlveda Gutiérrez, M., Navarro Caro, N., & Laguna Moreno , C. (2015). La lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer la convivencia escolar. *Investigación y Desarrollo*(21), 163-174.

Pinzón, D., Téllez, F. (2016). Herramientas neuropedagógicas: una alternativa para el mejoramiento en la competencia de resolución de problemas en matemáticas. *Actualidades Pedagógicas*, (68), 15-41. doi: <https://doi.org/10.19052/ap.4002>

- Quessep Tapias, I., Hernández Flórez, A., & Montes Rotela, M. (2019). Relación entre los dispositivos básicos de aprendizaje y el desempeño académico en estudiantes de tercer grado de educación básica primaria. *Psicología desde el Caribe*, 61-81.
- Sarmiento, V. (2014). *Neuropedagogía*. La Paz, Bolivia: Edición particular. Recuperado de: <https://es.scribd.com/document/399809004/Neuropedagogia>
- Triana Tiempos, D. (2017). *Fortalecimiento de los Dispositivos Básicos de Aprendizaje en estudiantes con habilidades cognitivas diversas por medio de rutinas de pensamiento como estrategia para una educación inclusiva*. Bogotá: Universidad de la Sabana.
- Tirado Ríos, A. (2016). *Estrategias lúdicas para mejorar los dispositivos básicos del aprendizaje como la atención y la concentración en los estudiantes del grado segundo de la institución educativa San Antonio de prado, sede Mallarino*. Medellín: Universidad Fundación Universitaria Los Libertadores - Sede Medellín.
- UNESCO. (2017). *Guía para asegurar la inclusión y la equidad en la educación*. Santiago de Chile: UNESCO.
- UNICEF (2014) *El acceso al entorno de aprendizaje II: diseño universal para el aprendizaje*. Recuperado de: <https://www.unicef.org/lac/media/7436/file>

Anexos

I. Cuadernillo *Innovación, Creatividad y TIC* del kit digital.



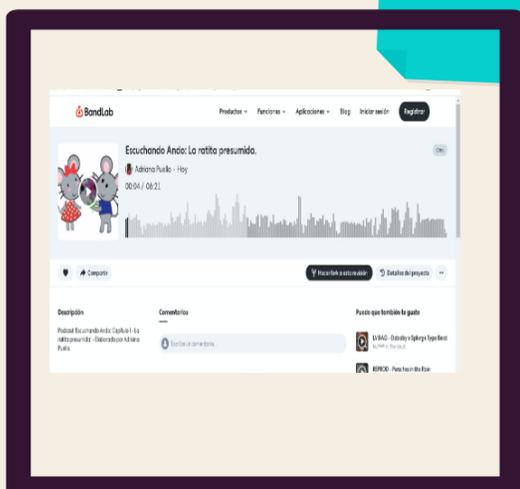
Contexto

Los siguientes recursos interactivos están dirigidos a cuidadores y cuidadoras (padres y madres de familia, así como docentes) de las y los estudiantes del grado primero de primaria de la jornada tarde y mañana del IED Aulas Colombianas San Luis y CDI Mis Bellos Sueños. Con estos se busca fortalecer los dispositivos básicos de aprendizaje de la atención y la concentración entre otros, en el contexto escolar y familiar.



Escuchando Ando

02 Recurso Auditivo



Nuestro recurso auditivo consiste en un podcast, trabajado con BandLab por medio de un cuento con diferentes voces, se trabaja con diferentes preguntas y respuestas; con este buscamos fortalecer la atención, concentración y memoria auditiva.

Link.

<https://www.bandlab.com/adrianapuella/new-personal-project-45773fc0?revId=7b385bffc2fc-eb11-b563-a04a5e796c42>

II. Valoración pedagógica.

	RED MESA DE INCLUSION 3-17 DISPOSITIVOS DE APRENDIZAJE 2105-2019	
-----------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------

Prueba de Habilidades para el aprendizaje nivel 1

NOMBRE: _____	GRADO: _____
FECHA: _____	EDAD: _____

CODIFICACIÓN

1. Escribe las vocales que te dicte

| _____

DECODIFICACIÓN

2. Une con una línea la vocal con el dibujo que corresponde.

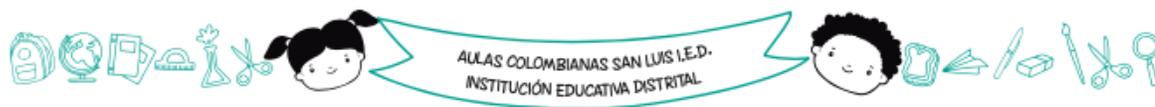
0 1 2 3

				
o	i	e	a	<u>u</u>

COMPRESIÓN

3. Luego de leer el cuento, menciona que fue lo que entendiste (personajes, lugar, acción, el tema)

III. Cartilla *Jugar a aprender*.



Dispositivos de aprendizaje

ASOCIACIÓN

Asociación es la relación mental que se establece entre dos conceptos, ideas o recuerdos que tienen algo en común o entre los cuales se puede establecer una implicación intelectual o sugerida. <https://n9.cl/ee98>



ACTIVIDAD 1. Identifico y uno cada objeto con su pareja y colorea de acuerdo a la asociación.

Fuentes: <https://cutt.ly/2f76Ye8> <https://cutt.ly/wf76PdP>

EVALÚO: ☺ Realizo la asociación de los elementos con su funcionalidad.