

**Actividades lúdicas para la enseñanza y aprendizaje de niños de 4 a 6 años del
Jardín Infantil Chenano**

GINNA PAOLA LANCHEROS CANTOR

GABRIELA VALENTINA REYES ROJAS

LAURA JANETH VILLADIEGO SUAZA

Fundación Universitaria Los Libertadores

Faculta de Ciencias Humanas y Sociales

Magister Andrea del Pilar Olmos Sanabria

15 de julio 2022

**Actividades lúdicas para la enseñanza y aprendizaje de niños de 4 a 6 años del
Jardín Infantil Chenano**

Autores

GINNA PAOLA LANCHEROS CANTOR

GABRIELA VALENTINA REYES ROJAS

LAURA JANETH VILLADIEGO SUAZA

Presentado para optar el título de

Licenciatura en Educación Infantil

Director

MAGISTER ANDREA DEL PILAR OLMOS SANABRIA

Fundación Universitaria Los Libertadores

Faculta de Ciencias Humanas y Sociales

Licenciatura en Educación Infantil

Bogotá D.C

15 de julio 2022

Agradecimientos

Primeramente, a Dios quien nos ha dado las capacidades físicas e intelectuales para cumplir con nuestros objetivos, a la Fundación Universitaria los Libertadores por acompañarnos en nuestro proceso de formación y aprendizajes, a nuestra tutora quien nos dio las bases y guío en el desarrollo del proyecto de investigación y nuestras compañeras por su solidaridad.

Resumen

El presente resumen analítico rae corresponde para optar por el título de licenciadas en educación infantil, este trabajo consiste en realizar actividades lúdicas que fortalezcan la enseñanza y aprendizaje de los niños de 4 a 6 años de grado transición perteneciente al Jardín Infantil Chenano ubicado en el Barrio Marsella en la Ciudad de Bogotá. Las actividades a realizar serán herramientas lúdicas, las cuales fortalecen las dimensiones las cuales son cognitiva, comunicativa, socio afectiva y corporal. Estas actividades están diseñadas para que sean implementadas de manera individual y grupal, permitiendo al niño explorar su entorno y apropiarse del mismo.

La muestra elegida para la realización de este proyecto de grado fueron 15 niños del grado transición; se realizó un diario de campo con el fin de identificar el manejo de la lúdica en el Jardín Infantil Chenano, además se implementó una entrevista a 17 padres de familia y una encuesta a 7 docentes de la institución con el fin de conocer su opinión acerca de la lúdica como herramienta para la enseñanza y aprendizaje de los niños de 4 a 6 años del grado transición.

Estas actividades se hicieron con el fin de aportar y brindar estrategias a los niños del jardín infantil Chenano, estas actividades será la base para generar en los niños interés de aprender mediante el uso de las diferentes herramientas lúdicas.

Palabras claves: Lúdica, estrategia, juego aprendizaje, enseñanza, actividades, herramientas, conocimiento

Tabla de contenido

Introducción	1
Capítulo 1. Planteamiento del problema	2
1.1 Descripción del problema.....	2
1.2 Formulación del problema	5
1.3 Justificación.....	5
Capítulo 2. Objetivos	7
2.1 Objetivo General	7
2.1 <i>Objetivos Específicos</i>	7
Capítulo 3. Marco referencial	8
3.1 Marco de antecedentes	8
3.1.1 <i>Antecedentes Internacionales</i>	8
3.1.2 <i>Antecedentes Nacionales</i>	11
3.1.3 <i>Antecedentes Locales</i>	14
3.2 Marco teórico conceptual.....	17
3.2.1 <i>Lúdica</i>	18
3.2.2 <i>Aprendizaje</i>	19
3.2.3 <i>Juego</i>	21
3.2.4 <i>Estrategia</i>	23
3.3 Marco pedagógico.....	25
3.4 Marco legal.....	26
3.4.1 <i>Decreto 2247 de 1997</i>	26
3.4.2 <i>Artículo 11</i>	26

3.4.3 Artículo 12.....	26
3.4.4 Ley 115 de 1994	27
3.4.5 Artículo 16.....	27
Capítulo 4. Marco metodológico.....	28
4.1 Enfoque de Investigacion	28
4.2 Tipo de unvestigación	29
4.3 Paradigma.....	30
4.4 Fases del proceso de investigación.....	31
4.4.1 Recoleccion de Investigación	31
4.4.2 Diagnostico y evaluación.....	31
4.4.3 Analisis y fundamentación de teorías	32
4.4.4 Propuesta	32
4.5 Articulacion con la linea de investigación	33
4.6 Población y muestra	34
4.6.1 Población	34
4.6.2 Muestra	35
4.7 Técnicas e instrumentos de recolección de información.....	36
4.7.1 Diario de Campo.....	36
4.7.2 Entrevista	37
4.7.3 Encuesta	37
4.8 Cronograma.....	39
Capítulo 5. Análisis de la información(Triangulación).....	40
5.1 Análisis de datos	40
Capítulo 6. Propuesta pedagógica	48

Capítulo 7. Conclusiones y Recomendaciones	64
Referencias bibliográficas	66
Anexos.....	69

Tablas

Tabla 1.....	38
Tabla 2.....	39
Tabla 3.....	40
Tabla 4.....	50

Tabla de Figuras

Figura1	72
Figura 2	73
Figura 3	80
Figura 4	81
Figura 5	82
Figura 6	83
Figura 7	84
Figura 8	85

Introducción

Con la presente investigación titulada “Actividades lúdicas para la enseñanza y aprendizaje de niños de 4 a 6 años del Jardín infantil Chenano” se pretende lograr un aprendizaje a través de la lúdica, utilizando para las mismas actividades que involucren el juego en el proceso de aprendizaje, la propuesta de actividades lúdicas es un proyecto que está conformado por tres grandes rasgos los cuáles son: planteamiento del problema, marco referencial y diseño metodológico, en donde se definen las diferentes temáticas a desarrollar.

El planteamiento del problema permite aplicar estrategias para la posible solución, el marco referencial tiene citas de teorías que explican procesos investigativos similares y el diseño metodológico está determinado por los métodos y procedimientos para el cumplimiento de los objetivos plasmados en este proyecto de investigación. Es importante enseñar en las aulas de clase la lúdica por medio de actividades que permiten al niño explorar su entorno y por ende reforzar sus capacidades motrices, facilitando su expresión verbal y física, cuándo se realizan actividades que involucren el juego y el arte, los estudiantes se interesan por asistir, participar e interactuar con el docente y sus compañeros de aula.

Según lo anterior, se puede reflejar la importancia de incorporar actividades lúdicas en las aulas de clase del jardín Infantil Chenano, permitiendo que los estudiantes expresen sus emociones, participen activamente y exploren su entorno, para lograr un aprendizaje en el cual se destaquen sus habilidades y destrezas por medio de diversas actividades que contribuyan a su formación escolar.

Capítulo I: Problemática

1.1 Descripción del problema

El aprendizaje a través del juego, se menciona que en los programas de educación en la primera infancia, son varios obstáculos que se presentan para integrar el juego como lúdica en los sistemas de educación de preescolar, uno de ellos es que en los planes de estudio no se incluye el juego como medio para promover el aprendizaje de conceptos; esta investigación menciona que en 37 países cuentan con políticas de la primera infancia las cuales orientan estándares curriculares siendo el juego una línea rectora para hacer incluido en las actividades de enseñanza y aprendizaje; más sin embargo no se evidencia en la práctica. (UNICEF, 2018).

El juego permite orientar el desarrollo integral de los niños en esta etapa. Son varios factores que obstaculizan este proceso, uno de ellos es que los funcionarios a cargo de los establecimientos educativos no aprecian el juego como medio para la formación de conceptos, así mismo se menciona que la falta de capacitación de los maestros sobre estrategias didácticas que permitan integrar en sus sesiones de clases materiales o recursos es un limitante, las clases muy numerosas, los espacios pequeños y la falta de recursos son obstáculos que no permiten que los maestros fomenten la lúdica en las clases. Según el documento muchos padres y cuidadores manifiestan que el juego no es relevante en el aprendizaje de los niños desconociendo los beneficios de este en la educación infantil. (UNICEF, 2018).

En el sistema de educación inicial y la atención a la primera infancia, se plantean cuatro líneas rectoras (juego, literatura, arte y exploración del medio) las cuales deben usarse como medio para posibilitar el aprendizaje de los niños y niñas. El juego como estrategia, permite que los niños representen la realidad en la que se encuentran inmersos construyendo mundos simbólicos y tomando objetos del entorno para su desenvolvimiento. (Ministerio de Educación Nacional, 2006)

Según Vygotsky (2014), el rol del docente sirve de apoyo para el nuevo aprendizaje, es decir que el maestro no solo debe tener conocimiento sobre las diversas estrategias, sino que debe desarrollar habilidades para interactuar con los estudiantes, generando en ellos experiencias y conocimientos de tal forma que se fortalezcan los procesos de autonomía en las sesiones de clase. (Calle Suárez, Guamán Zhagui , 2014).

Para este proyecto de investigación, la población seleccionada es el Jardín Infantil Chenano, el cual se encuentra ubicado en Bogotá en la localidad de Kennedy en el barrio Marsella, con una muestra de 15 niños de 4 a 6 años del grado de transición, 7 docentes y 17 padres o cuidadores. A través de la práctica, se observó que la mayoría de las docentes a cargo del grado transición, le brindaban relevancia principal al uso de guías pedagógicas, donde se basaban en el uso repetitivo de conceptos y se excluían actividades que permitieran a los niños la

exploración, la manipulación de objetos y la interacción con sus pares para la construcción de conocimientos.

Cabe rescatar que el personal docente atendía de forma afectiva a los niños logrando empatía en las sesiones de clases; más sin embargo la incorporación del juego como una herramienta de aprendizaje era poco utilizada en la enseñanza de los niños, la falta de estrategias donde se pusieran a prueba a los niños con objetos reales del entorno y material adaptado a las planeaciones eran mínimas, se acudía aprendizaje memorístico y repetitivo.

Debido a que los niños se encuentran en una etapa relevante de constante aprendizaje, es importante generar diferentes estrategias lúdicas, que faciliten el progreso educativo mejorando sus capacidades motrices, sociales, afectivas y emocionales; en donde existan actividades para que el niño experimente, cree, y desarrolle su imaginación y pensamiento.

Se espera que, con la construcción de este proyecto se mejoren los procesos de enseñanza y aprendizaje seguidos en el Jardín, utilizando la lúdica como estrategia para la planeación y ejecución de las clases; de tal manera que faciliten el aprendizaje de forma espontánea y creativa en los niños del grado transición del Jardín Infantil Chenano.

1.2 Formulación del problema

¿De qué manera el diseño de estrategias lúdicas permite fortalecer la enseñanza y aprendizaje de los niños y niñas de 4 a 6 años de grado transición, del Jardín Infantil Chenano ubicado en el barrio Marsella en la ciudad de Bogotá?

1.3 Justificación

Según Nelly Calvas (2011), la lúdica es una de las principales herramientas para que la creatividad del estudiante surja de manera productiva y autónoma en los diferentes campos de aprendizaje, además de requerir el acompañamiento de los docentes para cumplir cada uno de los objetivos planteados en su proceso de aprendizaje. (Vera, 2018)

Para involucrar la lúdica en el proceso de enseñanza de cada uno de los estudiantes, es importante la preparación del docente sobre el conocimientos de estrategias encaminadas a la planeación y ejecución de clases que involucren el juego que permitan la asociación de las mismas con el entorno; facilitando espacios y herramientas que contribuyan con su pleno desarrollo.

Según la ley 115 de 1994, en su artículo 16, uno de los objetivos que se tuvieron en cuenta para implementar en la educación preescolar, es que los niños y niñas de este nivel educativo, puedan participar en actividades lúdicas con otros niños y adultos, lo cual es

importante que los docentes propicien herramientas que permitan posibilitar y lograr una educación integral y de calidad. (Ley115 , 1994)

El Jardín Infantil Chenano, se verá beneficiado ya que al involucrar la lúdica en sus procesos de enseñanza, permite que cada uno de los niños puedan explorar su entorno, aprenda por sus propios medios y esto lo socialice con los padres de familia; lo cual hace que se sientan a gusto con el proceso de enseñanza y aprendizaje de sus hijos.

Se evidencio que el Jardín, aunque cuenta con aulas especializadas y con recursos para la realización de actividades, el mismo no promueve su aprovechamiento ni el uso del material dispuesto. Se busca diseñar actividades basadas en la epistemología del aprendizaje significativo, colocando como medio la lúdica, el acceso a los recursos y espacios por parte de los docentes para que puedan ser utilizadas en la construcción del su proceso de enseñanza y aprendizaje de los niños.

Se recomienda la preparación y constante capacitación de los docentes en el manejo de las herramientas lúdicas dentro del aula de clase, ya que estas forman parte fundamental en los procesos de enseñanza y aprendizaje de los niños del grado transición del Jardín Infantil Chenano.

Capítulo 2. Objetivos

2.1 Objetivo General

Generar estrategias didácticas basadas en el juego para optimizar los procesos de enseñanza y aprendizaje de los niños y niñas de 4 a 6 años del grado transición del Jardín Infantil Chenano.

2.2 Objetivos Específicos

- Identificar el manejo y recursos que tiene el Jardín infantil Chenano, en la implementación de la lúdica como proceso de enseñanza y aprendizaje para los niños y niñas del grado transición.
- Analizar las estrategias didácticas de las docentes del jardín, en relación al uso de la lúdica como una herramienta para fortalecer los procesos de enseñanza y aprendizaje.
- Reconocer que elementos de la lúdica son necesarios, para el diseño de las actividades como parte del proceso de enseñanza y aprendizaje de cada uno de los niños y niñas del grado transición.

Capítulo III Marco Referencial

3.1 Marco de antecedentes

En este capítulo se presenta la contextualización teórica y los antecedentes que contribuyen al desarrollo de este proyecto investigativo a modo internacional, nacional o local.

3.1.1 Internacionales

Esta primera tesis tiene como título “El juego como estrategia lúdica para la educación inclusiva del buen vivir”, los autores son Evelyn Fernanda Córdoba Pillajo, Fernando Lara Lara, Andrés García Umaña (Córdoba, 2017), estudiantes de la Universidad Católica del Ecuador, y presentada en el año 2017; esta tesis habla de la actividad lúdica o juego como un importante medio de expresión de los pensamientos más profundos del ser humano, también de las estrategias lúdicas para motivar a los estudiantes a integrarse en actividades educativas sociales y culturales, además de permitir un acercamiento con el maestro para fomentar confianza personal, compañerismo y respeto por los demás.

La muestra elegida para la realización de este trabajo es de niños de escuelas inclusivas, debido a que en la actualidad se presentan casos en diferentes instituciones educativas, que, aunque se ha exigido la inclusión total de los alumnos sin importar sus discapacidades, algunas no han tenido en cuenta la importancia de esta inclusión en las aulas de clase, lo que lleva a que

pocos niños con discapacidades tengan la posibilidad de tener las mismas oportunidades educativas.

De acuerdo con lo anterior, se resalta que esta tesis contribuye a este trabajo de grado aportando la importancia de la inclusión en las aulas de clase, con el fin de obtener un aprendizaje significativo por medio de la implementación de la lúdica y el manejo de la misma a lo largo de la enseñanza que se brinda a cada estudiante.

En este segundo trabajo de tesis nombrada “La lúdica: una estrategia pedagógica depreciada”, presentada por la autora Claudia Teresa Domínguez Chavira (Dominguez, 2015) estudiantes de la Universidad Autónoma de Juárez de México, en el año 2015, este proyecto busca evidenciar la importancia del juego y la lúdica como una herramienta significativa para la enseñanza, mediante el mismo se busca la participación de los docentes en donde se generen estrategias novedosas y actualizadas, para que así, los estudiantes puedan aprender de manera más didáctica y armónica.

La población escogida para la realización de este proyecto fueron los alumnos y exalumnos de las cuatro primeras generaciones; el instrumento de recolección de datos fue aplicado en tres momentos y fechas diferentes con el fin de obtener respuestas a la propuesta evidenciada en este proyecto.

El aporte que resalta este proyecto de grado es la importancia del juego como una actividad lúdica en el desarrollo integro de cada uno de los estudiantes, la importancia de contar con docentes que estén actualizados e innoven de manera constante en la implementación de los temas de clase y el rol que cumple en el progreso del aprendizaje para cada estudiante.

Esta última tesis tiene como título “Implementación de actividades lúdicas a través del baúl del juego”, realizado por Judith Carla Guadalupe Baquix Socop (Baquix, 2014), Universidad Rafael Landívar de Quetzaltenango (Guatemala), este proyecto tiene como fin reconocer la importancia del juego en el desarrollo de las habilidades de los niños, para ello, se creó un “baúl de juego” que contiene diverso material educativo en el que se encuentran juego de azar, rompecabezas, texturas y juegos interactivos, para que ellos puedan aprender mediante las diferentes experiencias que generan con el uso de los mismos.

La población utilizada para realizar este proyecto fueron niños y niñas de 8 meses a 3 años de edad del centro de atención integral (CAI) de la Ciudad de Totonicapán, en donde en reunión con los docentes se pretende plantear diversas propuestas pedagógicas que contribuyan a la mejora de este centro educativo, con la implementación de las mismas. Como resultado de esta investigación se obtiene la importancia de fortalecer la metodología que maneja cada docente en las aulas de clase, para que los estudiantes además de aprender se sientan cómodos con las herramientas que se están utilizando en la enseñanza del mismo; por otra parte, se resalta el gusto que tienen los niños cuando los maestros implementan en su diario vivir diferentes actividades que se salen de su contexto habitual de aprendizaje.

De acuerdo a la tesis anterior, se identifica la contribución con este trabajo de grado, ya que este guiado en la lúdica por medio del juego como un instrumento elemental en el desarrollo del aprendizaje de cada niño; la importancia de seguir avanzando en la creación de diferentes herramientas que rompan en totalidad con la educación clásica y se trabaje en una educación en donde la lúdica sea el principio fundamental de enseñanza.

3.1.2 Nacionales

Esta primera tesis tiene como título “Estrategias lúdicas para el aprendizaje en niños y niñas de la escuela normal superior de Cartagena”, realizado por María del Rosario Díaz Edna (Edna, 2017), Fundación Universitaria los libertadores de la sede de Cartagena, este proyecto tiene como fin reconocer la importancia que tiene las actividades lúdicas en el proceso de aprendizaje de los niños y niñas, en las que plantean diversas actividades de participación las cuales se pueden analizar por las habilidades, destrezas y capacidades que tienen y adquieren los estudiantes.

La población utilizada para realizar este proyecto fueron los niños y niñas del grado preescolar de la jornada mañana, estudiantes de la escuela normal superior de la ciudad de Cartagena, en donde se utilizaron diferentes técnicas e instrumentos tales como observación, encuestas formales e informales, indagación y diario de campo con el fin de identificar el problema y realizar una intervención pedagógica basada en la lúdica. Como resultado de esta investigación se obtiene que las actividades lúdicas deben ser parte fundamental del proceso de enseñanza de los niños de la primera infancia, ya que ayuda a fortalecer la creatividad de los niños y que se interesen por el proceso de enseñanza en el aula de clase.

De acuerdo con lo anterior resaltamos la importancia de que la lúdica y el juego sean incrementados durante los primeros años de la educación escolar, con el fin de facilitar el aprendizaje de cada niño desarrollando mejor sus habilidades y destrezas en el ámbito escolar y social.

Esta segunda tesis tiene como título “Estrategias lúdicas pedagógicas para estimular y fortalecer el aprendizaje en niños y niñas del grado jardín” , por María Carolina Lara Vásquez, María Alejandra Ferrigno Zambrano, Ana Milena Rodríguez Carreño, en el año 2017 (Lara, 2017), estudiantes de la Universidad de Cartagena; Este proyecto tiene como principal avance la implementación de estrategias lúdicas, en la que los estudiantes y los padres de familia tendrán la participación en el proceso de aprendizaje, es importante resaltar la educación preescolar en el desarrollo integral de manera cognoscitiva, psicomotriz, socio afectiva y espiritual, a través de experiencias de socialización pedagógicas y recreativas.

La población elegida como objeto de estudio fueron 11 estudiantes, 5 niños y 6 niñas de grado jardín con edades entre 3 y 4 años. Esta investigación es de tipo cualitativa descriptiva utilizando la metodología acción participativa a través de la observación, entrevistas y charlas se podrá llegar a la conclusión la importancia que tienen las estrategias lúdicas, y su implementación en las aulas de clase; y el apoyo de los padres de familia en el acompañamiento y refuerzo del proceso de formación de sus hijos.

Esta última tesis tiene como título “El juego como estrategia para fortalecer los procesos básicos de aprendizaje en el nivel preescolar” , realizada por María del Pilar Ospina Medina de la Universidad del Tolima en el año 2015, instituto de Educación a Distancia IEDAD programa de Licenciatura en Educación Infantil (Medina, 2015), esta tesis permite reconocer los escasos avances significativos que logran los procesos educativos, dado que se encuentran docentes que

aplican metodologías de corte tradicionalista el cual el estudiante es pasivo del conocimiento en el que debe memorizar y actuar donde el docente se lo permita, se logra reconocer en el entorno observado que es necesario analizar actividades que se desarrollan en espacios reducidos y limitando la estimulación de las dimensiones de los niños, esta tesis nos muestra que se ocasiona que los estudiantes asuman roles pasivos en los que se muestren perezosos poco creativos e incluso generando cuadros agresivos. La tesis busca implementar acciones innovadoras basadas en el juego como una estrategia facilitadora en los procesos de aprendizaje de los niños, permite reconocer al niño el medio en el que vive en el cual pueda actuar desde su forma de ser.

La población que se tuvo en cuenta fue mixta (niños, niñas y adolescentes) entre cinco a dieciocho años de edad; es una institución de carácter oficial que presta el servicio educativo de preescolar, básica y media académica. La metodología utilizada fue cualitativa con el fin de fomentar la calidad de educación.

El aporte de este proyecto investigativo se basa en la importancia del juego como papel principal en el desarrollo y estimulación en el aprendizaje de cada niño y resaltando al docente como acompañante en el proceso evolutivo del niño.

3.1.3 Antecedentes Locales

Esta primera tesis tiene como título “Influencia del juego como pilar de la educación en el desarrollo del lenguaje oral y escrito por medio de los juegos de mesa”, realizada por Carmen Aura Arias Castilla, Milena Yineth Buitrago Amaya, Yezmin Patricia Camacho Amaya y

Yolima Vanegas Laguna estudiantes de la Corporación Universitaria Iberoamericana, Bogotá, Colombia en el año 2014 (Arias, 2014), Esta tesis permitió encontrar que los juegos de mesa propuestos evidencian transformaciones en el desarrollo del lenguaje oral y escrito de niños y niñas de las poblaciones abordadas, ya que se evidencia se ha dejado atrás el uso de estos implementos didácticos en el desarrollo educativo de los niños y niñas.

La muestra estuvo conformada por niñas y niños de algunos Hogares Comunitarios de la localidad de Fontibón, Bogotá D.C, Se llevó a cabo un pilotaje con doce estrategias didácticas para el desarrollo de la oralidad, el lenguaje en general y la iniciación a la escritura, mediante formato pre-test y post-test, estrategias y registros de evaluación con indicadores de evaluación, validados por expertos utilizando el índice de concordancia de Kappa.

De acuerdo a lo anterior esta tesis contribuye a la elaboración de este proyecto de grado dándonos a conocer la importancia que tiene la lúdica, utilizando como una de sus representaciones los juegos de mesa, adaptándolos y presentándolos en la actualidad con el fin de que los niños no se olviden de sus orígenes y complementen su aprendizaje significativo.

Esta segunda tesis tiene como título “Las tecnologías de la información en los menores de 2 a 6 años, un abordaje lúdico para incentivar el aprendizaje significativo” la autora de esta tesis es Ana Mercedes Aguilera Cuta, presentada en la Fundación Universitaria Los Libertadores en la ciudad de Bogotá en el año 2018 (Cuta, 2018). El propósito de este proyecto de intervención es identificar como se puede involucrar el uso correcto de las tics en los niños y niñas a nivel de jardín de la AECAM de manera lúdica y creativa, teniendo en cuenta que estas pueden ayudar a servir como unión entre una forma de aprendizaje tradicional y digital, ayuda a crear un ambiente

más interactivo donde los niños y las niñas se sientan en plena confianza y también donde puedan aprender de nuevas tecnologías de una manera responsable, obteniendo así un aprendizaje significativo en compañía de adultos (padres de familia o docentes) dentro y fuera del aula de clase, y también gracias a las tics se puede desarrollar desde otros lugares.

La población escogida fueron niños de 2 a 6 años la cual podríamos empezar señalando que es necesario analizar como las nuevas tecnologías están afectando a los menores en su desarrollo intelectual y en su desarrollo personal, y que rol están cumpliendo los padres frente a esta problemática. Se tuvo en cuenta una investigación descriptiva, utilizando instrumentos observación, registro y evidencia fotográfica, con el fin de socializar con los padres los resultados obtenidos.

Esta tesis nos brinda aportes acerca de la importancia que tiene el manejo adecuado de las TICS, en el proceso de aprendizaje de cada uno de los niños y niñas de primera infancia, apoyándose en los padres de familia como entes primarios aportantes de la educación de sus hijos.

Esta última tesis titulada “Mejoramiento de la motricidad y la atención por medio de juegos recreativos en ingles en estudiantes de grado transición del colegio el Butler del municipio de Paz del Rio” (Bonza, 2016), En donde resalta el juego como el eje articulador de su aprendizaje, a través de este, los niños se estimulan y crean mundo recreativo donde ponen a prueba sus conocimientos y a la vez hacen uso de sus habilidades motrices y mentales. Este

proyecto pretende que los estudiantes de grado transición se contextualicen mediante talleres de atención donde el individuo pueda aplicar los conocimientos dependiendo el grado de absorción del cerebro por medio de los sentidos, para así demostrarlo de forma consciente y activa el conocimiento que se ha adquirido de una forma práctica y divertida a través del juego estas estrategias permitirán vincular el inglés por medio de juegos, en los que se motivaban a desarrollar habilidades motrices, con esto se dará a conocer las falencias de cada uno de estos niños y se llegara a determinar el nivel de adaptación en las actividades propuestas, la siguiente investigación busca implementar estrategias que motiven a los niños en el desarrollo motor y en el cual se pueda generar un interés más lúdico y creativo en cada uno de ellos

De acuerdo con esta tesis se puede evidenciar las oportunidades que le aporta al proyecto, teniendo en cuenta la importancia de generar un aprendizaje significativo en cada uno de los niños por medio de la lúdica, la cual permitirá implementar estrategias significativas y en base al sistema educativo se pueda articular un conocimiento a las necesidades, interés y propósitos del nivel educativo

3.2 Marco teórico conceptual

3.2.1 Lúdica

La lúdica hace parte fundamental de los procesos de enseñanza y aprendizaje, debido a que se generan experiencias significativas tanto para el educador como para el estudiante por medio de diferentes herramientas.

La lúdica es una manera en la que se busca que el ser humano fomente su desarrollo psicosocial y adquiera saberes, por medio de actividades creativas que contribuyan con su aprendizaje. Para Motta (2004) “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” (Romero. Escorihuela, Ramos, 2009).

En relación al autor anteriormente mencionado, el docente genera desde el inicio de la clase diferentes dinámicas las cuales motiven al estudiante para el desarrollo de las actividades propuestas en clase; es importante romper esquemas tradicionales, que hacen que el niño sepa que va a suceder si no que tengan la posibilidad de experimentar diferentes aspectos que contribuyan al proceso de aprendizaje de los estudiantes.

Por otra parte (Dinello, 2007) define los espacios llamados ludotecas como sitios creados para que niños, jóvenes y adultos que puedan expresarse lúdicamente, con el uso de los mismos favoreciendo el desarrollo integral de cada uno| (Dinello, R, 2012)

Se puede resaltar que según Dinello estos espacios lúdicos no sirven únicamente para niños, sino que también pueden ser utilizados hasta por los adultos debido a que con el uso de todas estas herramientas se expande la necesidad de exploración, mejora el conocimiento y el desarrollo intelectual.

La lúdica es un medio donde se aprende de diferentes maneras el cual permite al ser humano concentrarse con sensaciones y emociones que le permiten tener un aprendizaje diferente al que hacer habitualmente.

La lúdica es una dimensión del desarrollo humano el cual fomenta el desarrollo psicosocial y la adquisición de saberes la conformación de la personalidad, esto quiere decir que la lúdica es una manera de vivir la cotidianidad a través del juego y actividades donde se pueda explorar el ser humano por sí mismo y teniendo relaciones con el mundo exterior. (Muñoz, Dary, Escue Mestizo, 2016)

3.2.2 Aprendizaje

Según (Vygotsky, 2012) El aprendizaje es el proceso a través del cual se modifican y adquieren habilidades, destrezas, conocimientos, conductas y valores. Esto como resultado del estudio, la experiencia, la instrucción, el razonamiento y la observación. Este proceso puede ser analizado desde distintas perspectivas, por lo que existen distintas teorías del aprendizaje. Según lo anterior, el aprendizaje son herramientas en las cuales el estudiante involucra diferentes

formas de aprender, el aprendizaje es un proceso que se caracteriza por la adquisición de conocimientos y habilidades, que luego van a ser utilizadas en diferentes etapas de la vida.

Cada día se aprende algo nuevo y se debe estar alerta para darle el uso adecuado a cada uno de estos aprendizajes que serán el sustento de cada una de las acciones.

Para (David Ausubel 1983).) el aprendizaje es ofrecer herramientas meta cognitivas las cuales permitirán una orientación educativa que se verá desarrollada en un ligero aprendizaje en los estudiantes; Teniendo en cuenta esto el proceso educativo es esencial para el alumno permitiendo tener un aprendizaje significativo en el cual podrá contar con una interacción con los conocimientos más relevantes, la estructura de la nueva información y el contexto social.

(Garces, Vivas, Salas, 2018).

Según Pérez Gómez, 1992, el aprendizaje se produce mediante la intuición, es decir por medio del descubrimiento de cómo resolver los problemas. Desde el día uno del ser humano este adquiere nuevos aprendizajes que va reestructurando que avanzan, el aprendizaje es un proceso automático dado que se encuentra el ser humano en la disposición de recibir cualquier tipo de conocimiento en cualquier tipo de situación. (Pérez Gómez , 1992)

Es importante reconocer que como el autor anteriormente lo menciona desde que se nace se tiene la posibilidad de adquirir aprendizajes; es por ello que en los primeros cinco años de vida es donde más se debe fomentar el uso de diferentes herramientas que involucren un aprendizaje significativo en los niños de 4 a 6 años.

El aprendizaje en las edades de 4 a 6 años debe ir acompañado de diferentes herramientas, que permitan la adquisición de conocimientos de manera más amena, para que el niño se interiorice de los conocimientos adquiridos y esta sea la base para desenvolvimiento de su entorno a lo largo de la vida, cuando se generan espacios lúdicos el niño demuestra mayor interés de asistir, participar y compartir en las aulas de clase.

3.2.3 Juego

El juego es una actividad propia del ser humano y se presenta en todos los niños, aunque su contenido varía a las influencias culturales que los distintos grupos sociales ejercen. Debido a que el juego ha demostrado ser una valiosa experiencia de aprendizaje, en la actualidad se ha superado en gran medida la tendencia a considerar el juego como una inofensiva “pérdida de tiempo”, propia de la infancia. Pero no es así, el juego es de gran importancia para el sano desarrollo de la personalidad infantil. (Benitez, 2009). En base a lo anterior el juego es de gran importancia en el desarrollo del niño ya que es un método donde el niño podrá interactuar y tener experiencias significativas con el mundo exterior.

Para (Viciania y Conde 2002 p.83) definen el juego como un medio de expresión y comunicación en el cual los niños desarrollan sus dimensiones motoras, cognitivas y afectivas; siendo este un elemento clave para el desarrollo para el desarrollo de las relaciones interpersonales de los niños. (Conde, 2002)

De acuerdo a lo anterior es importante reconocer que como lo mencionan los autores, cada uno de los niños debe tener el desarrollo cognitivo y social mediante la implementación del juego, lo que permite conocerse y conocer su entorno.

Según (Montessori 1912) resalta que el juego es un método fundamental de aprendizaje ya que por medio de este permite al niño despertar su inteligencia, pero a su vez su mente y espíritu, mediante el juego los niños muestran de forma natural sus gustos sus habilidades e interés por las cosas que ve a su alrededor; esto quiere decir que el juego ayuda al niño a desarrollarse como persona en el mundo exterior. (Hernández Tabarez, Cardona Chaverra, 2016)

Según lo anterior se evidencia que el juego es base importante del desarrollo del niño el cual permitirá conocer sus habilidad y aspectos por mejorar en el medio que habitual.

El juego permite interactuar, socializar, conocerse y conocer al mundo en un ámbito en el que el niño le llame la atención, cuando se crean diferentes juegos con un fin educativo, el niño genera diferentes aprendizajes significativos que logran un espacio de exploración en el que podrá interactuar con el mundo exterior

3.2.4 Estrategia

Tomando en cuenta a Julio Orozco Alvarado (2016), las estrategias son un componente esencial del proceso de enseñanza-aprendizaje. Son el sistema de actividades (acciones y operaciones) que permiten la realización de una tarea con la calidad requerida debido a la flexibilidad y adaptabilidad a las condiciones existentes. De acuerdo a lo anterior se resalta la

importancia de tener un plan de estrategias en las que se vea reflejado el aprendizaje de cada estudiante teniendo así un proceso significativo. (Toala Zambrano, Loor Mendoza.Pozo Camacho, 2012)

Para Barcker (1980), habla de la estrategia como la coordinación del trabajo cooperativo orientado, además del análisis de la situación presente de los recursos y la búsqueda de los cambios considerados y necesarios. La estrategia para el ámbito educativo se basa en la forma de garantizar diversidad al momento de enseñar para que cada uno de los niños puedan adquirir conocimientos de acuerdo a las situaciones que más se acoplen. (Orozco Castro, 2007),

Por otra parte, es importante que cada uno de los docentes creen diferentes dinámicas que permitan facilitar el aprendizaje de los niños, dado que este será recordado por medio de la experiencia y no de manera memorística.

Según (Weinstein y Mayer 1986), son conductas y pensamientos que un aprendiz utiliza en influir en los procesos de influir en cada uno de los aprendizajes involucrando secuencias integradas de procedimientos o actividades que se eligen con el propósito de facilitar la adquisición de almacenamiento de situaciones de conocimientos. (Antonio Valle, Ramón González Cabanach, , s.c)

De acuerdo con esto los niños deben involucrar procesos de desarrollo de aprendizaje los cuales tendrán ciertas estrategias que permitirán desarrollar cambios en facilitar conocimientos previos.

La estrategia es un elemento importante para el desarrollo de habilidades en el que el niño podrá explorar por medio de técnicas, juegos y ejercicios creados por los docentes involucrando diferentes herramientas para tener un aprendizaje significativo en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los niños de transición del Jardín Infantil Chenano.

3.2.5 Estrategias Didácticas

Teniendo en cuenta la definición de Ángel Díaz (1998) son procesos y recursos que utilizan los docentes con el fin de promover procesos significativos, facilitando el procesamiento de los contenidos de una manera más consciente y profunda. De acuerdo a lo anterior las estrategias didácticas son herramientas que facilitan el proceso de enseñanza y aprendizaje, por medio del uso de diferentes elementos que generen un aprendizaje optimo en cada uno de ellos.

Según Tobón (2010), las estrategias didácticas son acciones que se realizan de forma ordenada con el fin de alcanzar un objetivo. De ahí la importancia de que el docente encargado tenga una planeación establecida en la que se conozca el de inicio a fin, utilizando diferentes herramientas y finalizando con la evaluación de metas alcanzadas

3.3 Marco pedagógico

De acuerdo a la propuesta pedagógica se toma como referencia al autor Dinello (2007, p.22) habla de la importancia de la lúdica tanto de manera personal como de manera grupal, debido a que favorece la creatividad, se modifica perspectivas y se generan emociones positivas y placenteras para quien las aplica.

Tal como lo menciona (Dinello 2007), habla de que “los juegos son formas sociales del impulso lúdico, donde lo lúdico es una ideación que modifica las perspectivas y, sobre todo, la forma de proyectar las articulaciones de una propuesta pedagógica” (p.21), por lo tanto, es importante que se creen espacios en donde la lúdica sea un factor esencial en el desarrollo de la enseñanza y aprendizaje de los niños, permitiendo que ellos interactúen, exploren y asocien todo aquello que aprenden consigo mismo y con el entorno que los rodea.

Por ende, este autor tomado como referencia aporta a la propuesta ya que tiene como base el concepto de la lúdica para los procesos de formación y asociación; también habla del juego como eje fundamental para fortalecer las relaciones sociales y como por medio de las diferentes experiencias se obtienen procesos mediante el uso de la lúdica, cada uno de los conceptos se van ampliando y reestructurando de acuerdo a las situaciones que esté presente. De acuerdo con esto se fomentan actividades que involucran la lúdica como base fundamental para el proceso de enseñanza y aprendizaje de los niños de transición.

3.4 Marco Legal

3.4.1 Decreto 2247 de 1997

Este decreto fue publicado por el ministerio de educación el 11 de septiembre de 1997 con el fin de establecer normas para el servicio educativo a nivel escolar; por ello tomamos como referente los siguientes artículos que defienden la lúdica y el juego como base fundamental en el desarrollo de los niños.

Artículo 11

De acuerdo con el artículo 11 del decreto 2247 de 1997 Resalta que la lúdica es una parte esencial del desarrollo del niño ya que mediante el juego construye conocimientos, se encuentra consigo mismo y con el mundo físico y social, también ayuda a que el niño desarrolle iniciativas propias, y desarrolle sus habilidades de comunicación.

Artículo 12

El artículo 12 del decreto 2247 de 1997 el aporte que brinda al proyecto de investigación es que por medio del juego y la lúdica se les facilitara a los estudiantes la exploración del medio y la transformación de su vida cotidiana en el ámbito social y familiar.

3.4.2 Ley 115 de 1994

La Ley 115 de febrero 08 de 1994, define la educación como un proceso de formación permanente, personal, cultural y social; en donde su fin es regular el servicio público de la

educación acorde a las necesidades e interés que tiene la sociedad, se toma como referente el siguiente artículo:

Artículo 16

En base al artículo 16 de la ley 115 de 1994, habla sobre la participación de los niños en actividades lúdicas con otros niños y adultos y el proceso de explorar y observar el medio en el que se encuentra.

Capítulo 4. Marco metodológico

El siguiente trabajo se basa en la organización de los diferentes tipos de investigación los cuales se presentarán los respectivos ítems de cada uno de ellos se estarán hablando de los siguientes; Enfoque, tipo de investigación, paradigma y fases para el respectivo desarrollo de la investigación

4.1 Enfoque de investigación

Esta investigación tiene un enfoque cualitativo, ya que busca mitigar las problemáticas que se presentan en los procesos de enseñanza y aprendizaje de los niños de grado transición del Jardín Infantil Chenano; este enfoque permite analizar las interacciones de manera social y pedagógica con el fin de alcanzar los objetivos planteados dentro del proyecto.

Tal como lo plantea (Hernández, Fernández y Baptista) se basa en métodos de recolección de datos la cual no necesita de una medición numérica, se busca de manera factible crear preguntas de investigación y orientación a la comprensión e interpretación de los fenómenos educativos sin la necesidad de llegar a la prueba de una hipótesis. (Hernández, 2010)

De acuerdo con lo anterior el enfoque cualitativo se acerca más a la investigación, ya que permite tomar los datos y así lograr obtener la información más clara y concreta a la hora de generar las estrategias en el desarrollo de las herramientas lúdicas que requiera el Jardín.

Según Hernández Sampieri (2010, p.9) una característica singular del enfoque cualitativo es que el investigador se apoya en métodos, técnicas e instrumentos de recolección de datos no estandarizados ni completamente predeterminados. La recolección de datos es obtener el punto

de vista que tienen los participantes (emociones, prioridades, experiencias, significados y otros aspectos subjetivos). (Hernández, 2010)

Este método se relaciona con el proyecto, ya que se pretende observar y analizar el proceso que tiene los niños a la hora de realizar las actividades propuestas dentro del aula de clase.

4.2 Tipo de investigación

Para este proyecto se utilizó un tipo de investigación descriptivo propositiva, Según Tamayo y Tamayo (2006) la investigación descriptiva es usada para describir, registrar, analizar e interpretar; esta se encarga de trabajar sobre realidades de hecho con el fin de presentar una interpretación correcta. Se utiliza la misma, debido a que detalla la situación del problema, caracterizando, delimitando y evaluando sus particularidades. (Tamayo, 2006)

Por otra parte, esta investigación es propositiva ya que se creó una propuesta que incluyera en las dimensiones el uso de la lúdica, para fortalecer los procesos de enseñanza y aprendizaje. Tal como lo menciona Hernández, Fernández y Baptista (2010), es la forma de cómo debería ser las cosas para alcanzar unos fines establecidos y funcionar adecuadamente. (Benítez, 2007)

El tipo de investigación utilizado para este proyecto, permite identificar los conceptos y el manejo que se le da a la lúdica en los procesos de enseñanza y aprendizaje en el Jardín Infantil Chenano; adicional de tener en cuenta los puntos de vista que tienen los padres de familia de los niños del grado transición, en relación al uso de la lúdica en la enseñanza de sus hijos y por ende también son encargados de apoyar las herramientas para el aprendizaje de sus hijos. Por

consiguiente, la investigación que se realiza en este proyecto involucra a toda la comunidad educativa dando a conocer la importancia de la lúdica y promoviendo el uso de la misma en los espacios académicos brindados por la institución.

4.3 Paradigma

Este proyecto de investigación está relacionado con el paradigma hermenéutico debido a que se busca proponer actividades lúdicas que fortalezcan el desarrollo del aprendizaje de cada uno de los niños y niñas del grado transición del jardín infantil Chenano generando así que los docentes tengan diferentes estrategias en donde los niños aprendan de forma continua y la exploración de cada una de las etapas y construyan un aprendizaje significativo.

Según Pagano (2001), la hermenéutica da el conocimiento por medio de experiencias de participación que permite generar de forma permanente a la población que interactuar y explorar grupal e individualmente. También se busca que se construyan procesos de interacción social y de la movilización de diferentes recursos en donde se represente cada uno de los intereses de los niños del Jardín infantil Chenano.

4.4 Fases del proceso de investigación

El proyecto de investigación “Actividades lúdicas para la enseñanza y aprendizaje de niños de 4 a 6 años del Jardín Infantil Chenano” tuvo en cuenta el tipo de investigación descriptivo-propositiva, debido a que se identificó un problema, se soportó en teorías y se realizó una propuesta que le diera solución a la problemática evidenciada.

Este proyecto se basó en un modelo que tiene en cuenta cuatro fases las cuales se dividen en: recolección de información, diagnóstico y evaluación, análisis y fundamentación de teorías y por último la propuesta que da solución al problema ((Tantalean, 2015)).

4.4.1 Recolección de información

Por medio de un diario de campo se observó la problemática que maneja el jardín Infantil Chenano, en relación con la inclusión de la lúdica en los procesos de enseñanza y aprendizaje en los niños del grado transición. Se propone la lúdica ya que en la edad comprendida de los 4 a 6 años es donde los niños aprenden de manera significativa; utilizando herramientas lúdicas que fortalezcan las dimensiones establecidas.

4.4.2 Diagnóstico y evaluación

Se pudieron evidenciar varios factores dentro del jardín Infantil Chenano que hacen que la lúdica no se utilizada en los procesos de enseñanza y aprendizaje en los niños de grado transición; tales como seguir la malla curricular, el poco tiempo que tiene los docentes para implementar las actividades y la falta de capacitación que tienen los mismos para la implementación de la lúdica en las aulas de clase.

4.4.3 Análisis y fundamentación de teorías

Teniendo en cuenta lo evidenciado en el jardín y soportando de manera teórica el autor (Dinello,2012), es importante que en las aulas de clase se creen estrategias en las que se involucre la lúdica. Por otra parte, es esencial que los docentes estén en constante actualización y

puedan implementar diferentes técnicas que contribuyan con el proceso de formación de los estudiantes de grado transición (Dinello, R, 2012).

4.4.4 Propuesta

Para este proyecto de investigación teniendo en cuenta la problemática presentada se realizó una propuesta de 16 actividades en las que se verán enlazadas con las dimensiones establecidas, con el fin de que los docentes del grado transición las puedan implementar en las aulas de clase; con el fin de incluir la lúdica en los procesos de enseñanza y aprendizaje en los niños del grado transición.

4.5 Articulación con la Línea de investigación institucional

La línea de investigación elegida para este proyecto de investigación es evaluación aprendizaje y docencia, se eligió esta línea debido a que este proyecto se basó en buscar herramientas que facilitaran los procesos de aprendizaje, se identificó la importancia del docente en el acompañamiento de los mismos y la importancia de estar en constante evolución para un aprendizaje significativo.

Por consiguiente se puede visualizar las estrategias que utilizan los docentes actualmente para la enseñanza de los niños y niñas de transición del jardín infantil Chenano y la importancia de integración de actividades lúdicas con el fin de que los estudiantes puedan aprender de una manera diferente de manera individual y grupal, además de contar con una evaluación en la que se pueda identificar el aporte que hace este tipo de actividades al aprendizaje y proceso general

educativo de cada uno de los niños, mejorando el interés educativo y generar lazos con su entorno.

A su vez se vincula con la razón pedagógica que se utilizara para este trabajo será “procesos de enseñanza y aprendizaje” Ya que este busca fortalecer los procesos educativos, lo mismo que se quiere realizar por medio de este proyecto busca la elaboración de actividades lúdicas que vayan acorde a la malla curricular establecida, con el fin de fortalecer la enseñanza y aprendizaje de los niños y niñas del grado transición del Jardín Infantil Chenano.

De acuerdo a esto se busca generar estrategias en donde los niños involucren cada una de las dimensiones y aprendan de la lúdica por medio de las diferentes herramientas y así generando un aprendizaje significativo en la enseñanza de los niños.

4.6 Población

Contexto

El proyecto de investigación se realizó en el Jardín Infantil Chenano ubicado en el barrio nueva Marsella de Bogotá - Colombia , en la localidad Octava de (Kennedy) dirección las Américas 69B-59, el jardín cuenta con 27 años de experiencia el cual tiene autorización del Ministerio de educación para brindar servicios de educación, adquiriendo un posicionamiento en la localidad debido a que tiene unas estructuras llamativas tanto para padres y estudiantes, lo que hace que sean uno de los jardines más prestigiosos de la zona, El jardín cuenta con la aprobación de la Secretaría Distrital de Salud Resolución 666 de 2020 del Ministerio de Salud y Protección

Social, para el funcionamiento durante la pandemia en progreso gradual para el cumplimiento de actividades.

Cuenta con tres sedes divididas entre los barrios de Marsella, Babies, el jardín tiene los niveles de Nursery que son niños de 2 años, preescolar que es a partir de los 3 años, Garden desde los 4 años y transición de los 5 y 6 años, cuenta con dos jornadas las cuales son mañana y tarde con horarios de 8 am a 1 pm y de 1 pm a 5 pm; adicional a esto cuenta con escuelas extracurriculares en el horario de la tarde los cuales ballet, Kung- Fu, patinaje, asesoría de tareas natación y motor Skill, las tres sedes cuentan con 26 docentes, tres coordinadoras académicas por cada sede, tres enfermeras, y servicio de ruta. Cuenta con dos pisos cada sede donde estan ubicados baños y salones.

El jardín se encuentra netamente residencial y avenida principal que se encuentra la estación de Transmilenio Marsella, el nivel socioeconómico de la sociedad que se encuentra en este sector son estrato 3

4.7 Muestra

Para esta investigación se tuvo en cuenta una muestra con niños y niñas de 4 a 6 años del grado transición, con un total de 15 niños del Jardín Infantil Chenano, facilitando herramientas lúdicas que permitirán el proceso de generar un aprendizaje y enseñanza y el cual sea más significativo para cada estudiante; se caracteriza por educar desde el amor y el acompañamiento

de los docentes, además de contar con espacios de exploración que refuercen los aprendizajes adquiridos.

Por otra parte, el tipo de muestreo es no probabilístico, consecutivo el cual se basa en la recolección de datos establecidos a un grupo de niños de grado transición, lo cual permitirá evidenciar el proceso de aprendizaje que tiene cada niño con ayuda de las herramientas lúdicas que se les facilitó a las docentes para que se desarrollaran en el aula de clase.

4.8 Técnicas e instrumentos de recolección de información

Para este proyecto de investigación se realizaron tres instrumentos de recolección de datos los cuales fueron Diario de Campo, entrevista y encuesta, con el fin de conocer y así tener un proceso de análisis de la investigación.

4.8.1 Diario de Campo

Según Martínez (2007), “es uno de los instrumentos que día a día nos permite sistematizar nuestras prácticas investigativas; además, nos permite mejorarlas, enriquecerlas y transformarlas” (p.5). Tal y como lo menciona el autor, el diario de campo, permite analizar la situación y aportar al proceso investigativo con la recolección de información. (Martínez, 2007).

En este proyecto de investigación se utilizó un diario de campo con el fin de evidenciar el manejo que el jardín tenía en relación a la inclusión de la lúdica en los procesos de enseñanza y aprendizaje, además de identificar el uso que daban las docentes a la misma en las aulas de clase.

En base a lo anterior el diario de campo fue el principal instrumento de la tesis de investigación, logrando generar estrategias las cuales permitieran tener las herramientas exactas al momento de involucrar los procesos de enseñanza y aprendizaje por medio de la lúdica.

4.8.2 Entrevista

La entrevista es una forma de comunicación entre una o más personas que tiene como fin proporcionar o recibir información y según las respuestas dadas por esta entrevista se tomaran determinadas decisiones ((Arias Galicia , 1976).

Es un proceso interactivo por el cual involucra aspectos de comunicación que al simple hecho de hablar o escuchar se verán reflejadas diferentes posturas frente algún tema en general y se observara los procesos comunicativos y comportamientos. (Morgan, 1989)

Según lo anterior el segundo instrumento que se tomó como base fue la entrevista la cual nos dejara observar el punto de vista de los 17 padres de familia en relación al desarrollo de actividades lúdicas en el aprendizaje y que tanto sabían el concepto y los aspectos.

4.8.3 Encuesta

Según (Briones, 1987), las encuestas pueden ser descriptivas o explicativas en donde para la realización de una investigación se utiliza la descriptiva esto con la finalidad de mostrar la distribución de los fenómenos estudiados en una cierta población o subconjuntos (A, 2010).

con base a (Ana Elsy Díaz Monsalve, 2013) la encuesta es una búsqueda de información en la que el investigador hace preguntas a los investigados para obtener los dato que desea, posteriormente reúne datos individuales para que durante la evaluación pueda tener datos agregados.

De acuerdo con esto el tercer instrumento escogido fue la encuesta la cual permite conocer que piensan lo docentes frente al uso de la lúdica en el aula de clase y así generar diferentes estrategias en donde los docentes cuenten con capacitaciones para la utilización de herramientas lúdica.

ENCUESTA	ENTREVISTA	DIARIO DE CAMPO
7 DOCENTES	17 PADRES FAMILIA	Contexto del jardín infantil Chenano
Objetivo: Conocer la opinión de los docentes de acuerdo a la inclusión de la lúdica en el jardín infantil Chenano.	Objetivo: Reconocer y analizar los conceptos y opiniones acerca de la implementación de la lúdica en el proceso de enseñanza y aprendizaje.	Objetivo: analizar la población y analizar el manejo que le dan a la lúdica en las aulas de clase.

Tabla 1: Instrumentos de recolección de datos

4.9 Cronograma

Este proyecto se dividió en cuatro fases las cuales fueron Recolección de información, diagnóstico y evaluación, análisis y fundamentación de teorías y propuesta lo cual permitió evidenciar y detallar el problema, identificar las causas, recolectar información y aportar una propuesta que atacara el problema.

ACTIVIDADES	MESES																																															
	1				2				3				4				5				6				7				8				9				10				11				12			
	SEMANAS																																															
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
FASE I (RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN)																																																
Identificación del lugar																																																
Identificación del problema																																																
Inicio de redacción del proyecto																																																
Reconocimiento de la población																																																
FASE II (DIAGNÓSTICO Y EVALUACIÓN)																																																
Identificación de factores																																																
Identificación de falencias																																																
FASE III (ANÁLISIS Y FUNDAMENTACION DE TEORÍAS)																																																
Preparacion de intrumentos																																																
Recolección de datos																																																
Grafica de datos																																																
Revision e interpretación de datos																																																
FASE IV (PROPUESTA)																																																
Creación del documento																																																
Revisión																																																

Tabla 2: En esta tabla se encontrara las respectivas fases, que se tuvieron en cuenta para este proyecto de investigación

Capítulo 5 Análisis de los resultados de la información

Categoría	Entrevistado # 1	Encuestado	Diario de campo	Autor
Labor del Docente	El padre de familia expresa, la importancia de que los docentes implementen actividades lúdicas en las aulas de clase	No aplica	Se observo que la docente no cuenta con herramientas lúdicas para el proceso de aprendizaje de los niños.	Los docentes deben diseñar las estrategias didácticas que le permitan relacionar las experiencias previas y los nuevos aprendizajes que se proponen a partir de las necesidades, interés y problemas del estudiante (Ausubel, 1978). En cuanto a esto es importante capacitar a los docentes, lo cual permitirá que haya cambios en la enseñanza y el aprendizaje de cada uno de los niños. (Luz Estela Gómez Vahos)
Tiempo reducido	El padre de familia no dispone del tiempo necesario, para enseñar a su hijo mediante la lúdica	La docente debe cumplir la malla curricular, de acuerdo a lo establecido por el jardín y no tiene el tiempo para la implementación de la lúdica.	Se evidencio que el tiempo es muy reducido y por lo cual no permite que se apliquen nuevas herramientas lúdicas.	Los espacios deben ser un elemento fundamental de la actividad docente, y por esta razón es necesario estructurarlo y organizarlo adecuadamente a las necesidades de los estudiantes. El espacio y el ambiente en las aulas de clase es un instrumento muy valioso para el

				aprendizaje por esta razón planificar modelos didácticos en espacios y tiempos adecuados les facilitara el proceso de enseñanza y aprendizaje a los niños. (Gairín Sallán, 1995).
Herramientas lúdicas	El padre de familia habla de la importancia, que tiene la creación de actividades lúdicas para la enseñanza y aprendizaje de su hijo.	La docente ve la importancia del uso de las herramientas lúdicas, en el ejercicio de su labor.	El uso de herramientas lúdicas permite un pleno desarrollo de los niños, pero se evidencia la falta de implementación de las mismas.	Las estrategias lúdicas según (Cañizares, 2008) son métodos de enseñanza que promueven el uso ingenioso y pedagógico, por medio de ejercicios, métodos y juegos didácticos. (Rodríguez, 2014)
Calidad de los espacios	No aplica	La docente ve la necesidad de contar con espacios lúdicos, en los cuales le permitirá el pleno desarrollo del niño; además de incluirlo en la malla curricular.	Se visualiza que, aunque existen espacios diseñados para la implementación de la lúdica, estos no son utilizados en las aulas de clase y no hay herramientas lúdicas que soporten la enseñanza.	Herrera (2006) afirma que "un ambiente de aprendizaje es un entorno físico y psicológico de interactividad regulada en donde concluyen personas con propósitos educativo. (p.2) lo que evidencia la necesidad de contar con un ambiente educativo que promueva el aprendizaje y, por ende, el desarrollo integral de niños y niñas. Lo que hace referencia a que se deben contar con espacios educativos que promuevan el aprendizaje y el desarrollo integral del niño. (Batista, s.f)

Tabla 3: Esta tabla contiene las categorías obtenidas para realizar la triangulación.

El proyecto de investigación “Actividades lúdicas para la enseñanza y el aprendizaje de niños de 4 a 6 años del Jardín Infantil Chenano” realizó una triangulación. Para (Pérez 2000) la triangulación se basa en la recolección de datos y métodos que hacen parte de un mismo tema o problema, además de hacer esta recolección desde diferentes puntos de vista con el fin de tener diferentes comparaciones de un mismo fenómeno (Velilla, 2000).

De acuerdo a lo anteriormente mencionado por medio de la triangulación en donde se tienen en cuenta diferentes teóricos tomados en cuenta en el trabajo de investigación, la implementación de cada uno de los elementos y la importancia de las cuatro categorías de análisis que se tuvieron en cuenta: Dichas categorías se describen a continuación;

Inicialmente tenemos en cuenta la lúdica en los primeros años de vida y como el uso de la misma es de gran beneficio para la enseñanza y aprendizaje en los niños de transición de 4 a 6 años, la segunda categoría fue el aprendizaje ya que es un elemento principal en el desarrollo cognitivo de cada uno de los niños, la tercera es el juego generando un papel importante en cada una de las etapas de los niños y la cuarta y última es la estrategia que se basa en la manera en cómo se aplican diferentes elementos en el proceso de enseñanza.

En relación a lo anterior se tiene en cuenta la primera categoría la cual es la base fundamental de la investigación en donde tomamos como referencia a (Dinello 2007, p,22) en donde habla en que la lúdica es una opción de comprensión es la búsqueda por transformar de manera creativa la percepción fenomenológica de cualquier comunidad, generando nuevos procesos de conocimiento y el fortalecimiento de las relaciones emocionales. (Domínguez Chavira, 2015)

Por otra parte, tal y como lo plantea Piaget es importante que los procesos de enseñanza y aprendizaje se incluyan mecanismos lúdicos en el transcurso de la infancia, para Piaget el juego se caracteriza al asimilar los elementos que se tienen a la realidad sin tener en cuenta las limitaciones que pueda tener en su entorno. (Meneses Montero & Monge Alvarado, 2001)

Dado lo anterior se propone que al utilizar la lúdica en las diferentes actividades diarias que se plantean en el jardín, los niños se interesarían mas por la participación en las mismas, se motivarían más al aprender y sobre todo el nivel de aprendizaje se aumentaría significativamente.

Lúdica

Es importante que durante el proceso de enseñanza y aprendizaje que plantee una metodología, espacios y tiempos lúdicos que permitan desarrollar capacidades de aprendizajes interactivos por medio de la lúdica. (Motta, 2004)

En la entrevista se puede evidenciar que los padres de familia no tienen tiempo para manejar actividades lúdicas para el aprendizaje en casa de sus hijos, lo cual hace que se espere un acompañe un aprendizaje lúdico por medio d la institución, por otra parte, en la encuesta realizada a las docentes en la pregunta 1 y 4 se evidencia que la mayoría de las docentes encuestadas creen que la implementación de actividades lúdicas fortalece el desarrollo cognitivo de los estudiantes.

De acuerdo con lo anterior se resalta la importancia que tanto los docentes como los padres de familia trabajen de la mano en la creación y la aplicación de material lúdico que fomente y apoye el desarrollo de cada uno de los niños.

Aprendizaje

En base a esto el aprendizaje es un conjunto de conocimientos, habilidades y destrezas que van siendo modificadas a medida que se generan nuevos saberes; esto también va de la mano con que el individuo aprenda mediante la observación, la experiencia, el razonamiento y la instrucción, que serán utilizados en las diferentes etapas de la vida siendo estas el sustento de nuestras acciones. (Vygotsky, 2012)

En la entrevista realizada a los padres de familia en las preguntas 4, 5, 6 y 7 coinciden en que el aprendizaje surge por medio de la exploración e indagación los cuales aportan conocimiento a su desarrollo de manera individual y grupal.

De acuerdo a lo anterior se deduce que el aprendizaje en esta etapa de los niños es el más fundamental ya que en esta etapa de sus vidas adquieren conocimientos significativos de manera individual y grupal, que permitirán entender y explicar si se tuvo un proceso de aprendizaje lúdico y significativo; por ello el jardín infantil deben salirse del aprendizaje tradicional y

realizar la implementación de actividades lúdicas enriquecedoras en el proceso de aprendizaje de los niños.

Juego

El juego es una herramienta importante para el proceso de desarrollo del niño, debido a que el niño podrá experimentar con el mundo exterior, además de esto es un instrumento el cual el niño podrá manejar de manera individual y grupal. (Benitez, 2009)

En la entrevista realizada a los padres de familia en la pregunta 5 se pudo evidenciar que los padres de familia coinciden en que el juego es una herramienta que fortalece los conocimientos de los niños y les genera interés y motivación a la hora de realizar cada una de las actividades propuestas en clase; por otra parte en la encuesta realizada a las docentes de transición en la pregunta 2, se observa que la mayoría de ellas piensa que el juego es una herramienta lúdica que permite mejorar los procesos de enseñanza y así mismo ayuda a fortalecer el aprendizaje de cada uno de los estudiantes.

Según esto se observó que el juego es una herramienta lúdica que permite crear espacios importantes donde el niño pueda experimentar y aprender mientras se divierte.

Estrategia

Las estrategias son un componente esencial del proceso de enseñanza-aprendizaje debido a que son acciones y operaciones que permiten la realización de una tarea con la calidad requerida debido a la flexibilidad y adaptabilidad a las condiciones existentes; por ello es importante tener un plan de estrategias en las que se vea reflejado el aprendizaje de cada estudiante teniendo así un proceso significativo. (Alvarado, 2016)

En la encuesta realizada a las docentes de la institución en la pregunta 6 se pudo demostrar que la mayoría de las docentes están de acuerdo con la implementación de estrategias lúdicas para la enseñanza y aprendizaje de los niños de grado transición.

Por ello se pretende realizar diferentes actividades que involucren diversas estrategias lúdicas para contribuir con el aprendizaje de los niños del grado transición del jardín infantil Chenano.

Capítulo 6 Propuesta Pedagógica

Esta propuesta hace parte del trabajo de investigación titulado “Actividades lúdicas para la enseñanza y aprendizaje de niños de 4 a 6 años del Jardín Infantil Chenano”, en experiencias basadas en las dimensiones de aprendizaje, Estas actividades se diseñan con el propósito de guiar en los procesos de enseñanza y aprendizaje de los niños del grado transición. Se lleva a cabo una serie de 16 actividades en las cuales los niños comprendan la importancia de la dimensión cognitiva, comunicativa, corporal y socio afectiva en su proceso de aprendizaje, en donde se pueden percibir diferentes estímulos, aprender de manera lúdica, observar, comparar y explorar el entorno en el que se encuentra.

La propuesta es una guía para que cada docente pueda tener una idea clara del cambio en la metodología en cada de las aulas de clases, permitiendo involucrar la lúdica en los procesos de enseñanza y aprendizaje de los niños de grado transición y así brindar herramientas en donde se pueda evidenciar la respuesta que obtienen los estudiantes al incluir la lúdica en las dimensiones establecidas.

Se busca que con la realización de esta propuesta, los niños puedan generar conocimiento por medio de experiencias lúdicas, lo cual permite incluir diversas actividades que además de sacarlos de la rutina, crean un aprendizaje significativo que llevaran consigo toda su vida; cuando se incorporan al mundo del juego y de la lúdica, todos los niños presentan cambios positivos en su actitud, se interesan por sus clases, expresan mejor sus ideas, interactúan con su entorno y sobre todo son niños felices.

Cada una de estas actividades son diseñadas para el fortalecimiento e inclusión de la lúdica en los procesos de enseñanza y aprendizaje que maneja el Jardín Infantil Chenano con los niños y niñas del grado transición; involucrando diferentes herramientas lúdicas que permitan mejorar las relaciones intra e interpersonales.

Tema: “Me conozco y reconozco mi entorno (Dimensión Corporal)”

Objetivo General: Desarrollar actividades lúdicas que permitan el autoconocimiento y el conocimiento de su entorno de cada niño (a), con el fin de mejorar sus relaciones intra e interpersonales.

Tabla 2 Me conozco y reconozco mi entorno

Descripción	Objetivo	Recursos	Evaluación
Nombre de la actividad: Conozco las partes del cuerpo Actividad: Para el desarrollo de esta actividad los niños tendrán una silueta de cuerpo dibujada y al lado encontraran las partes del cuerpo, que construirán de acuerdo a como ellos se vean.	Identificar las partes del cuerpo y su importancia.	Silueta de cuerpo en Foami Partes del cuerpo en Foami Velcro	Para identificar el aprendizaje adquirido de las partes del cuerpo, se elegirá al azar a cualquier niño y este deberá exponer el cómo realizo la conformación de su cuerpo y explicar para qué sirve cada una de las mismas con la ayuda de sus compañeros.
Nombre de la actividad: ¿Quién es mi familia? Actividad: En esta actividad cada uno de los niños dibujará a su núcleo familiar y pensará en los gustos y actitudes relevantes que tiene cada uno de ellos.	Conocer los integrantes de la familia y sus gustos.	Hojas Colores Imaginación	Para evaluar el conocimiento traído a la clase, el niño deberá elegir un integrante de su familia y deberá describirlo físicamente e imitarlo frente a la clase.

Nombre de la actividad: Higiene bucal Actividad: En esta actividad inicialmente se cantará la canción a “lavarse los dientes”, seguido a esto se mostraran dos dibujos el primero será de un niño con buena higiene bucal y el segundo será de un niño con mala higiene bucal, seguido a esto se explicará la importancia de cepillarse los dientes 3 veces al día para tener dientes sanos y fuertes.	Fortalecer el manejo de la higiene bucal.	Dibujos ilustrativos Foami Colbon	Para evaluar la actividad encontraran en foami una persona, cepillo y una crema dental en foami con la idea de que ellos laven los dientes a esta persona por el tiempo estimado y respondan las siguientes preguntas: 1. ¿Cuánto debo durar cepillándome los dientes? 2. ¿Cuántas veces al día debo lavarme los dientes? 3. ¿Qué pasa si no lavo los dientes? Estas preguntas con el fin de que los niños recuerden la importancia y que consecuencias tendría el no tener una buena higiene bucal.
Nombre de la actividad: Los sonidos Actividad: Para esta actividad todos los niños se deberán tapar sus ojos, escucharan diferentes sonidos	Identificar algunos sonidos que realiza el	Sonidos Concentración Hoja Lapiz	Para finalizar esta actividad, se jugara al “yo no veo, pero tú sí”, se harán parejas y uno de ellos tendrá una tarjeta con un sonido y el otro compañero deberá dar

del cuerpo humano y deberán de decir cual sonido es en voz alta.	cuerpo humano.		instrucciones para que descubrir que sonido es mientras el otro interpreta el sonido que crea y hasta que adivine termina el juego y luego cambian los roles.
--	----------------	--	---

Tema: Interactuando con mis pares (Dimensión socio afectiva)

Objetivo General: Socializa ideas y sentimientos con sus compañeros por medio de diferentes actividades que permita la integración con los demás.

Descripción	Objetivo	Recursos	Evaluación
Nombre de la actividad: Bingo Actividad: Para la realización de esta actividad, los niños deberán hacer en una cartulina unas preguntas tipo bingo, en donde harán preguntas a sus compañeros y cuando termine todas las preguntas de la fila con un mismo compañero deberá gritar bingo.	Conocer gustos e intereses de los compañeros e identificar similitudes.	Cartulina Marcadores Esferos Cubo interactivo	Al finalizar la actividad la profesora tendrá un cubo interactivo que tendrá imágenes y preguntas relacionadas con el conocimiento del otro, se harán dos grupos y la cara que caiga deberá ser la que los estudiantes respondan por medio de una obra de teatro para ello tendrán 10 minutos y explicaran la

			importancia de conocer al otro y respetar sus gustos.
Nombre de la actividad: Este es mi corazón Actividad: Para empezar esta actividad primero se dará una breve reflexión sobre las personas que queremos y las que nos quieren dentro del aula de clase para que los estudiantes se den cuenta la importancia que tienen sus compañeros en sus vidas y lo importante que son ellos para la vida de sus compañeritos. Para esto los niños realizaran un corazón rojo y lo van a llenar de fotografías o recortes de los compañeros más significativos en el aula de clase, después de esto los niños tendrán que entregarle a cada uno el corazón.	Fomentar en los estudiante lazos afectivos frente a las personas que están en su alrededor.	*Cartulina roja * Fotografías * Recortes de *Revista *Colbón	Cuando cada estudiante tenga su corazón rojo se colgara en el aula de clase para que cada día que pase los estudiantes lo vean y recuerden lo aprendido.
Nombre de la actividad: Adivina la emoción	Permitir que cada niño	Tarjetas de las emociones Escritorio	Observar como el niño representa cada emoción. Y en base a eso

Actividad: Sobre el escritorio se colocaran cierta cantidad de tarjetas volteadas que ilustren imágenes diversas de las emociones, cada niño tomara una imagen sin mostrarla a los demás, cada participante tendrá que hacer la mímica de cada emoción y los niños tendrán que adivinar la emoción representada.	pueda expresar correctamente sus emociones y también reconocer las emociones de las personas que están en su alrededor.		preguntarle qué tal se sintió con la actividad realizada por la docente.
Nombre de la actividad: Abrazos musicales Actividad: La actividad consiste en poner música en el salón de clase y los niños tendrán que estar bailando mientras este sonando la música, cada vez que se detenga la canción cada uno de los niños tendrá que abrazar a uno de sus compañeros, la música continua y los participantes seguirán bailando con la persona que abrazo anteriormente, el abrazo	Fortalecer lazos amistosos entre los niños.	Música Instrumento musicales	Se interesa por participar en la actividad y presenta emoción y alegría por compartir con sus compañeros.

ira creciendo a medida que la canción deje de sonar y así el abrazo se volverá más grande.			
--	--	--	--

Nota: Se desarrollan diversas actividades que contribuyan al conocimiento y control de las emociones para los niños de 4 a 6 años del grado transición

Tema: Sumas y restas (Dimensión cognitiva)

Objetivo General: Realizar actividades lúdicas que permitan a los niños hacer con facilidad sumas y restas por medio de diferentes juegos.

Descripción	Objetivo	Recursos	Evaluación
Nombre de la actividad: Suma con piezas de construcción Actividad: Para esta actividad se necesita unas tarjetas en las que se visualice la operación que el niño tiene que realizar y piezas de lego con las que pueda sumar dos cifras, el niño tendrá que unir las hasta crear una construcción alta,	Realizar la suma correctamente	Piezas de fichas lego Cartulina donde se observará la suma	Observar el aprendizaje adquirido por el estudiante · El estudiante observa las tarjetas donde se encontrara la operación (suma), y el niño se dispondrá a formar la torre de fichas para llegar al resultado.

el resultado será la suma de todas las piezas juntas.			
Nombre de la actividad: Resta con Pinzas Actividad: Para el desarrollo de esta actividad se necesitara cartulina de colores en forma circular y en el interior de esta se encontrara ubicada las operaciones (restas), unas pinzas de madera serán la otra parte del juego, donde se escribirá sobre cada una de ellas el resultado final de la operación que hay dentro de nuestros círculos de colores El juego consiste en que los niños tengan que unir cada de las restas con el resultado final, esto quiere	Realizar restas correctamente	Cartulina Pinzas de madera Marcadores	Para observar el aprendizaje adquirido por el estudiante, elegirá un estudiante para que realice una resta en el juego matemático y así poder observar que fortalezas y que desventajas muestra el estudiante para realizar la operación.

decir que podrán usar pinzas de madera al interior de la operación.			
Nombre de la actividad: Usa los dedos Actividad: Para esta actividad se recortará en una cartulina de colores 2 manos y se pegara las palmas de las manos en una cartulina de color blanco, en cada uno de los dedos se le pegara velcro. En una hoja de papel se escribirá ecuaciones para que el niño al sumar solo dobla la cantidad necesaria de los dedos y anote la respuesta correcta.	Realizar correctamente le conteo de los dedos para llegar al resultado final.	Cartulina Palmas de las manos Velcro marcador	Cada estudiante tendrá que pasar al frente y realizar una operación al azar y con ayuda de nuestras manos en la cartulina se realizara correctamente la operación matemática.
Nombre de la actividad: Matemáticas con domino Actividad: Para esta actividad se tomará una hoja de papel y se realizará un esquema de domino, luego de esto se tendrá que formar una	Realizar correctamente el conteo de puntos para llegar a la respuesta correcta.	Piezas de domino Hojas blancas Marcador negro	El estudiante podrá realizar sumas con ayuda del conteo de puntos de las piezas de domino-

ecuación usando una pieza de domino. La tarea de los niños será calcular la cantidad de puntos de cada lado sumarlos y anotar la respuesta correcta.			
--	--	--	--

***Nota;** Con la realización de estas actividades lúdicas se pretende fortalecer la realización de sumas y restas de los niños*

Tema: Reconozco el abecedario y creo oraciones (Dimensión cognitiva).

Objetivo General: Fortalecer en los niños crear palabras y conocer cada una de las letras del abecedario por medio de juegos y dinámicas lúdicas

Descripción	Objetivo	Recursos	Evaluación
Nombre de la actividad Abecedario Actividad: Este juego consiste en conocer el manejo del abecedario que tienen los niños y niñas del grado transición del Jardín infantil Chenano, para ella abra una cubeta	Fortalecer el aprendizaje del abecedario	Cubeta de huevos Pin pon Abecedario Cartulinas de colores	El estudiante podrá crear Oraciones de acuerdo a lo que la profesora le indique, así observando que con la ayuda de las cubetas el niño logro reconocer y aprender del abecedario.

de huevos dividida en dos colores, abran pelotas de pin pon de los mismos colores que tiene la cubeta con una letra del abecedario, con el fin de utilizar las pelotas de pin pon de cada color armando palabras en las cubetas de huevo, Gana el que cree más palabras con las letras del abecedario			
Nombre de la actividad Come cocos Actividad Esta actividad consiste en la elaboración de una figura en origami llamada “come cocos” en donde por cada cara habrá una palabra, para ello se realizarán parejas y se jugaran por turnos, en donde al elegir la palabra cada estudiante deberá realizar dos oraciones que involucren a la misma; trabajando así la ortografía y la fluidez escrito.	Elaboración de frases y trabajo de ortografía	Origami Imágenes del abecedario Colores	El estudiante realiza por escrito las palabras que vaya diciendo la docente Se tendrá en cuenta que reconozca el sonido de la letra para cada palabra.

Nombre de la actividad Sigue el camino Actividad: Esta actividad consiste en que el niño tendrá una serie de imágenes en el tablero pegadas, cada uno de ellos pertenece a una letra del abecedario lo que el deberá hacer es escoger una de esas imágenes y pronunciar y ponerla en la letra que crea correcta que inicia. Sucesivamente ira cada uno de los niños y veremos qué tan atentos esta cada uno.	Observar las imágenes que serán puestas y ordenarlas según sea el caso con cada una de estas		* Rapidez con la que el niño ponga cada una de las imágenes *Reconoce cada una de las letras del abecedario.
Nombre de la actividad Escondite de letras Actividad Esta actividad consiste en que cada uno de los niños se les dará una letra y habrá sobre una mesa muchas letras ellos solo deberán buscar la letra que le corresponda y con esa letra decir varias palabras así el niño	Desarrollar en el niño la atención para buscar la letra correspondiente y crear palabras de acuerdo al orden	Cartulina Marcadores Letras y vocales del abecedario Objetos que identifique la letra	*El niño crea con facilidad palabras acordes a la letra que la profesora le fue dando.

trabajara la atención y la agilidad de buscar objetos con esa letra o vocal			
--	--	--	--

Tabla 4: En esta tabla encontraremos actividades que contribuye al autoconocimiento y la exploración del entorno por medio de herramientas lúdicas

Conclusiones y Recomendaciones

Se pudo observar que la lúdica es una base importante en el aprendizaje de los niños, permitiendo que desarrollen habilidades y conocimientos en el aula de clase; debido a esto se cumplen con los objetivos propuestos en el proyecto de investigación, logrando cambiar la perspectiva y pensamiento de los docentes del Jardín infantil Chenano, involucrando actividades lúdicas y poco tradicionales en el proceso de enseñanza y aprendizaje de cada uno de los estudiantes.

En virtud al artículo 11 del decreto 2247 de 1997 y artículo 12 del decreto 2247 de 1997, se destaca a lo largo de este proyecto de investigación la importancia del manejo de la lúdica en el jardín infantil Chena no en los niños de grado transición en las dimensiones cognitiva, comunicativa, socio afectiva, y corporal; trabajando bajo diferentes herramientas que involucren la misma en el autoconocimiento y las relaciones con los demás.

En las estrategias lúdicas que pueden llegar a impactar, son actividades las cuales los niños utilicen su imaginación y exploración aterrizándola de acuerdo a las instrucciones dadas por la docente encargada; en estas actividades se encontraran elementos que promuevan su desarrollo, a través de diferentes texturas y material didáctico que contribuyan con el trabajo individual y grupal de los niños de grado transición del Jardín Infantil Chena no.

Se genera una retroalimentación de las actividades lúdicas a la institución, dando a conocer la importancia que tiene la utilización de los espacios lúdicos con los que cuenta; además se otorga un material con herramientas lúdicas con el fin de que las docentes de grado transición lo implementen, permitiendo mejorar y fortalecer los procesos de enseñanza y aprendizaje de los niños de grado transición.

Concluyendo este proyecto de investigación se logra la buena disposición y mejora del jardín infantil Chena no, para implementar estrategias lúdicas en el aula de clase, con el fin que los niños de grado transición tengan un aprendizaje significativo, en el cual involucraron el uso de herramientas poco convencionales y más novedosas en el aprendizaje de cada niño con el fin de aportar en el proceso.

Referencias

- Arias, C. B. (2014). Influencia del juego como pilar de la educación en el desarrollo del lenguaje oral y escrito por medio de los juegos de mesa,. *REVISTA IBEROAMERICANA DE PSICOLOGÍA: CIENCIA Y TECNOLOGÍA* , 7(1), 39–48 .
- Baquiax, J. (2014). *Biblioteca Universidad Rafael Landivar*. Obtenido de <http://biblio3.url.edu.gt/Tesario/2014/05/84/Baquiax-Judith.pdf>
- Batista, M. (s.f). Consideraciones para el diseño didáctico de ambientes virtuales de aprendizaje. *Universidad Autónoma Metropolitana*.
- Benitez, m. (2009). El juego como herramienta de aprendizaje. *Revista CSIF*.
- Bonza, I. G. (2016). *Repositorio Fundación universitaria los Libertadores*. Obtenido de Mejoramiento de la motricidad y la atención por medio de juegos recreativos en ingles en estudiantes de grado transición del Colegio el Butler del municipio de Paz del Rio: <https://repository.libertadores.edu.co/handle/11371/1424>
- Constitucion politica . (1991). Obtenido de <https://pdba.georgetown.edu/Constitutions/Colombia/colombia91.pdf>
- Córdoba, E. L. (2017). <https://revista.uclm.es/index.php/ensayos/article/view/1346>. *Revista de la} Facultad de Educación de Albacete*, 32 (1) 81-92.
- Ley 115 de 1994. https://www.mineduacion.gov.co/1621/articles-85906_archivo_pdf.pdf
- Dominguez, T. (2015). *Subdirección de publicaciones uacj*. Obtenido de <http://www3.uacj.mx/DGDCDC/SP/Documents/RTI/2015/ICSA/La%20ludica.pdf>
- Edna, M. d. (2017). *Repositorio Fundación Universitaria Los Libertadores*. Obtenido de <https://repository.libertadores.edu.co/handle/11371/1585>
- Hernández, S. (2010). Metodología de la Investigación. *Academia*.
- J. Echeverri., J. (2009). *universidad tecnologica de pererira*. Obtenido de <https://blog.utp.edu.co/areaderecreacionpcdyr/files/2012/07/LO-LUDICO-COMO-COMPONENTE-DE-LO-PEDAGOGICO.pdf>
- Lara, M. F. (2017). *Repositorio Universidad de Cartagena*. Obtenido de <https://repositorio.unicartagena.edu.co/handle/11227/5140>
- Ley 115 de Febrero 8 de 1994. (1994). *Ministerio de Educación Nacional*. Obtenido de https://www.mineduacion.gov.co/1621/articles-85906_archivo_pdf.pdf
- Martinez, L. A. (2007). *La Observación y el Diario de Campo en la definición de un tema de Investigación*. Obtenido de <https://www.ugel01.gob.pe/wp->

content/uploads/2019/01/1-La-Observaci%C3%B3n-y-el-Diario-de-campo-07-01-19.pdf

Medina, M. d. (2015). *EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA FORTALECER LOS PROCESOS BÁSICOS*. Obtenido de <https://acortar.link/170U2>

MEN Ministerio de Educación . (2010). *MANUAL DE IMPLEMENTACIÓN ESCUELA NUEVA* . Obtenido de https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-340089_archivopdf_orientaciones_pedagogicas_tomol.pdf

Ministerio de educación . (s.f.).

Ministerio de Educación Nacional. (2006). *PORTAFOLIO DE MODELOS EDUCATIVOS*. Obtenido de https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-89618_archivo_pdf.pdf

Morgan, H. &. (1989). *EL MANUAL DEL ENTREVISTADOR*. *Redinfor Peru*.

motta, c. (2004). *efdeportes*. Obtenido de [https://www.efdeportes.com/efd131/la-actividad-ludica-en-educacion-inicial.htm#:~:text=Para%20Motta%20\(2004\)%20la%20%C3%BAlica,provoca%20interacciones%20y%20situaciones%20%C3%BADicas](https://www.efdeportes.com/efd131/la-actividad-ludica-en-educacion-inicial.htm#:~:text=Para%20Motta%20(2004)%20la%20%C3%BAlica,provoca%20interacciones%20y%20situaciones%20%C3%BADicas).

Motta, c. (2004). *efdeportes*. Obtenido de [https://www.efdeportes.com/efd131/la-actividad-ludica-en-educacion-inicial.htm#:~:text=Para%20Motta%20\(2004\)%20la%20%C3%BAlica,provoca%20interacciones%20y%20situaciones%20%C3%BADicas](https://www.efdeportes.com/efd131/la-actividad-ludica-en-educacion-inicial.htm#:~:text=Para%20Motta%20(2004)%20la%20%C3%BAlica,provoca%20interacciones%20y%20situaciones%20%C3%BADicas).

Orozco Castro, L. (2007). *Estrategia y conocimiento en la gestión organizacional*. *Universidad & Empresa*.

Sampieri, R. H. (2008). *Los metodos mixtos*. Obtenido de <https://www.postgradoune.edu.pe/pdf/documentos-academicos/ciencias-de-la-educacion/15.pdf>

UNICEF. (2018). *Aprendizaje a traves del juego*. *Unicef*.

Vera, J. (2018). *CARRERA DE PEDAGOGÍA*. *UNIVERSIDAD POLITECNICA SALESIANA*.

Vygotsky. (2012). *aprendizaje-min-edu*. Obtenido de (Vygotsky, 2012) *Aprendizaje – Mineduc* <https://www.mineduc.gob.gt/DIGECADE/documents/Telesecundaria/Recursos%20Digitales/3o%20Recursos%20Digitales%20TS%20BYSA%203.0/PROYECTOS%20INTEGRADOS/U12%20proyecto%2012%20aprendizaje.pdf>

Pagano (2001). Aportes de la hermenéutica a la educación
<http://eventosacademicos.filo.uba.ar/index.php/ensenanzafilosofia/XXI2014/paper/viewFile/77/59>

Anexos

Diario de Campo

Curso: Transición

Nivel contexto de aula: Niños y niñas de 4 a 6 años del grado transición.

Narrativa:

Se asistió al jardín infantil Chenano, con el fin de visualizar la población de niños de 4 a 6 años del grado transición, además se realizó una entrevista a 17 de padres de familia y una encuesta a 7 docentes de la institución en donde se pretendía conocer que manejo le dan a la lúdica las docentes y el concepto que los padres de familia tienen de la lúdica y su manejo en la enseñanza y aprendizaje de sus hijos.

Se evidencio que el jardín cuenta con espacios como el salón de lego el cual permite que los niños aprendan matemáticas por medio de fichas de lego, el salón de sistemas que por medio de herramientas tecnológicas se les facilitara a los estudiantes la materia de inglés y además de contar con el acceso a diferentes páginas web en que aporten al aprendizaje de cada uno de los niños y el ultimo es el motor skill que es un espacio donde los niños recibirán fundamentación de su control corporal, capacidades físicas básicas como fuerza, resistencia, velocidad y flexibilidad y capacidades coordinativas como la orientación y equilibrio.

Aunque existan estos espacios ya diseñados en el jardín se pudo evidenciar que los niños tienen poco interés de asistir a estas aulas ya que son los mismos a los que recurren todos los días y no se generan actividades que llamen su atención; por otra parte

un factor que resalta es que los docentes no generan nuevas dinámicas lúdicas en caminadas a fortalecer las dimensiones establecidas para la enseñanza y aprendizaje de cada uno de los niños del grado transición, y se basan más en una enseñanza tradicional.

De acuerdo a lo evidenciado en esta sección se propone la realización de diferentes actividades lúdicas que fortalezcan y acompañen los procesos de aprendizaje del grado transición.

Fundamentación teórica:

Según Echeverri & Gómez (2009.) la lúdica facilita los procesos de enseñanza y aprendizaje que adquiere cada niño en el colegio, además de mejorar las relaciones que tiene en diferentes contextos sociales, facilitando su expresión y su manifestación. También se identifica el juego como una herramienta lúdica que permite a los niños aprender de una forma diferente y divertida, estos autores resaltan la importancia de enfatizar la lúdica en el desarrollo de cada uno de los niños a través de diferentes actividades lúdicas y el juego que permitan estar en la vanguardia de la educación e ir acorde al mundo moderno que está en continua evolución y que el docente como parte fundamental del desarrollo del niño debe estar actualizado en el desarrollo de estas actividades para el fortalecimiento del aprendizaje de cada uno de los niños.

Análisis teoría-realidad:

De acuerdo a lo anterior es de suma importancia que los niños empleen actividades lúdicas a lo largo de su aprendizaje ya que estas fortalecen y aportan en el desarrollo corporal, cognitivo y socioafectivo, que son la base fundamental en este rango de edades para que el niño se construya como una persona integra y pueda entender y compartir de una mejor manera cada uno de los conocimientos que se les expresa.

Postura pedagógica del docente en formación:

Como docentes en formación se observa la necesidad de implementar actividades lúdicas que fortalezcan el aprendizaje de cada uno de los niños y adicional que los docentes sean recursivos en el aula de clase para que los niños sientan interés a la hora de asistir a las mismas. Por ello se plantearán diferentes actividades lúdicas que contribuyan con el proceso de aprendizaje que tiene cada dimensión en el plan de estudio de los niños de transición, con el fin de que las docentes encargadas puedan implementarlas obteniendo mayor interés por parte de los estudiantes y así generar un aprendizaje significativo que quedara marcado a lo largo de sus vidas.

Referentes bibliográficos de acuerdo con las normas APA

(J. Echeverri., 2009)

EVIDENCIAS

Figura 1 Aula de clase número 8 (2021)



Ilustración 1 Nota: Esta imagen representa el aula número 8 de los niños de grado transición. Tomado de Jardín Infantil Chenano. Por L. Villadiego,

Ilustración 2 Nota: Esta imagen representa el aula sistemas de los niños de grado transición. Tomado de Jardín Infantil Chenano. Por L. Villadiego, 2021. Ilustración 3 Nota: Esta imagen representa el aula número 8 de los niños de grado transición. Tomado de Jardín Infantil Chenano. Por L. Villadiego,

2021.

Figura 2 Aula de informática (2021)



Ilustración 4 Nota: Esta imagen representa el aula sistemas de los niños de grado transición. Tomado de Jardín Infantil Chenano. Por L. Villadiego, 2021.

Entrevista

Se realizó la entrevista a 17 padres de familia o acudientes de los estudiantes de 4 a 6 años del Jardín Infantil Chenano.

A continuación, se realizará un análisis general de las respuestas obtenidas por parte de los entrevistados

1. ¿Para usted que es lúdica?

De acuerdo a las respuestas obtenidas se evidencia que los padres de familia o acudientes definen la lúdica como la implementación de nuevas herramientas, estrategias de aprendizaje que permiten un desarrollo óptimo a nivel educativo y social, que fortalece la enseñanza a los niños.

2. ¿Enseña usted por medio de la lúdica o se basa por el método tradicional?

De acuerdo con esta pregunta se evidencia que los padres de familia no cuentan con el tiempo suficiente para enseñarles a sus hijos y por ellos se van con el método tradicional, facilitando los tiempos estipulados para la enseñanza de sus hijos.

3. ¿Cree importante la implementación de la lúdica en el Aprendizaje de su hij@?

Según el total de los entrevistados coinciden en que es importante la implementación de la lúdica en el aprendizaje cotidiano de cada uno de los niños, viéndolas como herramientas novedosas y medios que facilitan la enseñanza en la sociedad actual permitiendo que el niño tenga beneficios del uso de estos instrumentos a mediano y largo plazo.

4. ¿Cree que es importante tener acceso a diferentes herramientas educativas para el desarrollo de su hij@? ¿Por qué?

Se evidencia que los 17 padres de familia entrevistados ven importante la implementación de herramientas educativas en las que los niños puedan explorar, indagar, reforzar, actualizar y argumentar los conocimientos correspondientes a su etapa de desarrollo.

5. ¿Piensa que su hij@ puede aprender mientras juega e interactúa con diferentes herramientas lúdicas?

El total de los entrevistados coinciden en que el juego y la interacción fortalecen los conocimientos, el interés del aprendizaje y la motivación por cada uno de los niños, lo cual involucra una enseñanza individual y grupal que va conectada con la lúdica.

6. ¿Le gusta que la docente sea dinámica e implemente nuevas estrategias de aprendizaje para su hij@?

Según el total de los entrevistados resaltan la importancia de que la docente a cargo de la enseñanza de sus hijos implemente nuevas estrategias diferentes actuales, que involucren espacios lúdicos y tecnológicos que incentiven y motiven a los niños en esa etapa tan importante de crecimiento.

7. ¿Cree usted que la lúdica facilitara el aprendizaje para los niños del Jardín Infantil Chenano? ¿Por qué?

Según el total de entrevistados creen que la implementación de la lúdica en la enseñanza de sus hijos, permitirán un mejor desarrollo ya que se crean diferentes propuestas de actividades en las cuales están involucradas las dimensiones para este rango de edad.

8. ¿Qué herramientas de aprendizaje quisiera que se implementaran en la enseñanza de su hij@?

En esta pregunta se obtuvieron múltiples respuestas de los entrevistados en las cuales resaltaron actividades recreativas, juegos, actividades interactivas y actividades grupales ya que estas fortalecen la comunicación del niño y se desenvuelve mejor en su entorno.

9. ¿Prefiere que su hij@ aprenda de manera individual o grupal, al momento de implementar actividades lúdicas?

De los 17 entrevistados obtuvimos que 9 acudientes prefieren que sus hijos aprendan de manera grupal ya que esto hace que adquieran mayor destreza social, fortalezcan sus vínculos interpersonales y pueda desenvolverse de forma fácil, 6 de las personas entrevistados prefieren que los niños aprendan de manera individual ya que son muy tímidos o dispersos, lo cual impide a que lleve un mismo rendimiento que el de sus compañeros y por últimos dos entrevistados están de acuerdo que la enseñanza sea grupal tanto individual.

10. ¿Qué estrategia lúdica quisiera que se implementara y en que dimensión?

De acuerdo a los 17 entrevistados, 6 de ellos ven la importancia de implementar estrategias cognitivas que involucre matemáticas fortaleciendo el aprendizaje de los niños, 6 entrevistados prefieren juegos de mesa viendo esto como algo más entretenido para su hijo, y los 5 últimos entrevistados prefieren que implementen diferentes actividades que involucren la lúdica.

Entrevista

Entrevistado # 1

1. ¿Para usted que es lúdica?

La lúdica es el uso de diferentes actividades que permitan interactuar al niño mediante el juego, es decir aprender jugando; también es utilizada para facilitar los procesos de aprendizaje generar en los niños la interacción con sus demás compañeros y con su entorno.

2. ¿Enseña usted por medio de la lúdica o se basa por el método tradicional?

En lo personal debido a que trabajo, no me queda el tiempo suficiente para enseñarle a mi hijo desde la lúdica; así que recorro al cuaderno y al lápiz, al aprender de manera repetitiva y aprender en el mismo espacio.

3. ¿Cree importante la implementación de la lúdica en el Aprendizaje de su hij@?

Si, debido a que están en la etapa de querer experimentar, conocer y preguntar y que mejor que esas preguntas se respondan mediante el uso de alguna actividad lúdica que contribuya con el aprendizaje y mejore su relación interpersonal.

4. Cree que es importante tener acceso a diferentes herramientas educativas para el desarrollo de su hij@? ¿Por qué?

Si, ya que una de las herramientas que mas se utiliza en la actualidad son las aplicaciones de internet, debido a que refuerzan el aprendizaje de los niños utilizando diferentes temáticas llamativas para ellos, además que he visto como algunas docentes

son muy creativas y utilizan material reciclable u otro material para brindad un aprendizaje significativo.

5. ¿Piensa que su hij@ puede aprender mientras juega e interactúa con diferentes herramientas lúdicas?

Si, porque el juego es una herramienta para que el niño fortalezca sus propias habilidades, mejore sus falencias y comparta con sus compañeros sus propias experiencias.

6. ¿Le gusta que la docente sea dinámica e implemente nuevas estrategias de aprendizaje para su hij@?

Si, porque la persona encargada en este caso las docentes deben poner a volar su imaginación, al momento de enseñar los temas básicos que se requieren para los niños en este caso transición.

7. ¿Cree usted que la lúdica facilitara el aprendizaje para los niños del Jardín Infantil Chenano? ¿Por qué?

Si, debido a que cuando los niños tienen mayor motivación el juego para asistir a clases en este caso el juego, refleja en los aprendizajes obtenidos y además los comparte con todo aquel que lo rodea.

8. ¿Qué herramientas de aprendizaje quisiera que se implementaran en la enseñanza de su hij@?

Como lo decía anteriormente es de suma importancia estar actualizados y sería importante que se implementar actividades que ayuden al medio ambiente, que involucre la imaginación de los niños y también que involucren la tecnología de manera positiva.

9. ¿Prefiere que su hij@ aprenda de manera individual o grupal, al momento de implementar actividades lúdicas?

En lo personal prefiero el trabajo grupal, ya que es importante que desde pequeños los niños generen relaciones sociales positivas, debido a que a lo largo de su vida se fomentara en trabajo en grupo y la delegación de funciones.

10. ¿Qué estrategia lúdica quisiera que se implementara y en que dimensión?

Ya que yo soy contador, siento que es de vital importancia el uso de las matemáticas por medio de un material lúdico que motive e interese a los niños con el fin de tener un aprendizaje armonioso.

ENCUESTA

La muestra elegida para la implementación de la encuesta fueron 7 docentes encargadas del grado transición, las cuales se encuentran en un rango de edad entre los 25 a los 45 años; con el fin de conocer el punto de vista de cada una de acuerdo a la inclusión de la lúdica en el Jardín Infantil Chenano.

1. ¿La implementación de actividades lúdicas facilitarían los procesos de enseñanza en el aula?

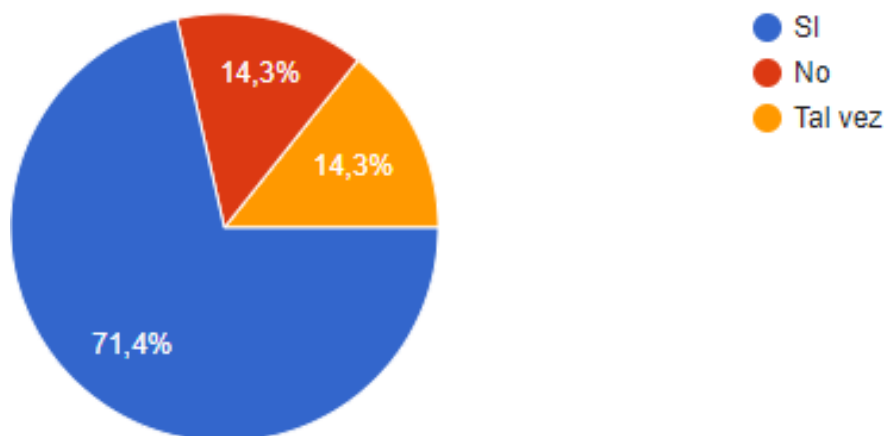
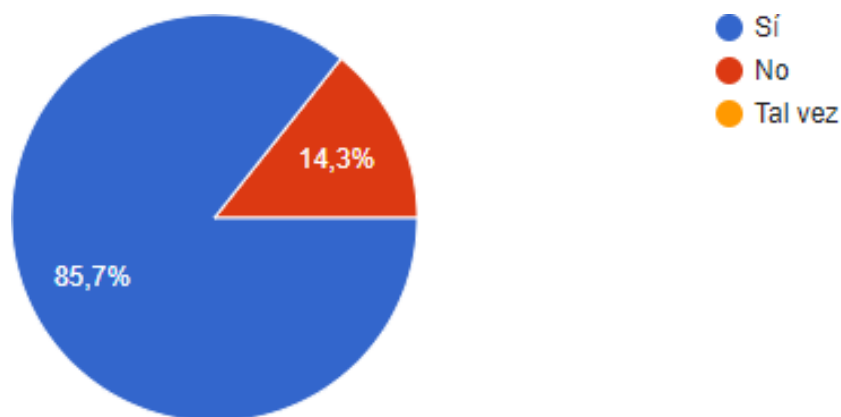


Figura 3

De acuerdo a las respuestas obtenidas, se refleja que el 71,4% de las docentes encuestadas creen que la implementación de actividades lúdicas facilitaría el proceso de aprendizaje en el aula, el 14,3% no están tan seguras de que las actividades mejoren los procesos de enseñanza y el 14,3% restante de las docentes encuestadas no ven necesaria la implementación de actividades lúdicas en los procesos de enseñanza en el aula.

2. ¿Cómo docente cree que deben ser implementadas actividades lúdicas como juegos para que los niños sientan interés por las clases, las cuales permitan mejorar e incorporar a sus métodos de aprendizaje?

Figura 4



Se puede evidenciar que el 85,7% de las docentes encuestadas piensan que es importante la implementación de actividades lúdicas que permitan mejorar en los procesos de enseñanza fortaleciendo el aprendizaje de los estudiantes, por otra parte, se evidencia que el 14,3% de las docentes no ven importante la implementación de actividades lúdicas debido a que no tienen un dominio total del tema prefieren enfocarse en métodos de enseñanza más tradicionales.

3. ¿Considera usted importante que la educación vaya de la mano con la lúdica?

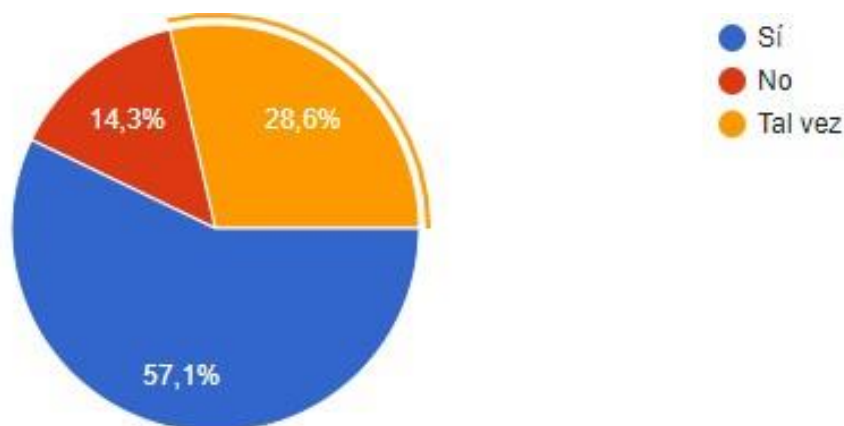


Figura 5

Según las respuestas recolectadas, se refleja que 4 docentes creen que la lúdica debe ser implementada para que la educación pueda desarrollarse de una mejor manera y así obtener un aprendizaje más progresivo, 1 docente piensa que no es importante que la educación este enlazada con la lúdica y dos docentes piensan que tal vez la educación debe involucrarse con la lúdica.

4. ¿Cree que la implementación de actividades lúdicas beneficia el desarrollo cognitivo del estudiante?

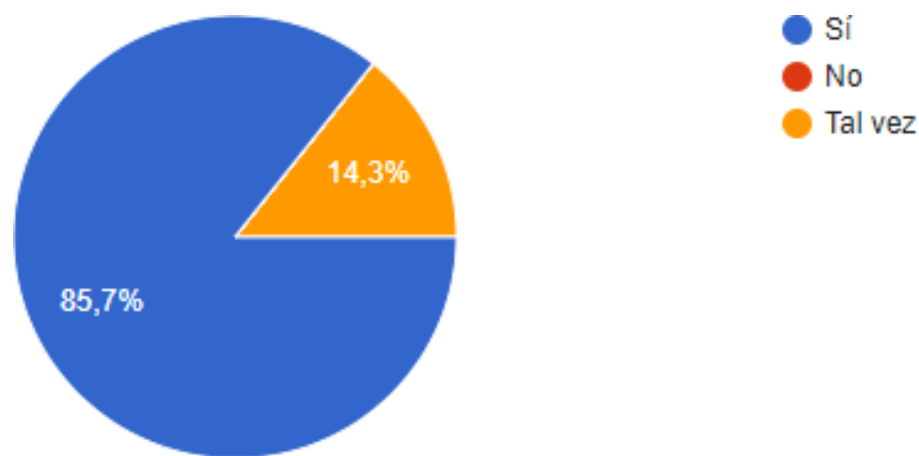


Figura 6

Se evidencia que 6 de las docentes encuestadas están de acuerdo con que la implementación de actividades lúdicas favorece en el desarrollo cognitivo de los

estudiantes y una docente piensa que tal vez con estas actividades lúdicas se pueda beneficiar el aprendizaje del estudiante.

5. ¿Cree usted que en el Jardín Infantil Chenano implementan actividades lúdicas?

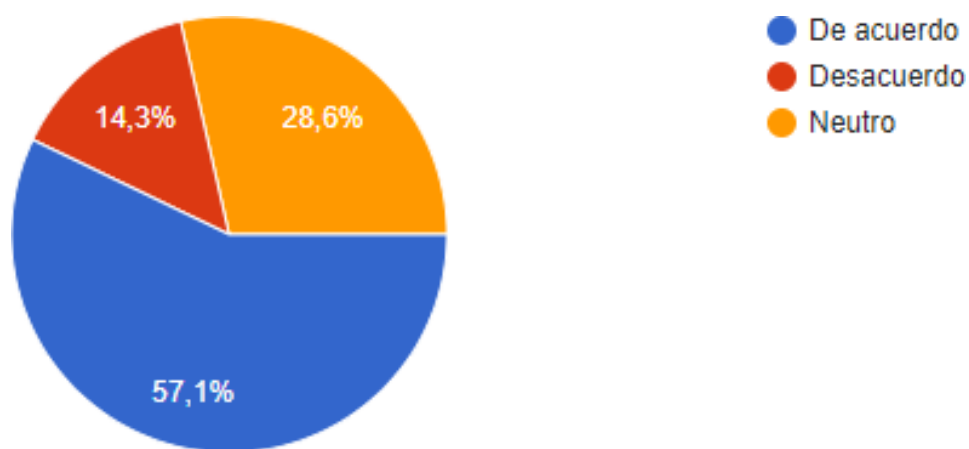


Figura 7

De acuerdo a las docentes encuestadas el 57,1% confirman que el jardín infantil Chenano implementa actividades lúdicas que fortalecen el aprendizaje de los estudiantes, el 28,6% de las docentes piensan que la implementación de estas actividades no se hace de manera constante y el 14,3% no visualiza que el Jardín implemente este tipo de actividades.

6. ¿Cree importante que en cada aula tenga una herramienta lúdica?

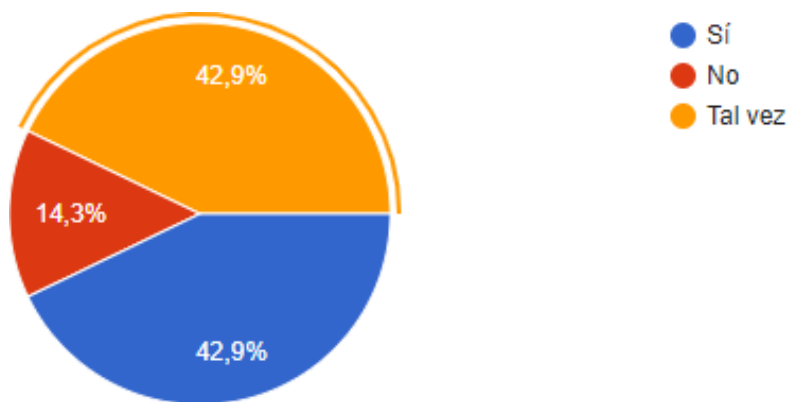


Figura 8

En esta pregunta obtuvimos que el 42,9% de las respuestas por parte de las docentes están de acuerdo en que cada aula de clase se implemente el uso de herramientas lúdicas facilitando el proceso de aprendizaje de los estudiantes, el 42,9% opinan que tal vez la implementación de estas herramientas no sea necesaria en el aula de clase, y el 14,3% no ve el uso de herramientas lúdicas como un elemento necesario para el desarrollo de las diferentes temáticas que se trabajan en el aula de clase

ENCUESTA

1. ¿La implementación de actividades lúdicas facilitarían los procesos de enseñanza en el aula?
 - Si
 - No
 - Talvez
2. ¿La implementación de actividades lúdicas facilitarían los procesos de enseñanza en el aula?
 - Si
 - No
 - Talvez
3. ¿Considera usted importante que la educación vaya de la mano con la lúdica?
 - Si
 - No
 - Talvez
4. ¿Cree que la implementación de actividades lúdicas beneficia el desarrollo cognitivo del estudiante?
 - Si
 - No

- Talvez

5. . ¿Cree usted que en el Jardín Infantil Chenano implementan actividades lúdicas?

- Si
- No
- Talvez

6. ¿Cree importante que en cada aula tenga una herramienta lúdica?

- Si
- No
- Talvez