

**La lúdica como herramienta para fortalecer el aprendizaje de los niños y niñas del grado
transición del Colegio La Anunciación de Cartagena**

Julieth Paola Jaraba Vital

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

Director

María Victoria Rodríguez Pérez a cargo del curso de Seminario de proyectos

Doctora en educación

Fundación Universitaria Los Libertadores

Facultad de Ciencias Humanas y Sociales

Bogotá D.C., Noviembre 2020

Resumen

Este trabajo de investigación se enfoca, principalmente, en generar espacios lúdicos donde los estudiantes de transición del Colegio La Anunciación de Cartagena, a partir de las actividades diseñadas e implementadas por el docente, quieran participar activamente para lograr desarrollar un aprendizaje que vaya fortaleciendo su crecimiento personal teniendo como elemento dinamizador al juego que se convierte en el insumo integrador de los procesos cognitivo, procedimental y actitudinal dentro del campo educativo. También, pretende convertir a la tecnología en un aliado del proceso educativo ya que se complementan las clases con la participación de los estudiantes mediante aplicaciones o herramientas tecnológicas que permitan fortalecer el aprendizaje académico que se proyecta desde la Institución Educativa.

Palabras claves: lúdica, juego, aprendizaje, procesos

Abstract

This research work is mainly focused on generating playful spaces where the transition students of the La Anunciación School of Cartagena, based on the activities designed and implemented by the teacher, want to participate actively in order to develop learning that will strengthen their personal growth having as a dynamic element the game that becomes the integrating input of the cognitive, procedural and attitudinal processes within the educational field. Also, it intends to turn technology into an ally of the educational process since the classes are complemented with the participation of students through applications or technological tools that allows strengthening the academic learning that is projected from the Educational Institution.

Key Words: playful, game, learning, processes

Tabla de contenido

	Pág.
1. Punto de partida.....	5
1.1 Planteamiento del problema	5
1.2 Formulación del problema	6
1.3 Objetivos	6
1.3.1 Objetivo general	6
1.3.2 Objetivos específicos	7
1.4 Justificación	7
2. Marco teórico- referencial.....	8
2.1. Antecedentes investigativos	8
2.2 Marco teórico	10
3.1 Enfoque y tipo de investigación	19
3.2. Línea de investigación institucional	19
3.3 Población y muestra	20
3.4 Instrumentos de investigación	21
4. Estrategia de intervención.....	21
5. Conclusiones y recomendaciones	29
Referencias	31
Anexos	33

1. Punto de partida

1.1 Planteamiento del problema

Con el pasar de los años, se hace evidente que la sociedad va cambiando atendiendo al avance temporal y el sistema educativo debe adaptarse a esas variables que se demuestran en la interacción de los estudiantes al interior de las Instituciones Educativas; es por esto que, en la actualidad, las estrategias utilizadas por el docente deben adaptarse a los cambios que se reconocen en nuestros educandos y se hace pertinente replantear el quehacer pedagógico para que refleje mejores resultados académicos en el marco de desarrollo del siglo XXI.

La educación, actualmente presenta grandes retos teniendo en cuenta el cambio de siglo y la nueva generación de niños y niñas que evidencian una forma diferente de aprendizaje debido a las variables que ha planteado la tecnología y la sociedad en general; por esta razón, adquiere relevancia el estudio de la forma como aprenden los niños según la práctica pedagógica de sus docentes en aras de analizar el impacto positivo, limitado o negativo de determinadas estrategias y, por ende, sugerir algunas alternativas viables de implementación para fortalecer el aprendizaje de los estudiantes.

Realizando la respectiva observación en el aula de transición del Colegio La Anunciación de Cartagena fue posible identificar las actitudes apáticas de los niños y niñas al momento de realizar las actividades escolares tradicionales demostrado en la falta de participación, pereza y bajas calificaciones; convirtiéndose en el causante de su limitado aprendizaje y volviéndolos niños tímidos, con bajo rendimiento académico e incapaces de interactuar con los demás debido a la ausencia de estrategias lúdicas prácticas y pertinentes a su desarrollo personal.

Es notorio que el desánimo demostrado por los niños tiene una relación directa con la forma de trabajo monótona dentro del referente de trabajo tradicional del docente y si se quiere dinamizar las clases para que los educandos realmente comiencen un proceso de formación

sólida, urge que se replantee el quehacer pedagógico para minimizar esa problemática que tanto perjudica a los educandos en esta etapa inicial de formación personal.

Teniendo en cuenta el planteamiento citado anteriormente, se hace necesario reconocer que el juego se convierte en el aliado más importante del docente quien debe enfocar la implementación de actividades dinámicas dentro del marco de la lúdica que nutran su ejercicio orientador y permitan llamar la atención a sus estudiantes para conseguir que se involucren de una manera directa en su labor al interior de las Instituciones Educativas.

A partir de lo expuesto anteriormente, se procedió a realizar la propuesta titulada: LA LÚDICA COMO HERRAMIENTA PARA FORTALECER EL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL GRADO TRANSICIÓN DEL COLEGIO LA ANUNCIACIÓN DE CARTAGENA.

1.2 Formulación del problema

Hoy por hoy, atendiendo al gran impacto que tiene la tecnología en la sociedad hasta haber llegado al punto de cambiar, incluso, la manera de pensar ya que es tanta la información manejada, que la idea no es conseguirla sino manipularla para que pueda ser utilizada a nuestro favor o beneficio, es decir, pueda ser apropiada por el estudiante para que genere un avance personal y la lúdica permite que reestructuremos nuestro accionar como docentes para que, mediante estrategias adecuadas sea posible influenciar positivamente a nuestros educandos.

Es así como surge el interrogante, ¿Cuáles actividades lúdicas contribuyen de manera práctica y pertinente al desarrollo del aprendizaje de los niños y niñas del grado transición del Colegio La Anunciación de Cartagena?

1.3 Objetivos

1.3.1 Objetivo general

Diseñar y transversalizar estrategias lúdicas innovadoras que permitan fortalecer el aprendizaje en el aula de clases de los niños y niñas del grado transición del Colegio La

Anunciación de Cartagena; siendo este un elemento de carácter indispensable y fortalecedor a la hora de aprender significativamente para favorecer su desarrollo integral.

1.3.2 *Objetivos específicos*

- Describir los tipos de actividades lúdicas desarrolladas por los niños y niñas del grado transición del Colegio La Anunciación de Cartagena.
- Analizar el desarrollo del aprendizaje de los niños y niñas del grado transición del Colegio La Anunciación de Cartagena.
- Establecer actividades lúdicas para el desarrollo del aprendizaje de los niños y niñas del grado transición del Colegio La Anunciación de Cartagena.
- Evaluar el impacto en los estudiantes respecto a las actividades lúdicas establecidas.

1.4 Justificación

En el marco de estudio de la realidad vivenciada en el sector educativo, es imprescindible que se realice, según la calidad de docente, una evaluación profunda del sistema que permita llegar a conclusiones que demuestren la real comprensión de la situación actual. Una gran conclusión se fundamenta en que la educación actual requiere el quebrantamiento del esquema de la enseñanza tradicional donde el docente es el transmisor del conocimiento a un grupo de estudiantes que lo reciben y manejan en el plano cognitivo de diferentes formas.

Hoy en día, se hace necesario que la enseñanza sea dinámica, activa y recursiva para permitir el aprendizaje significativo de los educandos atendiendo a sus ritmos e intereses particulares de aprendizaje que conlleven a una formación integral. Tiene que reconocerse que se trabaja con estudiantes desinteresados por construir su propia autoformación, desmotivados a seguir en el proceso educativo por recibir un conocimiento sin transferencia o aplicación en la

vida del estudiante dentro del aula de clases y, es por esto, que adquiere relevancia implementar una propuesta lúdica para generar un cambio positivo a partir de la dinámica.

2. Marco teórico- referencial

2.1. Antecedentes investigativos

Para desarrollar este proyecto, se hizo necesaria la investigación y el reconocimiento de otros trabajos investigativos, que apoyan la influencia de la lúdica en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los niños en la etapa del preescolar, así:

En el ámbito internacional, Andreu, M. y García M. (1992). *Actividades Lúdicas en la Enseñanza del Juego Didáctico*. Universidad Politécnica de Valencia, España. Afirman que la metodología está orientada por una investigación documental, de este modo, utiliza como instrumento de investigación otros documentos de autores relacionados con la didáctica y el juego. Este trabajo dio como resultado: en primer lugar, la relación entre el juego y el aprendizaje que es natural y desde siempre se ha considerado el juego como un elemento intrínseco de la personalidad humana, y potenciador de aprendizaje. De este modo, la amenidad de las clases como objetivo docente, la actividad lúdica debe ser atractiva y motivadora. Con humor, ingenio y buenas estrategias didácticas para desarrollar y explotar el quehacer educativo y volverlo más atractivo y eficaz para los alumnos, finalmente las actividades ayudan a relajar, desinhibir e incrementar la participación del estudiante, sobre todo la participación creativa.

En el ámbito local, Sandoval, M., Ramírez, E. y Ospina, A. (2017). *La lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de niños y niñas en el grado de preescolar de la Institución Educativa Soledad Román de Núñez*. [Tesis pregrado] Universidad de Cartagena, Cartagena de Indias. Se centran en el uso de estrategias lúdicas durante el desarrollo de las clases para propiciar la motivación hacia el aprendizaje y que los niños aprenden mejor cuando las experiencias que se les brindan les permiten disfrutar de ellas,

haciendo que la construcción del conocimiento sea un momento placentero y duradero, es decir, genera disfrute en el estudiante y, a la vez, potencia su formación integral.

También, Díaz, E. (2017, septiembre 27). Estrategias lúdicas para el aprendizaje en niños y niñas de la escuela Normal Superior de Cartagena. [Tesis posgrado]. Fundación Universitaria Los Libertadores, Cartagena de Indias. Referenció como objetivo la implementación de acciones pedagógicas a partir del reconocimiento de falencias en los educandos para consecuentemente planear, ejecutar y evaluar un proyecto de intervención con la finalidad de mejorar el desempeño en función del aprendizaje de niños y niñas de preescolar de la citada Institución Educativa. Esta actividad posibilitó el reconocimiento de la importancia que tiene la lúdica como estrategia pedagógica para que se generen aprendizajes significativos en los educandos ya que la actividad lúdica se convierte en una herramienta pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños entendido como el proceso que le permite al individuo la generación y desarrollo de su conocimiento en las diferentes dimensiones en función de la adquisición de hábitos mientras realiza actividades motivadoras de su aprendizaje infantil desde el aula de preescolar.

Otro aporte, Corena, N. y Solano, L. (2017, septiembre 25). El Juego como base fundamental para fortalecer el aprendizaje en la dimensión comunicativa en los niños del grado Transición de la Institución Educativa El Nacional Sede Bosque Baraji. [Tesis posgrado]. Fundación Universitaria Los Libertadores, Cartagena de Indias. Las autoras reconocen que el aprendizaje en los niños debe ser reforzado mediante estrategias que incidan en la apropiación de sus conocimientos de una forma precisa, factible y que genere en ellos una buena comprensión de lo que habla en la interacción con los demás debido al trabajo en las diferentes dimensiones en la etapa preescolar lo cual incide en el fortalecimiento de las diversas inteligencias que poseen utilizando el juego como estrategia facilitadora del aprendizaje ya que el juego es visto desde la edad temprana como una herramienta facilitadora para el fortalecimiento de los presaberes en los niños, como método de interacción con los

demás, debido a que ubica al educando en su entorno escolar, todo con la finalidad de aprender jugando, interactuando, descubriendo para que así analice, comprenda y explique las razones de las cosas a su alrededor que, en conjunto, repercuten en la ampliación de su vocabulario convirtiéndose en un proceso activo que conquista la necesidad y el deseo de expresarse o comunicar sus gustos mediante opiniones a partir del uso lingüístico en su relación con los demás.

2.2 Marco teórico

El presente trabajo se sustenta en dos variables de referencia, las cuales son, en primera instancia, las Actividades Lúdicas cuyos autores bases son: Montessori (1870-1952) y Decroly (1871-1932) y, en segunda instancia, el Desarrollo del aprendizaje teniendo como autores base a Jean Piaget (1896-1980), Lev Vygotsky (1896-1934) y David Ausubel (1918-2008).

Tipos de actividades lúdicas.

Al tratar la temática de la lúdica, regularmente, se tiende a confundirla con juego debido a que semánticamente los diccionarios referencian ambos términos como sinónimos; sin embargo, debemos diferenciar que todo juego es lúdico, pero no todo lo lúdico es juego, es decir, se hace pertinente reconocer que la lúdica trasciende las barreras del juego mientras que este es muy particular.

Tenemos que asumir la lúdica como una dimensión del desarrollo humano, es decir, una parte constitutiva del hombre en correlación con otras dimensiones reconocidas como es el caso de la comunicativa, cognitiva, sexual, entre otras. Es necesario identificar la relevancia de la lúdica en el marco del desarrollo humano como detonante de impactos positivos o negativos en el ser, así su utilización potencia la salud y el bienestar mientras que su uso restringido conlleva carencias significativas y aprendizaje limitado en nuestra realización personal. Es conveniente, entonces, plantear que la lúdica se refiere a la necesidad humana de sentir,

expresar y producir emociones que nos orientan hacia la diversión y el esparcimiento que nos invita a desarrollarnos en el marco del disfrute personal.

Puede asegurarse, entonces, que la lúdica puede expresarse en actividades disímiles como un paseo, el baile, leer poemas, participar en juegos, entre otros. Por eso, a continuación se mencionan varios autores que dan su aporte en relación a la conceptualización de actividades lúdicas y su manifestación en el juego:

La lúdica, referencia representaciones simbólicas de la realidad, que expresan imaginarios ideológico-culturales, recreadas en diferentes formas de movimiento que producen diversión, placer y alegría, las cuales los sujetos que las reproducen satisfacen necesidades emocionales y buscan el reconocimiento del “YO”, (Díaz Mejía, 2006, p. 21).

Podemos reconocer diversas concepciones de la lúdica en el tiempo, planteado por Arias, M. (2017) en Lúdica y didáctica:

	Concepto de lúdica	Acción lúdica
<p>Prehistoria</p> <p>2500000 a.C. – 3000 a.C.</p> <p>Aparición del hombre hasta la invención de la escritura.</p>	<p>Aparece la danza como culto a lo natural. Aquí el término lúdico aparece como un hecho dinámico y emotivo del ser humano con un fin inherente a lo ritual.</p>	<p>El placer de danzar</p>
<p>Edad Antigua</p> <p>3000 a.C. - 476 d.C.</p> <p>Aparición de la escritura hasta la caída del Imperio Romano.</p>	<p>Predomino el ejercicio de la guerra que representaba el honor. El fenómeno lúdico está ligado al acto de competencia y poder mediante la fuerza corporal.</p>	<p>El goce por ganar la batalla</p>

<p>Edad Media</p> <p>476 – 1492</p> <p>Caída del imperio romano hasta el descubrimiento América.</p>	<p>Se interpreta la norma y la ley como la contemplación de la vida. Se considera ligado a lo lúdico lo sagrado y lo privado.</p>	<p>La mística del sentimiento religioso.</p>
<p>Edad Moderna</p> <p>1492 – 1789</p> <p>Descubrimiento de América hasta el estallido de la Revolución Francesa</p>	<p>Se recrea la fantasía, la creatividad y el pensamiento como la esencia del hombre racional. Por lo tanto se considera lúdico la acción de los pensamientos creativos en la realidad y la acción de crear e inventar que conducen el goce y el placer.</p>	<p>La euforia por inventar y construir</p>
<p>Edad Contemporánea</p> <p>1.789 - nuestros días</p> <p>Revolución Francesa hasta la actualidad.</p>	<p>La necesidad de convivir y alcanzar conocimientos globales mediante las redes humanas de la información. Se considera lúdico a la transcendencia, alcance, interacción y visión de la forma de globalización como ciudadanos del mundo.</p>	<p>La satisfacción por trabajar y jugar en equipo</p>

Fuente: Arias, M. (2017) en Lúdica y didáctica.

También, es pertinente referenciar otros postulados sobre el juego:

El juego es una acción o actividad voluntaria que se desarrolla sin interés material, realizada dentro de ciertos límites fijos de tiempo y espacio, según una regla libremente consentida, pero completamente imperiosa, provista de un fin en sí misma y acompañada de un sentimiento de tensión y alegría (Huizinga, citado por Dávila, 2003, p. 7)

Según Dávila (2003, p. 9), María Montessori considera el juego como "una actividad libre, ordenada de tal manera que conduzca a una finalidad definida". También, agrega que fue una

de las primeras en utilizar juegos básicos y ejercicios lúdicos para desarrollar la discriminación perceptiva y táctil.

El juego entonces puede ser entendido como un espacio asociado a la vida psíquica del niño, reproduce sus imaginarios a través de prácticas lúdicas que le permiten estar de una forma placentera y feliz con el mundo que lo rodea; en el juego se apropia de las reglas de la cultura (Vygotsky), puede ser interpretado como un estado sin reglas (Deleuze), como un proceso que se encuentra entre la intersección de un mundo exterior y uno interior (Winnicott), o como lo pragmático, sometido a un fin (Dewey); puede ser un proceso improductivo y ficticio (Caillois), o ligado al origen de la cultura (Huizinga). Otros lo definen como poseedor de significantes subjetivos (Kant y Shiller) o como seriedad sublime y la única verdadera (Hegel). (Jiménez Vélez, 2015. p. 59).

Además, Arias (2017) plantea el juego con una visión desde lo cultural:

La imaginación, los deseos, las situaciones diarias y el convivir hacen que el ser humano interactúe de forma tal que logren asociaciones que generen alegría y placer. Aunque el juego está íntimamente ligado a los niños, los adultos también se divierten. Los niños empiezan a socializar y a ser parte de una comunidad cuando imitan a las personas adultas que los rodean y resultan prácticas muy serias para quienes las realizan; estas permiten que los sujetos adquieran destrezas y habilidades que generan su desarrollo físico, intelectual y afectivo. (pág. 9)

Todos los autores citados referencian elementos relevantes dentro de la correlación entre juego y lúdica para dinamizar su interrelación y facilitar su apropiación e implementación en aras de fortalecer el servicio educativo que se ofrece a los estudiantes en aras de mejorar su aprendizaje en virtud del quehacer pedagógico al interior de la Institución Educativa.

En el siguiente cuadro, se ampliará la conceptualización de algunos autores sobre el juego.

ALGUNAS TEORIAS DEL JUEGO	
AUTOR	CONCEPTO
Donald Winnicott. Pediatra y psicoanalista inglés (1995)	Existe una tercera zona de distensión, de tranquilidad, en donde se está frente a una realidad deseada. Aquí aparece el rito, la fiesta, el combate, lo imaginario, el drama. El juego se encuentra ligado a la vida diaria como una experiencia cultural.
Gilles Deleuze, Filósofo francés (1994)	El juego debe estar desprendido de reglas preexistentes, debe ser pensando cómo sin sentido. Es transformar cada juego en uno nuevo, o al que ya existe darle otra mirada, jugarlo diferente.
Jean Duvignaud, sociólogo y antropólogo francés (1982)	Menciona que el juego es una especie de fuga, de flujo o ingreso a una zona paradójica, en la cual todo puede pasar o no pasar. Este autor plantea que el juego no tiene estructura ni función y que puede ser un acto inútil.
Lev Vigotsky, psicólogo ruso (1989)	Liga al juego con las situaciones imaginarias que los niños usan para suplir algún tipo de falencia. En los juegos cotidianos los niños se relacionan y empieza a imitar todo lo que ven.
Hans Gadamer, filósofo alemán (1991)	Considera al juego como algo indeterminado, fugaz, algo sin finalidad. El juego debe caracterizarse por ser una actividad de seriedad intachable.

Fuente: Arias, M. (2017) en Lúdica y didáctica.

Teniendo en cuenta los referentes anteriores, puede reconocerse que el método Montessori fue creado por la autora, quien lo basó en la estimulación y el respeto del niño. Fue creado bajo dos condiciones esenciales, en primera instancia, por la necesidad de la libertad de los niños y, en segunda instancia, crear un entorno cuidado que garantice la exposición de los materiales y experiencias. Esta autora señala en su método Montessori (1924) algunos principios para educar niños felices a través de las actividades lúdicas, tales como:

-Movimiento y cognición: el movimiento y las sensaciones se relacionan con el proceso del pensamiento y el desarrollo del conocimiento en los niños.

-Libre elección: el desarrollo del niño se entiende como un proceso a través del cual el niño es capaz de ser independiente en su entorno. La educación Montessori marca límites definidos

dentro de los cuales los niños pueden ejercer la libre elección y tomar sus propias decisiones; por ejemplo, los niños eligen con qué material quieren trabajar.

-Interés: Un niño aprende mejor en contextos que sean interesantes para él ya sea de preferencias personales o creadas por el entorno. (Basándose en sus observaciones María Montessori creó materiales que responden al interés de los niños).

-La recompensa es interna: Según María Montessori, las recompensas externas son disruptivas a la concentración del niño. Los períodos de concentración intensa y sostenida son centrales en la educación Montessori. La repetición de una actividad una y otra vez en los niños de preescolar les permite un alto grado de concentración que es fundamental en su desarrollo.

-Interacción social en el aula: el aula Montessori es un aula integrada que agrupa a niños de distintas edades, agrupados en rangos que van desde los dos a tres años dependiendo de las capacidades y necesidades de los distintos centros educativos. Esta integración en rangos de edades ayuda a desarrollar la socialización y el liderazgo.

-Aprendizaje en contexto: en el aula Montessori los niños, en lugar de aprender de lo que dicen la maestra y los libros de texto, aprenden haciendo cosas, manipulando objetos e interactuando con el medio. Es un aprendizaje activo y que toma como punto de partida el contexto en el que crece y se desarrolla el niño.

-El rol del profesor: el maestro Montessori es un guía, un observador, un facilitador.

-El ambiente y la mente: el aula Montessori es un ambiente muy organizado, física y conceptualmente. El aula se divide en áreas temáticas dentro de las cuales se exhiben los materiales de trabajo siguiendo un orden de complejidad.

En este mismo orden de ideas, la actividad lúdica refiere al cambio del hombre en función del juego que lo forma y educa a partir de la didáctica. Por esto, Ovidio Decroly (2002) hace una clasificación, así:

- Juegos sensoriales: Los cuales enfocan el desarrollo de los sentidos en el niño sean juegos olfativos, gustativos, visuales según colores, formas, direcciones, entre otras actividades.
- Juegos motores: referidos a la estimulación de los músculos y toda su motricidad.
- Juegos cognitivos: implican el desarrollo de procesos mentales y se reflejan en dos categorías citadas por Decroly: juegos de iniciación a la cantidad desde la visión matemática y los juegos de iniciación a la lectura donde el niño comienza a interactuar con el lenguaje.
- Juegos sociales-recreativos: se enfocan en la interrelación personal en aras de cimentar las bases de una buena convivencia en función del compartir constante entre todos los miembros de la actividad.
- Juegos afectivos/emocionales: buscan el desarrollo de los sentimientos personales a partir de la realización de actividades donde los valores sean insumos pertinentes para el fortalecimiento de la personalidad. (Decroly. 2002, El juego educativo)

Desarrollo del aprendizaje.

La siguiente variable del estudio es el grado de desarrollo del aprendizaje y está fundamentado por los autores Jean Piaget, Lev Vygotsky y David Ausubel.

Etapas pre operacionales:

Jean Piaget (1956) afirma que la etapa preoperacional se relaciona con su teoría del desarrollo cognitivo y establece su desarrollo entre los 2 y 7 años de edad cuando el individuo comienza a hablar y establece una transición hacia el pensamiento operacional y lógico.

Las preocupaciones fundamentales de Piaget son el desarrollo cognitivo del niño y el papel que diferentes factores (acción, afectividad, emoción, socialización, razonamiento) ejercen en el funcionamiento psicológico, a través de las transformaciones que definen el

cambio cualitativo que va del niño al adulto. Gracias a la disposición interna característica del organismo (inteligencia), el ser humano tiene una manera única y específica de interactuar con el medio ambiente para organizar estructuralmente el conocimiento, a partir de la acción. (Wallon, 1980).

En los primeros años de vida, el infante muestra una visión egocéntrica, centrado en sí mismo, puesto que no tiene la capacidad de entender el punto de vista de otro. Eso significa que no está preparado para hacer juicios lógicos. Sin embargo, el autor referencia un concepto clave.

...como el lenguaje no es más que una forma particular de la función simbólica, y como el símbolo individual es más simple que el signo colectivo, nos vemos obligados a concluir que el pensamiento precede al lenguaje, y que este se limita a transformarlo profundamente ayudándole a alcanzar sus formas de equilibrio mediante una esquematización más avanzada y una abstracción más móvil, (Piaget 1991, p. 115)

Atendiendo a este planteamiento, puede reconocerse la dualidad que se establece entre las funciones lingüística y simbólica, reflejando la importancia del juego a partir de la imitación diferida y las representaciones mentales en el marco de la acción realizada por el niño en su interacción personal.

De acuerdo con Piaget (1973), el intelecto humano avanza desde lo sensoriomotor hasta lo conceptual lógico en la constitución de estructuras mentales; pero este proceso no se circunscribe a ninguno de los dos factores, pues el conocimiento no se manifiesta en etapas sino que es integral, holístico, no obstante la posibilidad de que, a veces, prevalezca uno sobre el otro, otros a través de manifestaciones más o menos caracterizadas e identificables en sus elementos, (Cárdenas, 2011 p. 75).

Otro aporte se deriva de Vygotsky (1924) quien reconoce en el juego una variable que favorece la interacción con los demás, es así como el juego propicia fenómenos sociales que trascienden los instintos de los individuales de los seres. Este autor referencia una visión sociocultural donde el individuo se integra en un colectivo desde la característica cultural que nos identifica; precisamente, en este aspecto adquiere relevancia el juego como actividad social de cooperación con otros niños donde se complementan sus personalidades bajo referentes del aspecto simbólico a partir de la conversión de algunos objetos según su imaginación en otros elementos que adquieren mayor significado para ellos en aras del desarrollo de un aprendizaje concreto producto de su visión en correlación con sus compañeros de juego.

Siguiendo la línea trazada por Piaget y Vygotsky, otro autor Ausubel (2004) quien plantea el aprendizaje significativo como la suma del conocimiento previo y la relación con nuevas experiencias que dan solidez a su saber inicial, es decir, cuando el estudiante comprende lo que percibe capta un verdadero conocimiento que perdura en su ser porque fue aprehendido.

El postulado de Ausubel respecto al aprendizaje se manifiesta a través de dos dimensiones reconocidas como: Recepción descubrimiento y repetición de aprendizaje significativo. Respecto a la primera, se reconoce que la interacción con el docente y demás compañeros se conjugan para darle significatividad a su aprendizaje atendiendo a las experiencias que vive en ese entorno. Así, Ausubel (1983) reconoce que: “el aprendizaje significativo por recepción es importante en la educación porque el mecanismo humano por excelencia que se utiliza para adquirir y almacenar la vasta cantidad de ideas e información representada por cualquier campo de conocimiento” (p.47). Respecto a la segunda dimensión, adquiere un carácter personal cuando el estudiante afianza su conocimiento a partir de la práctica constante.

Ruta metodológica

3.1 Enfoque y tipo de investigación

Enfoque cualitativo: Según Baptista Lucio, Hernández Sampieri y Fernández Collado (2014) el enfoque cualitativo utiliza la recolección de datos sin medición numérica para descubrir o afinar preguntas de investigación en el proceso de interpretación.

El diseño cualitativo lo que nos modela es un proceso inductivo contextualizado de un ambiente natural, esto se debe a que en la recolección de datos se establece una estrecha relación entre los participantes de la investigación sustrayendo sus experiencias e ideologías en detrimento del empleo de un instrumento de medición predeterminado (Baptista Lucio, Hernández Sampieri y Fernández Collado 2014)

Mi investigación es cualitativa y se enfoca en el método investigación acción puesto que combina la forma de interrelacionar la investigación y las acciones en un determinado campo seleccionado por el investigador, con la participación de los sujetos investigados y el investigador. El eje principal de trabajo es el diálogo para reconocer las características distintivas de los sujetos involucrados en el proceso según el contexto en el cual están inmersos para que, en conjunto, sea posible la evidencia de su transformación en función del progreso evidenciado, en este caso, el aprendizaje a través del tiempo.

3.2. Línea de investigación institucional

Esta propuesta se circunscribe en la línea de investigación denominada *Evaluación, aprendizaje y docencia* ya que establece los referentes básicos de su desarrollo porque se enfoca en la *evaluación* al analizar la situación de trabajo con los estudiantes, es decir, estudia el proceso de trabajo que se adelanta con ellos para identificar fortalezas y debilidades. También, el *aprendizaje* porque se correlaciona con la evaluación al establecer el alcance de

desarrollo de los estudiantes respecto a los contenidos que se trabajan con ellos y la *docencia* porque es el elemento dinamizador de los referentes anteriores, es decir, evaluación y aprendizaje ya que el docente es quien orienta el proceso educativo y establece los respectivos cambios que fortalecen positivamente el alcance de mejores resultados, en este caso, un aprendizaje significativo que fundamente la formación integral de los niños y niñas inmersos en esta propuesta.

3.3 Población y muestra

Descripción de la población, y el cálculo y caracterización de la muestra a participar en el proyecto.

Según Baptista Lucio, Hernández Sampieri y Fernández Collado (2014, p.65) “una población es el conjunto de todos los casos que concuerdan con una serie de especificaciones”, es decir, los sujetos a investigar se caracterizan por situaciones semejantes que posibilitan los datos de la investigación; además, Bravo (1998, p. 179) considera que “la población son el conjunto de unidades que se quieren estudiar y que podría ser observadas individualmente en el estudio que se realiza”. En el presente estudio, la población de la investigación son los niños y niñas del grado transición del Colegio La Anunciación de Cartagena que alcanzan un total de 50 estudiantes que corresponden a los dos cursos de 4 y 5 años de edad.

Según Baptista Lucio, Hernández Sampieri y Fernández Collado (2014) “la muestra, en el proceso cualitativo, es un grupo de personas, eventos, sucesos, comunidades, etcétera, sobre el cual se habrán de recolectar los datos”. En mi propuesta, corresponde a un curso de niños y niñas de 4 y 5 años de edad, específicamente el grado transición B del Colegio La Anunciación de Cartagena está conformado por 25 estudiantes siendo 18 niñas y 7 niños cuyas edades oscilan entre los 4 y 5 años.

3.4 Instrumentos de investigación

Mis instrumentos para la recolección de datos son la *ficha de observación* la cual se le aplicará a los tipos de actividades lúdicas desarrollada por los niños; además, *el cuestionario* para registrar el desarrollo del aprendizaje. Estos instrumentos de investigación, evaluación y recolección de datos, que se refiere a un objetivo específico, en el que se determinan variables específicas. Según Baptista Lucio, Hernández Sampieri, & Fernández Collado (2014) “se usan para registrar datos a fin de brindar recomendaciones para mejorar el estudio que se realice”. Respecto a la técnicas utilizadas: *la entrevista*, podemos reconocer que es una conversación o diálogo formal entre un entrevistador, en este caso, el docente y el estudiante, para participar en una sesión o encuentro de preguntas y respuestas para identificar ciertas acciones que realizan los estudiantes en aras de viabilizar un reconocimiento o caracterización del aprendizaje que han adquirido en función de aquellas actividades que les gusta realizar o los motivan a aprender. En los anexos, se presenta el modelo de entrevista: Tabla 2, realizado para recolectar datos en la investigación.

La ficha de observación permite el reconocimiento de aquellas actividades que los estudiantes pueden realizar y los motivan a aprender; por esto, se registran los datos para permitir la organización de estas acciones en aras de proyectar el desarrollo acertado de otras actividades que redunden en el fortalecimiento de su aprendizaje. En los anexos, se presenta la ficha de observación realizada a los estudiantes del grado transición del Colegio La Anunciación de Cartagena. Ver tabla 1.

4. Estrategia de intervención

4.1. Título: Aprendo mientras me divierto

4.2. Esquema de ruta de intervención

Al transcurrir del tiempo, la sociedad va evolucionando y en el campo educativo necesitamos caracterizar a la población con la cual interactuamos; por ende, es necesario reconocer cuáles insumos adquieren relevancia en nuestro quehacer docente como soporte

imprescindible de mejoramiento en los resultados que evidencian los estudiantes con el devenir temporal. Por esta razón, necesitamos reconocer que este siglo XXI está marcado por el auge de la tecnología que reestructuró la visión de la realidad de nuestros educandos quienes evidencian un desinterés por la educación tradicional y es aquí donde adquiere relevancia la lúdica como elemento dinamizador del aprendizaje de los estudiantes, en este caso, los niños y niñas del grado transición del Colegio La Anunciación de Cartagena quienes mediante el juego lograrán desarrollar un aprendizaje que, por su carácter, sea significativo y genere el deseo de continuar formándose integralmente.

La labor docente es un constante reto que nos insta a seguir preparándonos y adecuarnos al contexto en el cual estemos inmersos, pero es pertinente reconocer las características distintivas que identifican al grupo focal que se toma como referente de esta propuesta para permitir la estructuración o diseño de las actividades pedagógicas a implementar y, posteriormente, evaluar para identificar las fortalezas y debilidades en su ejecución. En este orden de ideas, adquiere relevancia la lúdica porque despierta el interés de los niños y niñas inmersos en este trabajo educativo ya que mediante el juego, utilizado como instrumento de aprendizaje y eje dinamizador de su crecimiento personal, puede cimentarse un real aprendizaje significativo que proyecte su formación integral según criterios de competencia o idoneidad.

La implementación de estas actividades pedagógicas utilizan como recursos físicos: tijeras, colbón, marcadores, hojas de block, cintas, vendas, instrumentos musicales, entre otros. También, recursos tecnológicos como computador, video beam, internet, aplicaciones informáticas, entre otros insumos propios de la dinámica de trabajo.

También, es importante plantear que la evaluación es parte inherente al proceso educativo y se desarrolla en todo momento según criterios de observación en función de los diferentes procesos educativos como: cognitivo, procedimental y actitudinal, es decir, se reconoce la importancia del aprendizaje que se adquiere (proceso cognitivo) a partir de la realización de actividades (proceso procedimental) según el interés que se evidencie a partir de la participación (proceso actitudinal) de los estudiantes en el desarrollo de esta propuesta.

Estrategia de intervención: Aprendo mientras me divierto		
Proceso cognitivo	Proceso procedimental	Proceso actitudinal
<p>APRENDO</p> <p>Adquiero conocimiento</p> <p>Aumento mis saberes</p> 	<p>REALIZO</p> <p>Participo en las actividades</p> <p>Desarrollo los ejercicios</p> 	<p>ME ESFUERZO</p> <p>Me intereso</p> <p>Disfruto del juego</p> 
La lúdica me permite aprender de una manera divertida con el juego.		

4.3. Plan de acción

PLANEACIÓN

Título de la Propuesta	Aprendo mientras me divierto
Autores de la Propuesta	Julieth Paola Jaraba Vital
Fechas	
Objetivo:	Generar espacios lúdicos que favorezcan el aprendizaje significativo de los niños y niñas de transición del Colegio La Anunciación de Cartagena
Grado	
Contenidos Pedagógicos y Didácticos:	<p>Tema 1: Fonemas</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Subtema 1: Fonema m 2. Subtema 2: Fonema p <p>Tema 2: Construcción de oraciones</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Subtema 1: Características 2. Subtema 2: Estructura <p>Tema 3: Los sentidos auditivo y táctil para desarrollar la</p>

	<p>orientación espacial.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Subtema 1: Sentidos auditivo y táctil 2. Subtema 2: Orientación espacial <p>Tema 4: Relación sensorial y espacial.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Subtema 1: Los sentidos humanos 2. Subtema 2: El espacio o contexto <p>Tema 5: La percepción táctil a través de las frutas.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Subtema 1: Las frutas 2. Subtema 2: El sentido del tacto
<p>Escenario:</p>	<p>Estructura de la secuencia didáctica:</p> <p>Actividad 1: Fonemas entrelazados</p> <p>Inicio:</p> <p>La actividad iniciará reuniendo a los estudiantes y cantando rondas para amenizar el ambiente. Luego, se les mostrará el fonema y se preguntará: ¿cómo se llama? y se realizará una lluvia de ideas en donde expresarán palabras que inicien con el fonema visto.</p> <p>Desarrollo:</p> <p>Actividad de los fonemas. Los estudiantes tendrán pegada en la pared varias sílabas y vocales vistas, las cuales les ayudarán a formar palabras.</p> <p>Se iniciará el juego dándoles un tiempo a los niños para que formen la mayor cantidad de palabras que encuentren.</p> <p>Luego, la docente dictará varias palabras y el primer niño en armar cada una, se gana un punto. El primero en llegar a 5 puntos, gana una estrella.</p> <p>Cierre:</p> <p>Complementando esta actividad, se realizará un juego en línea llamado sílabas encantadas en donde ayudarán a un niño a ir construyendo el nombre de las imágenes que les aparecen en el juego.</p> <p>Cada vez que el niño supera un nivel, ganará una mascota.</p>

Actividad 2: El tren de las estaciones.**Inicio:**

En esta actividad los estudiantes estarán en un espacio abierto en el cual encontrarán la cantidad de casas dependiendo a cada fonema visto.

Desarrollo:

Se organizarán los estudiantes por pequeños grupos de máximo 4 personas. Se les mostrará una imagen y, a partir de ella, ellos crearán una oración. Al momento de expresar su oración correrán a cada estación a buscar las palabras para formar su oración. El primero en formarla gana una estrella.

Las actividades se evaluarán mediante la observación directa de cada uno de los juegos y los talleres de trabajo.

Cierre:

Complementando esta actividad, mediante la aplicación Genially los estudiantes observarán varias imágenes y deberán contestar la pregunta correcta, cada vez que acierten irán avanzando. El estudiante que se equivoque, regresará a la pregunta que contestó mal y tendrá una retroalimentación.

ACTIVIDAD 3: Dinámica la gallinita ciega**Inicio**

Se implementa el juego: La gallinita ciega auditiva.

Desarrollo

Se divide el curso en dos subgrupos de 12 estudiantes.

Se inicia con el primer subgrupo y se escoge a un estudiante para vendarle los ojos.

Los demás estudiantes del subgrupo realizan un círculo alrededor del compañero vendado.

Al niño vendado se le gira sobre sí mismo para desorientarlo.

Los compañeros hacen sonar diferentes instrumentos musicales para que el niño vendado se oriente y los toque.

Cierre

El compañero vendado identifica el instrumento musical de su compañero mediante el tacto para poder realizar el cambio de roles.

ACTIVIDAD 4: Me muevo al ritmo.

Inicio:

Se explica la dinámica

Desarrollo

Se divide el curso en dos grupos de estudiantes.

Un grupo de estudiantes se sienta para esperar su turno.

El otro grupo de estudiantes forma un círculo.

La profesora explica que según la velocidad con que se toque el instrumento musical, así se moverán.

La profesora inicia tocando la pandereta a ritmo lento para que los estudiantes se desplacen a ese ritmo.

La profesora incrementa la velocidad del ritmo con el instrumento musical para que los estudiantes hagan lo propio.

Cierre

El ritmo se interrumpe abruptamente para que los niños se detengan y así sucesivamente.

ACTIVIDAD 5: ¿Qué fruta estoy tomando?

Inicio

Se explica la dinámica.

	<p>Desarrollo Se selecciona aleatoriamente el orden de participación de los estudiantes. Se colocan las frutas sobre la mesa y se venda los ojos al primer estudiante. Se reorganizan las frutas y se selecciona un compañero como supervisor de los aciertos o desaciertos del compañero vendado. El compañero vendado se acerca a la mesa, toma una fruta y la identifica. Cuando la identifica, se le pide que mencione sus características.</p> <p>Cierre Después de acertar, ocupa el cargo de supervisor mientras otro compañero pasa y así sucesivamente.</p>
Mediación- Recursos:	<p>Físicos (secuencias didáctica, material) espacio abierto, cartulina, cinta, marcadores. Virtuales (juegos, vídeos, laboratorios.) juego plataforma Genially y juego virtual. Laboratorios virtuales. Experimentos con material del medio.</p>
Otros elementos que desee agregar a la propuesta:	
Rúbrica de evaluación	
Referencias Bibliográficas	<p>https://view.genial.ly/5f9ac200a322430d3058167a/game-genially-fonema juego genially</p> <p>https://arbolabc.com/lectores-emergentes/silibas-encantadas juego silibas encantadas</p> <p>https://arbolabc.com/juegos-del-abecedario/ruta-maya juego</p>

	<p>complementario</p> <p>https://arbolabc.com/juegos-del-abecedario/bingo-alfabeto juego complementario</p>
--	---

5. Conclusiones y recomendaciones

Actualmente, la educación evidencia un cambio notorio debido no sólo al nuevo siglo sino al auge que, hoy por hoy, tiene la tecnología que ha cambiado nuestra percepción de la realidad ya que nos ha enmarcado, principalmente, en el sedentarismo y la cantidad de problemas que esto acarrea; entre los cuales, puede destacarse la desatención o atención dispersa que limita el aprendizaje. Por esta razón, adquiere relevancia mi propuesta ya que enfoca una reestructuración del modelo actual de trabajo y utiliza la tecnología como un aliado que se integra al referente lúdico del trabajo de investigación que tiene como motor principal al juego, convirtiéndose en el insumo principal de la propuesta ya que atiende al alcance de un aprendizaje significativo que se convierta en soporte del crecimiento personal evidenciado en los niños y niñas del grado transición del Colegio La Anunciación de Cartagena con el transcurrir de sus años de escolaridad.

Los docentes necesitamos entender que la educación se enmarca en tres variables principales reconocidas como: *proceso cognitivo* que alude al saber, conocimiento o aprendizaje que desarrolla el estudiante; *proceso procedimental* que enfoca la práctica o participación del educando en las diferentes actividades diseñadas por el docente y el *proceso actitudinal* que se refiere al interés que demuestran, en este caso, los niños y niñas para quienes va dirigida esta propuesta. Si correlacionamos los tres, se hace necesario reconocer que el eje de los dos primeros procesos es el tercero, es decir, la actitud positiva (proceso actitudinal) que se logre desarrollar en el estudiante es la que va a permitir que realice las actividades (proceso procedimental) y consiga fortalecer su conocimiento (proceso cognitivo o mental) en función del aprendizaje, en este caso, significativo que adquiere a partir del referente temático según los juegos físicos o tecnológicos en los cuales participa.

Teniendo en cuenta los planteamientos anteriores, es notorio el impacto positivo de la propuesta en la vida académica de los estudiantes referenciados ya que fue evidente su participación y aprendizaje en función de las actividades lúdicas implementadas sea en el aspecto físico o el aspecto tecnológico mediado por las aplicaciones o herramientas virtuales en las cuales desarrolló los ejercicios propuestos.

En conclusión, es pertinente reconocer que el referente principal del quehacer pedagógico se enmarca en el trabajo en equipo; por ende, deben abrirse espacios institucionales que favorezcan la concientización de los docentes para que integren a su labor académica la lúdica como motor de trabajo que permita jalonar el interés de los estudiantes para que, realmente, se pueda hablar de un aprendizaje significativo que termine redundando en el fortalecimiento de su preparación académica según la evidencia de mejores resultados gracias al conocimiento que logran desarrollar en función de la participación en juegos o dinámicas que llamen su atención.

Referencias

Arteaga, E. (2012) Una-propuesta-de-juegos-para-desarrollar-los-procesos-cognitivos-del-nino-en-la-educacion-preescolar. Recuperado de <https://educrea.cl/una-propuesta-de-juegos-para-desarrollar-los-procesos-cognitivos-del-nino-en-la-educacion-preescolar/>

Blanco, D. (2017) Las actividades lúdicas y su importancia en la educación inicial. Recuperado de monografías.com.

Castro, L. (2017) Etapa preoperacional. Recuperado de <https://www.viviendobien.net/etapa-preoperacional/>

Decroly, O. (2002) El juego educativo. Ed. Morata.

Guerra, L. (2016) Desarrollo y aprendizaje. Recuperado de <http://www.psicopedagogia.com/desarrollo-aprendizaje>

Hernández, T., Sánchez, I., Romero, A. (2013) Juegos psicomotores para estimular el desarrollo psicomotor de los niños y niñas de cuatro a cinco años de vida del Círculo Infantil 'Alegres Cangrejitos' del municipio de Caibarién, provincia Villa Clara, Cuba Recuperado de <http://www.efdeportes.com/efd185/juegos-psicomotores-para-estimular-el-desarrollo.htm>

Hernández-Sampieri, R., Fernández-Collado, C. y Baptista-Lucio, P. (2014). Selección de la muestra. En Metodología de la Investigación (6ª ed., pp. 170-191). México: McGraw-Hill.

Piaget, J. (2014) Cuatro etapas del desarrollo cognitivo Recuperado de <https://psicologiaymente.net/desarrollo/etapas-desarrollo-cognitivo-jean-piaget>

Posada, R. (2014) La lúdica como estrategia didáctica. Recuperado de <http://www.bdigital.unal.edu.co/41019/1/04868267.2014.pdf>

Quicios, B. (2016) Educar según los principios del método Montessori. Recuperado de <https://babyradio.es/blogfamiliar/educar-segun-los-principios-del-metodo-montessori/>

Trilla, J., Cano, E., Carretero, M. (2001) Recuperado de <https://ellegadopedagogico.weebly.com/ovide-decroly.html>

Vélez, L. (2015) Qué es el método Montessori Recuperado de <https://www.guiainfantil.com/articulos/educacion/escuela-colegio/que-es-el-metodo-montessori-en-la-educacion-de-los-ninos/>

Yturralde, E. (2017) La lúdica y el aprendizaje. Recuperado de <http://www.ludica.org/>

Anexos

Análisis de datos.

Tabla 1.

Preguntas	Categorías
Le agrada correr	Psicomotriz
Le agrada saltar	Psicomotriz
Puede mantenerse sobre un pie.	Psicomotriz
Le agrada partir papel	Psicomotriz
Le gusta punzar	Psicomotriz
Le divierte trabajar con plastilina	Psicomotriz
Le gusta adivinar olores	Sensorial
Sabe que es dulce y que es salado	Sensorial
Le gusta contar cosas	Cognitivo
Le gustan los cuentos y conocer sus personajes	Cognitivo
Le agrada jugar con sus compañeros	Sociales recreativas
Le gusta jugar en los columpios del parque	Afectivos emocionales
Le gustan los juegos donde tiene que disfrazarse de un personaje	Afectivos emocionales
Que le gusta de su colegio	Afectivos emocionales
Le gusta jugar al gato y al ratón	Sensorial
Le gusta el juego del agua limonada y el lobo	Afectivos emocionales
Le gustan los juegos donde deben sacar a sus compañeros de un escondite	Sociales recreativas
Le gustan los juegos con balones y pelotas	Psicomotriz
Le gustan las rondas infantiles	Sociales recreativas
Le gustan los juegos donde deben ser varios personajes (juegos de roles)	Cognitivo
Le agradan los ábacos	Cognitivo
Le gusta armar y desarmar rompecabezas	Cognitivo

Le gusta contar cuantos compañeros hay en el salón	Cognitivo
Le gusta clasificar objetos por su tamaño y formas	Sensorial
Le gusta contar historias	Cognitivo
Le gusta contar lo que hacen en tu casa y en su escuela a otras personas	Afectivo emocional
Le gusta saltar la cuerda	Psicomotriz
Le gusta comer solo	Sociales recreativos
Con cual mano le gusta escribir	Psicomotriz

Tabla 2.

Preguntas	Categorías
te gusta realizar actividades de juegos	Sensorial
Te gusta atar los cordones de tus zapatos	Psicomotriz
Te agrada compartir con tus compañeros de clases	Sociales recreativos
Ayudas a la profesora a recoger los materiales que se utilizaron en la clase	Afectivos emocionales
Te gustan las clases al aire libre	Afectivos emocionales
Pides la palabra o levantas la mano para hablar cuando la profesora está dando la clase	Afectivos emocionales
Te gusta observar las plantas y arboles	Afectivo recreativos
Te gusta realizar actividades donde tengas contacto con la pintura, la plastilina, hilo, papel y otros materiales	Sensorial
Te gusta aprender	Cognitivo
Te gustan las actividades que ponen en el tablero	Cognitivo
Te gustan las actividades donde se ensucia tu ropa	Sensorial

Recoges tus juguetes cuando termina el juego	Sensorial
En casa ayudas a tus padres en actividades como barrer, limpiar etc.	Afectivos emocionales