

Hexágono Pedagógico

Revista Científica Virtual de Pedagogía
ISSN: 2145-888X



Artículo original Recibido: 08/10/2019. Aceptado en forma revisada: 09/11/2018

La lúdica y el aprendizaje en niños y niñas de 5 años del C.D.I de la Fundación Granitos de Paz.

The play and learning in children of 5 years of the C.D.I of the Granitos de Paz Foundation

María Elena Moreno Hernández¹, Julieth Paola Jaraba Vital², Angie Luz Medrano Robles³

Corporación Universitaria Rafael Núñez

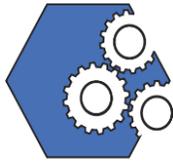
Resumen

El presente estudio está orientado a determinar las actividades lúdicas que favorecen el aprendizaje en los niños y niñas del C.D.I de la Fundación Granitos de Paz, para lograr describir los tipos de juegos desarrollados en el salón de clase, además de identificar sus preferencias durante la permanencia en el centro educativo, de este modo precisar las actividades más integradas a la cotidianidad escolar. Está sustentado por autores estudiosos de la lúdica y desarrollo infantil: Piaget (1896-1980), Decroly (1871- 1932) & Montessori y otros (1870-1952). Es cualitativa de tipo participativa por la interrelación del proceso y las acciones en un determinado campo seleccionado por el investigador, con la contribución de los sujetos involucrados. Los resultados evidencian un interés por el aspecto socio afectivo como reflejo de su conocimiento en el marco del desarrollo cognitivo, es decir, se reconoce la relevancia del proceso actitudinal a partir de la relación educativa. Teniendo en cuenta la descripción del tipo de lúdica, se hace posible establecer la preferencia por las actividades que referencian los aspectos psicomotriz y cognitivo, en juegos de movimientos corporales unidos al conocimiento de las nociones básicas; de igual manera, muestran agrado por

¹ Doctora en Educación. Docente investigadora Programa de Licenciatura en Educación Infantil Corporación Universitaria Rafael Núñez maria.moreno@curnvirtual.edu.co.

² Licenciada en Pedagogía Infantil, jarabav5@curnvirtual.edu.co

³ Licenciada en Pedagogía Infantil, amedranor5@curnvirtual.edu.co



juegos relacionados con sus afectos, desarrollados en su entorno familiar, escolar y comunitario.

Palabras clave: Lúdica, aprendizaje, desarrollo del aprendizaje, práctica pedagógica.

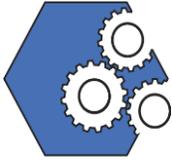
Abstract

The present study is oriented to determine the recreational activities that favor the learning in children of the CDI of the Granitos de Paz Foundation, to be able to describe the types of games developed in the classroom, in addition to identifying their preferences during the stay in the educational center, in this way specify the most integrated activities to the daily school. It is supported by studious authors of play and children's development: Piaget (1896-1980), Decroly (1871-1932) & Montessori and others (1870-1952). It is qualitative of participatory type by the interrelation of the process and the actions in a certain field selected by the researcher, with the contribution of the subjects involved. The results show an interest in the socio-affective aspect as a reflection of their knowledge in the framework of cognitive development, that is, the relevance of the attitudinal process is recognized from the educational relationship. Taking into account the description of the type of playfulness, it is possible to establish the preference for the activities that refer to the psychomotor and cognitive aspects, in body movement games linked to the knowledge of the basic notions; in the same way, they show pleasure in games related to their affections, developed in their family, school and community environment.

Keywords: Playful, learning, learning development, pedagogical practice.

Introducción

En la actualidad, se habla de la pedagogía como la disciplina científica que garantiza la calidad educativa que se fundamenta en las necesidades e intereses de los niños y niñas para favorecer su proceso de aprendizaje basado en la innovación, pero esto en algunos casos se queda en el papel y pasa a un segundo plano, debido a la urgencia por cumplir con las normas del centro educativo; los docentes por lo general buscan cumplir con el plan de clases que les impone la Institución Educativa, olvidándose de lo que en realidad es fundamental, como lo es el enriquecimiento del quehacer pedagógico, crear espacios diversos donde el niño y la niña desarrolle sus capacidades. Es aquí donde la lúdica

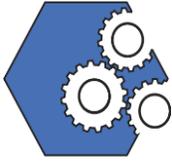


empieza a jugar un papel importante para lograr el desarrollo integral de los niños y niñas, en el cual se observen las preferencias e intereses de los niños y niñas a la hora de seleccionar una actividad recreativa, que permita observar y caracterizar su desarrollo de manera libre y espontánea.

Para el desarrollo de la investigación, se procedió a la búsqueda y reconocimiento de otras investigaciones, que apoyan la influencia de la lúdica en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los niños y niñas en la etapa del preescolar. Se tomaron algunos trabajos como referencia para realizar nuestro proyecto de grado. En el ámbito internacional, Andreu, María & García Miguel (2010) en su estudio sobre Actividades Lúdicas en la Enseñanza del Juego Didáctico, desarrollado por la Universidad Politécnica de Valencia España, afirman que la metodología está orientada por una investigación documental, de este modo, utilizó 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 alumno, sobre todo la participación creativa.

En el ámbito nacional, Fontalvo, Herrera, & Primo, (2001), en su investigación “La lúdica una estrategia mediadora para desarrollar el pensamiento creativo en los niños del nivel preescolar del centro educativo N° 74 del Barrio Las Flores” se proponen diseñar una propuesta metodológica, estructurada y fundamentada en estrategias lúdicas, para permitir el incremento del desarrollo del pensamiento creativo de los niños. La muestra fue de 52 estudiantes de preescolar. El aporte que ofrece esta investigación al proyecto que se desarrolló, es confirmar, que las estrategias lúdicas permiten dar rienda suelta a la imaginación, favoreciendo el aprendizaje y desarrollo del pensamiento creativo de una manera significativa. De igual forma, reconocer que: “la lúdica ofreció diversos momentos

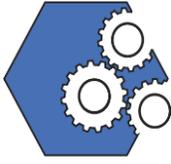


de aprendizaje, en los cuales los niños pusieron en marcha nuevas habilidades, así como el desarrollo de otras ya adquiridas”. (Fontalvo, Herrera, & Primo, 2001, p. 93).

En el ámbito local, Lara Vásquez, M.C., Ferrigno Zambrano, M.A. & Rodríguez Carreño, A. C., (2017), muestran un estudio Investigación titulado “Estrategias lúdicas pedagógicas para estimular y fortalecer el aprendizaje en niños y niñas del grado jardín del Instituto Bolívar de Cartagena” tiene como propósito implementar estrategias lúdicas y pedagógicas para motivar el aprendizaje en los estudiantes del grado jardín del Instituto Bolívar de Cartagena. Esta investigación es de tipo cualitativa descriptiva, ya que permitió describir una problemática presentada en los niños y niñas del grado Jardín por la falta de atención en las actividades académicas brindadas por la docente en el aula de clase.

La metodología utilizada fue la acción participativa a través de la observación, entrevistas, charlas entre otros, así mismo nos apoyamos en las investigaciones y experiencias de diferentes investigadores que han hecho aportes a la educación por medio de sus teorías, como: Karl Gross, Jean Piaget, María Montessori, Vigotsky, entre otros. La población objeto de estudio fueron 11 estudiantes, 5 niños y 6 niñas del grado jardín, con edades entre 3 y 4 años de estrato social uno. Como resultado final de esta investigación se puede notar un cambio significativo en los niños y niñas en la atención y motivación por el aprendizaje en el aula de clases. De igual manera el compromiso de los padres de familia en el acompañamiento de sus hijos en la institución educativa y en el hogar. Se logró la vinculación de la comunidad educativa del Instituto Bolívar a este proyecto de investigación y su compromiso en la multiplicación de este en toda la institución educativa.

Sandoval, Ramírez y Ospina (2017) en su trabajo “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 (sede Victoria Pautt)”, 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. La muestra fue de 22 estudiantes de preescolar.



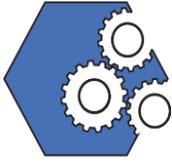
Estos estudios, hacen un aporte, dado que promueven la lúdica como una estrategia que permite y facilita la actividad educativa en la escuela, logrando mantener el interés de los estudiantes, en la medida que se plantea un ritmo de trabajo, basado en la novedad y la sorpresa. Así mismo, muestran como las actividades lúdicas como actividad rectora favorece el desarrollo de los niños y niñas, en las dimensiones de acciones fundamentales como: “probar, medir, equivocarse, utilizar, crear” siendo estos momentos fundamentales y favorecedores para el proceso de aprendizaje de los niños y niñas.

Actividades lúdicas.

A continuación, se mencionan varios autores que dan su aporte en relación a la conceptualización de actividades lúdicas: Para Huizinga, citada por Dávila (2003): "El juego es una acción voluntaria que se desarrolla sin interés material, realizada dentro de ciertos límites fijos de tiempo y espacio, según una regla libremente consentida, provista de un fin en sí misma y acompañada de un sentimiento de alegría". (p. 7). Según Dávila (2003), María Montessori (1870-1952), fue una de las primeras en utilizar juegos básicos y ejercicios lúdicos para desarrollar la discriminación perceptiva y táctil. Para ella, el juego es "una actividad libre, ordenada de tal manera que conduzca a una finalidad definida". (p. 9).

El autor Pavey (1999), llega a determinar que "el término game en inglés, juego en español, viene de la raíz indoeuropea ghem, que significa saltar de alegría, de donde se desprende que el juego en esencia debe brindar la oportunidad de divertirse y disfrutar". (p. 25). Es después del siglo XVI que el juego educativo adquiere importancia y es retomado por humanistas y, básicamente, colegios Jesuitas, quienes advierten el valor educativo del juego en el quehacer pedagógico. Se comienza a ver el juego como herramienta en la enseñanza de la lectura, el dibujo, la geometría y la aritmética. El juego se constituyó así en elemento básico de esta postura filosófica de la educación.

De la misma forma, Pestalozzi (1846-1827), educador suizo del siglo XIX, citado por Montenegro (2000), sugirió que el niño debe experimentar con objetos concretos antes que pueda formar ideas abstractas. Abre un nuevo rumbo a la educación moderna; la escuela para él es una verdadera sociedad generadora de pautas, normas, así como responsabilidad y cooperación. El juego es un elemento pedagógico que genera o enriquece esas pautas sociales. En el mismo orden de ideas, Dewey (1859-1952), citado por Núñez de A. (2000),



con su obra impulsa aún más esta posición pedagógica, y afirma que "los objetos sólo tienen significado para el niño, cuando han sido percibidos y experimentados". Dentro de este mismo orden de ideas Dewey sostiene que "El juego crea un ambiente natural del niño, en tanto que las referencias abstractas y remotas no corresponden a sus intereses" (p. 15).

Al respecto Montessori y otros (1870-1952), expone que el niño aprende a ordenar las sensaciones, basado en la estimulación y el respeto, considerando dos condiciones esenciales, la primera en la necesidad de libertad de los niños, y la segunda en crear un entorno de cuidado que garantice la exposición de los materiales y experiencias. La autora utiliza algunos principios para las actividades lúdicas tales como: movimiento y cognición: el movimiento y las sensaciones relacionadas con el proceso del pensamiento y el desarrollo del conocimiento en los niños; libre elección: el desarrollo del niño entendido como un proceso a través del cual el niño es capaz de ser independiente en su entorno. Además, marca límites definidos para que los niños pueden ejercer la libre elección y tomar sus propias decisiones, por ejemplo, los niños eligen con que material quieren trabajar:

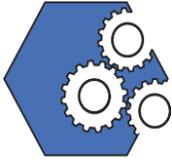
-*Movimiento y cognición*: el movimiento y las sensaciones se relacionan con el proceso del pensamiento y el desarrollo del conocimiento en los niños.

-*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. De este modo, se marca límites definidos dentro de los cuales los niños pueden ejercer la libre elección y tomar sus propias decisiones.

-*Interés*: Un niño aprende mejor en contextos que sean interesantes para él, ya sea de preferencias personales o creadas por el entorno.

-*La recompensa es interna*: 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 aprenden más haciendo cosas, manipulando objetos e interactuando con el medio, que de la maestra y los libros.

Es un aprendizaje activo y que parte del contexto en que crece y se desarrolla el niño.

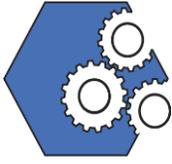
-*El rol del profesor*: el maestro Montessori es un guía, un observador, un facilitador.

-*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.

De hecho, estos principios conciben al niño desde un todo integral, donde todos los elementos del contexto se redimensionan desde la realidad del infante y su búsqueda continua para satisfacer sus intereses y motivaciones internas; lo genera la modificación del rol del docente en el aprendizaje, transformándolo en un guía del proceso del niño y no como una figura transmisora de conocimientos.

Por otro lado, la actividad lúdica se refiere, al cambio del hombre en función del juego que lo forma y educa a partir de la aplicación de la didáctica, sobre ello Decroly (1871-1932) clasifica las actividades lúdicas en función de las aéreas del desarrollo, así: *juegos sensoriales*: Los cuales enfocan el desarrollo de los sentidos en el niño sean juegos olfativos, gustativos, olfativos, visuales según colores, formas, direcciones, etc; *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, 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 para cimentar las bases de una buena convivencia en función del compartir constante entre todos los miembros de la actividad; y los *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.

A tenor de lo anterior, el juego para el niño representa su estilo vida, a través de él hace contacto con el ambiente que le rodea, además es la forma de dar respuesta a la demanda de sus necesidades y fortalecer su desarrollo. Los niños necesitan estar enérgicos, dinámicos para crecer y desarrollar sus capacidades, el juego es importante para el aprendizaje y



desarrollo integral de los niños, puesto que aprenden a conocer la vida jugando; jugando el niño desarrolla habilidades sociales necesarias para sus futuras relaciones.

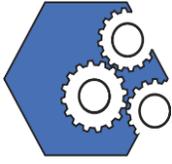
Desarrollo del aprendizaje.

Desde el enfoque constructivista se plantea que el verdadero aprendizaje humano es una construcción de cada individuo que logra modificar su estructura mental y alcanzar un mayor nivel de diversidad, complejidad e integración; es decir, es un aprendizaje que contribuye fundamentalmente al desarrollo de la persona. El aporte de Piaget (1896-1980) se fundamenta en la afirmación de que todas las estructuras que conforman el desarrollo cognitivo tienen la génesis en un orden anterior y es mediante procesos constructivos que las estructuras más simples se incorporan a otras de orden superior.

Para ciertos contenidos, el logro de algunas habilidades intelectuales depende de la preexistencia de habilidades más elementales. Así mismo propone y explica los cuatro estadios de desarrollo cognitivo que avanzan a través de una secuencia de cuatro estadios o grandes periodos críticos, cada uno de los cuales está marcado por cambios en como los niños conciben el mundo. Que, a su vez, se subdividen en cuatro etapas: sensorio motriz, pre operacional, operaciones concretas y operaciones formales. Las cuales son una orientación del desarrollo humano desde su nacimiento hasta la adultez. Para fines de este estudio se describe la etapa pre operacional:

Jean Piaget (1896-1980) de acuerdo a su teoría, la etapa pre operacional transcurre entre los 2 y 7 años de edad. 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. A medida que avanza la etapa pre operacional, el pequeño deja de estar enfocado solo en la acción, para aplicar la intuición, teniendo la posibilidad de anticiparse a diversas situaciones, valiéndose de experiencias anteriores.

Asimismo, en la etapa pre operacional logra un salto cualitativo en su forma de pensar y de ver las cosas, el niño es capaz de emplear símbolos para representar lugares, personas y objetos, puede retroceder y avanzar en el tiempo; siendo más específicos, el infante empieza a comprender el nombre, forma, apariencia y tamaño de lo que percibe; aprende que los elementos aunque cambien ligeramente, siguen siendo los mismos. Por ejemplo, se



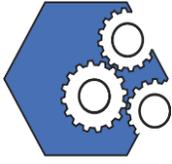
da cuenta que, “aunque su cuerpo haya crecido, sigue siendo la misma persona”; conoce la relación entre dos acciones “cuando se abre un grifo y comienza a salir agua”.

Fases de la etapa pre operacional: Dentro de la fase pre operacional se contemplan dos etapas. *La primera fase* se basa en el pensamiento pre operacional y simbólico, y va de los 2 a los 4 años de edad. Aquí se percibe la función simbólica, que incluye el juego simbólico y el lenguaje. El infante puede “organizar” el mundo a su manera para controlarlo y asumirlo. Regularmente distorsiona la realidad para cumplir con sus fantasías. Entre los 2 y 4 años, es común que los niños comiencen a desarrollar la socialización, entablando amistades con pequeños de su misma edad y hasta con amigos imaginarios. Empiezan a tener la capacidad de asignarse roles entre unos y otros.

Los juegos simbólicos se hacen presentes: juegan, por ejemplo, a la fiesta de té, o a la casita, a los bomberos o a los doctores, comenzando a desplegar su creatividad y su capacidad de conexión con todo lo que lo rodea. La segunda fase de la etapa pre operacional, que se centra en el pensamiento intuitivo, transcurre de los 4 a los 7 años. En ella, el niño acepta como real y fidedigno todo lo que descubren sus sentidos, es notorio el egocentrismo pues no valora el punto de vista de los demás; el artificialismo, ya que cree que todo lo establece el Homo Sapiens (ríos, árboles, estrellas, etc.); y el centrismo, porque solamente se enfoca en algunos puntos de una situación determinada.

Igualmente, la etapa pre operacional se caracteriza por el animismo, cuando se atribuyen a objetos inanimados ciertas cualidades de los seres vivos; por la irreversibilidad, ya que no se puede reconocer que una operación se puede hacer en dos sentidos; y el sincretismo, puesto que se cometen errores de razonamiento cuando se intentan vincular ideas que no están relacionadas. Además, del pensamiento intuitivo de la etapa pre operacional, se aplica la atención a la imagen, restando atributos que no son aparentes. Igualmente, en la etapa pre operacional los niños suelen ser curiosos, formulan preguntas, empleando el razonamiento primitivo, para entender las cosas, por qué son así y cómo suceden.

A tenor de lo anterior, se organiza para fines metodológicos el evento de estudio desde sus categorías y las respectivas unidades de observación: los tipos de actividades lúdicas y el desarrollo del aprendizaje. Con el propósito de determinar las actividades que favorecen el desarrollo del aprendizaje en los niños y niñas del C.D.I de la Fundación Granitos de



Paz. De este modo, luego de la descripción y teorización sobre las actividades lúdicas y desarrollo del aprendizaje; se identifican los juegos preferidos por los niños y niñas, además de observar el desarrollo del aprendizaje en el aula de clase en la etapa del preescolar, siendo este un proceso que se produce a lo largo de toda la vida y que se origina por la combinación de estructuras biológicas y las condiciones sociales y culturales (Tabla 1).

Tabla 1. Organización del evento de estudio

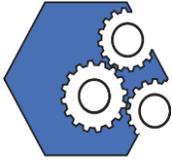
Las variables	Categorías	Unidades de observación
Actividades lúdicas	Psicomotores	Se relacionan a la estimulación de la motricidad
	Sensoriales	Sus juegos se enfocan en el desarrollo de los sentidos en el niño.
	Cognitivas	Implican el desarrollo de procesos mentales. Se dividen en juegos de iniciación de la lectura y juegos de iniciación a la cantidad.
	Sociales/recreativos	Se centra en la relación con los demás.
	Afectivos/emocionales	Se enfoca en desarrollar los sentimientos personales en donde prevalezcan los valores.
Desarrollo del aprendizaje	Etapas pre operacionales De 2 a 4 años	Esta es la primera fase de esta etapa, consta de los niños que van desde los 2 años de edad hasta los 4 años de edad.
	Desarrollo Psicomotor	Se caracterizan por realizar la marcha completa, se paran en un pie pero pierden el equilibrio fácilmente, realizan desplazamientos tales como: adelante, atrás; salta, camina en puntas, es capaz de subir escaleras, sus movimientos empiezan a ser más controlados, corre y frena a voluntad y es capaz de lanzar una pelota con ambas manos. En esta edad les gustan las actividades de motricidad gruesa.
	Desarrollo cognitivo	Se caracteriza por que su pensamiento es más concreto, es capaz de reconocer nociones espaciales, juega imitando personas, es capaz de reconocer su sexo e indica su edad con los dedos.
	Desarrollo emocional	En este aspecto el niño es capaz de controlar esfínteres, habla consigo mismo y realiza encargos.
	De 4 a 7 años	La segunda fase de esta etapa consta de los niños que van desde los 4 a los 7 años de edad.
	Desarrollo Psicomotor	Los niños se caracterizan por que demuestran la coordinación y el equilibrio, es capaz de trepar, saltar con ambos pies, realizar saltos largos y atrapar la pelota con ambas manos. En esta edad la motricidad gruesa tiene un papel importante ya que son capaces de recortar con tijeras y armar rompecabezas.
	Desarrollo cognitivo	Se caracterizan por agrupar, ordenar, clasificar y enumerar objetos; empieza a formular preguntas de su entorno y se ubica en el espacio.
	Desarrollo emocional	Los niños en esta edad son más sociables, autónomos y tienen mayor manejo del habla.

Fuente: Moreno, Jaraba & Medrano (2018)

Metodología

El proceso metodológico se ajusta a la realidad observada y la naturaleza de la misma, en este caso es cualitativa de tipo investigación participativa, por la interrelación del proceso y las acciones en un determinado campo seleccionado por el investigador, con la contribución de los sujetos involucrados en el estudio. "Un diseño cualitativo lo que nos modela es un proceso inductivo contextualizado en un ambiente natural", (Hernández, Fernández &

Moreno-Hernández, M., Jaraba Vital, J. & Medrano Robles, A. Hexágono Pedagógico Vol. 10 N°1 2019



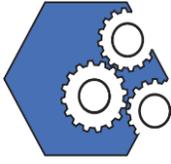
Baptista, 2014). De este modo, en la recolección de datos se establece una estrecha relación entre los participantes del estudio, observando las experiencias y sus acciones. Este es un procedimiento educativo por excelencia, de aprendizaje colectivo donde los participantes con su propia realidad, analizan las causas de sus debilidades y aciertos.

Además, es una oportunidad para compartir experiencias, intercambiar saberes y conocimientos; en este caso se aborda a partir de dos fases que corresponden: la primera, a la caracterización de los acontecimientos diarios en la escuela, proporcionando los datos necesarios para conocer los procesos en los que están inmersos los niños y niñas, a través del análisis de las descripciones del contexto; logrando identificar las preferencias por las actividades lúdicas y cuales desarrollos del aprendizaje se manifiestan en los juegos.

En la segunda fase, se realiza la intervención pedagógica, partiendo de las preferencias identificadas por las actividades desarrolladas por los niños y niñas se procede a equiparar de acuerdo a la clasificación planteada por Ovidio Decroly (1871- 1932) quien hace una clasificación de las actividades lúdicas en función de las aéreas del desarrollo. La población está determinada por los niños y niñas del Centro de Aprendizaje de la Fundación Granitos de Paz; la muestra alcanza un total de 45 estudiantes que corresponden a las edades de 4 y 5 años.

Para la recolección de datos, el instrumento fue una ficha de observación la cual se le aplico, a los niños durante el desarrollo de las actividades lúdicas de forma libre y espontanea; lo que permitió el reconocimiento de aquellas actividades que los estudiantes pueden realizar por sí solo y los motivan a aprender; por esto, se registran los datos para permitir la organización de estas acciones y no perder de vista el desarrollo manifestado por los niños y niñas, en relación a otras actividades que provoquen el fortalecimiento de su aprendizaje. También se uso, el cuestionario para registrar el desarrollo del aprendizaje.

La técnica utilizada es la entrevista, 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.



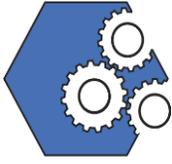
Resultados

Tabla 2. Tipos de actividades lúdicas desarrolladas por los niños y niñas de 4 y 5 años.

Observación	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 gustan los juegos con balones y pelotas	Psicomotriz
Le gusta saltar la cuerda	Psicomotriz
Con cual mano le gusta escribir	Psicomotriz
Le gusta adivinar olores	Sensorial
Sabe que es dulce y que es salado	Sensorial
Le gusta clasificar objetos por su tamaño y formas	Sensorial
Le gusta jugar al gato y al ratón	Sensorial
Le gusta contar cosas	Cognitivo
Le gustan los cuentos y conocer sus personajes	Cognitivo
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 contar historias	Cognitivo
Le gusta jugar en los columpios del parque	Afectivos
Le gustan los juegos donde tiene que disfrazarse de un personaje de la familia y la escuela	Afectivos
Que le gusta de su colegio	Afectivos
Le gusta el juego del agua limonada y el lobo	Afectivos
Le gusta contar lo que hacen en tu casa y en su escuela a otras personas	Afectivos
Le agrada jugar con sus compañeros	Sociales recreativas
Le gustan los juegos donde deben sacar a sus compañeros de un escondite	Sociales recreativas
Le gustan las rondas infantiles	Sociales recreativas
Le gusta comer solo	Sociales recreativos

Fuente: Moreno, Jaraba & Medrano (2018)

La propuesta de intervención permitió que se describieran los tipos de actividades lúdicas desarrolladas por los niños y niñas del C.D.I de la Fundación Granitos de Paz; en la cual se evidencia que los estudiantes tienen una preferencia por las actividades que referencian los aspectos psicomotriz y cognitivo, en juegos de movimientos corporales unidos al conocimiento de las nociones básicas; de igual manera, muestran agrado por juegos relacionados con sus afectos, desarrollados en su entorno familiar, escolar y comunitario.



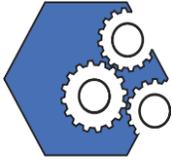
Igualmente, se reconoce poca presencia en actividades del aspecto sensorial; por lo tanto, es posible plantear que su nivel de aprendizaje refleja una normalidad en el gusto de determinadas acciones según su edad. Se sugiere según lo observado profundizar en el fortalecimiento de los aspectos desarrollados libremente por los niños y niñas, para favorecer el desarrollo de aquellas acciones que evidencian poca actividad. De este modo, permitir el pleno desarrollo de la formación de los estudiantes. En lo que respecta al análisis del desarrollo del aprendizaje de los niños y niñas se observa que ellos muestran un interés por el aspecto socio afectivo como reflejo de su conocimiento en el marco del desarrollo cognitivo, es decir, se reconoce la relevancia del proceso actitudinal, a partir de la relación educativa. (Ver cuadro 2)

Conclusiones

Por lo anterior se determina que las actividades lúdicas que favorecen el aprendizaje en los niños y niñas del C.D.I de la Fundación Granitos de Paz; se convierte en el insumo necesario para generar un verdadero aprendizaje significativo en los estudiantes. Se logró identificar que a los estudiantes les resultaba placentero realizar actividades al aire libre donde el juego y las actividades psicomotoras como recoger materiales, manualidades, actividades físicas -correr, saltar, etc.- entre otras, se convierten en el motivo principal para asistir al C.D.I.

Sin embargo, entre las actividades y el aprendizaje de los niños y niñas, se pudo comprobar una separación entre los juegos que se enfocaban para recreación y los que tienen una orientación pedagógica. Por esta razón, se buscó relacionar la realidad vivida por los estudiantes del C.D.I; con la labor pedagógica para cimentar un aprendizaje donde la lúdica y la recreación direccionen un aprendizaje en los estudiantes de 4 y 5 años de edad a partir de rondas y juegos motores, entre otros.

Esto ratifica, que las estrategias lúdicas permiten dar rienda suelta a la imaginación, favoreciendo el aprendizaje y el pensamiento creativo de una manera significativa. La lúdica hace posible establecer la preferencia por las actividades que referencian los aspectos psicomotriz y cognitivo, en juegos de movimientos corporales unidos al conocimiento de las nociones básicas.

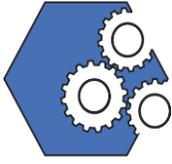


De igual forma, “la lúdica ofreció diversos momentos de aprendizaje, en los cuales los niños pusieron en marcha nuevas habilidades, así como el desarrollo de otras ya adquiridas”. Así mismo, como lo plantean las investigaciones citadas en los antecedentes, deja en evidencia que las actividades lúdicas favorecen el desarrollo de acciones fundamentales como: “probar, medir, equivocarse, utilizar, crear” siendo estos momentos fundamentales en el proceso de aprendizaje de los niños y niñas.

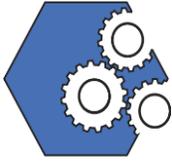
Por lo tanto, se determina “la relevancia de concebir al docente como mediador del proceso para el desarrollo humano, creativo, inventivo y descubridor, para así poder guiar y ser partícipe de su desarrollo humano, social, académico y espiritual” (Moreno-Hernández, M., Rivera Hernández, J., & Rivera Moreno, T. 2017). De acuerdo a lo anterior, se infiere “la importancia de la construcción del conocimiento y tratamiento equilibrado sobre el concepto de actividades lúdicas en las infancias enfatizan las reflexiones sobre la urgente necesidad de aplicar prácticas diferenciadas para que así los niños y niñas disfruten de las mismas oportunidades” (Moreno-Hernandez M, Blanquicett. Y. & Troconis. M. 2018).

Referencias.

- Andreu, María & García Miguel (2010). Actividades lúdicas en la enseñanza. https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/ciefe/pdf/01/cvc_ciefe_01_0016.pdf
- Arteaga, E. (2012). Una propuesta de juegos para desarrollar los procesos cognitivos del niño en la educación preescolar. Recuperado de <https://educra.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/>
- Dávila, J. (2003). El juego y la ludoteca. Talleres gráficos universitarios 1ª impresión. Mérida: Venezuela.
- Decroly, O. (2002). El juego educativo. Ed. Morata.
- Dimas, D. (2014) Territorios y estigma social en el barrio Olaya Herrera. Recuperado de <http://cepsca.org/index.php/8-inicio/161-territorios-y-estigma-social-el-barrio-olaya-herrera-en-cartagena>



- Lara Vásquez, M.C., Ferrigno Zambrano, M.A. & Rodríguez Carreño, A. C., (2017). Estrategias lúdicas pedagógicas para estimular y fortalecer el aprendizaje en niños y niñas del grado jardín del instituto bolívar de Cartagena. Tesis de grado. Universidad de Cartagena facultad de ciencias sociales y educación programa licenciatura en pedagogía infantil Cartagena. Bolívar.
- Fontalvo Rudas, V. D., Herrera Cantillo, A. M., & Primo Soto, E. (2001). La lúdica una estrategia mediadora para desarrollar el pensamiento creativo en los niños del nivel preescolar del Centro Educativo N° 74 del Barrio Las Flores. Tesis de grado. Barranquilla, Colombia: Universidad del Tolima: Seccional Atlántico.
- 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.
- Montenegro (2000), Montenegro, L. (2000). El juego como actividad pedagógica para el niño de 12 meses a 5 años. Universidad Nacional Abierta. Caracas, enero 1997.
- Montessori, M. (1912). El método Montessori Recuperado de <https://www.fundacionmontessori.org/metodo-montessori.htm>
- Moreno- Hernández,. M. Blanquicett. Y. & Troconis M. 2018 Objetivo 1: ATENCIÓN A LAS DIVERSIDADES DE LA INFANCIA EN EL CONTEXTO FAMILIAR Y EDUCATIVO. Corporación Universitaria Rafael Nuñez.
- Moreno- Hernández, M., Rivera Hernández, J., & Rivera Moreno, T. (2017). Competencias y aprendizajes del docente: Un reto de la globalización. Hexágono Pedagógico, 8(1), 180-197. <https://doi.org/https://doi.org/10.22519/2145888X.1078>
- Núñez de A. (2000), Nuñez de A. P. (2000). Educación Lúdica, técnicas y juegos Pedagógicos. Editorial San Pablo.
- Piaget, J. (2014) Cuatro etapas del desarrollo cognitivo Recuperado de <https://psicologiyamente.net/desarrollo/etapas-desarrollo-cognitivo-jean-piaget>



Pavey, D. (1999) *Juegos de Expresión Plástica*. Ediciones CAE 2da edición Barcelona España.

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

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

Sandoval Santana, M., Ramírez Chico, E., Ospina Correa, A., & Buelvas de León, I. T. (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 (Sede Victoria Pautt)* (Doctoral dissertation, Universidad de Cartagena).

Sandoval, Ramírez y Ospina (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 (sede victoria pautt)*. <http://repositorio.unicartagena.edu.co:8080/jspui/bitstream/11227/5192/1/Proyecto%20pedagogia%20infantil%20-marzo%202017.pdf>.

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/>

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