

Facultad Regional Multidisciplinaria, Estelí

Actividades lúdicas que estimulen el aprendizaje significativo en niñas y niños de III nivel de la escuela “San Ramón” del municipio de Condega departamento de Estelí, en el II semestre del año 2019.



UNIVERSIDAD
NACIONAL
AUTÓNOMA DE
NICARAGUA,
MANAGUA
UNAN-MANAGUA

Seminario de graduación para optar

al grado de

Licenciado en pedagogía con mención en educación infantil

Autoras

- ❖ Maricruz Canales Sevilla. Canalesmaricruz058@gmail.com
- ❖ Nereyda Liseth Rodas Calero. Nereydarodas12@gmail.com
- ❖ Jazmina Guevara Torrez

Tutora

Lic. Ana Isabel Soza Ortiz

Estelí 30 Enero de 2020



I. Resumen

Las actividades lúdicas llevadas al aula de clases se convierten en una herramienta estratégica introduciendo a la niña y el niño al alcance de aprendizajes con sentido en ambientes agradables de manera atractiva y natural desarrollando habilidades, capacidades, conocimientos y destrezas, se fomenta un clima afectivo con disposición de trabajar en el aula, además se fortalecen los valores, creatividad, amplían su vocabulario y la convivencia armoniosa.

Por consiguiente, este trabajo de investigación tiene como propósito analizar las actividades lúdicas que estimulen el aprendizaje significativo en niñas y niños de III nivel de Educación Inicial de la Escuela San Ramón del municipio de Condega, departamento Estelí durante el II Semestre año 2019.

Dentro del proceso enseñanza aprendizaje enfocado en educación inicial, se propone la lúdica como estrategia fundamental para fortalecer el proceso de aprendizaje de los niños y niñas, ya que la voluntad de ellos hacia la adquisición de nuevos conocimientos depende de una gran medida de sus necesidades e intereses, en el cual el docente juega un papel primordial en su metodología, esta esté encaminada a despertar el goce y el disfrute del niño por aprender.

El presente documento da cuenta del proceso de investigación realizadas con niñas y niños de tercer nivel de educación inicial en la escuela San Ramón en el municipio de Condega, el cual se desarrolla en cuatro fases.

- 1- Visita al centro educativo.
- 2- Planificación o preparatoria.
- 3- Construcción del diseño metodológico.
- 4- Orden y análisis de los datos.

La investigación permitió reconocer la importancia de las actividades lúdicas como herramienta pedagógica para estimular el aprendizaje significativo en las niñas y niños, siendo el aprendizaje un proceso en el cual el individuo se apropia del conocimiento en sus diferentes dimensiones, se enfocan en la adquisición de hábitos y desarrollo de actividades motivadoras del aprendizaje infantil desde el aula de educación inicial.

Durante el proceso investigativo se aplicaron técnicas como entrevistas, observaciones con sus respectivos instrumentos con el fin de recolectar datos sobre la problemática en el centro educativo, así como la aplicación de un plan de acción que contemplan las actividades lúdicas diseñadas para dar solución a dicho problema y a su vez conlleven a la práctica de actividades lúdicas siempre como herramienta pedagógica y el fortalecimiento de competencias en el aprendizaje de los infantes de educación inicial.

Palabras Claves: actividades lúdicas, estrategias, aprendizaje, aplicar

I. Summary

Playful activities brought to the classroom become a strategic tool introducing the girl and the boy to the scope of meaningful learning in pleasant environments in an attractive and natural way developing skills, abilities, knowledge and skills, an affective climate is fostered with Willingness to work in the classroom, values are also strengthened, creativity, vocabulary and harmonious coexistence are expanded.

Therefore, this research work aims to analyze the recreational activities that stimulate meaningful learning in girls and boys of III level of Initial Education of the San Ramón School in the municipality of Condega, Estelí department during the II Semester of 2019.

Within the teaching-learning process focused on initial education, play is proposed as a fundamental strategy to strengthen the learning process of boys and girls, since their willingness to acquire new knowledge depends on a large measure of their needs and interests, in which the teacher plays a primary role in his methodology, this is aimed at awakening the enjoyment and enjoyment of the child to learn.

This document gives an account of the research process carried out with girls and boys of third level of initial education at the San Ramón school in the municipality of Condega, which is carried out in four phases.

- 1- Visit to the educational center.
- 2- Planning or preparatory.
- 3- Construction of the methodological design.
- 4- Order and analysis of data.

The research allowed recognizing the importance of recreational activities as a pedagogical tool to stimulate meaningful learning in girls and boys, learning being a process in which the individual appropriates knowledge in its different dimensions, focusing on the acquisition of habits and development of motivating activities for children's learning from the initial education classroom.

During the investigative process, techniques such as interviews, observations with their respective instruments were applied in order to collect data on the problem in the educational center, as well as the application of an action plan that includes recreational activities designed to provide a solution to this problem. And in turn lead to the practice of playful activities always as a pedagogical tool and the strengthening of competencies in the learning of infants in initial education.

Key Words: playful activities, strategies, learning, apply.

II. Introducción

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

Este trabajo tiene como objetivo contribuir al proceso de enseñanza a los niños y niñas de III nivel de educación inicial a través de la aplicación de actividades lúdicas, ya que estas permiten estimular en todo momento el aprendizaje para un pleno desarrollo integral.

El presente trabajo está estructurado de la siguiente manera, de inicio se encuentra la dedicatoria y agradecimiento luego se sitúan los antecedentes del problema, seguidamente se hace el planteamiento del problema donde se describe la situación problemática a través de la formulación de preguntas de investigación seguidamente se describe el contexto, por otra parte se plantean los objetivos los cuales se enfocan en dicho trabajo de investigación, luego se encuentra la fundamentación teórica en el cual se retoman teorías que sustentan esta investigación, se trabajó el diseño metodológico donde se especifica el tipo de investigación, universo y la muestra del estudio, se realizó el análisis de los resultados tomando en cuenta los instrumentos de evaluación, se diseña el plan de acción que contempla las actividades lúdicas para estimular el aprendizaje significativo así como los resultados del mismo, se trabajan las conclusiones tomando en cuenta los objetivos propuestos, así como las recomendaciones tomando en cuenta los resultados de dicho trabajo.

III. MATERIALES Y MÉTODOS

El estudio pertenece al paradigma cualitativo con un enfoque investigación aplicada ya que se trata de diagnosticar la realidad educativa y reflexionar acerca de nuestras prácticas como profesionales de la educación, además se describe la importancia de las actividades lúdicas para estimular el aprendizaje significativo. El estudio se trabajó con una población de 74 varones y 63 mujeres estudiantes de educación inicial preescolar y primaria, 7 maestras del mismo centro que nos permitió seleccionar una muestra de: 21 niños y niñas, la selección de la muestra tiene que cumplir una serie de criterios:

Estudiantes: Estudiantes del turno matutino de la modalidad regular, primaria y educación inicial con buena asistencia y disciplina.

Docente: de educación inicial, con más de cuatro años de experiencia en esta modalidad, dispuesta al cambio, compromiso y vocación.

El estudio se realizó en la Escuela San Ramón del municipio de Condega – Departamento de Estelí durante el segundo semestre el año 2019.

Para recolección de la información del estudio se utilizaron técnicas como entrevistas y observación, las cuales fueron aplicadas a docentes, estudiantes, madres y padres de familia conformadas por cinco preguntas abiertas en base al tema de investigación.

La investigación se realizó a través de cuatro fases desarrolladas para recolectar la información para su respectiva consolidación.

Fase de Negociación y entrada al escenario: En esta fase se visitó el centro escolar, se procedió a hablar con el director para solicitar permiso, que nos recomendara el docente con el cual podríamos trabajar. Luego visitamos el aula de educación inicial, conversamos con la docente para informarle el objetivo de nuestras visitas.

La siguiente fase fue la de planificación o preparatoria: La investigación se realizó siguiendo los siguientes pasos, se inició con una diagnóstico para seleccionar el problema de investigación, luego se formuló el tema, posteriormente se planteó el problema, seguidamente se redactaron los objetivos o propósitos de la investigación, a continuación se procedió a explicar por qué investigar ese tema en específico (Justificación), así como indagar sobre trabajos precedentes que sirvieran como punto de partida a la investigación.

Después se consultó información bibliográfica para la construcción del sustento teórico; seguidamente se elaboró el diseño metodológico, el cual era el camino a seguir en el proceso investigativo para así llegar a la construcción del instrumento.

Se tomó en cuenta en la guía de observación diferentes aspectos como: desarrollo de la clase, participación e integración de los niños, aplicación de actividades lúdicas lo que permitió constatar los elementos positivos y negativos que inciden en el aprendizaje, el comportamiento de los niños y niñas, ambientación del aula.

Se elaboró un plan de acción que facilitó diseñar y aplicar las actividades lúdicas en el aula de clase y de esa forma lograr información necesaria para fortalecer este estudio.

En la etapa final de investigación se analizó la información adquirida, seguidamente a esto se procedió a redactar conclusiones y recomendaciones y luego la elaboración del documento final.

IV. DISCUSIÓN Y RESULTADOS

La presente investigación se llevó a cabo mediante la aplicación de actividades lúdicas con un enfoque cualitativo y el tipo de investigación aplicada, se realizó con la finalidad de emplearlas como una herramienta pedagógica de aprendizaje a su vez proporcionando la oportunidad de que el niño aprenda con facilidad de una manera práctica, dinámica, motivadora y lúdica.

La misma se fundamenta en una serie de antecedentes relacionados con una variable en estudio, para ello se seleccionó un docente, 21 niños de Educación Inicial, perteneciente del centro San Ramón Condega, a quien se les aplico respectivos instrumentos de entre vista y guías de observación.

El análisis e interpretación de los resultados basados en nuestros objetivos específicos, analizar, fortalecer, proponer y aplicar actividades lúdicas para estimular el aprendizaje significativo en niñas y niños de III nivel.

Objetivo N° 1- Identificar las actividades lúdicas que estimulen el aprendizaje significativo en niñas y niños de III nivel de Educación Inicial.

En las observaciones realizadas al aula de educación inicial se verificó que la docente realiza pocas actividades lúdicas en el desarrollo de su clase, por lo que las niñas y los niños no logran aprender lúdicamente dando lugar a la rutina y a lo tradicional y a su vez no permite desarrollar sus capacidades, habilidades, autonomía, destrezas, las cuales son necesarias para fortalecer el aprendizaje significativo.

Objetivo 2: Describir actividades lúdicas que estimulan el aprendizaje significativo en niñas y niños en el III nivel de educación inicial en la Escuela San Ramón.

Se propone a la docente de educación inicial de la escuela San Ramón algunas actividades lúdicas para estimular el aprendizaje significativo, tales como: así es mi familia, la cual permite a las niñas y los niños reconocer los miembros de la estructura familiar a través de apreciación y manipulación de láminas, entonación de cantos. Otra actividad denominada nuestro cuerpo, que consiste en presentar a los niños un rompecabezas que contiene por separado las partes de su cuerpo, las cuales la niña y el niño debe identificar y comprender y con ellas formará la silueta del cuerpo humano.

Caja pedagógica: esta actividad consiste en que las niñas y los niños deben reconocer sus emociones a través de la observación y distinción de los estados ánimos, así mismo identificar los números del 1 al 10 a través de la manipulación, enroscar y desenroscar, donde se pretende que la niña y el niño asocie el número con la cantidad. Como última actividad Mi Libro Lúdico en el cual la niña y el niño deben identificar conceptos básicos, grande, mediano, pequeño; alto bajo, símbolos nacionales y patrios, contar hasta 10, cerca, lejos, mucho, poco, nada e identificación de las vocales a través de la manipulación de material didáctico.

Objetivo N°3: Aplicar las actividades lúdicas que estimulan el aprendizaje significativo en niñas y niños de III nivel de educación inicial.

Se aplicaron las actividades lúdicas para estimular el aprendizaje significativo tomando en cuenta las 4 dimensiones, física, emocional, social y cognitiva, para ello se diseñaron estrategias tomando en cuenta el nivel, ritmo de aprendizaje donde las niñas y niños se apropiaron de su propio aprendizaje de una manera lúdica, dinámica, motivadora y práctica, las niñas y niños se integraron activamente, participaron activamente, y los resultados fueron satisfactorios, porque aprenden para la vida a través de las aplicación de actividades lúdicas y es ahí el rol fundamental del docente especialmente en educación inicial que es la etapa donde la niña y el niño es propenso para adquirir sus aprendizajes.

Por esa razón se recomienda usarlas siempre como una herramienta pedagógica para la adquisición de competencias como medio de comunicación, sin olvidar que ofrece a la niña y niño un desarrollo en sus dimensiones cognitivo, social, emocional y físico.

Habilidades motoras, autoconfianza, trabajo en equipo. Para la realización de estas actividades lúdicas se seleccionaron materiales, sencillos, fáciles de manejar, adecuado al nivel de los niños, enriqueciendo así sus conocimientos y experiencias traídas desde su entorno familiar.

Mediante las prácticas de estas actividades se respetó el ritmo y nivel de niñas y niños según sus necesidades e intereses dándoles una atención individual según sus características particulares.

Por esa razón se recomienda usarlas siempre como una herramienta pedagógica para la adquisición de competencias como medio de comunicación, sin olvidar que ofrece a la niña y niño un desarrollo en sus dimensiones cognitivo, social, emocional y físico

V. Conclusiones

A partir de los objetivos planteados se presentan las siguientes conclusiones

La aplicación de actividades lúdicas contribuyen a ejercer y desarrollar habilidades, destrezas y capacidades que generan un aprendizaje significativo en las cuatro dimensiones de su desarrollo: cognitiva, emocional, social y físico, también les permite relacionarse con las personas que se encuentran en su entorno.

Las actividades lúdicas son de gran importancia para el docente dentro del proceso de enseñanza aprendizaje siendo la lúdica una característica propia de las niñas y los niños, la cual les permite que su aprendizaje sea agradable, motivador, divertido y natural ya que la implementación de estas actividades como herramienta pedagógica, fortalece el interés, habilidades de los infantes todo ello permitiendo aprender de una manera significativa.

La lúdica es uno de los mejores medios que debe utilizar el docente como parte de su práctica pedagógica ya que es una herramienta importante, por ello los docentes deben reflexionar sobre su labor educativa donde puedan seleccionar, elegir cuidadosamente a aquellas que respondan positivamente a las necesidades e intereses de las niñas y niños, apoyándolos al desarrollo de habilidades y destrezas para enfrentar su realidad social creando compromisos en la formación de niñas y niños creativos, motivados y constructivos.

Uno de los alcances en la apropiación y la realización de las actividades lúdicas es fomentar en los docentes, un ser activo, participativo, creativo, innovador, generador de cambios, que esté consiente en su rol de facilitador del aprendizaje en las niñas y los niños así como crear compromisos que conlleven al fortalecimiento del autoestima, entusiasmo, curiosidad,

imaginación, diálogo, sociabilidad, seguridad y dinamismo, siendo transmisores de conocimiento de manera creativa y práctica permitiendo a los educandos aprender para la vida.

VI. Recomendaciones

El proceso de investigación permitió obtener una serie de experiencias y logros obtenidos a través de la aplicación de actividades lúdicas como herramienta pedagógica por ello es importante retomar algunas recomendaciones que permitan mejorar los procesos de aprendizaje de los educando:

A los docentes

- Reflexionar ante la puesta en práctica de su quehacer pedagógico tomando en consideración los conocimientos de la importancia de las actividades lúdicas en la enseñanza y adquisición de aprendizaje, con el objetivo de mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje transformando y reestructurando su tarea docente.
- Tomar en cuenta la aplicación de actividades lúdicas para el desarrollo diario de la clase, a fin de que la niña y el niño aprenda de una manera lúdica.
- Diseñar estrategias metodológicas que contemplen las actividades lúdicas, como una herramienta pedagógica en todo momento que conlleven al aprendizaje significativo de las niñas y niños, a través de cantos infantiles, juegos lúdicos, actividades al aire libre, dibujo, pintura, rompecabezas, dominó, cuentos, dramatizaciones, adivinanzas entre otras.
- Adecuar las actividades lúdicas tomando en cuenta: diversidad que tiene en el salón de clases, contexto en que se desarrolla la niña y niño, ritmo y estilos de aprendizajes de las niñas y niños.

A las madres y padres de familia

- Crear ambientes desde el hogar que le permitan a la niña y el niño participar en actividades lúdicas desde su temprana edad tomando en cuenta experiencias de la vida cotidiana que conlleven a aprender de manera significativa.
- Apoyar al docente en el proceso de enseñanza aprendizaje de su hijo o hija en las diferentes actividades lúdicas que se realizan en el aula e clase a fin de mejorar el aprendizaje por ende la calidad educativa.

A directores

- Implementar acciones pedagógicas y dar continuidad al desarrollo de proyectos educativos pedagógicos que conlleven a la práctica de actividades lúdicas como herramienta pedagógica en las aulas de clases.
- Dar seguimiento y acompañamiento pedagógico a los docentes, educadoras de educación inicial sobre la debida y correcta aplicación de actividades lúdicas en el aula de clase y en su práctica docente.
- Que apoyen el proceso de enseñanza aprendizaje, así mismo como el desarrollo de las diferentes actividades lúdicas que se aplican en el aula de Educación Inicial.
- Brindar herramientas pedagógicas a los docentes de Educación Inicial sobre la aplicación de actividades lúdicas como una parte importante para el aprendizaje de las niñas y niños.

VII. Referencia Bibliográfica

1. *Lúdicaeducacionalunivac.blogspot.com*
2. *Espaciosludicosenlaeducacionfisica.wordpress.com*
3. *Repositorio.unemi.edu.cl*
4. *http.definiciondelprocesodeaprendizaje*
5. *noticiasuniversia.net.mx/educación*
6. *MINED 2020.*
7. Huizinga. (1998). *tipos de actividades ludicas*. Recuperado el viernes 05/05/2017 de mayo de 2017, de Google: <http://tipos de actividades ludicas.com>
8. Martinez. (2009). *Características del desarrollo*. Recuperado el Martes 23/05/2017 de Mayo de 2017, de Google: <http://www.caracteristicas del desarrollo de niños de 3 a 5 años de edad.com>
9. Martínez, L. A. (16 de Abril de 2007). *La observación y el diario de campo en la definición de un tema de investigación*. Recuperado el 20 de septiembre de 2017, de Google.com : <https://s3.amazonaws.com>
10. Orozco. (2015). *Definición de muestra*. Recuperado el Martes 19/09/2017 de Septiembre de 2017, de Google: <http://www.definicion de muestra.com>
11. Orozco. (s.f.). *Literatura Infantil*. Recuperado el Martes 19/09/2017 de Septiembre de 2017, de Google: <http://www.literatuainfantil.com>
12. Paz, s. (2006). *Habilidades que desarrollan los niños y niñas al poner en práctica actividades lúdicas*. Recuperado el lunes 19/06/2017 de junio de 2017, de Google: <http://www.. Habilidades que desarrollan los niños y niñas al poner en práctica actividades lúdicas.com>
13. Perez. (2015). *Lúdica desde otra perspectiva*. Recuperado el Martes de Abril de 2017, de Google: <http://www.otrosMconceptosdeludicas>
14. Pérez, G. (2015). *El aprendizaje*. Recuperado el Martes 19/09/2017 de Septiembre de 2017, de Google.com: <http://elaprendizaje.com>

15. Piaget. (1998). *Aprendizaje que obtienen los niños al practicar actividades ludicas*. Recuperado el 23 de Mayo de 2017, de Google: <http://aprendizaje que obtienen los niños al practicar actividades ludicas.com>
16. Porto. (2012). *GEI Análisis documental*. Recuperado el domingo 17/09/2017 de septiembre de 2017, de Google: <http://www.GEI Análisis documental.com>
17. Rocco. (2012). *concepto de ludica* . Recuperado el Martes de Abril de 2017, de Google: <http://www.stpconceptualizacionludica.com>
18. Rocco. (2012). *El juego como actividad ludica*. Recuperado el 18 de junio de 2017, de Google: <http://www.el juego como actividad ludica.com>
19. Tamayo. (1999). *entrevista, relación directa establecida entre el investigador* . Recuperado el lunes 18/09/2017 de septiembre de 2017, de Google: <http://www.entrevista, relación directa establecida entre el investigador.com>
20. UNESCO. (1978). *aprendizaje experiencial*. Recuperado el viernes 05/05/2017 de Mayo de 2017, de Google: <http://www.aprendizajeS.UNESCO.com>
21. VIGOSKI. (1998). *Importancia de la actividad ludica*. Recuperado el 16 de Mayo de 2017, de Google: <http://www.importancia de la actividad ludica.com>
22. Vigoski. (16 de mayo de 2017). *Ludico*. Recuperado el 06 de Julio de 2017, de Google: <http://www.ludico.com>
23. Zabalsa. (1991). *Ludica y Aprendizaje*. Recuperado el jueves 08/06/2017 de Junio de 2017, de Google: <http://www.ludicayaprendizaje.com>