

**INCIDENCIAS DE LA LÚDICA COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA
PARA LA ENSEÑANZA EN EL GRADO TRANSICIÓN DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA RURAL LA TRINIDAD DEL MUNICIPIO
DE ARBOLETES.**

LEDYS YANETH GALARCIO LUNA

MLENA MILET MEJIA MONTES

NAVIS PORRAS ROMAÑA

ASESORA

NOHELIA MENA MORENO

CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS

REGIONAL URABÁ

LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA INFANTIL

APARTADÒ

2018

Dedicatoria

Quiero dedicar este proyecto en primer lugar al Dios todo poderoso, es el quien me ha guiado durante este proceso y me ha dado la sabiduría necesaria, las fuerzas y la vida para poderlo realizar. A mi amado y abnegado esposo por su apoyo y entrega incondicional, por su paciencia y amor, por su tiempo y por todo lo que hizo para aportar a mi carrera, a mis dos hijas las cuales amo con todas mis fuerzas, ellas son mi mayor motivación y agradezco por sus palabritas de apoyo y por su amorosa espera, a mis padres por sus oraciones que tanto me ayudaron y me fortalecieron, a cada uno de mis maestros que con sus enseñanzas, amor, paciencia y dedicación hicieron de mí lo que ahora puedo decir a boca llena “Una gran maestra y un gran ser humano”.

(Ledys Galarcio)

Este trabajo va dedicado primeramente a Dios por su sabiduría y segundo a mi familia, por su apoyo y tercero a la corporación minuto de Dios por darnos la oportunidad de educarnos como futuros docentes para el bienestar de la sociedad en general. (Milena Mejía).

Quiero dedicar este proyecto a familiares, amigos y docentes que a lo largo de mi vida me guiaron siempre por el buen camino, me brindaron su apoyo y consejos que en los momentos difíciles me alentaron a seguir adelante anhelando siempre mi preparación, siendo esta la más valiosa de las herencias, siempre estarán en mi corazón, a Dios muchas gracias por la fortaleza que me ha dado. (Navis Porras).

Agradecimientos

Agradecemos con todo nuestro corazón en primer lugar a al gran “YO SOY” quien nos ha dado las fuerzas de Sansón, la sabiduría de Salomón, la fe de Abrahán, la paciencia de Job, el valor y la capacidad de David y sobre todo el amor de su hijo Jesucristo, que con todo esto hizo posible el logro alcanzado en esta ardua y educativa tarea.

De forma muy especial a nuestras familias y esposos que sin escatimar fuerzas nos dieron todo su apoyo para que este sueño fuera una bella realidad a nuestras hijas por su ternura y amor que sin duda fue de gran motivación.

A nuestra amada universidad Uniminuto que puso a nuestro paso a grandes maestros que con su cualificada experiencia y conocimiento nos ayudaron a trazar el derrotero que nos condujo al tan esperado y anhelado fin, especialmente a nuestra maestra de investigación Nohelia Mena quien con su dedicación, profesionalidad y amor, nos guio en esta pista en la cual juntas corrimos y hoy a pesar de los obstáculos, temores y alegrías vemos la gran meta que quisimos alcanzar.

A la Institución Educativa Rural La Trinidad, que confiando en nosotras dándonos la oportunidad de realizar cada una de las actividades propuestas en el transcurrir de este maravilloso proceso, al anterior rector Oswaldy De Jesús Miranda Mejía quien en primera instancia nos dio su voto de confianza y por supuesto al actual rector Eli José Manrique Espitia por permitirnos continuar y llevar a feliz término este gran proyecto, a la comunidad educativa que con su participación hicieron posible este logro (padres de familia, estudiantes y docentes).

A todos nuestros más sinceros agradecimientos.

Índice de Contenido

Dedicatoria	2
Agradecimientos	3
Índice de gráficos o figuras.....	6
1. Título del proyecto.....	11
1.1. Descripción del Problema:	11
1.3. Justificación	15
1.4. Objetivos	18
CAPITULO II	19
2. Marco de referencia	19
2.1. Alcance de la Investigación	19
2.2. Antecedentes o estado del arte.....	20
2.3. Marco teórico	23
2.5. Marco nacional.....	27
Marco internacional	32
Marco institucional.....	32
3. Metodología y desarrollo	32
3.1. Tipo de Estudio	32
3.3. La Población.	36
3.4. La Muestra	38

3.5. Hallazgos.....	39
CAPITULO IV.....	43
4. Propuesta de intervención.....	45
4.2. Descripción de la propuesta	45
4.3. Justificación.....	46
4.4.1. Objetivo General.....	47
4.4.2. Objetivos Específicos	47
4.5. Marco Teórico	47
4.6. Metodología	50
4.7. Plan de Acción.	51
4.8. Cronograma de actividades.....	63
4.9. Informe de actividad	63
Fase de proyección:.....	74
5.1. Conclusiones	78
5.2. Recomendaciones	79
Referencias Bibliográficas	80
Visita a la institución.....	86
Encuesta a la docente	87
Notas de campo.....	87

Índice de gráficos o figuras

Grafica 1 Clasificación de la población	37
Grafica 2 Clasificación de la población por Roles.....	37
Grafica 3 Población muestra.....	38
Grafica 4 Análisis de resultados	¡Error! Marcador no definido.
Grafica 5 Análisis de resultado de encuesta	41
Grafica 6 Análisis de resultado de actividades	42
Grafica 7 Análisis de impacto de resultados.....	¡Error! Marcador no definido.
Grafica 8 Resultados a alcanzar	43

Resumen

La siguiente investigación estudia como el desarrollo de las actividades lúdico pedagógicas pueden estimular el proceso de aprendizaje y motivación de los niños de grado transición fortaleciendo y explorando cada una de las dimensiones del ser humano, con el propósito de lograr armonía y gusto en el proceso de adquisición de saberes; útiles en su proceso de crecimiento y desarrollo como ser activo y participe de la sociedad.

Esta investigación surge a partir de la observación realizada a los niños y docente de grado transición de la Institución Educativa Rural la Trinidad, resaltando la deficiencia en; el juego, la lúdica y la dinamización de las clases para generar aprendizajes significativos. Es por esto que se pretende brindar estrategias lúdicas que permitan el mejoramiento de estos procesos educativos, para ser aplicados desde el aula de clase logrando así, un aprendizaje más efectivo en el educando.

El objetivo principal de esta investigación es el análisis de la incidencia de la lúdica como estrategia de enseñanza en el grado transición, la cual contempla el enfoque metodológico mixto, basado en la investigación acción, para esto se ha querido implementar la propuesta pedagógica para el fortalecimiento en el aprendizaje de los niños y las niñas por medio de la lúdica.

Con el cumplimiento de esta propuesta es posible hacer que los niños mejoren en su proceso de aprendizaje, por ello se hace necesario realizar actividades significativas por medio de estrategia lúdicas, juegos, rondas mejorando la enseñanza, que en verdad los niños tomen las clases con agrado y responsabilidad.

Es por esto que como resultado de la investigación realizada, se hizo necesario ofrecer una propuesta que lleva por título “estrategias lúdico pedagógicas para el fortalecimiento del proceso de enseñanza y aprendizaje del grado transición de la I.E.R. la Trinidad” cuyo objetivo principal fue el fortalecimiento del proceso de enseñanza de los estudiantes del grado transición a través del desarrollo de actividades lúdicas y pedagógicas, actividades que estuvieron basadas en el juego, la literatura, la música, utilizados como elementos fundamentales para dar mayor significado a este proceso.

Estas actividades fueron de gran impacto para los niños ya que ellos mostraron gran interés, disfrute y alegría en la realización de cada una de ellas, su masiva participación se dejó ver y los aprendizajes anhelados fueron logrados, de igual forma se realizaron con los docentes , directivos y padres de familias algunas actividades como charlas, espacios de sensibilización, con el fin de promover la reflexión a el papel que cada uno desempeña en el fortalecimiento de los proceso de enseñanza y aprendizaje de los niños.

Palabras claves: Lúdica, aprendizaje, enseñanza, estrategia, juego, literatura, familia y exploración del medio.

Abstract

The following research project exposes the development of playful pedagogic activities to stimulate the learning process and motivation of transition grade children by strengthening and exploring each of the dimensions of development, with the purpose of achieving harmony and taste in the process of acquisition of knowledge; useful in its process of growth and development as an active and participatory society.

This project arises from the observation made to the children and teacher of transition grade of the Institution Rural Education the Trinity, emphasizing that the game is lacking, the playful and the dynamization of the classes to generate meaningful learning. This is why it is intended to provide recreational strategies that allow the improvement of these educational processes, to be applied from the classroom, thus achieving a more effective learning in the student.

The main objective of this project is the analysis of the incidence of play as a teaching strategy in the transition grade, for this we wanted to implement the pedagogical proposal in the learning of children through the playful for which contemplates the mixed methodological approach, based on action research.

With this proposal it is possible to make children better in their learning process, it becomes necessary to implement meaningful activities through play strategies, games, rounds improving teaching, that indeed children take classes with pleasure and responsibility.

Introducción

La educación actual exige que se dé un aprendizaje significativo donde se potencialicen las capacidades, conocimientos, habilidades y destrezas, para esto las actividades lúdicas llevadas al aula se convierten en una herramienta estratégica introduciendo al niño al alcance de aprendizajes con sentido en ambientes agradables de manera atractiva y natural desarrollándose integralmente. Por lo anterior se hace necesario aportar al niño aulas acogedoras que cuenten con materiales lúdicos suficientes que generen niños felices dando como resultado habilidades fortalecidas, niños afectuosos, con disposición a trabajar en el aula, curiosos, creativos en ambientes que propician y amplían y potencialicen su desarrollo y la convivencia, cautivando a su entorno familiar y escolar.

El objetivo principal de este proyecto es Analizar la incidencia de la lúdica como estrategias didácticas en la enseñanza del grado de transición de la I.E.R. La trinidad del municipio de Arboletes.

Con este proyecto lo que se pretende es que los niños del grado transición de la I.E.R. La Trinidad mejore en sus procesos de aprendizajes al igual que sus docentes el proceso de enseñanza mediante el trabajo lúdico pedagógico.

Este proyecto se desarrollará bajo método de investigación acción y se identifican como limitaciones al mismo: escaso interés por parte de la docente a mejorar en la aplicación de la lúdica como estrategia de enseñanza y la irregularidad en la asistencia de los niños durante el desarrollo de dicho proyecto.

Es el mayor deseo generar cambios que favorezcan el aprendizaje de estos niños.

Es por ello que la ejecución de la propuesta de intervención cuyo objetivo principal fue el fortalecimiento del proceso de enseñanza de los estudiantes del grado transición a través del

desarrollo de actividades lúdicas y pedagógicas, fue de gran aporte en el mejoramiento de la puesta en práctica de la lúdica como fundamento de la enseñanza y el aprendizaje.

CAPITULO I

Planteamiento del problema

1. Título del proyecto.

Incidencia de la lúdica en las estrategias didácticas para la enseñanza en el grado transición de la Institución Educativa Rural la Trinidad del municipio de Arboletes.

1.1. Descripción del Problema:

Este proyecto surge como resultado de la observación del grupo investigador quienes desde el principio evidenciaron la poca utilización de la lúdica como una estrategia didáctica para la enseñanza, además se notaron algunos factores causantes intrínsecos a la poca utilidad de la lúdica en el aula, como lo son los espacios muy reducidos y cerrados, ambientes inadecuados además se le suma la condición del clima en ese lugar. Teniendo en cuenta que la educación inicial es la base de los aprendizajes futuros, se puede afirmar que es desde allí donde se debe fundamentar la actividad lúdica como eje central en los procesos de enseñanza.

Al hablar de calidad educativa, basada en el niño se hace necesaria la implementación de estrategias que favorezca el proceso de aprendizaje, y para ello hay que hacer el uso adecuado de

la lúdica como herramienta primordial del aula para que se pueda adquirir de manera innovadora el conocimiento y el desarrollo de las habilidades.

Cabe resaltar que para algunos autores la lúdica es algo de vital importancia en el desarrollo del niño, Freud, notifica que el juego es la expresión de las pulsiones, fundamentalmente de la expresión del placer, además asegura que mientras que el niño juega expresa sus instintos en especial el instinto del placer, y no solo eso sino que también por medio de las acciones lúdicas el niño manifiesta sus deseos inconscientes y puede revivir sus experiencias traumáticas y así puede dominar los acontecimientos y dar solución a sus conflictos (Freud 1905). De igual manera para Vygotsky (1966) la actividad lúdica constituye el motor del desarrollo posibilitando la creación de zonas de desarrollo próximo, así mismo en el juego el niño se conoce así mismo y a los demás. El juego es una actividad fundamentalmente social (citado por Caicedo, Mosquera y Correa (2016). Estrategias lúdicas de aprendizaje para mejorar el uso y la aplicación de la ortografía en los estudiantes del grado quinto (5°) de básica primaria de la institución educativa golondrinas.)

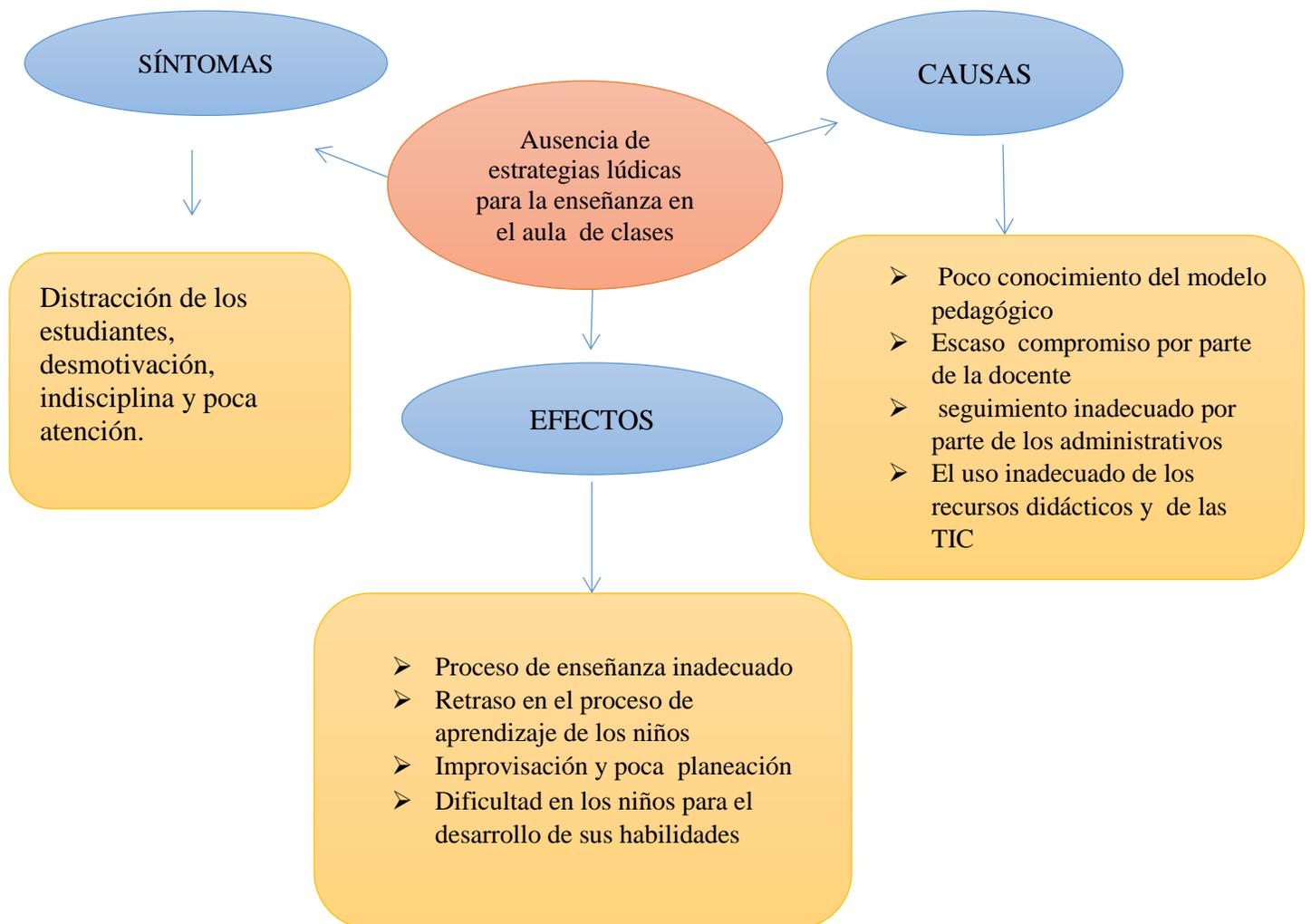
Basado en lo anterior Montessori hace un gran aporte cuando habla de un ambiente adecuado, que sea organizado cuidadosamente para el niño, con un diseño que fomente su auto-aprendizaje y crecimiento. (San Julián Pérez, M. (2016). Metodología Montessori en 0-3 años.)

El diseño de estos ambientes se basa en los principios de simplicidad, belleza y orden. Son espacios luminosos y cálidos, que incluyen lenguaje, plantas, arte, música y libros. Los materiales son organizados de manera sistemática y en secuencia de dificultad. Estos materiales didácticos pueden ser utilizados individualmente o en grupos para participar en la narración de cuentos, conversaciones, discusiones, esfuerzos de trabajo cooperativo, canto, juegos al aire libre

y actividades lúdicas libres. De esta forma asegura la comunicación, el intercambio de ideas, el aprendizaje de la cultura, la ética y la moral.

Es por esto, que se realiza el proyecto, sobre la incidencia de la lúdica en las estrategias didácticas empleada por la docente para la enseñanza del grado transición , con el fin de presentar alternativas, en las cuales se logre demostrar que desde la praxis pedagógica teniendo como eje central la lúdica como una estrategia didáctica, se puede lograr que el proceso de enseñanza sea más efectivo y se logren aprendizajes significativos en los niños y niñas del grado transición, demostrando con ello el papel que juega la lúdica en el proceso de enseñanza y aprendizaje, no como distracción de los niños sino como eje fundamental en la metodología de enseñanza a partir de experiencias enriquecedoras dentro y fuera del aula de clase.

Ante esta enorme necesidad se plantea el proyecto pedagógico de investigación sobre la incidencia de la lúdica en las estrategias didácticas que emplea la docente para la enseñanza en el grado transición de la institución educativa rural la trinidad del municipio de arboletes.



1.2. Formulación del Problema

Después de analizada esta situación de ausencia de actividades lúdicas en el grado de transición de la institución educativa rural la trinidad del municipio de arboletes. Se plantea la pregunta de investigación como formulación del problema.

¿Cuál es la incidencia de la lúdica como estrategias didácticas que emplea los y las docente para la enseñanza en el grado transición de la institución educativa rural la trinidad del municipio de arboletes?

1.3. Justificación

Teniendo en cuenta los diferentes factores que influyen al momento de motivar un aprendizaje que sea significativo y con ello la importancia que tiene la lúdica en este proceso, este proyecto surge precisamente de esa necesidad de implementar la lúdica como estrategia en el aula de clases en los niños del grado transición, siendo este un elemento indispensable para favorecer los procesos de aprendizaje en vista, de que propicia gozo y disfrute a la hora de aprender.

Es evidente la importancia de llevar a cabo la investigación sobre la lúdica como estrategia didáctica en la enseñanza, porque es la manera en que se busca tener claramente las causas y efectos para contribuir en la ejecución de actividades lúdico pedagógicas (literatura, juego, arte y la exploración del medio) que encaminen a los niños hacia el amor y el deleite por su educación y de esta manera contribuir a un desarrollo integral satisfactorio y significativo.

A demás, es interesante tener presente la lúdica en el grado transición porque permite que los niños en formación expresen sus sentimientos, emociones y la capacidad de comunicación teniendo en cuenta su creatividad e imaginación. Es por esto que este proyecto permite mirar de cerca esta problemática y contribuir de manera significativa para que se enamoren cada día más de su escuela y vean esto como un camino que los en ruta aún más hacia la felicidad.

Es tan importante la lúdica en el proceso de aprendizaje porque, la lúdica abarca más que solo el juego implica el reconocimiento de sí mismo y la relación con el entorno a partir de experiencias placenteras La importancia de esta actividad según Jiménez (2005), radica en que permite la potencialización de aspectos relacionados con el pensamiento abstracto, innovador y creativo, de igual forma desarrolla habilidades comunicativas y cooperativas, así como la capacidad de entender problemáticas y buscar posibles soluciones frente a ellas. En cuanto al aprendizaje, la

lúdica propicia la curiosidad y la imaginación, ligando lo emotivo con lo cognitivo, de tal manera que se procesa mejor la información adquirida, evitando el aprendizaje memorístico y repetitivo.

(Citado por Calderón, L., M. S. S., &, V. T. N. (2015).

Partiendo de lo anterior como investigadores se cree que este proyecto es de suma importancia para la I.E.R. La Trinidad del Municipio de Arboletes porque les permite al cuerpo de docentes en general y directivos descubrir algunas falencias en los procesos de enseñanza y participar en la búsqueda de posibles soluciones para así lograr que la educación en esta institución sea de mayor calidad, considerando que el grupo investigador pretende fortalecer los procesos de enseñanza a partir, de estrategias didácticas lúdicas comprometiendo la comunidad educativa en especial a los docentes y directivos que permitan mejorar la convivencia, el interés, la participación, la expresión y la comunicación y sobre todo la forma de impartir el conocimiento en el la población estudio.

Ante esto La Francesco (2003) expresa que: “El educador mediador debe crear un ambiente propicio para motivar al niño, y aprovechar toda inquietud del estudiante, pues es una buena oportunidad para orientar su aprendizaje y canalizar sus intereses y expectativas” (p. 146).

Para Karl Groos (1902) filósofo y psicólogo; el juego es objeto de una investigación psicológica especial, siendo el primero en constatar el papel del juego como fenómeno de desarrollo del pensamiento y la actividad. Para Groos, el juego es pre ejercicio de funciones necesarias para la vida adulta, porque contribuye en el desarrollo de funciones y capacidades que preparan al niño para poder realizar las actividades que desempeñará cuando sea grande. Esta tesis de la anticipación funcional ve en el juego un ejercicio preparatorio necesario para la maduración que no se alcanza sino al final de la niñez, y que en su opinión, “esta sirve precisamente para jugar y de preparación para la vida”. Citado por Vásquez, Zambrano, Rodríguez y Carballo

(2017). *Estrategias lúdicas pedagógicas para estimular y fortalecer el aprendizaje en niños y niñas del grado jardín del Instituto Bolívar de Cartagena* (Doctoral dissertation, Universidad de Cartagena).

Friedrich Froebel (1782-1852), consideraba que el desarrollo infantil dependía del juego como actividad espontánea, del trabajo manual como actividad constructiva y del estudio de la naturaleza; y daba importancia central al valor de la expresión corporal, al dibujo, al juguete, al canto y al lenguaje. Citado por Montoya Torres, D. C. (2015). Estudio de los procesos de actualización propuestos desde el gobierno colombiano para agentes educativos responsables de la atención a la primera infancia en el colegio Philadelphia y en un jardín infantil ubicado al sur de la ciudad de Cali.

Luego otro teórico como Rousseau (siglo XVIII), Pestalozzi (siglo XVIII) y Dewey (siglo XIX y XX) proponen la teoría del aprendizaje activo. Así Rousseau sostenía que el aprendizaje de los niños se debía dar mediante el juego y este brindará libertad y espontaneidad en los niños y niñas. Pestalozzi quien ha sido considerado el precursor de la pedagogía moderna hizo grandes aportaciones a la educación y la principal es sus planteamientos del juego. A su vez Dewey propone el juego como recurso o apoyo que puede emplear todo docente que le servirá para obtener grandes resultados en el proceso de enseñanza aprendizaje. También en el siglo XX destacan las teorías de psicólogos como Vygotsky o Piaget. El primero considera el juego como una actividad importante para el desarrollo cognitivo, motivacional y social. Partiendo de esta fundamentación teórica, los pedagogos soviéticos integraron muchas actividades lúdicas al desarrollo del currículo infantil. A partir de estas consideraciones teóricas y práctica de las mismas, se le atribuye a los juegos como una herramienta de gran utilidad educativa.. Cárdenas Martínez, K. D. R., & Cisneros Terán, T. C. (2013). *Juegos grupales como potenciador para*

motivación en niños y niñas del primer año de educación básica de la escuela fiscal Victoria Macías de Acuña (Bachelor's thesis).

Piaget desde la psicología cognitiva concede al juego un lugar predominante en los procesos de desarrollo, relaciona el desarrollo de los estadios cognitivos con el desarrollo de las actividades lúdicas.

Es también para el grupo investigador de mucha importancia la realización de este proyecto porque permite el máximo conocimiento sobre el tema propuesto y la oportunidad de brindar algunas propuestas como alternativas de posibles soluciones al problema planteado en esta investigación.

1.4. Objetivos

1.4.1. Objetivo General

Analizar la incidencia de la lúdica como estrategias didácticas en la enseñanza para el desarrollo de una propuesta pedagógica que mejore el aprendizaje de los estudiantes del grado de transición de la I.E.R. La trinidad del municipio de Arboletes

1.4.2. Objetivos Específicos

Identificar las estrategias didácticas que emplea la docente para la enseñanza en el grado transición de la I.E.R. La Trinidad.

Indagar sobre la práctica de la lúdica por parte de la docente en el proceso de enseñanza de los y las estudiantes del grado transición de la I.E.R. La Trinidad.

Determinar el impacto de las estrategias empleadas por la docente en el desarrollo del aprendizaje de los y las estudiantes del grado transición de la I.E.R. La Trinidad.

Fortalecer el proceso de aprendizaje de los y las estudiantes, mediante una propuesta pedagógica basada en el componente lúdico, como estrategia fundamental en el proceso de enseñanza en el grado transición de la I.E.R. La Trinidad.

CAPITULO II

2. Marco de referencia

2.1. Alcance de la Investigación

Con este proyecto se busca examinar la problemática para lograr así identificar las causas que están generando esta investigación, y poder brindar las posibles soluciones de manera asertiva necesarias en este caso.

Lograr el máximo conocimiento de las estrategias y actividades lúdicas, como implementarlas y porque es importante su utilización.

Propiciar cambios positivos en cuanto al manejo de la lúdica por parte de docentes de transición de la I.E.R. la Trinidad del municipio de Arboletes.

2.2. Antecedentes o estado del arte.

Los aportes que diferentes autores, así como sus experiencias en el campo de la educación, permiten apreciar las tantas estrategias que hoy en día existen y están dispuestas a dar posibles soluciones a las diversa problemáticas a las que se enfrenta la educación infantil en el momento. Por ello este proyecto que de igual forma va encaminado a esas posibles soluciones se ha documentado de diferentes ensayos, autores que hacen firme referencia sobre la lúdica como herramienta en el proceso de enseñanza y aprendizaje, lecturas, tesis, otros proyectos que de igual forma se refieren a este tema.

Uno de los referentes se encuentra en la ciudad de Ibagué con el título “La lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer los procesos motivacionales, en los niños y niñas de preescolar de la institución educativa José Antonio Ricaurte” es un proyecto de investigación realizado por: Ascencio, Campos y Romero, fue su trabajo de grado como requisito para obtener el título en licenciados en pedagogía infantil de la universidad del Tolima de la ciudad de Ibagué en el año 2015, cuyo objetivo general es “Fortalecer procesos motivacionales en niños y niñas de edad preescolar a partir de didácticas lúdicas, comprometiendo la comunidad educativa para generar el interés en los procesos de aprendizaje en el aula” la metodología utilizada refleja en su estructura la línea (calidad educativa) y sublínea (educación infantil en Colombia) demarcada por el Comité Central de Investigaciones la Universidad del Tolima y por el Programa de Pedagogía Infantil. Basados en la propuesta realizaron actividades que les permitieron los siguientes resultados: “Aumento la asistencia a eventos del colegio en horas de la tarde, Empleo la lúdica como estrategia didáctica hacia la formación de los niños, integración y participación activa de las actividades escolares.

De forma similar, se encontró una investigación realizada en la universidad del Tolima titulada “la actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la institución educativa niño Jesús de Praga de la ciudad de Ibagué, escrito por: Gómez, Molano y Rodríguez (2015). El proyecto hace referencia al reconocimiento de la actividad lúdica como herramienta pedagógica para fortalecer el aprendizaje en los niños, teniendo como objetivo general “Favorecer el desarrollo de la actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el interés y habilidades en el aprendizaje de los niños y niñas de la Institución Educativa Niño Jesús de Praga”. La metodología utilizada en este proyecto contempla un enfoque metodológico determinado por el Comité Central de Investigaciones de la Universidad del Tolima, desde el cual se acoge el Programa de Licenciatura en Pedagogía Infantil del IDEAD, asumiendo de fundamental importancia que el futuro licenciado desarrolle como parte de su proceso de formación profesional la investigación formativa, teniendo como resultados, una experiencia pedagógica que aporta significativamente en el mejoramiento de las relaciones entre los niños, entre los docentes y especialmente entre los padres, los niños y los docentes. Se fortalecieron lazos de compromiso, amistad, respeto y se contribuyó al fortalecimiento de procesos de aprendizaje de los niños.

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) es un proyecto de investigación, realizado por: Sandoval, Ramírez y Ospina, como tesis a su derecho de graduación de pedagogía infantil de la universidad de Cartagena del año 2017, teniendo como objetivo general; Implementar 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). La metodología que utilizaron está dividida en cuatro

fases: En la primera fase llamada fase diagnóstica, se hizo un seguimiento mediante la observación y diario de campo lo cual conlleva a seleccionar las posibles causas y soluciones. La segunda fase es la de diseño, para el diseño de estrategias pedagógicas se investiga sobre el tema y esta investigación arroja los estudios realizados acerca del tema. Fase de intervención, Mediante un plan operativo se elabora una matriz de actividades para poner en acción con los niños y Fase de evaluación de resultados. Durante la realización de las actividades lúdicas. Con base a la propuesta se realizaron juegos clasificados según el objetivo a lograr, que permitieron como resultado en los niños además de motivación, el fortalecimiento de ciertas áreas que les condujeron a un mejor afianzamiento del aprendizaje.

Siguiendo esta idea a nivel internacional se toma como referencia un documento que se encuentra en la universidad de los andes, titulado el juego como estrategia de aprendizaje en el aula por Minera y Torres (2007) el cual nos dice que el juego es la actividad más agradable con la que cuenta el ser humano, desde que nace hasta que tiene uso de razón, el juego ha sido y es el eje que mueve sus expectativas para buscar un rato de descanso y esparcimiento, por esta razón el juego como lúdica en el aula sirve para fortalecer los valores y rasgos como la seguridad, atención y el dominio.

Así mismo se presenta como referente este proyecto de investigación que tiene como título “actividades lúdicas en la enseñanza del juego didáctico” desarrollado por la Universidad Politécnica de Valencia España (1992) donde habla de la amenidad de las clases como un objetivo docente, Con ingenio, humor y buenas estrategias didácticas se pueden desarrollar muy bien.

En (1990) en Venezuela se desarrolló un trabajo investigativo por Romero Escorihuela y Ramos, sobre la importancia de la actividad lúdica como estrategia de pedagógica en la educación inicial, el proyecto fue encaminado a docentes del nivel preescolar, su orientación permitió reconocer la necesidad de realizar en el aula estrategias lúdicas novedosas de utilidad para los niños. El estudio se insertó bajo la modalidad de investigación de campo, de carácter descriptivo. La población estuvo conformada por 18 docentes de Educación Inicial del Centro Preescolar Bolivariano del municipio Sucre del estado Aragua, quedando la muestra conformada por la totalidad de la población, considerándose como una muestra censal. Como técnica de recolección de datos se utilizó la encuesta y el instrumento utilizado fue el cuestionario, el cual fue validado, luego se le aplicó a una prueba piloto, se le determinó la confiabilidad a través del coeficiente de alfa de Cronbach. Obteniendo como resultado que las actividades lúdicas como estrategia pedagógica en educación inicial fomentan en los niños y niñas un conjunto de valores éticos y morales que se traducen en espontaneidad, socialización e integración.

2.3. Marco teórico

En el ámbito escolar la lúdica se convierte en una estrategia pedagógica fundamental en el proceso de aprendizaje de los niños, debido a que por ser una necesidad innata del ser humano, estimula y favorece el desarrollo del pensamiento y la creatividad, generando disfrute por la adquisición de nuevos conocimientos.

En este trabajo de investigación se asume como estrategia didáctica, la planificación del proceso de enseñanza – aprendizaje para la cual el docente elige las técnicas y actividades que puede utilizar con el fin de alcanzar los objetivos de su curso.

Así mismo las estrategias lúdicas son el conjunto de actividades diseñadas para crear ambientes de armonía en los estudiantes que están inmersos en un proceso de aprendizaje. Este método busca que los estudiantes se apropien de los temas impartidos por los docentes utilizando el juego, la literatura, líneas rectoras, entre otras.

También, la enseñanza se asume como ese proceso de transmisión de conocimientos, saberes, ideas, experiencias, habilidades o hábitos de un sujeto a otro.

Por lo anterior, para Piaget (1956) " el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo." Piaget se centra específicamente en la parte cognitiva del niño, además hace mención a las capacidades sensorio motrices como aspecto esencial del desarrollo del niño. Citado por, Rodríguez Jácome, M. J. (2013).

De igual forma Piaget ha destacado en su obra que el aprendizaje es una construcción personal del sujeto. Como se sabe, Piaget explica la génesis del conocimiento mediante la construcción de estructuras que surgen en el proceso de interacción del organismo con el ambiente. (Citado por Beltrán, 2002, p. 16).

Hay que resaltar de acuerdo con el concepto anterior que cada sujeto construye su propio aprendizaje, personalmente como investigadores se puede asegurar que es necesario brindar espacios ricos en experiencias significativas y gratificantes, esto se logra con la ayuda y colaboración de otros sujetos que le permitan a los niños explorar e interactuar con su entorno partiendo de sus propios intereses y necesidades para motivar así la construcción de un

aprendizaje autónomo y duradero, que permita el desarrollo de habilidades y destrezas, que potencialicen sus capacidades.

Para Vygotsky (1924) el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con los demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales. (Citado por, González, C. I. C. (2014).

Es por tal razón Siguiendo en la misma línea del señor Vygotsky que se cree que es necesario que los espacios que se brinden para el desarrollo del aprendizaje sean completamente lúdicos, es decir que sean placenteros para los niños, con el fin de lograr despertar el interés por las temáticas que se presentan en el aula de clase, de esta forma los niños estarán más dispuestos a participar en las actividades que se les propongan, mientras disfrutan al momento de aprender.

Haciendo un acercamiento al concepto lúdico, sabiendo que no hay un concepto definido sobre la lúdica algunos teóricos han dado su aporte en aproximación a una mayor comprensión este es el caso de Medina (1999), quien define la lúdica como:

“El conjunto de actividades dirigidas a crear unas condiciones de aprendizaje medidas por experiencias gratificantes y placenteras, a través de propuestas metodológicas y didácticas no convencionales en las que se aprende a aprender, se aprende a pensar, se aprende a hacer, se aprende a ser, se aprende a convivir y se aprende a enternecer.” (Citado por Calderón, L. M. S. S & V. T. N. (2015).

Lo anterior confirma, que los niños responden mejor a la hora de aprender cuando algo es interesante para ellos, en este caso las actividades basadas en el juego, y que propicien la

creatividad y la imaginación, cobra mayor significado el proceso de aprender, mediante métodos didácticos que no sean tradicionales y que lleven a los niños a la cima del conocimiento y el saber.

Es tan importante la lúdica en el proceso de aprendizaje porque, la lúdica abarca más que solo el juego implica el reconocimiento de sí mismo y la relación con el entorno a partir de experiencias placenteras. La importancia de esta actividad según Jiménez (2005), radica en que permite la potencialización de aspectos relacionados con el pensamiento abstracto, innovador y creativo, de igual forma desarrolla habilidades comunicativas y cooperativas, así como la capacidad de entender problemáticas y buscar posibles soluciones frente a ellas. En cuanto al aprendizaje, la lúdica propicia la curiosidad y la imaginación, ligando lo emotivo con lo cognitivo, de tal manera que se procesa mejor la información adquirida, evitando el aprendizaje memorístico y repetitivo. (Citado por Calderón, L., M. S. S., & V. T. N. (2015).

Por esto con esta investigación queremos desarraigar el concepto que la lúdica es solo juego y que esta solo sirve para recrear o entretener; se puede comprobar que a partir de la lúdica como estrategia de aprendizaje, se puede potenciar las estructuras mentales, las habilidades y destrezas de una persona para ejecutar una acción, debido al disfrute que halla en dicha actividad lo motiva a dar más de sí mismo y genera por lo tanto mayores y mejores resultado en su aprendizaje.

Finalmente se puede decir que el aprendizaje depende en gran medida de la forma como se le presente al estudiante la oportunidad de construir dicho conocimiento y la lúdica cumple un papel fundamental en dicha construcción, por lo tanto no se debe pasar por alto la importancia que esta ejerce en el aprendizaje, lo cual debe motivar a cada docente a investigar más sobre la forma de aplicarla en su práctica pedagógica.

2.4. Marco legal.

Hablar de lúdica conduce a reflexionar en varios escenarios, de acuerdo con las leyes que han hecho aportes al concepto de la lúdica y han reglamentado su influencia y su relación con el ser humano.

Marco nacional: En la constitución política colombiana el Artículo 44 trata específicamente sobre los derechos fundamentales de los niños, derechos que deben ser respetados, valorados y puestos en práctica, allí encontramos un ramillete de derechos tales como: la vida, integridad física, salud, seguridad social, alimentación, nombre y nacionalidad, tener una familia, cuidado y amor, educación y cultura, la recreación y la libre expresión, además de eso la familia, la sociedad y el estado tienen la obligación de proteger y asistir al niño para garantizar su desarrollo armónico e integral.

También La ley general de la educación (ley 115 de 1994) hace referencia al nivel preescolar y se define así: la educación preescolar corresponde a la ofrecida del niño para su desarrollo integral en los aspectos biológicos, cognoscitivo, sicomotriz, socio-afectivo y espiritual, a través de experiencias de socialización pedagógicas y recreativas.

Además de eso, el **Artículo 67** hace referencia al derecho que tiene todo colombiano a la educación, para poder así acceder al conocimiento, al trabajo y la recreación, también nos dice quiénes son los responsables de velar para que esta educación se brinde de la mejor manera, la familia el estado y la sociedad. La educación es gratuita en las instituciones del estado y será este el que regulara e inspeccionara y vigilara para que se dé con la máxima calidad y por el cumplimiento de sus fines.

Por otro lado La ley 181, 1995, art 5 plantea que:

La recreación es un proceso de acción participativa y dinámica que facilita entender la vida como una vivencia de disfrute, creación y libertad, en el pleno desarrollo de las potencialidades del ser humano, para su realización y mejoramiento de la calidad de vida individual y social, mediante la práctica de actividades físicas intelectuales de esparcimiento.

El decreto 2247 de 1997 en el capítulo II referido a las orientaciones curriculares contempla como principios de la educación preescolar, la integralidad, la participación y la lúdica.

El principio de participación: “Reconoce la organización y el trabajo de grupo como espacio propicio para la aceptación de sí mismo y del otro, en el intercambio de experiencias, aportes, conocimientos e ideales por parte de los educandos, de los docentes, de la familia y demás miembros de la comunidad a la que pertenece, y para la cohesión, el trabajo grupal, la construcción de valores y normas sociales, el sentido de pertenencia y el compromiso grupal y personal.”

En el desarrollo del principio de participación se hace relación a la concepción que se tiene de vinculación activa, consciente y permanente de la familia, la sociedad y el Estado, como comunidad educativa, con el objeto de garantizar a los niños y las niñas su desarrollo armónico e integral y el ejercicio pleno de sus derechos.

Se parte de reconocer que la familia, cualquiera que sea su tipología, es el núcleo primario en el cual los niños han iniciado sus procesos de comunicación, socialización y participación; al igual que ha sido el espacio en el que se han construido los primeros vínculos, relaciones afectivas y significaciones hacia sí mismo y hacia los otros.

Los niños tienen conocimientos y comportamientos que responden a las prácticas de crianza de sus hogares y comunidades de donde provienen, y al llegar a la institución educativa se encuentran con todo un bagaje cultural y un sistema nuevo de relaciones. De esta manera, cuando el niño, su familia, el docente y la institución educativa inician su encuentro, conjugan en este espacio sus historias de vida, sus expectativas en el presente y sus ilusiones para el futuro.

En la medida que cada uno de los miembros que conforman la comunidad educativa, conozcan y comprendan los procesos de desarrollo de los niños en edad preescolar, reconozcan la incidencia que han tenido las prácticas de crianza

en ese desarrollo, logren comprender e interiorizar los derechos de los niños y los fines y objetivos de la educación, podrán establecer en forma consciente y comprometida el sentido del porqué y para qué de su participación tanto individual como colectiva y se generarán compromisos que posibiliten la participación democrática en la toma de decisiones en todos los aspectos que atañen a la formación y atención integral de los niños en edad preescolar en los contextos familiar, escolar y comunitario.

El principio de lúdica: “Reconoce el juego como dinamizador de la vida del educando mediante el cual construye conocimientos, se encuentra consigo mismo, con el mundo físico y social, desarrolla iniciativas propias, comparte sus intereses, desarrolla habilidades de comunicación, construye y se apropia de normas. Asimismo, reconoce que el gozo, el entusiasmo, el placer de crear, recrear y de generar significados, afectos, visiones de futuro y nuevas formas de acción y convivencia, deben constituir el centro de toda acción realizada por y para el educando, en sus entornos familiar, natural, social, étnico, cultural y escolar.”

Para desarrollar el principio de la lúdica se debe reconocer que el niño es un ser lúdico, esto es, que en lo que él realmente está interesado es en realizar actividades que le produzcan goce, placer y posibilidades de disfrute.

El niño es un ser sensible, recién llegado al mundo adulto que trae consigo sus sentimientos y pensamientos, y necesita ser tenido en cuenta, querido y cuidado. Necesita descubrir e intercomunicar sus emociones, sus creencias y las nociones que tiene de las cosas en un clima de confianza, porque de esta manera puede madurar emocionalmente, conocerse y vivir sana, creativa y felizmente.

Esto se logra en la medida en que le sea posible recrearse, desarrollar su imaginación e intuición, liberar y reconocer su expresividad, desarrollar habilidades, intercambiar sus puntos de vista, reconocer y apreciar su patrimonio cultural, conocer su historia.

Se considera que una persona que se desenvuelve en estas condiciones crece haciéndose presente, activo y creativo en el tejido social, no siendo agresor y menos aún violento.

El juego es la expresión máxima del carácter lúdico del niño, para él, el juego se constituye en una actividad fundamental (rectora). Todos los niños juegan y les gusta jugar, ya que ello les proporciona enorme alegría, a través de él se incorporan a la vida social, al trabajo en equipo, amplían, precisan y construyen conocimientos y forman valores y actitudes.

Se puede decir que el juego es una auténtica actividad creadora y colectiva, que produce una profunda satisfacción a los que en ella participan. Se trata de la inmensa alegría de crear, inventar, comunicar y transformar.

Cabe resaltar que el Artículo 7, reza que “el estado reconoce y protege la diversidad étnica y cultural de la nación colombiana” es por esto que la educación no es lineal, más bien es algo que se debe adaptar de acuerdo a la cultura de los educandos.

En, el **Artículo 68** se encuentra registrado el tema de las instituciones privadas, dice que se pueden crear pero es la ley la que establecerá las condiciones, además que la educación debe estar a cargo de un personal idóneo y cualificado en ética y pedagogía y que los padres tienen el derecho de escoger la educación que quieren para sus hijos.

La capacitación docente también se refiere a las políticas y procedimientos planeados para preparar, reforzar el quehacer pedagógico e investigativo de los profesores dentro de los ámbitos del conocimiento, actitudes, comportamientos y habilidades, cada uno de estos son necesarios para cumplir sus labores eficazmente dentro y fuera del aula de clases.

Por otra parte, la ley 115 1994 art 92, plantea sobre formación y capacitación de los educandos

La educación debe favorecer el pleno desarrollo de la personalidad del educando, dar acceso a la cultura, al logro del conocimiento científico o técnico y a la formación de valores éticos, estéticos, morales, ciudadanos y religiosos que le faciliten la realización de una actividad útil para el desarrollo socio económico del país.

Marco internacional: El fondo de las naciones unidas para la infancia UNICEF (1960) promueve la protección de los derechos de los niños, ayudándolos a satisfacer sus necesidades más importantes e intentado darles la oportunidad de mejores condiciones para el desarrollo de su potencial. Este organismo internacional busca que el ocio y la cultura sean fundamentales para el niño incluyendo el juego, descanso, actividades recreativas y culturales dentro de los derechos de los niños.

Marco institucional: En el ámbito local e institucional, se reconoce que para lograr la formación integral de los educandos, el proyecto educativo institucional (PEI) debe contener por lo menos las estrategias para articular la institución educativa con las expresiones culturales, locales y regionales.

Dentro de los principios y fundamentos de la institución se encuentra uno que reza así :

“implementar una enseñanza transversal cimentada en los ejes fundamentales de las ciencias, la tecnología, las artes, la recreación, la creatividad y la investigación, dirigido a un auténtico desarrollo humano” .

CAPITULO III

3. Metodología y desarrollo

3.1. Tipo de Estudio

Proyecto de investigación formativa sobre la lúdica como estrategia pedagógica para el mejoramiento de los procesos de aprendizaje en el grado transición de la Institución Educativa

Rural la Trinidad del municipio de Arboletes, contempla el enfoque metodológico mixto, el cual busca conceptualizar sobre la realidad, con base a la información obtenida de la población o personas estudiada, Este nuevo enfoque se fundamenta en la triangulación de métodos, entendido de esta técnica, de acuerdo con Cohen y Manion (2007) “Como el uso de dos o más métodos de recogida de datos en el estudio de algún aspecto del comportamiento humano (...) las técnicas triangulares en las ciencias intentan trazar, o explicar de manera más completa, la riqueza y complejidad del comportamiento humano estudiándolo desde más de un punto de vista y, al hacerlo así, utilizando datos cuantitativos y cualitativos. Son muchas las ventajas que ofrece este método con relación al de la observación única.

Johnson y Onwuegbuzie (2004) definieron los diseños mixtos como “(...) el tipo de estudio donde el investigador mezcla o combina técnicas de investigación, métodos, enfoques, conceptos o lenguaje cuantitativo o cualitativo en un solo estudio” (p. 17). Los conocimientos desarrollados, a lo largo del tiempo, permitieron señalar las diferentes características y modalidades que, dependiendo del objeto de estudio, podrían adoptar los diseños mixtos y, en ese sentido, autores como Tashakkori y Teddlie (2003) denominaron los diseños mixtos como el tercer movimiento metodológico, y Mertens (2007) plantea que el enfoque mixto está basado en el paradigma pragmático. Aspecto que también es señalado por Rocco, Bliss, Gallagher y Pérez-Prado (2003), quienes argumentan que los diseños mixtos se fundamentaron en la posición pragmática (el significado, valor o veracidad de una expresión se determina por las experiencias o las consecuencias prácticas que tiene en el mundo) o en la posición dialéctica (hay una mejor comprensión del fenómeno cuando se combinan los paradigmas) y conformaron, así, una tercera fuerza en la investigación. Pérez, Z. P. (2011). (Citado por Escobar, Vargas y Garro 2016).

Desde lo anterior, se hace necesario iniciar describiendo los recursos que se utilizaron, principalmente los que permitieron analizar el quehacer pedagógico de la docente basado en la lúdica, los cuales sirvieron como punto de partida para realizar el rastreo de información relevante y necesario para la investigación, dentro este proceso se encuentra el método de investigación acción, la cual nos permitió conocer e indagar sobre la práctica pedagógica de la docente.

Según Brionez, 1992. Considera que la investigación es la acción que permite al docente que investiga, aprender a mirar detenidamente con nuevos ojos la cotidianidad de la vida escolar, posibilita la generación de iniciativas innovadoras y permite acciones sintonizadas con un contexto cambiante. Por lo cual se hace pertinente que desde la escuela y el aula, el pedagogo infantil asuma procesos de investigación que lo acerquen de manera crítica a la realidad de la educación y a la vez lo motiven a iniciar acciones de mejoramiento de su práctica pedagógica.

Esta investigación se realiza en el ámbito educativo y su proceso se centra en la recolección de información en la descripción de vivencias cotidianas del quehacer pedagógico, teniendo en cuenta el grado de implementación de la lúdica como herramienta aplicable en el proceso de aprendizaje en dicha institución. Además dicha investigación se enmarca en la línea de investigación UNIMINUTO denominada; educación transformación social e innovación, cuyo método permite producir aprendizajes significativos en los estudiantes y garantizar la efectividad de las prácticas pedagógicas.

Como lo expresan los autores Martínez y Salanova (2012) Se concibe que los maestros y maestras como orientadores del proceso de aprendizajes, deban implementar diversas estrategias que permitan promover de manera más amena los contenidos que se deben ejecutar diariamente.

3.2. Las Técnicas

Las técnicas implementadas en esta investigación sobre la lúdica como estrategia pedagógica para el mejoramiento de los procesos de aprendizaje en el grado transición de la Institución Educativa Rural la Trinidad del municipio de Arboletes, son:

La **entrevista** aplicada a la docente. La entrevista es simplemente la comunicación interpersonal establecida entre el investigador y el sujeto de estudio con un determinado propósito. Es una relación que tiene por objeto obtener respuestas verbales a los interrogantes planteados sobre el problema propuesto. Está orientada a recolectar datos que tienen que ver con las percepciones, las actitudes, las opiniones, las experiencias ya vividas, los conocimientos, así como también a los proyectos de futuro. La entrevista es una técnica personal que permite la recolección de la información en profundidad donde el informante expresa o comparte oralmente y por medio de una relación interpersonal con el investigador su saber (opiniones, creencias, sentimientos, puntos de vista y actitudes) respecto de un tema o hecho. Lo más importante en esta técnica es particularmente la forma de hacer las preguntas. (Rodríguez, 2011). Esta permitió recolectar información general sobre el contexto del aula de clase, docente y de los niños, además reconocer que tanto la docente, emplea la lúdica como herramienta para el desarrollo del aprendizaje de los niños desde sus puntos de vista, de igual manera se empleó la **observación** no participativa y participativa que es un elemento fundamental de todo proceso investigativo; en ella se apoya el investigador para obtener el mayor número de datos. (Puente, 2000). Esta fue aplicada en el aula de clase a los niños y desde allí se plasmaron apuntes o notas de campo que se hacían durante la realización de actividades por la docente de transición. Estas técnicas permitieron detectar como el ambiente pedagógico en las aulas es inadecuado frente a un

ambiente lúdico, por el contrario es un ambiente de desorganización y poca implementación de actividades lúdicas el cual inviten al niño a sentirse seguro y atraído hacia su proceso de formación académica.

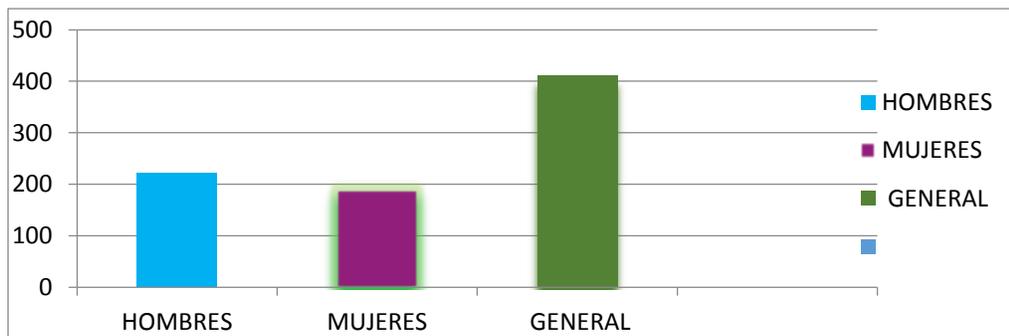
Estas son las razones, por las que se hace reveladora, la importancia que tuvieron las técnicas y los instrumentos a la hora que se implementaron, ya que a través de ellas se pudo analizar la carencia de la lúdica en las actividades ejecutadas por la docente; y la necesidad de desarrollar actividades planeadas que fomente la participación activa de los estudiantes, el disfrute y el juego como parte esencial en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

3.3. La Población.

A partir de la indagación documental realizada en la Institución Educativa Rural la Trinidad del municipio de Arboletes en el departamento de Antioquia, se verificó que la institución es de carácter público y en el nivel de preescolar en el grado de transición atienden niños de 5 y 6 años de edad solamente en la jornada de la mañana con un grupo de 28 estudiantes, de igual manera brinda formación de básica primaria con un grupo de 184 estudiantes y en el bachillerato con un grupo de 198 estudiantes. Cuenta con un grupo de 19 docentes, directivos son 3 y en la parte administrativa son 6 personas, esta institución hace sus mayores esfuerzos por brindar una excelente educación por esto su misión es ofrecer formación integral a las y los educandos a través del desarrollo de las competencias, ciudadanas, laborales e investigativas que les permitan liderar procesos de transformación social, de igual forma cuenta con una visión que es que para el año 2018 la Institución Educativa Rural la Trinidad estará ofreciendo una educación inclusiva, líder en el Urabá norte, formando integralmente educandos con sentido investigativo y capacidad de liderazgo, donde impere lo ético, comunitario y productivo, puesto al servicio de la

sociedad. Esta institución se encuentra ubicada en el corregimiento la trinidad del municipio de arboletes.

Grafica 1 Clasificación de la población



Grafica 2 Clasificación de la población por Roles



3.4. La Muestra

La Población objeto de estudio está consolidado por un grupo de niños del grado transición con un total de 28 estudiantes de la institución educativa rural la trinidad, de los cuales 13 son del sexo femenino y 15 del sexo masculino. Los niños de transición se encuentran en la edad de 4, 5y 6 años, los educandos reciben sus clases en la jornada de la mañana. Las familias de los niños corresponden a diferentes tipos de familia, en su mayoría y al estrato socio-económico 1, los padres o cuidadores no tienen un nivel de educación académica que les permia fortalecer los procesos de aprendizaje de sus hijos, lo que incide que los niños no reciben un acompañamiento en las actividades educativas, y esto ocasiona el desconocimiento de los padres sobre la marcha adecuada o inadecuada del proceso de aprendizaje de sus niños.

En este grupo de estudiantes se pudo notar que los niños están caracterizados por poseer una gran actitud y energía que debe ser utilizada por su docente mediante las actividades lúdicas para que se pueda ver una mejor disciplina en los niños, en el aula de clases.

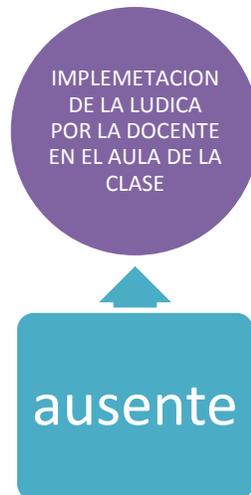
Grafica 3 Población muestra



3.5. Hallazgos

Esta investigación se planteó teniendo la pregunta de investigación: ¿Cuál es la incidencia de la lúdica en las estrategias didácticas que implementan los y las docente para la enseñanza en el grado transición de la institución educativa rural la trinidad del municipio de arboletes? Para facilitar los hallazgos se desarrollaron de los siguientes objetivos:

Identificar las estrategias didácticas que emplea la docente para la enseñanza del grado transición de la I.E.R. para dar respuesta a este objetivo La Técnica aplicada fue la observación y las notas de campo, quienes permitieron tener los siguientes resultados: La ausencia de estrategias lúdicas en el aula de clase, las clases muy ligada a los libros, mucho tiempo dedicado a una sola actividad, poca planificación de las clases ósea mucha improvisación y escaso control del grupo en el aula.



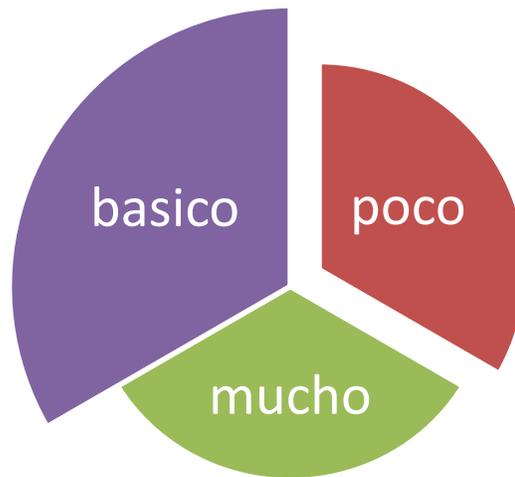
Es evidente que la implementación de la lúdica es una necesidad que debe ser suplida, ya que la docente dice conocer la importancia de la lúdica pero no es llevada a la práctica de manera eficiente, otros aspectos que se encontraron fueron la poca de utilización de los espacios que brinda la institución como lo son la biblioteca, la sala de audio, la sala de informática, las cuales cuentan con ambientes de aprendizajes significativos para la exploración, esparcimiento y fortalecimiento del proceso de enseñanza.

Es de gran importancia para las investigadoras mediante este proyecto brindar soluciones que ayuden a mitigar la problemática o que suplan estas necesidades.

Indagar sobre la práctica de la lúdica por parte de la docente en el proceso de enseñanza de los y las estudiantes del grado transición de la I.E.R. La Trinidad. Para dar respuesta a este objetivo, la técnica aplicada fue la encuesta aplicada a la docente del grado transición quien nos arrojó los siguientes resultados: conocimiento muy básico sobre la lúdica como herramienta estratégica en el proceso de enseñanza.

Grafica 4 Análisis de resultado de encuesta

Conocimiento de la lúdica por parte de la docente



Análisis de encuesta a la docente

Conocimiento de la lúdica = básico

Determinar el impacto de las estrategias empleadas por la docente en el desarrollo del aprendizaje de los y las estudiantes del grado transición de la I.E.R. La Trinidad. Para dar respuesta a este objetivo se llevó a cabo la técnica de la observación no participante y las notas de campo, quienes nos arrojaron los siguientes resultados: poco impacto en el proceso de aprendizaje de los niños y de allí se deriva la des motivación en los niños, poco disfrute en el momento de las clases, apatía para realizar las pocas actividades repetitivas aplicadas por la docente.

Grafica 5 Análisis de resultado de actividades



Fortalecer el proceso de aprendizaje de los y las estudiantes, mediante una propuesta pedagógica basada en el componente lúdico, como estrategia fundamental en el proceso de enseñanza en el grado transición de la I.E.R. La Trinidad.

Para dar resultado a este objetivo se ejecutara la propuesta pedagógica llamada “estrategias lúdico-pedagógicas para el fortalecimiento del proceso de enseñanza en los niños de transición de la I.E.R. La Trinidad, en donde se ejecuten actividades lúdicas como estrategia didáctica eficaz para la enseñanza, la cual facilite la adquisición de conocimientos significativos y favorezcan en el proceso de aprendizaje de los niños, para lograr en ellos una formación integral, ya que es un tema bastante interesante en el campo educativo y más aún cuando es empleada como herramienta de enseñanza-aprendizaje y su intención es demostrar que la implementación de la lúdica permite el fortalecimiento de los procesos formativos.

Grafica 4 Resultados a alcanzar



Conclusiones

Durante el proceso de investigación realizada en la institución educativa rural la trinidad, se logró el reconocimiento de algunas problemáticas relacionadas con la implementación de la lúdica como estrategia didáctica para la enseñanza, además se notaron algunos factores causantes intrínsecos a la poca utilidad de la lúdica en el aula, como lo son los espacios muy reducidos y cerrados, ambientes inadecuados además se le suma la condición del clima en ese lugar; el proceso que se llevó a cabo fue continuo haciendo un seguimiento y evaluación permanente, logrando así garantizar la objetividad y disminuir posibles equivocaciones a lo largo de la investigación.

Por medio de los análisis de resultados obtenidos en los hallazgos, se evidenció que la lúdica no hace parte de las estrategias de la docente al momento de realizar actividades pedagógicas, ya que tiene conocimiento muy básico de la misma, son actividades poco motivadoras, no conllevan a los niños al disfrute de las actividades y de allí se deriva que el impacto en el proceso de aprendizaje de los niños está en un porcentaje no adecuado.

A lo largo del proceso de consolidación de la investigación se logró un acercamiento teórico el cual permitió hacer una relación entre las actividades que se realizan durante el proceso pedagógico y la concordancia con lo expuesto por diferentes autores, proporcionándonos información acerca de la importancia de emplear la lúdica como estrategia de enseñanza en el quehacer pedagógico, el cual conlleve a los estudiantes al fortalecimiento de sus aprendizajes.

Desde el Modelo Praxeológico nos permitió crecer como personas y como profesionales puesto que esta contempla el quehacer pedagógico desde la investigación-acción-formación, por lo tanto se constituyen para solucionar problemas presentados en el ámbito social, por tal motivo existe un banco de problemas reales a los que darle solución debe ser el objeto de trabajo de nuestra profesión; con esta perspectiva de solución de problemas reales sociales es asumido el compromiso formativo de nuestra práctica educativa.

Es esta la razón, por la cual se plantea una propuesta cuya intervención dará soluciones significativas a la problemática encontrada.

CAPITULO IV

4. Propuesta de intervención

4.1. Título

Estrategias lúdico pedagógicas para el fortalecimiento del proceso de enseñanza y aprendizaje del grado transición de la I.E. R. la Trinidad.

Jugar y aprender me ayuda a crecer

4.2. Descripción de la propuesta

Cuando hablamos de aprendizaje se hace primordial no solo la participación de los aprendices o estudiantes sino también la del docente que es quien orienta y lleva a cabo los procesos lúdicos y de enseñanza. Es por esta razón que debe haber un acompañamiento que propicie la presentación de ambientes agradables y entornos que motiven al aprendizaje.

Esta propuesta de intervención pretende brindar a los estudiantes un espacio lúdico con la intención de brindar herramientas o estrategias que fortalezcan el trabajo de la enseñanza de la docente y el proceso de aprendizaje en los estudiantes del grado transición de la IER. La Trinidad, permitiendo que los involucrados obtengan aportes significativos a sus conocimientos. Para alcanzar los logros deseados se hará mediante un grupo de actividades lúdicas que se ejecutaran en el transcurso de dos meses aproximadamente, creando metodologías diferentes que

permitan adquirir los conocimientos y faciliten la participación de los involucrados, uniendo dedicación y mucho esfuerzo para así llegar a un feliz término con los resultados anhelados.

4.3. Justificación

Esta propuesta de intervención nace de las necesidades evidenciadas en el trabajo de investigación realizado con antelación en la I.E.R. la Trinidad en el grado transición, donde se detectaron necesidades que deben enfrentarse con soluciones que permitan beneficios en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Por lo anterior se plantea esta propuesta con miras a fortalecer los procesos de enseñanza y aprendizaje, ya que existe la necesidad de innovaciones creativas mediante estrategias y herramientas que despierten el interés de los estudiantes y sean guiados a aprendizajes más significativos.

El análisis de los instrumentos aplicados permitieron la visualización de algunas falencias y debilidades en la docente al aplicar métodos poco atractivos y lúdicos al momento de enseñar y en los niños, frente a las habilidades del aprendizaje, lo cual hace necesaria esta propuesta de intervención basada en el componente lúdico, ya que brinda espacios de aprendizajes novedosos y llamativos que motivan el aprendizaje.

Yturralde Ernesto (2002) manifiesta: “los juegos pueden estar presentes en las diferentes etapas de los procesos de aprendizaje del ser humano. Es evidente el valor educativo que el juego tiene en las etapas pre-escolar y en la escuela en general, pero muchos observadores han tardado en reconocer al juego como detonador del aprendizaje. Para muchos el jugar equivale a perder el tiempo, y no están equivocados si en la aplicación del juego no hay estructura, sentido y contenido. Las actividades lúdicas pueden estar presentes inclusive en la edad adulta y ser muy

constructivos si se los aplica bajo la metodología del aprendizaje experiencial, conscientes de que los seres humanos nos mantenemos en un continuo proceso de aprendizaje desde que nacemos y permanentemente mientras tenemos vida”.

La propuesta es una herramienta tanto para el educador como para los estudiantes del grado transición ya que es una forma motivante de desarrollar habilidades de una forma novedosa haciendo uso de la lúdica para la creación de espacios de aprendizajes significativos.

4.4. Objetivos

4.4.1. Objetivo General

Fortalecer el proceso de enseñanza de los estudiantes del grado transición mediante el desarrollo de actividades lúdico pedagógico.

4.4.2. Objetivos Específicos

Propiciar un espacio para que la comunidad educativa conozca los resultados del proyecto de investigación y la presentación de la propuesta de intervención.

Generar espacios de participación para que la docente y los estudiantes conozcan el plan de acción para el desarrollo de la intervención.

Desarrollar actividades lúdicas pedagógicas que fomenten la creatividad y el aprendizaje significativo.

Socializar a la comunidad educativa los resultados de la propuesta de intervención.

4.5. Marco Teórico

Haciendo un acercamiento al concepto lúdico, sabiendo que no hay un concepto definido sobre la lúdica algunos teóricos han dado su aporte en aproximación a una mayor comprensión este es

el caso de Medina (1999), quien define la lúdica como: “El conjunto de actividades dirigidas a crear unas condiciones de aprendizaje medidas por experiencias gratificantes y placenteras, a través de propuestas metodológicas y didácticas no convencionales en las que se aprende a aprender, se aprende a pensar, se aprende a hacer, se aprende a ser, se aprende a convivir y se aprende a enternecer.” Citado por Calderón (2015)

Lúdica: Puede entenderse como un facilitador del desarrollo de aprendizaje de los individuos; tiene que ver con la necesidad del ser humano de comunicarse, de sentir, de expresarse y de producir una serie de emociones. Es una actitud, una disposición del ser humano frente a la cotidianidad, es una forma de estar en la vida, de relacionarse con ella, en espacios en que se producen disfrute, goce y felicidad, acompañados de la distensión que producen las actividades simbólicas e imaginarias como: el juego, el sentido del humor, la escritura y el arte.

La lúdica como herramienta es uno de los principales retos en este proyecto, ya que debe combinarse el aprendizaje y el juego sabiendo enfocar la energía y disposición de los niños y niñas y ayudando a que comprendan su rol en el aula de clases:

Como todo ser vivo superior, el juego en los seres humanos, hace parte del aprendizaje y es condición del proceso de socialización y representación de los roles que deben llevarlos a participar del proceso del desarrollo integral en el que la educación tiene una gran influencia

En el ámbito escolar la lúdica se convierte en una estrategia pedagógica fundamental en el proceso de aprendizaje de los niños, debido a que por ser una necesidad innata del ser humano, estimula y favorece el desarrollo del pensamiento y la creatividad, generando disfrute por la adquisición de nuevos conocimientos.

Como se sabe, Piaget explica la génesis del conocimiento mediante la construcción de estructuras que surgen en el proceso de interacción del organismo con el ambiente.

Friedrich Froebel (1782-1852), consideraba que el desarrollo infantil dependía del juego como actividad espontánea, del trabajo manual como actividad constructiva y del estudio de la naturaleza; y daba importancia central al valor de la expresión corporal, al dibujo, al juguete, al canto y al lenguaje. Citado por Montoya Torres, D. C. (2015).

María Montessori (1870- 1952). Método Educativo en la niñez. Montessori Médica y educadora Italiana. Desarrollo el método de educación en la niñez temprana con base en actividades auto-elegido, tales como el juego y otras actividades como el colorear dentro de un ambiente cuidadosamente preparado que estimula el progreso ordenadamente desde tareas simples hasta complejas.

Teniendo en cuenta lo anterior, es necesario brindar espacios ricos en experiencias significativas y gratificantes, que les permitan a los niños explorar e interactuar con su entorno, partiendo de sus propios intereses y necesidades, para motivar así, la construcción de dichas estructuras y se dé un aprendizaje autónomo y duradero.

Por tal razón, es necesario que los espacios que se brinden para el desarrollo del aprendizaje sean lúdicos, es decir que sean placenteros para los niños, con el fin de lograr despertar el interés por las temáticas que se presenten en el aula de clase, de ésta manera los niños estarán más dispuestos a participar en las actividades que se le propongan, mientras disfrutan del proceso de aprender.

Teniendo en cuenta los conceptos ya planteados, vale la pena aclarar que la lúdica es más que sólo jugar, encierra todas aquellas actividades o experiencias gratificantes que facilitan la relación con el entorno, la sociedad y el conocimiento.

4.6. Metodología

Para la implementación de la propuesta de intervención se plantean cuatro fases.

Fase de sensibilización: donde se realizaran actividades en las que se busca sensibilizar a los docentes, estudiantes y padres de familia de la IER. La trinidad sobre la importancia del desarrollo y ejecución de la propuesta de intervención y donde se darán a conocer los hallazgos encontrados durante el trabajo de investigación y las herramientas a utilizar para el mejoramiento de las falencias que se buscan que tengan un mejor proceso.

Fase de capacitación: en esta fase se capacitara a toda la comunidad educativa sobre el plan de acción a seguir para el desarrollo de la intervención y el lanzamiento de la propuesta, a través de una actividad lúdica donde se facilitara la participación de todos los asistentes, creando así un ambiente propicio para la ocasión.

Fase de ejecución: en esta se desarrollaran el mayor número de actividades lúdicas y recreativas en el aula de clase del grado transición de la IER. La trinidad con intenciones pedagógicas que apuntan a dar solución al problema o dificultad encontrada mediante la investigación. Las actividades a realizar tienen por título: mi mundo de colores, el arcoíris de las letras, el gusanito y las fichas sumadoras, el libro de las etiquetas, Qué hago con mi cuerpo, ¿Dónde viven los animales?, las adivinanzas y trovas de la abuela, aprendemos a cruzar la calle, como me siento y aprendo las formas.

Fase de proyección: es aquí donde se hará un evento final en el que se entregaran los resultados de todo el proceso tanto de investigación como de intervención donde toda la comunidad educativa de la institución tomara parte de este gran evento, allí se hará entrega de los resultados del proceso por medio de una cartilla que contendrá las diferentes actividades realizadas.

4.7. Plan de Acción.

FASE	OBJETIVO	ACTIVIDAD	ESTRATEGIA	RECURSOS
Sensibilización Fechas: 20/03/2018	Propiciar un espacio para que la comunidad educativa conozca los resultados del proyecto de investigación y la presentación de la propuesta de intervención	Socialización de la investigación y sus hallazgos.	Por medio de un carrusel se presentará el proyecto	Humanos Físicos Financiero
		Presentación de la propuesta de intervención.	Motivar a la comunidad educativa a vincularse con el proceso de la lúdica en el aula.	Humanos Físicos financieros
Capacitación Fechas:	Generar espacios de		Proponer estrategias	Humanos Físicos

<p>26/03/2018</p>	<p>participación para que la docente y los estudiantes conozcan el plan de acción para el desarrollo de la intervención.</p>	<p>Lanzamiento de la propuesta de intervención.</p>	<p>lúdicas de aprendizajes para el aula de clase</p>	
<p>Ejecución Fechas: Del 30/03/2018 Hasta el 03/05/2018</p>	<p>Desarrollar actividades lúdicas pedagógicas que fomenten la creatividad y el aprendizaje significativo.</p>	<p>El arcoíris de las letras. Objetivo: que los niño identifique vocales y sus sonidos Desarrollo: Cantaremos una linda canción. Luego Se elaborará un arcoíris con las letras de las vocales hechas de muchos colores en cartulina, aparte se</p>	<p>Permitir que el estudiante Interactúe de manera recreativa Juego Actividad creadora</p>	<p>Físico Humano Financiero</p>

		<p>tendrán las mismas letras del abecedario elaboradas en los mismos colores</p> <p>Para que los niños busquen e identifiquen la letra igual y la peguen encima de la que está en el arcoíris y aprenda su sonido.</p> <p>En la actividad creadora se le pondrá a cada niño un bingo de las vocales y él lo rellenará con las letras correspondientes.</p>		
		<p>Mi mundo de colores.</p> <p>Objetivo: que los niños identifiquen los colores.</p> <p>Desarrollo:</p> <p>Jugaremos el juego llamado. “busco mi</p>	<p>Generar espacios adecuados para darles a conocer la importancia de los colores.</p>	<p>Físico</p> <p>Humano</p> <p>Financiero</p>

		<p>lugar”</p> <p>Consiste en tener cuatro cajas de colores diferentes repartidas en el aula de clase y un dado con los mismos colores, organizar cuatro grupos con los niños donde cada grupo tendrá una escarapela de colores correspondientes a los colores de las cajas y se ubicaran en el centro ejemplo: si el dado muestra el color verde, el grupo de las escarapelas verdes correrá hacia la caja de color verde y los demás quedaran en su lugar.</p>	<p>Además:</p> <p>El juego</p> <p>Canciones</p> <p>Actividad creadora</p>	
--	--	---	---	--

		<p>El gusanito y las fichas sumadoras.</p> <p>Objetivo: utilizar juegos didácticos para estimular aprendizajes básicos de suma y resta.</p> <p>Desarrollo:</p> <p>Se tendrán 3 montones de fichas con los números del 0 al 9 previamente elaboradas, los niños escogerán las fichas y según los números realizaran la suma. Tendremos una cajita con figuras elaboradas en fomy con la que los niños verificaran sus resultados.</p> <p>Ejemplo 2 mariposas +</p>	<p>Proporcionar un juego donde el estudiante se inicie en el aprendizaje básico de la suma y la resta</p>	

	<p>4 mariposas = 6 mariposas. Además del juego del gusanito.</p>		
	<p>Que hago con mi cuerpo</p> <p>Objetivo: que los estudiantes conozcan las partes del cuerpo humano y los sentidos.</p> <p>Desarrollo: se pondrá en el tablero alcance de los niños una silueta humana y ellos irán pegando cada una de sus partes y mencionando para que las usemos. Aprenderán también la lateralidad.</p> <p>En la actividad creadora los niños colorearán las partes del cuerpo.</p>	<p>Proponer al estudiante una dinámica recreativa donde conozcan las partes de su cuerpo.</p>	
	<p>¿Dónde viven los animales?</p>	<p>Inducir a la participación</p>	<p>Físicos Humanos</p>

		<p>Objetivo: que los niños identifiquen el lugar de habitación de los animales.</p> <p>Desarrollo: se pintara con vinilo el planeta tierra grande en papel dividido en cuatro partes una de azul que representa el mar, blanco el polo norte, verde la selva, amarillo el desierto. Previamente tendremos variedad de animales fabricados en cartón. Se pondrán los niños en forma de circulo y el planeta en el medio, cada uno tomara un animal y lo pondrá donde el cree que vive. Para terminar contaremos cuantos animales hay en cada</p>	<p>activa de cada estudiante en la Dinámica con los animales.</p> <p>Pintar</p>	<p>Financieros</p>
--	--	---	---	--------------------

		grupo.		
		<p>Las adivinanzas y trovas de la abuela</p> <p>Objetivos: que los niños y niñas identifiquen que es una adivinanza y sus características.</p> <p>Desarrollo: en el tablero se pondrán las adivinanzas impresas y la respuesta de cada una representada en una imagen (pista) se recitará la adivinanza y los niños dirán la respuesta, luego cantaremos trovas.</p>	<p>Propiciar espacios de lectura a través de La literatura infantil</p> <p>Presentar por medio de adivinanzas y trovas.</p>	<p>Físicos</p> <p>Humanos</p> <p>Financieros</p>
		<p>Aprendamos a cruzar la calle</p> <p>Objetivo: que el niño comprenda la importancia de seguir</p>	<p>Que a través de un espacio lúdico comprendan la importancias de</p>	<p>Humanos</p> <p>Físicos</p> <p>Financieros</p> <p>Ambiental</p>

	<p>instrucciones para cruzar la calle identificando diferentes señalizaciones de tránsito.</p> <p>Desarrollo: en la cancha de la institución se dibujará una calle con sus respectivas señales de tránsito y con el semáforo se realizara un juego, que consiste realizar diferentes acciones según el color que muestre el semáforo.</p> <p>En la actividad creadora los niños reciben un semáforo que deben colorear identificando sus colores.</p>	<p>las señales de tránsito</p> <p>Juego: Señales de tránsito hechas en cartón.</p> <p>Salir a la cancha.</p> <p>Actividad creadora</p>	
	Aprendo las formas	Presentar	Humano

		<p>Objetivo: que el estudiante identifique las figuras geométricas y desarrolle el pensamiento matemático a través del juego.</p> <p>Desarrollo: se elaboraran las figuras geométricas en cartón grandes y se las pegaremos en el tablero, luego de reconocerlas se les pegara una tabla grande estilo bingo en el tablero donde ellos saldrán al frente y escogerán una figura y las pegaran sobre la que corresponda.</p> <p>En la actividad creadora los niños</p>	<p>figuras geométricas elaboradas en fomy Juego. Canción Actividad creadora</p>	<p>Físico Financiero</p>
--	--	--	---	------------------------------

		colorearan un dibujo hecho con las figuras geométricas.		
		<p>Como me siento</p> <p>Objetivo: que los estudiantes a través del lenguaje oral construya su identidad personal y autoestima; exprese y de nombre a lo que percibe, siente y capta de los demás.</p> <p>Desarrollo: con imágenes de las diferentes emociones los niños reconocerán los estados de ánimo, luego en forma de círculo se les dará a cada uno una imagen y el niño realizara la acción. En la actividad creadora los niños</p>	<p>Generar un ambiente agradable y presentar por medio de material impreso las diferentes emociones.</p> <p>Actividad creadora.</p>	<p>Físico humano financiero</p>

		<p>escogerán la emoción que más les guste y la pintaran con vinilo.</p>		
		<p>El libro de etiquetas</p> <p>Objetivos: despertar en los niños el interés por el lenguaje escrito a través del contacto con textos de diferentes tipos de etiquetas.</p> <p>Desarrollo: se llevara al aula de clase un libro creado con sus páginas en blanco, en cada página se pegara las etiquetas que los niños lleven y la letra elaborada en lija (parte sensorial) con la que inicia el nombre de la etiqueta. Así se iniciara a la lectura y</p>	<p>A través del libro de etiquetas iniciar al niño al mundo de la lectura.</p>	<p>Físico</p> <p>Humano</p> <p>Financiero</p>

		reconocimiento de las letras.		
Proyección	Socializar a la			
Fechas: 2/05/2018	comunidad educativa los resultados de la propuesta de intervención.	Entrega de informe de la propuesta de intervención (cartilla).	Presentación por medios de diapositivas. Dinámica Canciones	Humanos Físicos

4.8. Cronograma de actividades

Grafica 5 Cronograma de actividades Propuesta

Semanas Actividades	FEBRERO				MARZO				ABRIL				MAYO
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1
Socialización de los hallazgos y presentación de la propuesta.													
Lanzamiento de la propuesta													
Ejecución de la propuesta													
Proyección													

4.9. Informe de actividad

Fase de sensibilización

Informe del desarrollo de la actividad: para la devolución de los resultados de los hallazgos se les notifico a los padres de familia por medio del cuaderno de comunicaciones de cada niño, con el objetivo de tener la presencia de cada uno de ellos el día 20 de marzo de 2018 a las 4:0 pm con el propósito de socializar los hallazgos encontrados en el proceso de investigación.

El orden del día a desarrollar fue el siguiente:

1. Saludo dirigido por la estudiante Milena Milet Mejía montes
2. Oración dirigida por la estudiante Navis Porras Romaña
3. Bienvenida dirigida por la estudiante Ledys Yaneth Galarcio Luna
4. Presentación de objetivos y del diagnóstico por Navis Porras Romaña
5. Presentación de los hallazgos por Milena Mejia Montes
6. Presentación de la propuesta de intervención por Ledys Galarcio Luna
7. Momento de compartir con un refrescante refrigerio en agradecimiento por la atención prestada. Seguidamente se dio por finalizada la actividad.

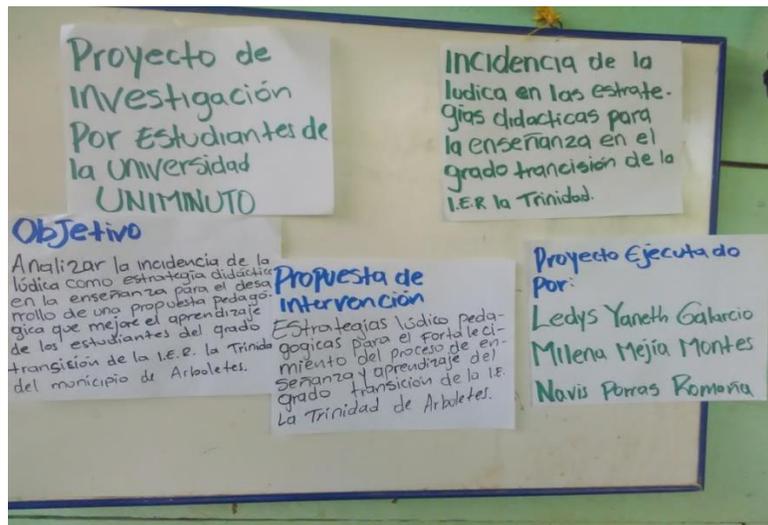
Evidencias



Fase de capacitación

Informe del desarrollo de la actividad: en el tablero de información de la I.E.R. la Trinidad se colocaron carteles visibles con el nombre del proyecto y la propuesta de intervención.

Evidencia



Fase de ejecución

Actividad: Mi mundo de colores

Objetivo: que los niños identifiquen los colores.

Desarrollo: Jugaremos el juego llamado. “busco mi lugar”

Para la ejecución de esta actividad fue necesario tener cuatro cajas de colores diferentes repartidos en el aula de clase y un dado con los mismos colores, organizar cuatro grupos con los

niños donde cada grupo tenía una escarapela de colores correspondientes a los colores de las cajas y se ubicaron en el centro para jugar.

Evidencias:



Actividad: el arcoíris de las vocales.

Objetivo: que los niño identifique bocale y sus sonidos

Desarrollo: estando en el aula de clase se dio inicio a la actividad cantándose una linda canción se colocó un arcoíris con las letras de las bocale hechas de muchos colores en cartulina en el tablero aparte se les dio a los niños letras para que las pegaran en el arcoíris elaboradas en los mismos colores.

Luego a cada niño se le dio un bingo de las bocale y lo rellenaron con las letras correspondientes.

Evidencias



Actividad: El gusanito y las fichas sumadoras.

Objetivo: utilizar juegos didácticos para estimular aprendizajes básicos de suma y resta.

Desarrollo: Se desarrolló la actividad pegando el gusano sumador en el tablero previamente elaborado, se realizaron las sumas, con las fichas de figuras con las que los niños verificaron sus resultados.

Evidencias



Actividad: Que hago con mi cuerpo

Objetivo: que los estudiantes conozcan las partes del cuerpo humano y los sentidos.

Desarrollo: se colocó en el tablero al alcance de los niños una silueta humana y ellos fueron pegando cada una de sus partes y mencionando para que las usemos. Aprendieron también la lateralidad.

Evidencias



Actividad: ¿Dónde viven los animales?

Objetivo: que los niños identifiquen el lugar de habitud de los animales.

Desarrollo: se pintó con vinilo el planeta tierra grande en papel dividido en cuatro partes una de azul que representa el mar, blanco el polo norte, verde la selva, amarillo el desierto. Y a cada niño se le entrego un animal impreso. Los niños se dispusieron a realizar la actividad en forma de circulo y el planeta en el medio, cada uno tomo un animal y lo puso donde el cree que vive. Para terminar contamos cuantos animales hay en cada grupo.

Evidencias



Actividad: las adivinanzas y trovas dela abuela.

Objetivos: que los niños y niñas identifiquen que es una adivinanza y sus características.

Desarrollo: para desarrollar esta actividad en el tablero se pegaron las adivinanzas impresas y la respuesta de cada una representada en una imagen (pista) se recitaron las adivinanza y los niños dijeron la respuesta, luego cantamos las trovas.

Evidencias



Actividad: aprendamos a cruzar la calle.

Objetivo: que el niño comprenda la importancia de seguir instrucciones para cruzar la calle identificando diferentes señalizaciones de tránsito.

Desarrollo: para la realización de esta actividad disponemos de señales de tránsito y con el semáforo se realizó un juego, que consistió realizar diferentes acciones según el color que muestro el semáforo.

Evidencias



Actividad: Aprendo las formas

Objetivo: que el estudiante identifique las figuras geométricas y desarrolle el pensamiento matemático a través del juego.

Desarrollo: para la realización de esta actividad se elaboraron las figuras geométricas en cartón grandes y se las pegamos en el tablero, luego de reconocerlas se les pego una tabla grande estilo bingo en el tablero donde ellos salieron al frente y escogieron una figura y la pegaron sobre la que correspondía.

En la **actividad creadora** los niños colorearon un dibujo hecho con las figuras geométricas

Evidencias



Actividad: como me siento

Objetivo: que los estudiantes a través del lenguaje oral construya su identidad personal y autoestima; exprese y de nombre a lo que percibe, siente y capta de los demás.

Desarrollo: con imágenes de las diferentes emociones los niños reconocieron los estados de ánimo, luego en forma de círculo hicimos un juego donde se representaban las diferentes emociones.

Evidencias



Actividades: El libro de etiquetas

Objetivos: despertar en los niños el interés por el lenguaje escrito a través del contacto con textos de diferentes tipos de etiquetas.

Desarrollo: para realizar esta actividad se hizo necesario construir un libro en cartulina con sus páginas en blanco, en cada página se pegaron las etiquetas que los niños llevaron identificando la letra con la que inicia el nombre de la etiqueta. Así se iniciaron a la lectura y reconocimiento de las letras

Evidencia



Fase de proyección:

Informe del desarrollo de la actividad: Se realiza con la participación de los padres de familia en general, maestros y rector de la I.E.R la Trinidad.

Programación

1. Saludo
2. Oración

3. Discurso del rector

4. Presentación de resultados de la propuesta.

Evaluación: La participación de la comunidad educativa fue positiva porque estuvieron dispuestas y atentas a la exposición de los resultados de la propuesta.

Evidencias









CAPITULO V

5. Conclusiones y recomendaciones

5.1. Conclusiones

Para concluir se hizo un análisis reflexivo sobre la importancia del juego y la lúdica como herramienta principal en su desarrollo integral siendo estos potencializadores en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños y niñas, por el cual se hizo necesario ejecutar una propuesta pedagógica que permitió el fortalecimiento en el proceso de aprendizaje de los estudiantes y fue de gran aporte a la docente de la I.E.R. La Trinidad para su quehacer como profesional, y que

facilito la apropiación de actividades lúdicas que favorecieron e incentivaron al goce hacia el aprendizaje de una manera autónoma.

5.2. Recomendaciones

Es importante para los investigadores ofrecer a los agentes educativos de la I.E.R. la trinidad algunas recomendaciones que les permitan seguir en la disposición de mejorar los procesos de aprendizaje de los educandos del plantel educativo.

Se recomienda a los docentes reflexionar sobre la puesta en práctica de su quehacer pedagógico tomando en consideración la importancia y los conocimientos sobre la lúdica para implementarla a la enseñanza del estudiante con el objetivo de mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje haciendo una reestructuración y transformación a su tarea como docentes.

Llevar a cabo acciones donde la familia sea involucrada y participe en el proceso de formación de sus niños y reciban la correcta orientación y para ello se les debe ofrecer herramientas pedagógicas y propiciar escenarios donde ellos se vean motivados a participar.

Reorganizar el espacio en las aulas donde se puedan evidenciar marcadamente las líneas rectoras y que los espacios sean agradables a la vista con ambientaciones que dejen ver el modelo pedagógico que profesa la institución.

Es de suma importancia que la institución como centro educativo cuente con espacios apropiados para propiciar ambientes armónicos y agradables para los procesos de enseñanza con el componente lúdico y sirvan para la interacción entre niños y docentes.

6. Referencias Bibliográficas

Arzuaga (2013) proyecto pedagógico aprendiendo a sumar y restar. Cesar. Universidad de pamplona. Recuperado de <https://es.slideshare.net/esccostarica/proyecto-pedaggico-aprendiendo-a-sumar-restar>.

Asencio, Campos y Romero (2015) la lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer los procesos motivacionales. Universidad del Tolima. Recuperado de <http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/1414/1/RIUT-JCDA-spa-2015->

[La%20lúdica%20como%20estrategia%20pedagógica%20para%20fortalecer%20los%20procesos%20motivacionales%20en%20los%20niños%20y%20niñas%20de%20prescolar%20de%20la%20I.E.José%20Antonio%20Ricaurte.pdf](#)

Calderón Calderón, L., Milena, M. S. S., & Eliana, V. T. N. (2015). La lúdica como estrategia para favorecer el proceso de aprendizaje en niños de edad preescolar de la institución educativa Nusefa de Ibagué.)

Castro Mican, E., Cruz Velásquez, A. M., & García Garcés, M. Y. (2016). Diseño e implementación de acciones lúdicas por medio de las TIC como herramienta didáctica para el desarrollo de las competencias en lenguaje de los estudiantes de grado primero de la Institución educativa Juan Pablo II sede doce de octubre de la ciudad de Villavicencio.

Chaparro Rincón, A., Muñoz, M. L., Rodríguez, L. F., & Trujillo Pérez, N. H. (2016). La lúdica como estrategia pedagógica para el mejoramiento de la convivencia escolar.

Calderón, Milena Y Eliana, (2015). La lúdica como estrategia para favorecer el proceso de aprendizaje en niños de edad preescolar de la institución educativa Nusefa de Ibagué.

Díaz, Urrego y Ramos (2016). Propuesta de intervención “me comunico con mis compañeros en un ambiente lúdico de aprendizaje por medio de las TIC”.

González, C. I. C. (2014). Aprender jugando a través de actividades sensoriales y psicomotrices para favorecer el proceso de enseñanza en niños y niñas de edad preescolar. *El acompañamiento en los colegios de la Compañía de Jesús en Colombia*, 460.)

La actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la institución educativa niño Jesús de Praga universidad del Tolima 2015, trabajo presentado por Tatiana Gómez Rodríguez, Olga patricia Molano Y Sandra Rodríguez Calderón.

La actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la institución educativa niño Jesús de Praga universidad del Tolima 2015, trabajo presentado por Tatiana Gómez Rodríguez, Olga patricia Molano Y Sandra Rodríguez Calderón.

La Francesco, G. M. (2003). *La educación en el preescolar. Propuesta pedagógica*. Magisterio

La lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer los procesos motivacionales, en los niños y niñas de preescolar de la institución educativa José Antonio Ricaurte. Trabajo presentado por: Sneyder Liliana Ascencio Amorocho, Cindy carolina campos Yepes Y Jessica Melissa Romero Lozano.

La lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer los procesos motivacionales, en los niños y niñas de preescolar de la institución educativa José Antonio Ricaurte. Trabajo presentado por: Sneyder Liliana Ascencio Amorocho, Cindy carolina campos Yepes Y Jessica Melissa Romero Lozano.

Ley 181, 1995, art 5

Medina G., C. (20 de Octubre de 1999). *Gramática de la ternura Google Docs*. Recuperado el

11 de Septiembre de 2014, de

<https://docs.google.com/document/d/18Nq4S3fUUQVHST8Rsg264pD8JeYgDG4fjpw424rd2Hc/edit?pli=1>

Medina G., C. (20 de Octubre de 1999). *Gramática de la ternura Google Docs*. Recuperado, de

<https://docs.google.com/document/d/18Nq4S3fUUQVHST8Rsg264pD8JeYgDG4fjpw424rd2Hc/edit?pli=1>

Minera & Torres (2007) El juego como estrategia de aprendizaje en el aula (Tesis de pregrado)
Universidad de los Andes.

Minera y Torres (2007) El juego como estrategia de aprendizaje en el aula (Tesis de pregrado)
Universidad de los Andes.

Ministerio de Educación Nacional. (1994). Ley 115 general de educación.

Montessori. (2011) cine. Educación. España. Recuperado de

<http://movimientosrenovacionpedagogica.wikispaces.com/Mar%C3%ADa+Montessori.+Pensamiento+pedag%C3%B3gico+y+experiencias+educativas>

Montoya Torres, D. C. (2015). Estudio de los procesos de actualización propuestos desde el gobierno colombiano para agentes educativos responsables de la atención a la primera infancia en el colegio Philadelphia y en un jardín infantil ubicado al sur de la ciudad de Cali.

Mora y Rodríguez (2014). La lúdica como estrategia en el aprendizaje de los niños de preescolar del gimnasio los arrayanes de la ciudad de Ibagué (Tesis de pregrado) Universidad del Tolima.

Mora y Rodríguez (2014). La lúdica como estrategia en el aprendizaje de los niños de preescolar del gimnasio los arrayanes de la ciudad de Ibagué (Tesis de pregrado) Universidad del Tolima.

Morales, N (2001). Estrategias Pedagógicas en preescolar con énfasis en Lúdica (Tesis Pregrado) Programa de Licenciatura en Pedagogía Infantil. Universidad del Tolima

Rodríguez Jácome, M. J. (2013). El Juego en la etapa de Educación Infantil (3-6 años): El Juego Social.

Santa (2016) Santa Ana Estella. España. Recuperado de [https:// www. you tube. com /watch? v=VP_ PpNAf9VY](https://www.youtube.com/watch?v=VP_PpNAf9VY)

Santos (2016) educando tv. México. Recuperado de [https: //www. YouTube. Com/ watch? v=Bb5 Yu R6 y 100](https://www.YouTube.Com/watch?v=Bb5YuR6y100)

Santos (2017) educando tv. México. Recuperado de [https:// www.youtube. com/watch?v= sbvx HB1 9wtI](https://www.youtube.com/watch?v=sbvxHB19wtI)

Sifuentes y Cruz (2016) Caracterización de Modelos Escolares. México.

Instituto Universitario Anglo Español. Recuperado de <http://iunaes.mx/wp-content/uploads/2016/03/Caracterizaci%C3%B3n-de-Modelos-Ecolares.pdf#page=137>

Morales, N (2001). Estrategias Pedagógicas en preescolar con énfasis en Lúdica (Tesis Pregrado) Programa de Licenciatura en Pedagogía Infantil. Universidad del Tolima

Romero (1990) Importancia de la Actividad Lúdica como estrategia pedagógica en la educación inicial (Trabajo de Investigación) Educación Bolivariana en el Ministerio de Educación y Deporte. Universidad Pedagógica Experimental Libertador, Venezuela.

Romero (1990) Importancia de la Actividad Lúdica como estrategia pedagógica en la educación inicial (Trabajo de Investigación) Educación Bolivariana en el Ministerio de Educación y Deporte. Universidad Pedagógica Experimental Libertador, Venezuela.

UNICEF. (2005). Convención sobre los derechos del niño. Recuperado de
[http://www.unicef.org/lac/CDN_version_para_jovenes\(2\).pdf](http://www.unicef.org/lac/CDN_version_para_jovenes(2).pdf)

Anexos del proceso de investigación

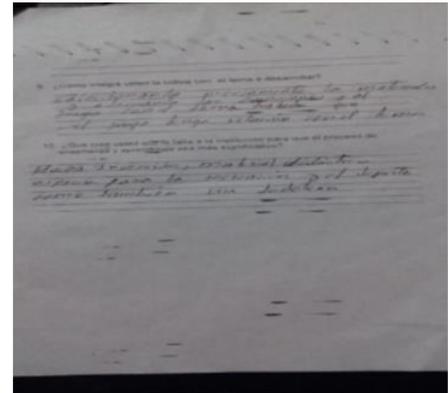
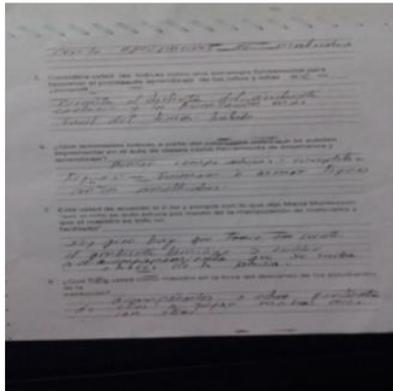
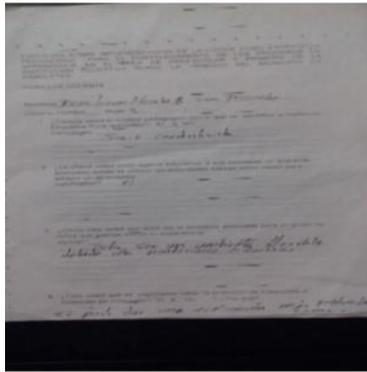
Grafica 6 Cronograma de actividades

Semanas	MARZO				ABRIL				MAYO			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Actividad												
Formulación del proyecto												
Visita formal a la institución												
Observaciones												
Notas de campo												
Encuesta												

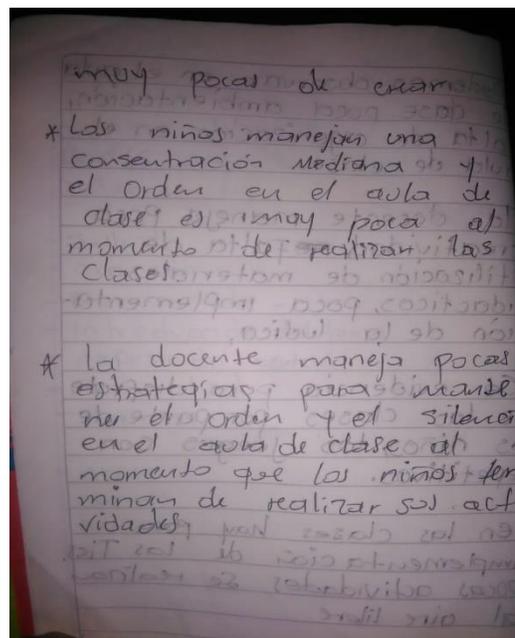
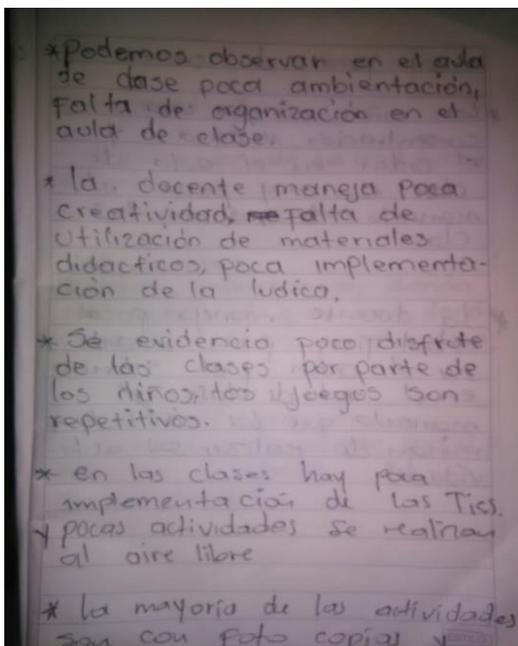
Visita a la institución



Encuesta a la docente



Notas de campo



Consentimiento informado

CONSENTIMIENTO INFORMADO

NOMBRE DE LOS PRACTICANTES:	Ledy Yaneth Galardo Long Milena Milet Mejía Montes Navis Esther Porras
INSTITUCIÓN EDUCATIVA:	Rural la trinidad /
OBJETIVO:	
FECHA: DIA: _____ MES: _____ AÑO: _____	APARTADÓ ANTIOQUIA

Los abajo firmantes autorizamos al grupo de estudiantes del pregrado en PEDAGOGÍA INFANTIL de la Corporación Universitaria UNIMINUTO, para reunir a nuestros hijos o representados en Fotografías, videos y a que se les tomen evidencias en las actividades a las cuales asistan, para efectos netamente académicos y de sustentación ante la Universidad.

Y con nuestra firma queda constancia de que estamos informados de las actividades que se llevarán a cabo y que estamos de acuerdo con lo que aquí se está pactando.

N°	NOMBRES APELLIDOS	NÚMERO DE CÉDULA	FIRMA
1	Diana Lopez	1032364492	Diana Lopez
2	Viviana Mantecosa N	1001379388	Viviana N.
3	Oleiris Johana Gomez		Oleiris Gomez
4	Julio César Plata	72380836	Julio Plata
5	Mafiris Márquez	1033372329	Mafiris Márquez
6			



INDICE

1. JUSTIFICACION	92
2. HALLAZGOS.....	93
3. EL ARCOÍRIS DE LAS LETRAS.	100
4. MI MUNDO DE COLORES.	103
5. QUE HAGO CON MI CUERPO.....	105
6. ¿DÓNDE VIVEN LOS ANIMALES?	106
7. LAS ADIVINANZAS Y TROVAS DE LA ABUELA	108
8. APRENDO A CRUZAR LA CALLE.....	109
9. APRENDO LAS FORMA.....	111
10. COMO ME SIENTO.....	113
11. EL LIBRO DE ETIQUETAS.....	115
12. EL GUSANITO Y LAS FICHAS SUMADORAS.	116
13. CONCLUSIONES.....	117

14. REFERENCIAS	119
15. AUTORAS	121

JUSTIFICACION

Teniendo en cuenta los diferentes factores que influyen al momento de motivar un aprendizaje que sea significativo y con ello la importancia que tiene la lúdica en este proceso, este proyecto surge precisamente de esa necesidad de implementar la lúdica como estrategia en el aula de clases en los niños del grado transición, siendo este un elemento indispensable para favorecer los procesos de aprendizaje en vista, de que propicia gozo y disfrute a la hora de aprender.

Partiendo de lo anterior como investigadores se cree que la entrega de esta cartilla es de suma importancia para la I.E.R. La Trinidad del Municipio de

Arboletes ya es una herramienta muy Valiosa que les ayudara en el proceso de brindar una enseñanza significativa.

HALLAZGOS

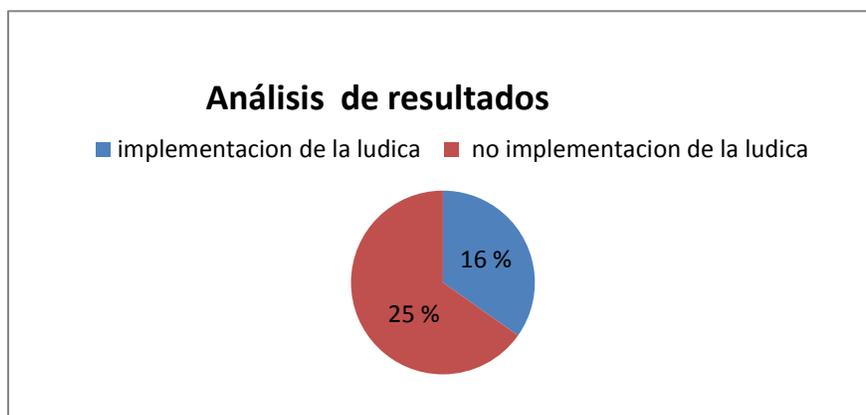
Esta investigación se planteó teniendo la pregunta de investigación: ¿Cuál es la incidencia de la lúdica en las estrategias didácticas que implementan los y las docente para la enseñanza en el grado transición de la institución educativa rural la trinidad del municipio de arboletes? Para facilitar los hallazgos se desarrollaron de los siguientes objetivos:

Identificar las estrategias didácticas que emplea la docente para la enseñanza del grado transición de la I.E.R. para dar respuesta a este objetivo La Técnica aplicada fue la observación y las notas de campo, quienes fueron las que nos permitieron tener los siguientes resultados: La ausencia de estrategias lúdicas en el aula de clase, las clases muy ligada a los libros, mucho tiempo dedicado a una sola actividad, falta de planificación de la clase ósea mucha improvisación y falta de control del grupo en el aula.

Es evidente que la implementación de la lúdica es una necesidad que debe ser suplida, ya que la docente dice conocer la importancia de la lúdica pero no es llevada a la práctica de manera eficiente, otros aspectos que se encontraron fueron la falta de utilización de los espacios que brinda la institución como lo son la biblioteca, la sala de audio, la sala de informática, las cuales cuentan con ambientes de aprendizajes significativos para la exploración, esparcimiento y fortalecimiento del proceso de enseñanza.

Es de gran importancia para las investigadoras mediante este proyecto brindar soluciones que ayuden a mitigar la problemática o que suplán estas necesidades.

Grafica 7 Análisis de resultados



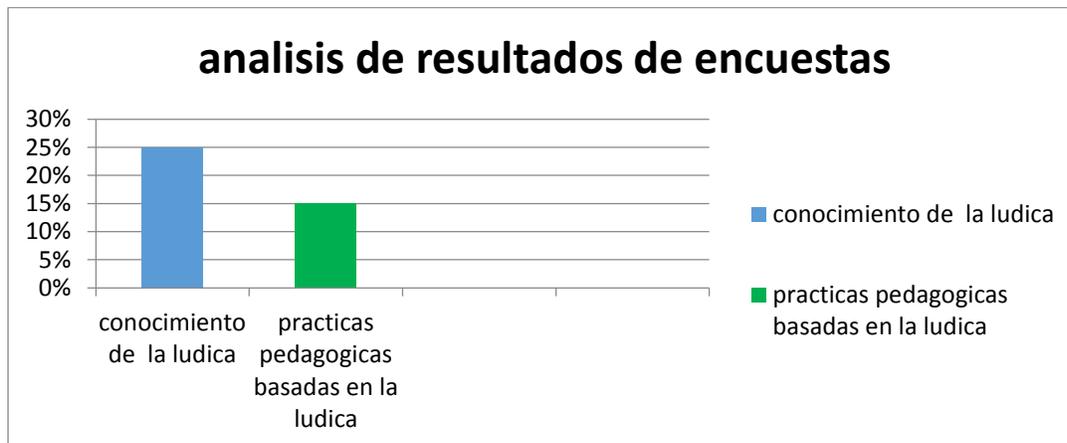
Implementación de la lúdica 16 %

No implementación de la lúdica 25%

Indagar sobre la práctica de la lúdica por parte de la docente en el proceso de enseñanza de los y las estudiantes del grado transición de la I.E.R. La Trinidad.

Para dar respuesta a este objetivo, la técnica aplicada fue la encuesta aplicada a la docente del grado transición quien nos arrojó los siguientes resultados: conocimiento muy básico sobre la lúdica como herramienta estratégica en el proceso de enseñanza.

Grafica 8 Análisis de resultado de encuesta



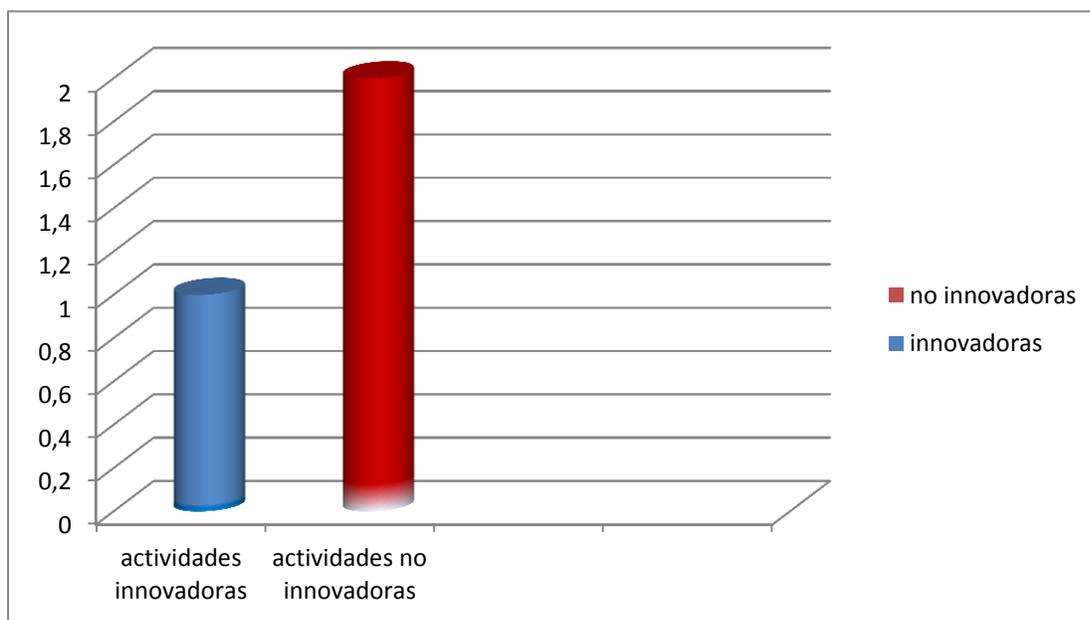
Análisis de encuesta a la docente

Conocimiento de la lúdica

25%

Determinar el impacto de las estrategias empleadas por la docente en el desarrollo del aprendizaje de los y las estudiantes del grado transición de la I.E.R. La Trinidad. Para dar respuesta a este objetivo se llevó a cabo la técnica de la observación no participante y las notas de campo, quienes nos arrojaron los siguientes resultados: poco impacto en el proceso de aprendizaje de los niños y de allí se deriva la falta de motivación en los niños, poco disfrute en el momento de las clases, apatía para realizar las pocas actividades repetitivas aplicadas por la docente.

Grafica 9 Análisis de resultado de actividades



Actividades innovadoras 1,0

Actividades no innovadoras

Grafica 10 Análisis de impacto de resultados



Impacto en el proceso de aprendizaje 20%

Actividades motivadoras 18%

Disfrute al realizar las actividades 15%

Fortalecer el proceso de aprendizaje de los y las estudiantes, mediante una propuesta pedagógica basada en el componente lúdico, como estrategia fundamental en el proceso de enseñanza en el grado transición de la I.E.R. La Trinidad.

Para dar resultado a este objetivo se ejecutara la propuesta pedagógica llamada “estrategias lúdico-pedagógicas para el fortalecimiento del proceso de enseñanza en los niños de transición de la I.E.R. La Trinidad, en donde se ejecuten actividades lúdicas como estrategia didáctica eficaz para la enseñanza, la cual facilite la adquisición de conocimientos significativos y favorezcan en el proceso de aprendizaje de los niños, para lograr en ellos una formación integral, ya que es un tema bastante interesante en el campo educativo y más aún cuando es empleada como herramienta de enseñanza-aprendizaje y su intención es demostrar que la implementación de la lúdica permite el fortalecimiento de los procesos formativos.

Grafica 11 Resultados a alcanzar



ACTIVIDAD 1

EL ARCOÍRIS DE LAS LETRAS.

OBJETIVO

Que el niño identifique vocales y sus sonidos

DESARROLLO:

Cantaremos una linda canción.

Luego

Se elaborará un arcoíris con las letras de las vocales hechas de muchos colores en cartulina, aparte se tendrán las mismas letras del abecedario elaboradas en los mismos colores

Para que los niños busquen e identifiquen la letra igual y la peguen encima de la que está en el arcoíris y aprenda su sonido.

En la actividad creadora se le pondrá a cada niño un bingo de las vocales y él lo rellenará con las letras correspondientes.

EVIDENCIAS



ACTIVIDAD 2

MI MUNDO DE COLORES.

OBJETIVO:

Que los niños identifiquen los colores.

DESARROLLO:

Jugaremos el juego llamado. “busco mi lugar”

Consiste en tener cuatro cajas de colores diferentes repartidas en el aula de clase y un dado con los mismos colores, organizar cuatro grupos con los niños donde cada grupo tendrá una escarapela de colores correspondientes a los colores de las cajas y se ubicaran en el centro ejemplo: si el dado muestra el color verde, el grupo de las escarapelas verdes correrá hacia la caja de color verde y los demás quedaran en su lugar.



ACTIVIDAD 3

QUE HAGO CON MI CUERPO

OBJETIVO:

Que los estudiantes conozcan las partes del cuerpo humano y los sentidos.

DESARROLLO:

Se pondrá en el tablero alcance de los niños una silueta humana y ellos irán pegando cada una de sus partes y mencionando para que las usemos.

Aprenderán también la lateralidad.

En la actividad creadora los niños colorearán las partes del cuerpo





ACTIVIDAD 4

¿DÓNDE VIVEN LOS ANIMALES?

OBJETIVO:

Que los niños identifiquen el lugar de habitación de los animales.

DESARROLLO:

Se pintara con vinilo el planeta tierra grande en papel dividido en cuatro partes una de azul que representa el mar, blanco el polo norte, Verde la selva, amarillo el desierto. Previamente tendremos Variedad de animales fabricados en cartón. Se pondrán los niños en forma de circulo y el planeta en el medio, cada uno tomara un animal y lo pondrá donde el Cree que vive. Para terminar contaremos cuantos animales hay en cada grupo.



ACTIVIDAD 5

LAS ADIVINANZAS Y TROVAS DE LA ABUELA

OBJETIVOS:

Que los niños y niñas identifiquen que es una adivinanza y sus características.

DESARROLLO:

En el tablero se pondrán las adivinanzas impresas y la respuesta de cada una representada en una imagen (pista) se recitará la adivinanza y los niños dirán la respuesta, luego cantaremos trovas.





ACTIVIDAD 6

APRENDO A CRUZAR LA CALLE

OBJETIVO:

Que el niño comprenda la importancia de seguir instrucciones para cruzar la calle identificando diferentes señalizaciones de tránsito.

DESARROLLO:

En la cancha de la institución se dibujará una calle con sus respectivas señales de tránsito y con el semáforo se realizara un juego, que consiste realizar diferentes acciones según el color que muestre el semáforo.

En la actividad creadora los niños reciben un semáforo que deben colorear identificando sus colores.





ACTIVIDAD 7

APRENDO LAS FORMAS

OBJETIVO:

Que el estudiante identifique las figuras geométricas y desarrolle el pensamiento matemático a través del juego.

DESARROLLO:

Se elaboraran las figuras geométricas en cartón grandes y se las pegaremos en el tablero, luego de reconocerlas se les pegara una tabla grande estilo bingo en el tablero donde ellos saldrán al frente y escogerán una figura y las pegaran sobre la que corresponda.

En la actividad creadora los niños colorearan un dibujo hecho con las figuras geométricas.



ACTIVIDAD 8

COMO ME SIENTO

OBJETIVO:

Que los estudiantes a través del lenguaje oral construya su identidad personal y autoestima; exprese y de nombre a lo que percibe, siente y capta de los demás.

DESARROLLO:

Con imágenes de las diferentes emociones los niños reconocerán los estados de ánimo, luego en forma de círculo se les dará a cada uno una imagen y el niño realizará la acción. En la actividad creadora los niños escogerán la emoción que más les guste y la pintarán con vinilo.





ACTIVIDAD 9

EL LIBRO DE ETIQUETAS

OBJETIVOS:

Despertar en los niños el interés por el lenguaje escrito a través del contacto con textos de diferentes tipos de etiquetas.

DESARROLLO:

Se llevara al aula de clase un libro creado con sus páginas en blanco, en cada página se pegara las etiquetas que los niños lleven y la letra elaborada en lija (parte sensorial) con la que inicia el nombre de la etiqueta. Así se iniciara a la lectura y reconocimiento de las letras.





ACTIVIDAD 10

EL GUSANITO Y LAS FICHAS SUMADORAS.

OBJETIVO:

Utilizar juegos didácticos para estimular aprendizajes básicos de suma y resta.

Desarrollo:

Se tendrán 3 montones de fichas con los números del 0 al 9 previamente elaboradas, los niños escogerán las fichas y según los números realizarán la

suma. Tendremos una cajita con figuras elaboradas en fomy con la que los niños verificarán sus resultados.

Ejemplo 2 mariposas + 4 mariposas = 6 mariposas. Además del juego del gusanito



CONCLUSIONES

Durante el proceso de investigación realizada en la institución educativa rural la trinidad, se logró el reconocimiento de algunas problemáticas relacionadas con la implementación de la lúdica como estrategia didáctica para la enseñanza, además se notaron algunos factores causantes intrínsecos a la poca utilidad de la lúdica en el aula, como lo son los espacios muy reducidos y cerrados, ambientes inadecuados además se le suma la condición del clima en ese lugar; el proceso que se llevó a cabo fue continuo haciendo un seguimiento

y de evaluación permanente, logrando así garantizar la objetividad y disminuir posibles equivocaciones a lo largo de la investigación.

Por medio de los análisis de resultados obtenidos en los hallazgos, se evidenció que la lúdica no hace parte de las estrategias de la docente al momento de realizar actividades pedagógicas, ya que tiene conocimiento muy básico de la misma, son actividades poco motivadoras, no conllevan a los niños al disfrute de las actividades y de allí se deriva que el impacto en el proceso de aprendizaje de los niños está en un porcentaje no adecuado.

A lo largo del proceso de consolidación de la investigación se logró un acercamiento teórico el cual nos permitió hacer una relación entre las actividades que se realizan durante el proceso pedagógico y la concordancia con lo expuesto por diferentes autores, proporcionándonos información acerca de la importancia de emplear la lúdica como estrategia de enseñanza en el quehacer pedagógico, el cual conlleve a los estudiantes al fortalecimiento de sus aprendizajes.

Desde el Modelo Praxeológico nos permitió crecer como personas y como profesionales puesto que esta contempla el quehacer pedagógico desde la investigación-acción-formación, por lo tanto se constituyen para solucionar problemas presentados en el ámbito social, por tal motivo existe un banco de

problemas reales a los que darle solución debe ser el objeto de trabajo de nuestra profesión; con esta perspectiva de solución de problemas reales sociales es asumido el compromiso formativo de nuestra práctica educativa.

Para concluir se hizo un análisis reflexivo sobre la importancia del juego y la lúdica como herramienta principal en su desarrollo integral siendo estos potencializadores en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños y niñas, por el cual se hizo necesario ejecutar una propuesta pedagógica que permitió el fortalecimiento en el proceso de aprendizaje de los estudiantes y fue de gran aporte a la docente de la I.E.R. La Trinidad para su quehacer como profesional, y que facilitó la apropiación de actividades lúdicas que favorecieron e incentivaron al goce hacia el aprendizaje de una manera autónoma.

REFERENCIAS

Santa (2016) Santa Ana Estella. España. Recuperado de [https:// www.youtube.com /watch? v=VP_ PpNAf9VY](https://www.youtube.com/watch?v=VP_PpNAf9VY)

Santos (2016) educando tv. México. Recuperado de <https://www.YouTube.com/watch?v=Bb5YuR6y1Oo>

Santos (2017) educando tv. México. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=sbvxHB19wtI>

AUTORAS

LEDYS YANETH GALARCIO LUNA

MILENA MILET MEJIA MONTES

NAVIS EESTER PORRAS RUMAÑA

LIC. PEDAGOGIA INFANTTIL

UNIMINUTO.