

El juego y la lúdica como estrategia pedagógica, para el aprendizaje significativo en niños y niñas de 5 a 7 años del colegio Gimnasio Moderno Summerhill.

Sandra Medina Forero

Licenciada en Educación Básica con Énfasis en Humanidades y Lengua Castellana

María Alejandra Peña Medina

Licenciada en Pedagogía Infantil

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

Director

Rocio Venegas Luque

Magister en Psicología Clínica y de Familia

Fundación Universitaria Los Libertadores

Facultad de Ciencias Humanas y Sociales

Departamento de Educación

Especialización en Pedagogía de la Lúdica

Bogotá D.C., septiembre de 2021

## **Resumen**

El juego es un elemento muy importante en la educación porque promueve el desarrollo integral de los niños y niñas, ayudándoles a conocerse a sí mismos y al mundo que les rodea. Su importancia en el proceso de enseñanza y aprendizaje es reconocida, pues se considera que es una actividad didáctica que potencia el desarrollo cognitivo, afectivo y comunicativo, que son aspectos determinantes en la construcción del conocimiento.

Dada la importancia del juego en el aprendizaje, con esta propuesta se quiere indagar sobre el valor que se le da al juego y a los juguetes en el aula de clases y se centra en analizar la forma de utilizarlo, para que los docentes cambien la forma de impartir las clases y estas sean más dinámicas y menos tradicionales.

Por medio de este proyecto se pretende transformar el modelo tradicional utilizado en la institución, por experiencias innovadoras, soñadas por los niños y niñas, con estrategias de enseñanza valiosas en el aula de clase, donde el juguete asuma un papel importante, convirtiéndose en agente generador de conocimiento donde aprenden significativamente de forma divertida y espontánea, ya que al realizar las actividades propuestas y al hacer uso de los juguetes los niños y niñas desarrollan sus capacidades, acrecientan su creatividad, despiertan el espíritu investigativo y aumentan su curiosidad por lo desconocido, lo cual es un factor fundamental para desarrollar pensamiento crítico y reflexivo.

**Palabras claves:** Juego, juguete, aprendizaje significativo.

## **Abstract**

The game is a crucial element in the education since it promotes the integral development of boys and girls, helping them to get to know themselves and the world around them. Its importance in the teaching and learning processes is recognized, as it is considered as a didactic activity that enhances the cognitive, affective and communicative development, that are key aspects in the knowledge construction.

Given the relevance of games during the learning, this proposal aims to investigate the value that games and toys have in the classroom and focuses on the way to apply it effectively, so that teachers can change their methods to teach to make them more dynamic and less traditional.

Through this project it is intended to transform the traditional models used by the institution into innovative experiences, dreamt by the boys and girls, with valuable teaching strategies in the classroom, where the toys acquire a relevant role, becoming into a crucial factor for knowledge generation, with which they can learn significantly in a fun and spontaneous way, since by carrying out the proposed activities and use the toys, boys and girls develop their capacities, improve their creativity, awaken their research spirit, and increase their curiosity for the unknown, a fundamental factor to develop the critical and reflective thinking.

**Keywords:** Game, toy, significant learning.

## Tabla de contenido

	Pág.
1. Problema.....	5
1.1 Planteamiento del problema .....	5
1.2 Formulación del problema .....	10
1.3 Objetivos .....	10
1.3.1 Objetivo general .....	10
1.3.2 Objetivos específicos.....	10
1.4 Justificación.....	10
2. Marco referencial.....	13
2.1 Antecedentes investigativos .....	13
2.2 Marco teórico .....	20
3. Diseño de la investigación.....	32
3.1 Enfoque y tipo de investigación .....	32
3.2 Línea de investigación institucional.....	34
3.3 Población y muestra .....	35
3.4 Instrumentos de investigación.....	35
4. Estrategia de intervención .....	37
5. Conclusiones y recomendaciones.....	44
Referencias.....	46
Anexos .....	48

## **1. Problema**

### **1.1 Planteamiento del problema**

El presente proyecto busca diseñar una propuesta lúdico pedagógica titulada: “El juego y la lúdica como estrategia pedagógica, para el aprendizaje significativo en niños y niñas de 5 a 7 años del colegio Gimnasio Moderno Summerhill”, tendrá como eje central los juguetes, que en conjunto con la lúdica y el juego, permiten realizar acciones pedagógicas con las cuales contribuir al desarrollo integral de los niños y niñas en edades entre los 5 y 7 años; partiendo de los principios educativos de la infancia, es decir, de las dimensiones del desarrollo y los pilares de la educación infantil; respondiendo así al objetivo principal de la educación infantil formar a los estudiantes de manera que puedan comprender su contexto, transformarlo, construyendo y reconstruyendo diversos saberes que le permitan interactuar con el mismo.

Asimismo, se busca implementar una metodología diferente a la tradicional pues propone que los niños y niñas participen en la construcción de aprendizaje significativo a través del juego y la lúdica, uno de los propósitos de esta propuesta de intervención es dar a conocer cómo las actividades lúdicas, el juego y la implementación de juguetes, permiten que el niño aprenda de manera divertida y a la vez representan un importante estímulo para el aprendizaje; ya que cuando los niños juegan no solo se divierten sino que también aprenden, experimentan, exploran y descubren el mundo que los rodea; además, propicia el desarrollo cognitivo, comunicativo, socio-afectivo y corporal.

De igual manera, esta propuesta busca proporcionar a los docentes nuevas estrategias lúdicas para aplicar en clase, basados en el trabajo interdisciplinario; es decir, que el maestro pueda desarrollar una propuesta didáctica no como un área independiente, sino que abarque e integre diferentes asignaturas.

El colegio Gimnasio Moderno Summerhill se encuentra ubicado en la ciudad de Bogotá, en la localidad de Engativá, en el barrio el Mortiño, pertenece al estrato 3. La institución presta servicios escolares que van desde preescolar a grado 11°; cuenta con seis sedes, las cuales están divididas en: 1. Sede administrativa, 2. Preescolar y primero, 3. Segundo y tercero, 4. Cuarto, quinto y sexto, 5. Séptimo, octavo y noveno, 6. Décimo y once. Esta institución trabaja con el calendario A, jornada única, cuenta con 27 docentes, una psicóloga, coordinadora, rectora y cinco personas de servicios generales. La cantidad de estudiantes es de 450, distribuidos en 18 cursos, siendo 24 el número promedio de alumnos por grupo.

La institución posee un currículo según lo establecido por la Ley. El Gimnasio Moderno Summerhill (2018), afirma que es un:

Conjunto de criterios, planes de estudio, programas, metodologías y procesos que contribuyen a la formación integral, a la construcción de la identidad cultural, nacional, regional y local, incluyendo también los recursos académicos, humanos y físicos. Para llevar a cabo todos los procesos de cualificación, predominando el modelo educativo tradicional; aunque cada uno de los docentes elige e implementa estrategias donde favorezcan los procesos de enseñanza aprendizaje. (p. 14)

Es por esta razón, que hoy en día se debe reflexionar sobre el juego como estrategia didáctica y pedagógica en la educación infantil, es un enigma que deja entrever que los docentes en sus aulas aún desconocen su significado y lo que este comprende, puesto que el juego debe considerarse como una actividad importante en el aula de clase, ya que brinda una forma diferente de generar aprendizaje y de esta manera, orientar el interés de los estudiantes hacia las diferentes áreas en las que se involucre la actividad lúdica. De allí, la importancia del papel del docente, para inventar juegos acordes a los intereses, necesidades y expectativas

según la edad y ritmo de aprendizaje de cada uno de los niños y niñas.

Actualmente, muchos de los momentos de juego, son considerados como espacios libres de recreación donde el niño o la niña disfrutan junto a sus compañeros de momentos agradables, donde el disfrute es la principal característica. Los momentos de juego son solo dados, fuera del aula, en el descanso o en momentos cuando los niños y las niñas terminan de realizar tareas dadas por los docentes.

Todas las connotaciones que se han venido dando sobre el juego desde hace varios años, toman el juego desde la perspectiva de privar a los niños y las niñas de algo tan natural y espontáneo como lo es él; vienen de la escuela tradicional ya que esta se basa en la idea de que en el momento en que el niño o la niña comienza a aprender a leer, a escribir, a realizar operaciones lógico matemáticas, en cuanto se trata de impartir conocimientos para obtener títulos o diplomas, el juego no es ya sino una actividad propia del infante, destinada a ocupar el tiempo libre y a descansar del agotamiento muscular y cerebral. (UNESCO, 1980, pág. 19)

De allí que, a partir de la observación que se ha realizado en la institución educativa Gimnasio Moderno Summerhill, permite reconocer que en algunas de las clases como: español, ciencias naturales, artes, informática y matemáticas, son escasos los avances para lograr el aprendizaje significativo en los procesos educativos, dado que todavía se encuentran docentes que aplican en el aula metodologías y estrategias tradicionalistas, las cuales se evidencian en las planeaciones realizadas por cada uno de ellos, donde el estudiante es un sujeto pasivo del conocimiento, es quien recibe solo información y la memoriza, respondiendo y actuando sólo hasta donde el docente se lo permite; limitando de esta manera a los niños y niñas su capacidad innata para aprehender, descubrir, recrear, crear y explorar su entorno o el medio que les rodea.

Todo esto se da ya que los docentes manifiestan que el espacio es muy reducido y los recursos que se tienen en el colegio son muy escasos, lo que hace que se limite a los docentes para que se planteen o generen metodologías y estrategias que favorezcan el desarrollo integral de las dimensiones de los niños y las niñas.

Dichas dificultades ocasionan que los estudiantes asuman roles pasivos, demuestren desmotivación total por las actividades planteadas, sean poco propositivos, creativos y participativos. Se van acostumbrando a los escenarios limitados, a la mecanización de actividades, no proponen ya que solo el docente es que quien da las instrucciones y las normas; no van más allá de lo que dice el docente y no se exploran otros ambientes de aprendizaje sino solo el salón de clases.

A partir de este concepto nace la pregunta problema, ya que se ha observado a lo largo de 8 años de ejercer como docentes en la institución, que los estudiantes demuestran poco interés, falta de motivación, se muestran apáticos y no comprenden las temáticas cuando las clases son magistrales, donde el docente es el que imparte el conocimiento y los estudiantes escuchan.

Teniendo en cuenta las observaciones realizadas durante estos años, se logra identificar que los docentes de primaria manejan una práctica educativa tradicional, realizan actividades repetitivas y monótonas, ya que dedican la mayor parte del tiempo a la memorización, no hay un adecuado desarrollo de pensamiento crítico y reflexivo y su rol es pasivo, el cual ya está pasado de moda.

Estas actividades no permiten que los niños y las niñas desarrollen habilidades de investigación, de reflexión donde la creatividad y la imaginación sean fundamentales para el aprendizaje significativo. De igual manera, se evidencia que los niños no tienen en sus casas un espacio para jugar y crear, ya que las ocupaciones de sus padres no permiten crear ambientes

donde el niño y la niña jueguen. Los padres prefieren estar viendo televisión o estar conectados a sus celulares y optan también por pasarle el celular a los niños para que estén ocupados jugando; estos factores también ocasionan desagrado, pereza y desinterés en los niños por crear, experimentar, imaginar y generar nuevos o antiguos juegos.

Por esta razón, nace la preocupación por conocer la importancia que tiene el juego y la lúdica a la hora de implementarlos como una estrategia pedagógica para plantear propuestas que permitan el desarrollo integral y el aprendizaje significativo de los estudiantes. Puesto que:

El juego y la educación deben ser correlativos porque educación proviene del latín educere, implica moverse, fluir, salir de, desenvolver las potencialidades físicas, psicológicas, sociales y espirituales, desde el interior de la persona que se educa. En ese contexto el juego, como medio educativo, debe tener igual orientación. El juego y otras experiencias constituyen el soporte de todo aprendizaje, gravitan en el cambio de conducta del individuo. (Mavilo, 2003, pág. 25).

Por ese motivo, el juego se convierte en una estrategia didáctica y pedagógica, que le permite a los docentes hacer uso de él dentro de sus prácticas de enseñanza como una herramienta válida de aprendizaje.

## **1.2 Formulación del problema**

¿Cómo fortalecer los procesos de enseñanza y aprendizaje a través de una propuesta pedagógica donde el eje central sea el juego, la lúdica y los juguetes en los niños y niñas de 5 a 7 años del colegio Gimnasio Moderno Summerhill?

## **1.3 Objetivos**

### **1.3.1 Objetivo general**

Diseñar una propuesta pedagógica basada en el juego, la lúdica y los juguetes que permitan fortalecer los procesos de enseñanza y aprendizaje, en los niños y niñas de 5 a 7 años del colegio Gimnasio Moderno Summerhill.

### **1.3.2 Objetivos específicos**

Desarrollar una propuesta a partir del juego, la lúdica y los juguetes, como herramientas lúdico- pedagógicas para la enseñanza y aprendizaje significativo de los niños y niñas.

Dar a conocer nuevas estrategias lúdico - pedagógicas para favorecer el aprendizaje de los niños y niñas.

Plantear actividades lúdico-pedagógicas que le proporcionen al docente estrategias pedagógicas que generen en los estudiantes un mayor interés por las clases.

## **1.4 Justificación**

El juego es una actividad propia del ser humano, incluida la infancia, por esta razón se ha otorgado un lugar esencial e irremplazable al juego en la niñez puesto que proporciona experiencias positivas, permite experimentar, y contribuye al desarrollo de los niños en aspectos psicológicos, motrices, sociales, lingüísticos, afectivos y demás. (Sánchez, 2017) En esa medida, los juegos son de vital importancia en la vida de los niños porque les permite crecer como personas, desarrollar la imaginación, resolver problemas, logrando un desarrollo sano y

equilibrado de la personalidad.

Por lo tanto, el juego y el juguete se constituyen como un medio de aprendizaje y de interacción con el medio para las niñas y los niños en la etapa de educación inicial. Posibilitan el aprendizaje de reglas básicas, aceptación de las normas, fomentan el desarrollo de una actitud crítica, el cuidado y valoración hacia los juguetes que se llevan a la institución educativa y se constituyen en elementos de relación entre todos.

Los juguetes, habitantes del espacio lúdico, entran en el círculo mágico y se convierten en materias primas para divertirse, explorar, experimentar, comprender y aprender. Las apariencias de los objetos reales se trastocan en múltiples mutaciones de acuerdo a lo que el niño imagina e inventa en ese momento, de lo cual surgen parecidos con la realidad cotidiana. Pero a su vez, reflejan significados acerca del mundo circundante, de donde surgen proyectos.

(Ridao, 2008)

Esto implica que el juego se reconozca como un dinamizador de la vida de los estudiantes a través del cual construyen conocimientos, se encuentran consigo mismos y con el mundo exterior; además que se le atribuyen características como el goce, el entusiasmo, el placer de crear y recrear generando significados. En ese sentido, la lúdica, el juego y el juguete se comprenden como un entramado que permite a los estudiantes disfrutar, pero también realizar una comprensión interna de sí mismos y externa de aquello que sucede a su alrededor para poder dar sentido a lo cotidianidad.

Por esa razón, la presente propuesta de intervención tendrá como eje central los juguetes, que en conjunto con la lúdica y el juego, permiten realizar una serie de acciones pedagógicas con las cuales se busca contribuir al desarrollo integral de los niños y niñas partiendo de los

principios educativos de la infancia, es decir, de las dimensiones del desarrollo y los pilares de la educación infantil; respondiendo así al objetivo principal de la educación infantil que es formar a los estudiantes de manera que puedan comprender su contexto y transformarlo, construyendo y reconstruyendo diversos saberes que le permitan interactuar con el mismo.

## **2. Marco referencial**

A continuación, se presenta la producción tanto académica, como teórica y legal, respecto a la propuesta de intervención, el cual sustenta con bases teóricas la conceptualización del tema que se aborda. Para tal efecto, se expondrán en los siguientes apartados: los antecedentes y marco teórico teniendo en cuenta que este marco de referencia marca una perspectiva teórica que orienta el desarrollo de la propuesta.

### **2.1 Antecedentes investigativos**

En el presente marco de antecedentes se expondrán algunas de las tesis y artículos de revistas encontradas que abordan el tema de juguetes, juego y lúdica como estrategias pedagógicas para desarrollar el aprendizaje significativo; tanto en el ámbito internacional, nacional y local. Se presentará una descripción por cada estudio que contiene el nombre de la investigación y/o artículo, el objetivo, enfoque teórico, enfoque metodológico, resultados, año, tipo de documento, autor(es) y observaciones; al final se realizará una conclusión de la misma, haciendo énfasis en los aportes que hacen a esta propuesta de intervención.

#### **2.1.1 Antecedente internacional**

En New York (2018) fue presentado un artículo de la UNICEF titulado: Aprendizaje a través del juego. Reforzar el aprendizaje a través del juego en los programas de educación en la primera infancia. Cuyo objetivo es compartir ideas prácticas acerca de cómo introducir el juego y la pedagogía centrada en el niño, en las iniciativas de expansión de la educación preescolar a fin de garantizar la calidad y la adecuación de esos programas. Por otra parte, el diseño metodológico utilizado en esta investigación acerca de la importancia del juego en el ámbito educativo es de carácter cualitativo, descriptivo e interpretativo.

Hay que destacar que este artículo hace hincapié en la primera infancia y en cómo el juego se puede emplear como un recurso que permita el aprendizaje, ya que potencializa todas las habilidades asociadas al desarrollo saludable de los niños y niñas. Señalan que el período más importante del desarrollo humano es el que se comprende desde el nacimiento hasta los ocho años de edad, durante estos años, el desarrollo de las competencias cognitivas, el bienestar emocional, la competencia social y una buena salud física y mental forman una sólida base para el éxito en la edad adulta. Aunque el aprendizaje tiene lugar durante toda la vida, en la primera infancia se produce con más rapidez. (UNICEF, 2018)

Posteriormente, se menciona que los educadores han estado en una constante búsqueda de metodologías y estrategias para mejorar el aprendizaje de sus estudiantes, se han replanteado la forma de enseñar para aprovechar el enorme potencial de aprendizaje de los niños y niñas. En este proceso, el juego es una de las formas más importantes en las que los niños y niñas adquieren conocimiento, desarrollan sus capacidades y aprenden a conocer el mundo jugando. (UNICEF, 2018)

La UNICEF en el artículo recalca que si bien los niños y niñas al jugar no piensan en qué van a aprender, este momento crea potentes oportunidades de aprendizaje en todas las áreas. El desarrollo y el aprendizaje son de naturaleza compleja y holística; sin embargo, a través del juego y teniendo la oportunidad de elegir con qué jugar pueden estimularse todos los ámbitos del desarrollo, incluyendo las competencias motoras, cognitivas, sociales y emocionales. Los niños aprenden de manera práctica: adquieren conocimientos mediante la interacción lúdica con los objetos y las personas, y necesitan mucha práctica con objetos sólidos para entender los conceptos. (UNICEF, 2018)

En conclusión, este artículo debería servir como punto de partida de cara a una reflexión y a una labor de promoción que otorgue a la pedagogía centrada en el niño un papel clave en los sistemas de educación preescolar. Las políticas, los planes de implementación de la educación preescolar, los planes de formación de docentes, las asignaciones de recursos y las estrategias de aseguramiento de la calidad deberían reflejar la evidencia creciente de que los entornos de aprendizaje temprano activos y basados en el juego proporcionan el fundamento básico más adecuado al desarrollo para el éxito tanto en la escuela como después de ella. Asimismo, el sistema debe reconocer el papel de las familias, respaldándolas y empoderándolas para que participen activamente en la configuración del aprendizaje y el desarrollo de los niños a través del juego. (UNICEF, 2018)

Este artículo se relaciona con nuestra propuesta, ya que propone y aborda el tema de la importancia del juego en la educación inicial, el cual permite generar y desarrollar aprendizajes significativos teniendo en cuenta la importancia de la lúdica y los juguetes en la implementación de nuevas estrategias metodológicas, además de ser un insumo para el trabajo docente.

### **2.1.2 Antecedente nacional**

Los autores Barrera Cardozo Leidy Maloth, Perdomo Ordoñez Bleyi Constanza, Serrato Serrato María Elcy, Trujillo Hernández Yina Paola, González González Miguel Alberto (2015), presentaron en la revista Plumilla Educativa de la universidad de Manizales un artículo sobre: el impacto de los juguetes en los procesos formativos de niños y niñas. Donde el objetivo es determinar el impacto de la utilización de los juguetes en el diseño de prácticas didácticas en los procesos formativos de niños y niñas.

Este documento plantea una investigación autobiográfica y una metodología cualitativa, ya

que cuenta la historia de cuatro docentes que se reunieron para narrar las vivencias de su niñez y cómo los juguetes u objetos fueron importantes en esa etapa de sus vidas. Los cuales causaron gran impacto en su desarrollo humano y fueron fundamentales en su formación como sujetos, capaces de desenvolverse ante cualquier situación o lugar donde se encuentren.

(Barrera, Perdomo, Serrato, Trujillo, & González, 2015)

A partir de estos relatos, iniciaron una investigación sobre cómo utilizar el juguete como una herramienta de aprendizaje, generador de conocimiento y motivador de aprendizaje significativo. Por otra parte, buscan cambiar el modelo tradicional de educación por estrategias y experiencias innovadoras, donde el juguete ocupe un lugar importante y motive a los niños y niñas a aprender con alegría por medio del juego. (Barrera, Perdomo, Serrato, Trujillo, & González, 2015)

Para concluir, este artículo expone la importancia del juego y los juguetes en los niños y niñas, los cuales permiten que conozcan su entorno, desarrollen habilidades, aprendan a relacionarse, aprendan a ser felices con el triunfo del otro y sobre todo aprendan a disfrutar los triunfos con los otros. Al incluir juguetes y juegos se diversifica la práctica del educador, se hace de la antigua y aburrida aula una especie de ludoteca, donde se aprende sin recelo.

(Barrera, Perdomo, Serrato, Trujillo, & González, 2015)

Por consiguiente, este artículo es un gran aporte a nuestra propuesta, ya que plantea y aborda el tema del juego y los juguetes como una estrategia de enseñanza, donde el niño y la niña puedan descubrir, imaginar, explorar y experimentar el mundo que los rodea de manera divertida y significativa.

### **2.2.3 Antecedente local**

Se consultó el trabajo de grado del año 2017, presentado por Miranda Jiménez Angélica y Miranda Jiménez Karol Viviana como requisito para obtener el título de Especialista en Docencia Universitaria de la Universidad Piloto de Colombia, titulado: La importancia del juego en el ámbito de la educación inicial. Su objetivo es identificar las estrategias que permiten promover la implementación del juego en los procesos de enseñanza-aprendizaje a los estudiantes de la educación inicial en el municipio de Soacha, Cundinamarca. El diseño metodológico de esta investigación acerca de la importancia del juego en el ámbito educativo es de carácter cualitativo, descriptivo e interpretativo. (Miranda & Miranda, 2017)

Este proyecto comienza haciendo una reflexión sobre la importancia del juego en el aprendizaje, ya que este es la fuente del desarrollo socioemocional como cognitivo en los niños y las niñas. A través del juego aprenden a interactuar con sus pares y con todas las personas que lo rodean (los docentes, compañeros y familia), depende también de las vivencias, el lenguaje y las culturas donde se dé. (Miranda & Miranda, 2017)

Asimismo, evidencian que en las instituciones educativas de la localidad de Soacha se presentan problemas de aprendizaje como las dificultades en la concentración, comunicación, hacer cálculos matemáticos, agilidad para resolver problemas, problemas de memoria, de coordinación, disminución de destrezas sociales y falta de madurez emocional; estas problemáticas provocan la deserción escolar. (Miranda & Miranda, 2017)

Además, el estudio realizado formula un pregunta a los niños y niñas: ¿Por qué no están en el colegio?, sus respuestas fueron: porque les caen mal los profesores, que son amargados, que les da pereza ir a estudiar, que es muy aburrido estar en el colegio y llegan a la conclusión que

todo eso se da ya que no hay una muy buena relación con ellos, puesto que los docentes no juegan con ellos, se les ve estresados, hablan y no escuchan, en ocasiones los docentes tienen la sensación de que le están hablando a las paredes, hay poca atención, los estudiantes no los miran a los ojos, esto debido a que no hay una conexión, no hay un interés común, no hay un aprendizaje significativo. (Miranda & Miranda, 2017)

Posteriormente, se hace una reflexión sobre la importancia del juego en la educación inicial donde infortunadamente en las instituciones educativas de Soacha no se ve el juego ni la lúdica como una estrategia pedagógica ya que se han aumentado los contenidos académicos, lo cual está llevando a la formalización de la enseñanza y a la disminución del juego, igualmente a pesar de que se sabe que el juego ayuda a potenciar el aprendizaje escolar, este ha tendido a desaparecer dentro de las aulas en primaria y bachillerato. (Miranda & Miranda, 2017)

Por estas razones, llegan a la conclusión de que el juego ha desaparecido de los recreos y ahora solo es aprovechado en las clases de educación física, se ha disminuido el juego en el aula y más el juego grupal. Consideran que las dinámicas para la transformación del país demandan cambios culturales significativos comenzando desde los docentes, ya que son ellos los que tienen la oportunidad de tomar decisiones en cualquiera de los ámbitos educativos y una de ellas es aprender a construir en colectivo, los educadores como conocedores de la importancia del juego para fortalecer el desarrollo socio-emocional y cognoscitivo de los niños y las niñas, deben promover la utilización del juego dentro de los programas escolares.

(Miranda & Miranda, 2017, págs. 11 - 41)

Por lo tanto, esta tesis de la Universidad Piloto de Colombia realiza un profundo análisis sobre las concepciones que se tienen frente al juego en la localidad de Soacha, abarcando conceptos actuales del tema, los cuales son aspectos indispensables a tener en cuenta en la

propuesta, razón por la cual esta tesis es indispensable para el diseño de estrategias pedagógicas que se buscan hacer a lo largo de la investigación. Además, estudia desde una postura crítica la trayectoria del proceso del juego, la lúdica y sus problemáticas, cuestionando y problematizando el actuar del docente y está enfocada a dar aportes que permitan el mejoramiento de los procesos de enseñanza aprendizaje teniendo en cuenta las falencias del mismo.

## **2.2 Marco teórico**

En el presente apartado se dan a conocer los aportes que han realizado algunos autores con el fin de desarrollar un acercamiento teórico sobre la conceptualización de juego, lúdica, juguetes, aprendizaje significativo y estrategia pedagógica, temas que se han constituido como una categoría, que además establecen una estrecha relación con los procesos de enseñanza aprendizaje en las instituciones educativas.

### **El juego**

El juego es una actividad universal, ha estado presente a lo largo de la historia de la humanidad y en todas las sociedades, desde hace miles de años. En el transcurso del tiempo el juego y el juguete se han transformado y se han considerado como herramientas esenciales en el aprendizaje de los niños y niñas.

Varios autores han expuesto el concepto del juego; sin embargo, como cada uno toma distintas referencias para explicar el término, no existe una única definición del concepto de juego. A pesar de ello, tenemos en cuenta las definiciones que nos aportan los siguientes autores:

Karl Gross, filósofo y psicólogo alemán, fue el primero en hablar sobre la importancia del juego en el desarrollo del niño, fórmula la teoría del juego en su libro: *El juego de los animales como un ejercicio preparatorio para la vida*, este autor expone que: “El juego es un ejercicio preparatorio que constituye, tanto en la conducta humana como en la de los animales, un procedimiento instintivo de adquisición de comportamientos adaptados a las situaciones que los infantes, como adultos, tendrían que afrontar posteriormente” (Martínez, 2008, pág. 9)

Es decir, que el niño a través del juego se prepara para ser adulto. Esta teoría resalta el papel que tiene el juego en el desarrollo de las habilidades y capacidades que contribuirán en la

formación del niño cuando sea mayor.

Este proceso de preparación mediante el juego se concibe como una etapa fundamental y de maduración. El autor afirma: "El gato jugando con el ovillo aprenderá a cazar ratones y el niño jugando con sus manos aprenderá a controlar su cuerpo" (Groos, 1902), con lo que busca explicar que el juego entre los animales es un suceso útil en la lucha por sobrevivir, ya que este influye en el desarrollo de las capacidades motrices que más adelante puede utilizar como forma de defensa o de ataque. Mientras que, el juego en el niño es instintivo y biológico y es una forma de alcanzar capacidades y aprendizajes que lo ayudarán a prepararse para la vida.

Groos concluye que la finalidad del juego está en sí mismo, en la realización de la actividad que le produce placer ya que el niño se interesa más por los procesos que por los resultados de la actividad, lo que le permite realizarlos con libertad, sin la presión de tener que llegar a su fin.

De igual manera, Groos vio en el juego una forma para desarrollar el pensamiento, el juego no es más que una expresión de carácter instintivo, que tiene como función fundamental ejercitar y desarrollar las capacidades necesarias para enfrentarse con éxito a las circunstancias futuras.

Este autor presenta diferentes tipos de juegos que se realizan durante la evolución:

- Juegos de experimentación: instinto de destrucción sistemática de objetos.
- Juegos de locomoción: entiende los juegos que tienen por base única un cambio de lugar.
- Juegos cinemáticos: los juegos ejecutados con presa animada real o imaginaria y una presa imaginaria inanimada.
- Juegos de combate: mantener unas estructuras jerárquicas que existen en el grupo.
- Juegos arquitectónicos: las construcciones.
- Juegos tróficos: los que fingen criar un objeto o alimentar un animal.

- Juegos imitativos y de curiosidad: observación en la cual te da curiosidad y terminas jugando; pilla- pilla. (Groos, 1902, pág. 11)

Para concluir, la importancia del juego se fundamenta en que no jugamos porque somos niños, sino que se nos ha dado la niñez para que podamos jugar y de esta manera, estimular el aprendizaje y desarrollar las capacidades. Además, el juego es una actividad mental y física que favorece el desarrollo de los niños y niñas de manera integral, donde ellos pueden investigar, crear, descubrir, divertirse, fantasear o ilusionarse. Todas estas acciones permiten que el niño entre en contacto con el mundo y de esta manera facilitar su aprendizaje.

Una segunda teoría en relación con el juego es la de Lev Semyónovich Vygotsky (1984), establece que el juego es una actividad social, ya que al jugar y compartir con otros niños, se logran adquirir papeles o roles los cuales complementan unos a otros. Asimismo, indica que el juego surge como necesidad de tener contacto con lo demás, con la naturaleza, con el medio que lo rodea. El 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.

Vygotsky otorgó al juego un papel importante, como promotor del desarrollo mental. Para él las capacidades del niño se pueden perfeccionar por medio de actividades lúdicas, una de las principales ventajas del juego, es que el niño pone en práctica estas capacidades casi sin darse cuenta, al hacerlo de manera divertida, sin esfuerzo y disfrutándolo, aprende con mayor rapidez, dedicación y autónomamente.

Según Vygotsky (1984) el juego será básicamente el escenario práctico a través del cual el desarrollo social, afectivo e intelectual del niño y la niña se ven comprometidos con las dimensiones cognitivas superiores como: la inteligencia, el lenguaje, el pensamiento, la memoria, la percepción, la atención, entre otras.

De igual manera, establece que el juego es una actividad social, en la cual gracias a la cooperación e interrelación con otros niños, se logra conseguir papeles o roles que complementan su propio desarrollo. Este autor se ocupa principalmente del juego simbólico y señala como el niño o niña transforma algunos objetos y utilizando su imaginación los convierte en otros, los cuales tienen un significado importante para él; por ejemplo, cuando corre con la escoba como si ésta fuese un caballo, y con este manejo de las cosas se contribuye a la capacidad simbólica del niño o niña.

Vygotsky nos habla de dos tipos de juego:

- El juego como valor socializador: donde al niño, a través de una acción espontánea, como el juego, se le permite socializar, transmitiéndosele valores, costumbres y la cultura de su contexto, donde el resultado final de su desarrollo se determinará por las características del medio social donde vive.

- El juego como factor de desarrollo: le permite al niño saber, conocer y dominar los objetos y situaciones, desarrollando su pensamiento abstracto; en este sentido afirma que el juego no es el rasgo predominante en la infancia, sino un factor que es motor del desarrollo.

Es indudable, que las teorías de este autor nos indican, que los docentes de hoy en día deben ser investigadores del entorno educativo y establecer cuáles son las necesidades de los niños y niñas, con el fin de planificar las actividades educativas, para satisfacer esas necesidades y colaborar con el desarrollo del individuo del futuro; ofreciéndole herramientas

que promuevan su aprendizaje, pero que también desarrollen sus capacidades de socialización, de motricidad, de todo aquello que lo va a ayudar a convertirse en un ser integral. Todo lo anterior, demuestra que la escuela es el ámbito ideal para tener la oportunidad de jugar, ya que el juego aparte de divertir también hace que el niño aprenda y desarrolle todas sus capacidades.

### **Lúdica**

Por otro lado, la lúdica se entiende como un aspecto fundamental del desarrollo de niños y niñas. Este concepto hace referencia a que el ser humano necesita comunicarse, sentir, expresarse, para generar entretenimiento, diversión y producir una serie de emociones en el ser humano, estas emociones permiten disfrutar, reír, gritar e incluso llorar. Por ello, la lúdica fomenta el desarrollo psicosocial, la conformación de la personalidad y de valores, estando orientada a la adquisición de aprendizajes, incluyendo diversas actividades que interactúan con el placer, la alegría, la creatividad y el conocimiento.

Según Sarlé la lúdica es donde:

El niño se constituye a través del juego, transita a lo largo de su vida por diferentes experiencias lúdicas en los ámbitos familiares, educativos y recreativos. Todas ellas aportan a su crecimiento, su desarrollo y a sus modos de establecer vínculos con los que lo rodean. Las actividades lúdicas se plantean como condición para la socialización, a través de su práctica el niño incorpora normas, valores y costumbres, propios del contexto en el que se desarrolla. (2012, pág. 30)

Es así, que la lúdica debe ser considerada principalmente en el espacio escolar, porque proporciona un entorno enriquecedor que promueve nuevas experiencias, por lo que es necesario implementar prácticas más positivas y situaciones más realistas. Por esta razón, los docentes en las aulas deberían implementar propuestas lúdicas como una estrategia de enseñanza, pero es aquí, donde el niño o la niña es quien juega, apropiándose de los contenidos escolares a través de un proceso de aprendizaje; este aprendizaje no es simplemente espontáneo, es producto de una enseñanza intencional.

En este sentido, el Ministerio de Educación (2014) en el libro “El juego en la educación inicial” manifiesta que para crear ambientes lúdicos hay que:

Pensar en la potencialidad lúdica del ambiente, tanto del entorno educativo como de otros entornos en los que se desenvuelven las niñas y los niños, un espacio seguro, accesible y estimulante que invite, por ejemplo, a balancearse, a esconderse y aparecer, a saltar de cuadro en cuadro. Un lugar que no tenga una estructura rígida, que permita la transformación del mobiliario para convertirse en la casita, la tienda, el bus. Una zona vacía que invite a crear juegos con líneas, círculos, espirales y laberintos, en la arena o la tierra, vinculándolos con el arte y la expresión. (pág. 29)

De acuerdo con lo anterior, se puede concluir que la lúdica permite a los participantes: crear y modificar estructuras cognitivas a través de la interacción con otros (familiares, pares y/o docentes), en un entorno que representa las circunstancias de forma real donde se evidencie el interés, por lo cual, facilita la aprehensión de conocimiento para cada uno de los involucrados. El docente, debe tener un gran conocimiento sobre el juego y la actividad lúdica que va a implementar, para que, al observar a los estudiantes, pueda proponer y guiar las actividades, y

de esta manera fortalecer todas las competencias que se van desarrollando, de esta forma, el aula se convertirá en un espacio rico de vivencias y de descubrimientos.

## **Juguete**

Ahora bien, según la filósofa Montessori, los juguetes y juegos deben estar inspirados en la realidad y alejados de la fantasía. Pero también deben ofrecer a los niños y niñas desde los primeros años de vida juegos y juguetes simbólicos, que le permitan jugar de manera desestructurada e imaginativa.

En los primeros años de su vida es cuando el niño prepara, gracias a su mente absorbente, todas las características del individuo, aunque sea inconsciente de ello. Además, a esta edad se aporta la ayuda educativa gracias al medio. Esta es, pues, la edad en la que el ser humano trabaja sin fatiga y asimila el conocimiento como un alimento vivificante. (Montessori, 1909, pág. 38)

Para Montessori los juguetes se convierten en materiales muy interesantes para desarrollar técnicas y valores dentro del ambiente familiar. Los niños y niñas siempre están investigando, es por eso, que siempre quieren imitar a los adultos y prefieren divertirse averiguando cómo funcionan los objetos que usamos en la vida cotidiana.

Asimismo, los juguetes según Montessori deben estar inspirados en la realidad y no en la fantasía, que sean manejables y adecuados para la estatura del niño o la niña; para que a la vez los niños aprendan, mejoren la autoestima, sean creativos, tengan confianza y perciban la realidad del mundo que lo rodea.

Las clases de juguetes que propone María Montessori para el desarrollo integral del niño son (Montessori, 1909, pág. 45)

- Juguetes para desarrollar la motricidad fina
- Juguetes de apilar
- Juguetes para la hora del baño
- Juguetes simbólicos
- Instrumentos musicales
- Juguetes de construcción.

Estas teorías son aplicables en la propuesta ya que se busca que por medio del uso de los juguetes el niño desarrolle su aprendizaje individual, adquiera un aprendizaje cognitivo personal, despierte su imaginación, experimente cosas nuevas, motive su curiosidad y lo más importante que desarrolle sus sentidos, se divierta y aprenda a través de la experiencia.

Por otra parte, Levin (2012, pág. 338), considera que el juguete es muy conocido pero se ha explorado poco y solo se ha utilizado como medio de entretenimiento en los niños. Sostiene que hay elementos que genéricamente se pueden llamar juguetes y depende del uso que el niño haga de estos, ya que para el niño cualquier objeto de su entorno puede ser un juguete; por ejemplo: una sábana, una piedra, una almohada, un palo, etc.

El juguete, por lo tanto es un portavoz, con el que el niño juega, quitando, transformando o añadiéndole atribuciones, con el fin de crear y explorar nuevas aventuras, siendo a la vez un elemento de investigación y conocimiento. Levin plantea que: “El juguete es un elemento que participa activamente de una aventura de exploración permanentemente relacionado al sentido de la existencia”. (Levin, 2012, pág. 349)

A partir de estas teorías podemos decir, que los juguetes son las herramientas principales que ayudan al buen desarrollo del niño, jugando un papel importante en la formación de conceptos, capacidades, expectativas, y la socialización. Desde siempre, los niños y niñas han

tenido la necesidad de moverse, curiosear, tocar, manipular y experimentar objetos, lo cual les permite crear, relacionarse, e intercambiar vivencias y sentimientos. A través de los juguetes los niños y las niñas establecen las primeras interacciones con el adulto, y luego con sus pares.

### **Aprendizaje significativo**

En otro orden de ideas, el aprendizaje es el proceso de adquirir o modificar conocimientos, comportamientos, habilidades y destrezas como resultado del estudio realizado, la experiencia, la instrucción, el razonamiento y la observación son la adquisición de este, donde se asimila la información y se obtiene una nueva estrategia para obtener conocimiento e implementar acciones que sean significativas.

Cuando se relaciona nueva información con el concepto ya anterior, se produce un aprendizaje significativo, ya que se relacionan, permitiendo así generar y aprender otras ideas, conceptos o afirmaciones relevantes siendo estos suficientemente claras para que el individuo ponga en práctica los conocimientos modificados. Por esta razón, Ausbel (2000) como precursor del aprendizaje significativo afirma que:

El aprendizaje significativo presupone tanto que el alumno manifiesta una actitud hacia el aprendizaje significativo; es decir, una disposición para relacionar, no arbitraria, sino sustancialmente, el material nuevo con su estructura cognoscitiva, como el material que el aprende es potencialmente significativo para él, especialmente relacionable con su estructura de conocimiento, de modo intencional y no al pie de la letra. (pág. 75)

De acuerdo con lo anterior, el aprendizaje significativo surge cuando el estudiante, construye su propio conocimiento, relaciona los conceptos que va a aprender y les da un sentido a partir de los conceptos que ya posee, es decir, construye nuevos conocimientos a partir de los conocimientos que ha obtenido anteriormente. Para generar esta relación entre los conocimientos, la enseñanza juega un papel fundamental, puesto que debe actuar de forma en que los estudiantes se animen por ahondar y ampliar los significados que construyen mediante su participación en las actividades propuestas.

Desde otra perspectiva, Novak (2014) considera que “para que se logre el aprendizaje significativo es imperante que el aprendiz cuente con la motivación adecuada que lo lleve a luchar por alcanzar el aprendizaje propuesto” (pág. 19). La motivación es lo que incita a una persona a llevar a la práctica una acción estimulando la voluntad de aprender y es aquí donde, el papel del docente sea el de apropiar los elementos necesarios para que el estudiante sea protagonista, no solo de su propio aprendizaje, sino que logre interactuar con los otros; para lo cual, se requiere de un proceso educativo intencional, planificado y sistemático, que tenga en cuenta las diferencias individuales, los intereses, necesidades y problemas de cada uno.

En definitiva, el papel del docente, en el aprendizaje significativo, conlleva a que el estudiante construya conocimientos significativos, teniendo en cuenta su propio medio social, sus aptitudes y actitudes que fortalecen sus sistemas de conocimientos, habilidades y valores.

### **Estrategia pedagógica**

Con respecto, al concepto de estrategia pedagógica se hace referencia a aquellas acciones que realiza el maestro con el propósito de facilitar la formación y el aprendizaje de cada una de las áreas en los estudiantes. Para que no se reduzcan a simples técnicas tradicionalistas, deben

apoyarse en una rica formación teórica y práctica de los maestros, pues en la investigación, actualización y el estudio constante sobre modelos y estrategias encontrará la creatividad que se requiere para acompañar la complejidad del proceso de enseñanza - aprendizaje.

Por su parte, Morín plantea lo siguiente:

La estrategia permite, a partir de una decisión inicial, imaginar un cierto número de escenarios para la acción, escenarios que podrán ser modificados según las informaciones que nos lleguen en el curso de la acción y según los elementos aleatorios que sobrevendrán y perturbarán la acción. La estrategia lucha contra el azar y busca información. (Morín, 1990, pág. 113)

Conforme a lo anterior, se entiende por estrategia pedagógica a aquellas acciones que realiza el maestro con el fin de facilitar la formación y el aprendizaje, utilizando técnicas didácticas las cuales le permiten construir conocimiento de una forma dinámica y creativa; se pueden basar en el trabajo colaborativo, en el aprendizaje basado en problemas, aprendizaje por proyectos y aprendizaje por investigación cada uno de estos tipos de estrategias permiten que el estudiante analice, realice hipótesis, investigue y de solución a un problema, facilitando así el aprendizaje y desarrollando las capacidades y destrezas de todas las dimensiones, bajo la supervisión del docente, para hacer el aprendizaje más significativo.

Según el libro “La educación integral en el preescolar. Propuesta pedagógica” de Iafrancesco (2003), hace referencia a que la escuela transformadora, promueve:

La construcción del conocimiento mediante estrategias pedagógicas y didácticas que facilitan el aprendizaje significativo, y que de forma lúdica, activa, constructiva y productiva generan expectativas por el aprendizaje e interesan y

motivan al educando por la construcción del conocimiento y la investigación.

(pág. 41)

La diversidad de las estrategias pedagógicas además de influir en la interiorización de contenidos cumple con otra función, que es desarrollar habilidades motrices, cognitivas, comunicativas y estéticas, las cuales permiten un desarrollo integral en el estudiante. El docente facilita y promueve el desarrollo de las habilidades, es el que brinda las herramientas necesarias para comprender el mundo que lo rodea. Para concluir, la implementación de estrategias para el desarrollo de las inteligencias múltiples permite transformar la pedagogía tradicional en la medida en que los docentes son conscientes del cambio necesario en la concepción de aprendizaje y su consecuente implementación de métodos de enseñanza activa y participativa que propenden el aprendizaje autónomo.

### **3. Diseño de la investigación**

A continuación, se presentan los aspectos del diseño de la investigación que son tenidos en cuenta para llevar a cabo esta propuesta, considerando el tipo y el enfoque de investigación, la línea de investigación institucional, la población y muestra y los instrumentos de investigación.

#### **3.1 Enfoque y tipo de investigación**

El diseño metodológico de esta investigación acerca del juego y la lúdica como estrategia pedagógica, para el aprendizaje significativo, es de carácter cualitativo (descriptivo e interpretativo); está basado en la investigación acción donde se pretende resolver un problema real y concreto, para identificar las estrategias de acción y luego, someterlas a observación, reflexión y cambio. La investigación acción se considera como un instrumento que genera cambio social y conocimiento sobre la realidad social y/o educativa y no sólo se constituye como ciencia práctica y moral, sino también como ciencia crítica.

La investigación cualitativa se utiliza principalmente cuando los investigadores tratan de estudiar opiniones, actitudes, motivos, comportamientos o expectativas. Ya que la investigación cualitativa utiliza preguntas abiertas a las cuales las respuestas no son predeterminadas. “La investigación cualitativa abarca, el estudio, uso y recolección de una variedad de materiales empíricos que describen los momentos habituales, problemáticos y los significados en la vida de los individuos” (Vasilachis, 2006).

Por otro lado, intenta hacer una aproximación global de las situaciones sociales para explorarlas, describirlas y comprenderlas de manera inductiva; esto supone que los individuos interactúan con los otros miembros de su contexto social compartiendo el significado y el conocimiento que tienen de sí mismos y de su realidad. Ahora bien cuando se habla de los datos

cualitativos según Bonilla & Rodríguez (2013) “consisten en descripciones detalladas de situaciones, eventos, personas, interacciones y comportamientos observados; citas textuales de la gente sobre sus experiencias, actitudes, creencias y pensamientos; extractos o pasajes enteros de documentos, cartas, registros, entrevistas e historias” (p.92).

Además, la investigación cualitativa se basa en la lógica y en el proceso inductivo, usualmente no busca comprobar hipótesis, se caracteriza por unos métodos de recolección no estandarizados, no numéricos, se basa en observaciones detalladas de expresiones verbales y no verbales, este método tiene una recolección de datos a través de entrevistas, observación no estructurada, revisión de documentos, discusiones de grupos, biografías, entre otros.

La propuesta se desarrolla a partir de la investigación cualitativa, por su enfoque a mejorar en los niños y niñas los procesos de enseñanza y de esta manera generar el aprendizaje significativo, partiendo desde la disposición que poseen los docentes que desarrollan las actividades lúdicas a fin de generar en los estudiantes ese interés por aprender, reflexionar y tener un pensamiento crítico; aquí el papel del docente es muy importante y debe ser el primer canal de acercamiento al tema.

En esta propuesta se quiere realizar un proceso de observación en la institución educativa, a través de actividades, las cuales se realizarán desde el campo organizacional. A partir de esta investigación, se quiere explorar contextos, culturas, describir las actividades que se desarrollan, evidenciar los procesos y generar hipótesis al implementar el juego y la lúdica en las dinámicas diarias en la enseñanza.

De igual manera, esta investigación es participativa ya que combina la forma de interrelacionar la investigación y las acciones en un determinado campo, seleccionado por el

investigador con la participación de los investigados. La finalidad es la búsqueda de cambios en la comunidad o población para las mejoras de sus condiciones de vida.

Al ser participativa, el juego se establece como herramienta para los procesos pedagógicos que orientan la labor profesional; contrastada con modelos de enseñanza y aprendizaje, que llevan al estudiante a un mejor desempeño en sus labores pedagógicas. Es importante resaltar el juego como herramienta ideal para la etapa de desarrollo del niño. Este planteamiento se basa en un proceso de observación de los discursos y las prácticas pedagógicas que se llevan a cabo en las actividades realizadas.

Se incluye también, el método de observación el cual permite describir situaciones que van de la mano con una hipótesis planteada. A través del método de observación se diagnosticó la poca implementación de actividades lúdicas por parte de los docentes y la poca destreza en el manejo del juego como herramienta que facilite el desarrollo del tema. Aquí también se tiene en cuenta el papel que desempeña el docente que imparte al interior del aula este tipo de temas y la falta de adecuación del juego para el fácil aprendizaje de los niños.

El análisis de observación es de suma importancia en esta propuesta ya que el juego es la base fundamental en el aprendizaje, donde el niño se caracteriza por explorar su realidad, es un modo de expresión de la infancia y una forma de exteriorizar su personalidad tanto en lo físico, psíquico y social, el niño necesita del juego no solo para sentir placer, divertirse, sino también es una forma divertida de aprender.

### **3.2 Línea de investigación institucional**

La propuesta de intervención se acoge a la línea de investigación “Evaluación, aprendizaje y docencia”, ya que en ella se exponen claramente los elementos fundamentales que influyen en el quehacer docente.

Esta línea de investigación tiene como finalidad orientar y mejorar los resultados del aprendizaje, fijar expectativas claras de los valores, los conocimientos y las competencias que deben adquirir los estudiantes en cada etapa del ciclo educativo. Como lo menciona Juan Vicente Ortiz “La línea busca circunscribirse al desarrollo histórico institucional, ya que prioriza la responsabilidad como parte integral de una propuesta formativa de calidad.”. (Ortiz, 2021)

Este tipo de investigación promueve el desarrollo de habilidades para el trabajo intelectual y del conocimiento y por medio de estas los alumnos analizan, conocen y transforman su realidad, es decir, construyen su conocimiento.

### **3.3 Población y muestra**

La muestra, definida por Arias como “un subconjunto representativo y finito que se extrae de la población accesible” (2012, p. 83) está conformado por 30 niños y niñas que cursan primero de primaria y 25 que cursan segundo de primaria del colegio Gimnasio Moderno Summerhill, cuyas edades oscilan entre 5 y 7 años, los cuales provienen de barrios aledaños al plantel: Mortiño, Garcés Navas, Villas de Granada y Gran Granada.

Estos escolares se caracterizan por ser niños activos, participativos, entusiastas, curiosos, llenos de preguntas, prestos a emprender tareas que impliquen manipulación de materiales.

### **3.4 Instrumentos de investigación**

**Registro de observación:** Es un instrumento que se basa en una lista de indicadores en el cual se redactarán afirmaciones o preguntas, que encaminarán el trabajo de observación dentro del aula indicando los aspectos que son relevantes al observar. Se utilizará para observar las respuestas, las características sociales del grupo, actitudes y aptitudes de los estudiantes en las diferentes actividades propuestas. (Anexo 1)

Para ello se utilizará la técnica de conversatorio ya que es una herramienta pedagógica que promueve el ejercicio de conversar (libre intercambio de ideas, experiencias, visiones, argumentos y opiniones compartidas, contradictorias, conflictivas, provocadoras, novedosas) poniendo en común inquietudes. Ya que el conversatorio es de carácter dinámico, se pretende promover en los estudiantes del Gimnasio Moderno Summerhill una mayor participación y brindar la posibilidad de intercambiar ideas y opiniones. Se combinarán los formatos de panel de discusión y conversación, en los cuales lo más importante no son los consensos sino la presentación de ideas y planteamientos, en el que cada uno de a conocer sus saberes, los comparta e intercambie. Se pretende propiciar el desarrollo de aprendizajes vinculados con las siguientes capacidades: la posibilidad de la circulación de la palabra, de tomar y dar la palabra, de poder expresar y comunicar sentimientos, experiencias, ideas y fantasías, también a la escucha respetuosa, en un contexto de intercambios dialógicos democráticos, es decir, donde la palabra de todos vale por igual. De igual manera, desarrollar un pensamiento crítico y creativo: donde se involucran situaciones sencillas, cotidianas, cercanas a los intereses de los niños, donde ellos presentarán sus propios puntos de vista, reconocerán diferentes emociones y sensaciones en sí mismo y en los otros, aprenderán a relacionarse e interactuar, construirán saberes sobre la temática seleccionada de manera colectiva y resolverán situaciones problemáticas en donde construirán y expondrán posibles soluciones.

**El diario de campo:** Se convierte en el instrumento más importante para la realización del presente proyecto, puesto que la compilación de información que se haga en los diferentes diarios permitirá dar una respuesta concreta a la problemática señalada en el Gimnasio Moderno Summerhill. (Anexo 2)

#### 4. Estrategia de intervención

Dentro de las actividades a desarrollar se presentan toda una gama de posibilidades dentro del juego, la lúdica y los juguetes que permiten a los niños y niñas explorar durante el desarrollo de la propuesta lúdico de intervención. A continuación se describen las actividades a realizarse:

##### 4.1 Nombre de la acción pedagógica: Tienda de los juguetes

**Objetivo:** Fomentar la observación, la indagación y creación a partir de los intereses de cada estudiante.

**Recursos:** Juguetes, billetes didácticos, máquina registradora, elementos de ambientación.

##### Descripción de la acción pedagógica:

- **Inicio:** Para iniciar, reuniremos a los estudiantes fuera del salón donde está la tienda y se les preguntará qué esperan encontrar en ella. Una vez ingresen al aula, se les brindará un espacio de juego libre para que observen y reconozcan los juguetes que hay en ella. Podrán tomarlos todos libremente, jugar y regresarlos al lugar donde se encuentra cada uno. La tienda incluirá los juguetes que cada estudiante trajo además de otros dispuestos por las maestras, además se entregará a cada estudiante un monto específico de dinero didáctico para que puedan usarlo en la tienda.
- **Desarrollo:** Una vez los estudiantes hayan realizado el reconocimiento de la tienda, van a elegir uno de ellos sin contarle a sus compañeros cual eligieron y cada uno irá diciendo características físicas del juguete que eligió para que sus compañeros lo adivinen. Una vez todos hayan descrito sus juguetes podrán comprarlos con el dinero que se entregó al inicio de la actividad y contarán a sus compañeros por qué han elegido ese juguete y que les gusta de cada juguete.

- **Cierre:** Para finalizar, una vez los estudiantes hayan elegido el juguete, cada uno deberá crear una canción con la cual presenten el juguete que han elegido e integren las funciones de cada juguete, pero también sus características internas como superpoderes, y elementos afectivos que quieran atribuirles. Para la creación de la canción brindaremos a los estudiantes una plantilla que incluirá dos estribillos y un coro, además de rimas sencillas que puedan implementar a la hora de escribir la letra de sus canciones.

**Resultados esperados:** Al finalizar esta acción pedagógica se espera que los estudiantes pongan a prueba su capacidad de observación e indagación mediante el juego libre, esto con el fin de determinar el juguete que van a usar para la actividad, practicarán conteo al pagar con los billetes su juguete y finalmente puedan compartir con sus compañeros la justificación de su elección a través de una canción en donde pondrán en práctica la producción escrita, la expresión oral y corporal.

#### **4.2 Nombre de la acción pedagógica:** El juguete perdido

**Propósito:** Comprender y crear textos, aplicando estrategias de comprensión lectora, relaciona la información del texto con sus experiencias y conocimientos y visualiza lo que describe el texto.

**Recursos:** Cuento *El juguete perdido*. Autor: Sukhada Rahalkar, cartulinas, colores, pinturas

#### **Descripción de la acción pedagógica:**

- **Inicio:** Un primer momento será la búsqueda de un tesoro. Se les pedirá a los estudiantes formar 4 grupos de igual cantidad de integrantes y seguir la pista de un hilo, cada grupo tendrá un color. Al final del recorrido encontrará un Yo-yo. Se dará un espacio para interactuar y reconocer el juguete.

- **Desarrollo:** Posteriormente se realizará la lectura del cuento “*El juguete perdido*”. Se realizarán los tres tipos de lectura: literal, inferencial e intertextual a partir de preguntas de cada tipo, las cuales se realizarán antes, durante y después de la lectura del cuento.

### LITERALES

- ¿En qué lugares busco el niño su juguete perdido?
- ¿Qué juguete estuvo buscando el niño?
- ¿Qué familiar encontró su juguete?
- ¿Qué familiar encontró su juguete?
- ¿Dónde lo encontró?

### INFERENCIALES

- ¿Qué juguete podría haber perdido el niño?
- ¿En qué lugares podría buscar su juguete perdido?
- ¿Crees que recibió ayuda para encontrar su juguete?
- ¿Cómo crees que finaliza este cuento?
- ¿Qué hubiera sucedido si no encuentra su juguete?

### INTERTEXTUAL

- ¿Se te ha perdido algún juguete?
- ¿Qué harías si se te pierde un juguete?
- **Cierre:** Se pedirá a los estudiantes realizar un final alternativo para la historia vista anteriormente y deberán representarlo a través de una historieta. Los estudiantes crearán dibujos y cuadros de texto con una secuencia, en la cual narren un nuevo final. Al frente del salón se encontrará un televisor gigante elaborado en cartón, en el cual se irán

insertando las historietas para que cada niño y niña socialicen con sus compañeros sus experiencias.

**Resultados esperados:** Mediante el reconocimiento de otros espacios, se espera que los estudiantes puedan acercarse al proceso de creación de juguetes y retomen ideas importantes para la creación de su propio juguete mediante una crónica. Además, la vivencia misma de los juguetes mediante el juego y la exploración potenciará la capacidad creadora de los niños y niñas.

#### **4.3 Nombre de la acción pedagógica:** Artesanías de Colombia

**Propósito:** Reconocer el proceso de elaboración de juguetes artesanales a partir de una visita guiada.

**Recursos:** Salida pedagógica, buses, refrigerio, lápices, hojas.

#### **Descripción de la acción pedagógica:**

- **Inicio:** Observar un video en compañía de los estudiantes en el que se presenta la empresa de juguetes Damme, la cual se caracteriza por producir juguetes artesanales de madera. La finalidad es que conozcan la producción de elementos artesanales y de juguetes tradicionales colombianos.
- **Desarrollo:** Posteriormente se realizará la visita a la empresa con los estudiantes, donde conocerán cuál es el proceso de fabricación de algunos de los juguetes que allí se encuentran dispuestos. Se propondrá a los estudiantes realizar preguntas a los fabricantes y al personal que allí labora y de igual manera, se solicitará a los fabricantes que escuchen las ideas de los niños y niñas.
- **Cierre:** Para finalizar, se pedirá a los estudiantes realizar un cuento; en el que narren la experiencia como si hubiera sido un viaje de aventura y puedan contar cuáles fueron las

percepciones de la visita, los juguetes vistos, las historias que se narraron y demás aspectos que consideren importantes mencionar de la salida.

**Resultados esperados:** Mediante el reconocimiento de otros espacios, se espera que los estudiantes puedan acercarse al proceso de creación de juguetes y retomen ideas importantes para la creación de su propio juguete mediante una crónica. Además, la vivencia misma de los juguetes mediante el juego y la exploración potenciará la capacidad creadora de los niños y niñas.

**4.4 Nombre de la acción pedagógica:** Creando una nueva historia.

**Propósito:** Comunicar y explicar sus impresiones de lo que sienten y piensan de lo observado.

**Recursos:** Película

**Descripción de la acción pedagógica:**

- **Inicio:** Se ambientará el salón para proyectar la película “Toy Story 4”, se preparan unas onces compartidas y se dispondrá el espacio para ver la película. Al finalizar la película, realizaremos un conversatorio para comentar la misma, orientado por las siguientes preguntas:
  - ¿Qué juguetes observaste?
  - ¿Andy a que jugaba con sus juguetes?
  - ¿Cuál fue tu personaje favorito?
  - ¿De qué materiales estaban hechos algunos de ellos?
- **Desarrollo:** Una vez socializadas las preguntas, vamos a realizar el guion de nuestra propia película. Para esto se formarán grupos con igual cantidad de estudiantes, allí deberán pensar una nueva historia con nuevos personajes sin perder el eje central de los

juguets. Una vez pensada la idea, deberán plasmarla en unos acetatos a través de dibujos, donde se evidencia la secuencia de esta.

- **Cierre:** Cuando los estudiantes terminen sus acetatos, cada pequeño cortometraje será proyectado en diversos salones a los demás compañeros y narradas por el grupo de estudiantes. Para este cortometraje los estudiantes deberán establecer cuáles serán los personajes, cual es la historia y conflicto central y establecer los roles de interacción dentro de la presentación del cortometraje. La historia será plasmada en acetatos que serán proyectados siguiendo la secuencia establecida por los estudiantes mediante un proyector de acetatos.

**Resultados esperados:** Las diferentes expresiones artísticas como el cine, el dibujo o pintura, permiten a los estudiantes comunicarse, expresar sus ideas y desarrollar su creatividad. En ese sentido, se espera que esta acción pedagógica les permita crear historias que puedan ser compartidas con los demás grupos de trabajo.

#### **4.5 Nombre de la acción pedagógica:** Soy mi juguete

**Propósito:** Expresar emociones e ideas creando con diferentes materiales.

**Recursos:** Papel craft, papel crepe, papel periódico, tijeras, pegamento, cinta, etc.

#### **Descripción de la acción pedagógica:**

- **Inicio:** Para esta actividad vamos a invitar a los estudiantes a realizar un desfile de sus juguetes favoritos. Para eso realizaremos el reconocimiento de la canción “Ronda de juguetes” <https://www.youtube.com/watch?v=TMZq1evx28k>. Luego, cada estudiante va a elegir el juguete que va a representar cada estudiante y en qué orden van a salir a medida que avanza la ronda.

- **Desarrollo:** Una vez aprendida la ronda, se inicia con la preparación del desfile de cada juguete. Los estudiantes deberán reconocer el orden en que saldrá cada uno a escena e iremos practicando la ronda varios días con el fin de presentarlo en el día de la familia, de igual manera, cada uno se caracterizará de acuerdo al juguete elegido y elaborará el empaque de su juguete.
- **Cierre:** Para finalizar, entre todos realizaremos la ambientación y decoración de la presentación, esta incluye que cada juguete salga de su caja y pueda desfilarse frente a los padres y compañeros. Para esto recibirán la ayuda de las maestras.

**Resultados esperados:** Las artes escénicas permiten a los estudiantes desarrollar la empatía y la expresión, además del trabajo en equipo. Con esta acción pedagógica se pretende que los estudiantes puedan expresarse haciendo uso de su cuerpo y que el juego corporal adquiera significado en la medida que permite interpretar, reconstruir situaciones y expresar ideas. Además, la música es una herramienta indispensable que permite a los estudiantes el disfrute de su cuerpo y el conocimiento de este.

Con estas estrategias se busca que los docentes implementen en sus clases actividades divertidas, pero con una perspectiva pedagógica aplicable a cualquier currículo y generando aprendizajes significativos basándose en las necesidades, ritmo e intereses de los niños y niñas, para que ellos, aprendan sin estrés, se diviertan, experimenten lo aprendido y lo pongan en práctica en su diario vivir.

## **5. Conclusiones y recomendaciones**

### **5.1 Conclusiones**

Es importante reconocer el valor formativo del juego dentro de los procesos educativos de los estudiantes, puesto que el juego se comprende como una actividad rectora tomando un papel fundamental en el desarrollo de cada uno de ellos, produciendo calidez, goce, trabajo en equipo, creatividad e imaginación y fundamentalmente permite reconocer que cada niño y niña tiene sus propios ritmos de trabajo, asimismo, es la forma en que los estudiantes construyen y reconstruyen significados y reconocen el entorno en que se encuentran para así transformarlo.

Al desarrollar esta propuesta de intervención logramos integrar las diferentes áreas de conocimiento y de esta manera lograr un trabajo interdisciplinar, para que los niños y niñas descubran y reconozcan el mundo que los rodea, logrando dar respuesta a los interrogantes que les plantean los docentes o los que ellos mismos se generan. Por esta razón, se debe tener en cuenta el contexto en el cual se va a llevar a cabo la propuesta de intervención para generar experiencias entorno a lo social y cultural, generando aprendizajes significativos desde la creación de ambientes agradables, alegres, cercanos, enriquecedores, adecuados a cada una de las edades, donde se permita la participación activa, el trabajo individual y cooperativo.

Las estrategias planteadas, pretenden que los niños y niñas se enriquezcan a partir de las acciones que se proponen, los espacios que se diseñan y los recursos que se disponen para fortalecer los aprendizajes de los estudiantes y retroalimentar los procesos de enseñanza de los maestros. Este tipo de experiencias son indispensables para que los niños y niñas forjen su aprendizaje; y es por esta razón, que nuestro compromiso como docentes es preparar y acercar a los niños y niñas a diversas y múltiples experiencias que les permitan interactuar consigo mismo,

con los demás y con el entorno, adoptando una postura crítica frente al mismo y rompiendo esquemas tradicionales.

En ese sentido, conocer y proponer estas estrategias de aprendizaje permite que nosotros como docentes logremos alcanzar los objetivos planteados en cada una de las actividades formuladas y de esta manera, generar acciones pedagógicas que posibiliten el aprendizaje significativo en los niños y niñas.

## **5.2 Sugerencias**

Dentro del proceso investigativo se identificó que algunos docentes del Gimnasio Moderno Summerhill utilizan en sus clases métodos tradicionales donde los niños y niñas tienen poco margen para pensar y elaborar conocimientos, se les exige memorización y no hay un adecuado desarrollo del pensamiento. Por tales razones, se realizan las siguientes recomendaciones a los directivos y docentes de la Institución educativa Gimnasio Moderno Summerhill: implementar la propuesta diseñada por el grupo investigador titulada “El juego y la lúdica como estrategia pedagógica, para el aprendizaje significativo” como acción de intervención educativa, para fortalecer los procesos de enseñanza y aprendizaje en los estudiantes.

Crear espacios de reflexión dentro del grupo docente sobre las prácticas educativas, de tal modo, que implementen en su quehacer pedagógico los beneficios de la pedagogía lúdica en donde el juego y los juguetes, sean fundamentales en los procesos de enseñanza y en el desarrollo de las dimensiones, con el objetivo de favorecer el aprendizaje significativo dentro y fuera del salón de clases.

## Referencias

- Arias G., F. (2012). *El proyecto de investigación. Introducción a la metodología científica*. República Bolivariana de Venezuela: Editorial Episteme, C.A.
- Ausbel, D. P. (2000). *Adquisición y retención del conocimiento. Una perspectiva cognitiva*. Buenos Aires: Paídos Ibérica S.A.
- Barrera, C. L., Perdomo, O. B., Serrato, S. M., Trujillo, H. Y., & González, G. M. (2015). Impacto de los juguetes en los procesos formativos de niños y niñas. *Plumilla educativa*, 369 -393.
- Bonilla, E. C., & Rodríguez, P. S. (2013). *Más allá del dilema de los métodos. La investigación de ciencias sociales*. Bogotá: Universidad de los Andes.
- Educación, M. d. (2014). *El juego en la educación inicial*. Bogotá: Panamericana Formas e Impresiones S.A.
- Groos, K. (1902). *El juego del hombre*. New York: Andesite Press.
- Iafrancesco, V. M. (2003). *La educación integral en el preescolar. Propuesta pedagógica*. Bogotá: Cooperativa Editorial Magisterio.
- Levin, R. (2010). *Psicoanálisis – Vol. XXXIV*. Amorrortu ediciones
- Martínez, R. E. (2008). *El juego como escuela de vida*. Magister.
- Mavilo, C. (2003). *Educar jugando*. México: Alfaomega.
- Miranda, A., & Miranda, K. V. (2017). *La importancia del juego en el ámbito de la educación inicial*. Bogotá: Universidad Piloto de Colombia.
- Montessori, M. (1909). *El método de la pedagogía científica: Aplicado a la educación de la infancia*. Baelona: Biblioteca nueva.
- Morín, E. (1990). *Introducción al pensamiento complejo*. Barcelona: Editorial

Gedisa. Novak, J. (2014). *Aprendizaje significativo*. Guatemala: Intecap.

Ridao, A. (2008). El lenguaje secreto de los juguetes. *X Congreso Nacional y II Congreso Internacional "Repensar la niñez en el siglo XXI"* (págs. 1 - 8). Argentina: REDUEI.

Sanchez, C. I. (Octubre de 2017). *Areandina*. Obtenido de <https://digitk.areandina.edu.co/bitstream/handle/areandina/815/Proyecto%20L%C3%BAdico%20Pedag%C3%B3gico.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Sánchez, C. I. (2017). *Proyecto Lúdico Pedagógico*. Bogotá: Fondo Editorial Areandino.

Sarlé, P. (2012). *Experiencias infantiles, espacios y lugares para jugar. Juego y educación infantil*. Argentina: Fundación Navarro Viola.

Summerhill, G. M. (2018). *Manual de convivencia colegio Gimnasio Moderno Summerhill*. Bogotá: Gimnasio Moderno Summerhill

UNESCO. (1980). *El niño y el juego. Planteamientos teóricos y aplicaciones pedagógicas*. Francia: Unesco.

UNICEF. (2018). Aprendizaje a través del juego. Reforzar el aprendizaje a través del juego en los programas de educación en la primera infancia. *Fundación Lego*, 4 - 32.

Vasilachis, I. (2006). *Estrategias de investigación cualitativa*. España: Gedisa.

Vygotsky, L. (1984). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona: Crítica.

## Anexos

## Anexo 1

<b>REGISTRO DE OBSERVACIÓN</b>	
<b>DATOS GENERALES:</b>	
<b>Institución:</b>	
<b>Grado:</b>	
<b>Número de estudiantes:</b>	<b>Rango de edades:</b>
<b>DATOS DE LA SESIÓN:</b>	
<b>Fecha:</b>	<b>Asignatura:</b>
<b>Asistencia de alumnos:</b>	<b>Número de la actividad a observar:</b>
<b>Duración de la sesión</b>	<b>Hora en que finalizó:</b>
<b>Hora de inicio:</b>	
<b>Distribución/acomodación del espacio:</b>	
<b>Observaciones de eventos o sucesos destacados durante la implementación:</b>	

## Anexo 2

<b>DIARIO DE CAMPO</b>	
<b>Actividad:</b>	<b>Fecha:</b>
<b>Investigador/Observador</b>	
<b>Objetivo:</b>	
<b>Situación:</b>	
<b>Lugar/espacio:</b>	
<b>Técnica aplicada:</b>	
<b>Personas que intervienen:</b>	
<b>Descripción de actividades, situaciones y relaciones:</b>	
<b>Observaciones y análisis:</b>	