

**Título de proyecto**

LA LÚDICA COMO HERRAMIENTA DE FORTALECIMIENTO EN LA COMPETENCIA  
COMUNICATIVA

**Nombre del estudiante**

Diana Patricia Regino Ojeda

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

**Director**

Jhon Alejandro Diosa García

Fundación Universitaria Los Libertadores

Facultad de Ciencias Humanas y Sociales

Bogotá D.C., Septiembre de 2021

## Resumen

En el constante proceso educativo que lleva a cabo el ser humano aplica la lúdica como estrategia de aprendizaje y apropiación, permitiendo que los educandos sientan seguridad, confianza, a su vez infiera en su capacidad para fortalecer sus habilidades, permitiendo un espacio de disfrute, en donde se emplean los diversos temas con juegos que ayudan a la apropiación de aprendizajes significativos, en la etapa preescolar la lúdica cumple un papel fundamental debido a que incide en ese ámbito de descubrir primeramente lo que disfruta el educando, lo llama su atención para poder incursionar en lo que le interesa, logrando así la interacción con los diversos contenidos que se abordan en el proceso sino también fortaleciendo su parte integral, sus dimensiones y este pueda relacionarse con los demás, dejando aún lado la timidez, inseguridades que se presentan en las aulas de clases, incursionando la lúdica como estrategia didáctica que beneficia la capacidad de adaptarse al ambiente educativo al que se hace parte; la lúdica se fundamenta en actividades que permiten transmitir el conocimiento, colocarlo en práctica y apropiarse del mismo, incidiendo en la importancia que reconocer las habilidades que poseen los educandos, fortalecerlas y así poder generar aprendizajes significativos, debido a que desde el inicio de su proceso incursionar bases sólidas en el ámbito educativo y aplicando estrategias didácticas en el aula permite que el estudiante sea el protagonista de su propio proceso, permitiendo interesarse por consultar, investigar, proponer, argumentar y proponer, e incidiendo en la importancia de sus dimensiones, lo cual permite la interacción con los que hace parte de su entorno social y educativo.

**Palabras claves:** lúdica, aprendizaje, competencia, proceso educativo.

## Abstract

In the constant educational process that carries out the human being applies the playfulness as a learning and appropriation strategy, allowing the students to feel security, confidence, in turn, it affects their ability to strengthen their skills, allowing a space of enjoyment, where the various topics are used with games that help the appropriation of significant learning, in the preschool stage the playfulness plays a fundamental role because it affects in that area of discovering first of all what the student enjoys, It calls his attention to be able to dabble in what interests him, thus achieving interaction with the various contents that are addressed in the process but also strengthening its integral part, its dimensions and this can relate to others, leaving aside the shyness, insecurities that occur in the classroom, incursion playfulness as a teaching strategy that benefits the ability to adapt to the educational environment to which it is part; playfulness is based on activities that allow transmitting knowledge, putting it into practice and appropriating it, emphasizing the importance of recognizing the skills that students have, strengthening them and thus being able to generate significant learning, because from the beginning of their process, the incursion of solid bases in the educational field and the application of didactic strategies in the classroom allows the student to be the protagonist of his own process, allowing him to be interested in consulting, investigating, proposing, arguing and proposing, and influencing the importance of his dimensions, which allows the interaction with those who are part of his social and educational environment.

**Keywords:** play, learning, competence, educational process.

## Tabla de Contenido

	Pág.
1. Planteamiento del problema	5
1.1.Descripción del problema	5
1.2.Formulación del problema	7
1.3.Objetivos	8
1.3.1. Objetivo general	8
1.3.2. Objetivos específicos	8
1.4.Justificación	9
2. Marco teórico referencial	11
2.1.Antecedentes investigativos	11
2.1.1. Internacional	11
2.1.2. Nacional	12
2.2.Marco teórico	13
2.2.1. Lúdica como estrategia pedagógica	14
2.2.2. Las actividades lúdicas	14
2.2.3. Juego y educación	15
2.2.4. Compete comunicativa	16
2.2.5. La comunicación en la edad temprana	17
3. Ruta metodológica	20
3.1.Enfoque y tipo de investigación	20
3.2.Línea de investigación institucional	20
3.3.Población y muestra	21
3.4.Instrumentos de investigación	21
4. Estrategias de intervención	23
5. Conclusiones y recomendaciones	27
Referencias	28
Anexos	30

## **1. Planteamiento del Problema**

### **1.1.Descripción del problema**

La Institución Educativa Dividivi Sede Central, se encuentra ubicada en la zona rural del municipio de Sahagún Córdoba, en el corregimiento El Dividivi, es un establecimiento educativo del sector oficial, cuenta así mismo con niveles de preescolar, básica primaria, básica secundaria y media.

La Institución cuenta con la Sede Principal, Sede Paloquemao, Sede San Gabriel y Sede Sabana de los Fuentes, brindando educación a los niños de la zona y corregimientos aledaños, cuenta con una buena planta física, los recursos proceden del Estado, dependiendo de la cantidad de estudiantes que hagan parte de esta, cuenta con espacios propicios para impartir el proceso de enseñanza aprendizaje.

En el aula de clases de transición de la Sede Principal hay 18 estudiantes, de los cuales pertenecen a familias de estrato 1, que se dedican a las labores del campo para llevar el sustento diario a su hogar, o trabajos informales que generan los ingresos para mejorar su calidad de vida, así mismo hay hogares conformados por abuelos, madres solteras o padres solteros, en muchos casos los estudiantes no tienen un acompañamiento constante en el desarrollo de las actividades escolares.

Así mismo la zona rural en donde se encuentra ubicada la Institución y donde viven los estudiantes, en muchos casos los niños deben apoyar a sus padres en las actividades del campo, también en las labores del hogar o cuidados de otros miembros de la familia, como hermanos menores, o ancianos, todo esto encaminado a que son familias numerosas que habitan en un entorno, y en muchas ocasiones que hacen parte de un mismo núcleo familiar en donde los padres no se encuentran y quedan al cuidado de abuelos.

En el proceso educativo de los estudiantes del grado transición, en su proceso formativo se da cierta inseguridad dentro del ambiente, lo que incide en manifestaciones de rechazo, miedo y

timidez al transmitir una idea, dar una opinión o al solicitar algo, lo que coloca al manifiesto que los niños no han tenido orientación en el desarrollo del lenguaje, actividades que estimulan sus competencias comunicativas, dándose como origen la ausencia en la orientación del proceso educativo por parte de los padres de familia, el cual genera ciertas emociones negativas en los estudiantes, generándose este tipo de circunstancias en el aula de clases y fuera de ella.

Partiendo de estas circunstancias que se presentan en el aula de clases, se busca implementar estrategias lúdicas que ayuden a generar mayor interés, seguridad e incida en el fortalecimiento de sus habilidades y capacidades, generando espacios en donde disfruten de aprender, de interactuar con los demás estudiantes, permitiendo que la lúdica sea una herramienta de diversión, aprendizaje y que ocasioné un fortalecimiento en la competencia comunicativa.

Todo esto se origina ante lo observado en el aula de clases, buscando poder generar un espacio en donde el aprendizaje, la diversión, el disfrute, la interacción con los demás y el interés por parte de los estudiantes sea estimulado mediante estrategias lúdicas, siendo también empleadas en el hogar, buscando mejorar la comunicación en ambos ámbitos.

En el proceso educativo se busca generar espacios en donde la seguridad, el interés por aprender e interactuar con los demás compañeros, dar una opinión, o realizar actividades en equipo se fortalezcan, implementando la lúdica como estrategia de aprendizaje en la competencia comunicativa, generando un ambiente innovador, llamativo para fomentar interés y a la vez seguridad en los estudiantes, buscando que mediante diversos espacios en donde las estrategias lúdicas hagan parte del proceso formativo, los estudiantes puedan transmitir sin temores sus ideas, opiniones buscando mediante esta temática de trabajo fortalecer la competencia comunicativa en los educandos.

La temática a implementar es el fortalecimiento de la competencia comunicativa mediante la implementación de estrategias lúdicas, buscando que los estudiantes dejen atrás la timidez, inseguridad a la hora de dar sus opiniones, expresar gustos o ideas, o sencillamente desarrollar actividades de forma grupal, o simplemente relacionarse con los demás compañeros, todo esto buscando como finalidad generar en la escuela y en el hogar con el apoyo de los padres de familia

ambientes propicios en donde los educandos puedan interactuar con los demás, seguridad, confianza a la hora de expresar sus ideas, opiniones, interés por aprender, compartir y disfrutar de sus compañeros y de las personas que se encuentran a su alrededor.

En el proceso educativo se busca generar espacios en donde los estudiantes se sientan tranquilos, seguros, con ganas de aprender, de colocar en práctica sus aprendizajes e interactuar con los demás, partiendo de lo que se busca fortalecer las competencias, habilidades y llevar a la práctica todos sus saberes, incidiendo en el amor por aprender, la tranquilidad de los espacios en donde se abordan los distintos temas que se desarrollan y que puedan expresar sus ideas de una forma tranquila y espontánea.

## **1.2. Formulación del Problema**

¿Cómo se implementa la lúdica como herramienta para el fortalecimiento de la competencia comunicativa en los estudiantes de transición?

## **1.3.Objetivos**

### **1.3.1. Objetivo General**

- Implementar la lúdica como herramienta de fortalecimiento en la competencia comunicativa de los estudiantes del grado transición.

### **1.3.2. Objetivos Específicos**

- Diseñar estrategias lúdicas para el fortalecimiento de la competencia comunicativa en los estudiantes.
- Fomentar espacios lúdicos que incidan en la confianza, seguridad y fortalecimiento de las competencias educativas en los estudiantes de transición.
- Sensibilizar la importancia del fortalecimiento de la comunicación en los espacios sociales.



#### 1.4. Justificación

Este proyecto busca transversalizar en todos los grados escolares mediante el fortalecimiento en todos estos espacios educativos incursionando en la lúdica como estrategia para generar seguridad, interés y aprendizaje en los educandos, se busca alcanzar grandes conocimientos incidiendo en la competencia comunicativa, fomentando en los estudiantes la comunicación asertiva, el buen trato, el trabajo en equipo, generando un impacto positivo en el aula de clases y fuera de ella.

El fortalecimiento de las competencias en los estudiantes es de vital importancia, buscando una buena interacción con los compañeros de clase, seguridad, interés, expresar sus ideas, puntos de vista que permite al educando ser más sociable, disfrutar de aprender, investigar, comprender, argumentar y proponer en el ámbito educativo, en su cotidianidad, logrando fomentar el pensamiento, análisis y comprensión de los temas o situaciones que experimenta.

Cuando se fundamenta el proceso educativo con la lúdica como estrategia para el fortalecimiento de las competencias y aprendizaje, ocasiona un alto impacto positivo de interés, avances y compromiso en el aprender, colocando en práctica todo lo desarrollado en el aula, es importante que en la enseñanza aprendizaje intervengan actividades que fundamenten o generen en los educandos diversión, aprendizaje e interés, como se busca con la implementación de estrategias de gran beneficio para el proceso educativo de los estudiantes y también al fortalecimiento de la competencia comunicativa.

El estudio del fortalecimiento de la dimensión comunicativa mediante el juego es viable ya que propicia en el niño más desenvolvimiento en el aula de clases, con los demás niños, así mismo desarrolla un alto aprendizaje en las actividades a realizar, buscando como objetivo reforzar todas aquellas falencias presentas siempre como aras de infundir la lúdica como una estrategia de adquisición del conocimiento.

El estudio posee una relevancia pedagógica ya que diferentes docentes del mismo grado pueden presentar las mismas dificultades y pueden recurrir a esta estrategia como lo es el juego

para fortalecer todos los aprendizajes adquiridos con las dimensiones, siempre busca como finalidad el buen desempeño de nuestros estudiantes y mucho más cuando son niños que empiezan su vida escolar, los cuales somos los primeros formadores por el camino del conocimiento, de la exploración y del aprendizaje

Lo que se busca con este estudio es reforzar todas aquellas falencias que encontramos en nuestros estudiantes de preescolar con las distintas dimensiones con las que se trabaja, inculcando un aprendizaje significativo y a la vez espontaneo que ayude al descubrimiento por sí mismos, incidir en el campo de la investigación es muy fructífero por los conocimientos adquiridos es reconocer que existen falencias pero que por medio de estrategias o actividades se puede reforzar todo problema que se encuentra en el aula de clases siempre con el objetivo de ayudar en el aprendizaje de nuestros estudiantes.

Este estudio es muy importante porque incide en el aprendizaje de nuestros niños y así mismo nos ayuda al enriquecimiento de nuestros saberes, de nuestro quehacer como docente y como futuros especialistas, inculcando el aprendizaje como una fuente de producción, análisis, resultados que incide en el desarrollo del niño y que mejor que contribuir con los conocimientos que poco a poco van tomando fuerza en nuestros estudiantes.

## **2. Marco Teórico – Referencial**

### **2.1. Antecedentes investigativos**

Esta propuesta investigativa se enfoca en antecedentes que enmarcan la lúdica como estrategia que permite fomentar espacios de aprendizaje, conocimiento y puesta en práctica en el grado preescolar, citando investigaciones internacionales, nacionales que hacen parte del proceso para fortalecer la comunicación en los estudiantes.

#### **2.1.1. Internacional**

Al iniciar los antecedentes investigativos se cita Pazmiño & Velasco, (2017), denominada Influencia de las Estrategias Lúdicas en las Actitudes de los Niños de 5 A 6 años, enfoca a determinar la influencia que tienen las estrategias o juegos lúdicos sobre las actitudes de los estudiantes, las emociones y sensaciones la implementación de estas estrategias en su proceso educativo, enfocándose en el diseño de una guía didáctica encaminada para que los docentes coloquen en práctica un enfoque ético permitiendo un mejor desempeño, buscando generar espacios en donde los estudiantes se beneficien en la apropiación de sus habilidades pero también se dé un buen manejo de actitudes en el proceso educativo y fuera de ella.

Dentro de todo el proceso investigativo se fundamenta en crear un proceso de retroalimentación en donde el docente se beneficia con la guía didáctica enfocada mediante estrategias lúdicas que enmarquen la competencia comunicativa y mejorar el comportamiento que tienen los estudiantes frente a diversas situaciones que se realizan en el proceso educativo, enfatizando en el papel que juega el docente para instruir, incidiendo en que como educadores se debe aplicar el conocimiento de forma fácil y social, afirmando dentro de la investigación sobre la falta de interés de llevar a cabo la aplicación de ciertas técnicas que beneficien el interés, compromiso y apropiación de los aprendizajes en el aula de clases.

### 2.1.2. Nacional

Al consultar las investigaciones nacionales se retoma la realizada por Cantius, N. & Pascal, N. (2019) con una investigación denominada “Fortaleciendo las habilidades comunicativas a través de juegos tradicionales Awá de grado tercero del Centro Educativo Peña Blanca Sábalo Municipio de Barbacons” enfocado la importancia de las habilidades comunicativas a través de los juegos tradicionales, permitiendo ampliar su comunicación con los demás, debido a que se encuentra cierta timidez en las relaciones con los que se interactúa, empleando los juegos tradicionales como estrategia para beneficiar los lazos en la dimensión comunicativa, generando espacios para la libre expresión, confianza, seguridad, ocasionando hábitos que permitan fortalecer sus habilidades para comunicarse, teniendo en cuenta las expresiones orales que se fundamenta en su fluidez para la interacción con las demás personas de su comunidad.

En todo proceso educativo no solamente se busca fundamentar la atención en los distintos aprendizajes que adquieren los estudiantes, también en rescatar todas las costumbres y tradiciones de la región, incidiendo en espacios que se transmita la confianza, seguridad y la libertad para expresarse permitiendo espacios adecuados para crear hábitos en donde la lúdica cumple un papel fundamental para en esta investigación rescatar los juegos tradicionales y generar espacios de fortalecimiento, puesta en práctica para que los educandos puedan comunicarse sin temores con todos los que se encuentran a su alrededor.

En esta investigación nacional denominada “Methodological proposal for stimulating the learning of english as a second language at preschool level public school in Bogotá, case study” desarrollada por Torres, S. & Alfaro, R. desarrollando en lengua extranjera inglés, estrategias basadas en didácticas para fomentar la apropiación de comunicarse en el entorno educativo y social en el idioma materno sino también en un segundo idioma, incidiendo en la importancia de aplicar la lúdica como estrategia de mucho beneficio para el fortalecimiento de las habilidades y capacidades que tienen los educandos, propiciando espacios de esparcimiento, seguridad y beneficio, desarrollando actividades se sumen a inspirar a los estudiantes para atreverse a comunicarse en un idioma diferente aprovechándose de la edad y de las capacidades que como en la edad temprana beneficia para la adquisición de un nuevo idioma.

## **2.2.Marco Teórico**

En el avance constante de las tecnologías y la ciencia, en el ámbito educativo la innovación es uno de los términos más usados para emplear soluciones antes las problemáticas que se abordan dentro o fuera del aula de clases, incidiendo en espacios que permitan a los educandos tener seguridad, confianza y aplicar herramientas didácticas que beneficien fomentar la dimensión comunicativa, que permita expresar sus opiniones, dar a conocer sus gustos y estrechar lazos con los demás estudiantes, realizando espacios de expresión de ideas, permitiendo así que la innovación se involucre constantemente en el fortalecimiento de las dimensiones que se abordan en el grado preescolar.

En el ámbito escolar más puntualmente en la etapa preescolar las dimensiones son fundamentales fortalecerlas y reforzar todos los aprendizajes que obtienen los educandos desde el hogar como la primera escuela de la cual hacen parte, permitiendo que los niños desarrollen su identidad personal, capacidades fundamentales para que puedan integrarse en un entorno social, poder realizar preguntas, dar explicaciones, observar, prestar atención, observar y apropiarse de la información con son transmitidas en todos los procesos educativos, permitiendo generar espacios en donde la imaginación y la creatividad cumplen un papel importante. (Suárez, 2008)

### **2.2.1. Lúdica como estrategia pedagógica**

En la aplicación de herramientas para innovar y proporcionar un interés apropiado en el proceso de aprendizaje en los educandos, se emplea la lúdica con el propósito de apoyar la formación integral de los niños, que de una u otra ayudan a fortalecer las dimensiones abordadas en el ámbito escolar, así mismo dentro de todo este proceso es importante la intervención de los padres de familia con la finalidad de crear espacios de estudio, fomentar el ejercicio educativo en la escuela y la casa para una buena adquisición y puesta en práctica de un aprendizaje significativo.

La lúdica enfoca un desarrollo integral en el educando permitiendo satisfacer en su entorno cotidiano, permitiendo generar un aprendizaje autónomo, aprendiendo normas, pautas de comportamiento, resaltando valores, actitudes, generando curiosidad por lo desconocido, con

quien comparte, con quien juega, las experiencias que vive, aprende y fomenta en él un aprendizaje, permitiendo reforzar sus habilidades, capacidades, las dimensiones de comunicación, análisis, y comprensión de los entornos que descubre a través de estrategias lúdicas.

En el quehacer docente la lúdica encamina hacia novedosos, permitiendo generar espacios de esparcimiento, interés, compromiso y ganas de aprender por parte de los educandos, debido a que en el proceso educativo cada vez más se debe innovar, e incursionar estrategias que beneficien el compromiso por aprender, disfrutar y colocar en práctica todos los conocimientos que se adquieren, incidir en la importancia de que los niños puedan comunicarse, apropiarse de las interacciones sociales y a través de las estrategias lúdicas se benefician las relaciones interpersonales dentro y fuera del proceso educativo.

### **2.2.2. Las actividades lúdicas**

El juego es considerado una herramienta de entretenimiento que beneficia y capta la atención de las personas, el cual ha sido inventado hace muchos años, permitiendo generar aprendizajes significativos para el hombre, beneficiando su capacidad de entendimiento, comprensión, análisis y capacidad para consultar sobre conceptos desconocidos y aplicables para la vida.

Al incursionar el juego en la educación, se empezaron a realizar diversos comportamientos lúdicos, que benefician la capacidad para apropiarse de un conocimiento, de asimilarlo y colocarlo en práctica en los demás entornos en donde el hombre hace parte, siendo así una actividad atractiva y motivadora, capaz de captar la atención de los estudiantes en cualquier área del conocimiento, enfocado desde el ámbito educativo se incluyen estas actividades como herramientas para abordar en cualquier área del saber que aborda un contexto real, con la finalidad de fomentar la comunicación en los educandos, apropiarse de un vocabulario y fortalecer la dimensión comunicativa desde los primeros inicios de la etapa preescolar. (Andreu, M.; García, M. 2000)

### 2.2.3. Juego y educación

Históricamente se reconoce el juego como un importante medio educativo, así Larroyo menciona que, en culturas como la azteca, se destacaba la importancia del juego en la educación de los estudiantes, desde una perspectiva militar, los juegos tenían un designio educativo, eran imitaciones de futuras labores que se habrían de ejecutar.

En cuanto a los griegos resalta la importancia que le daban al juego no solo como medio para lograr resultados físicos, sino también intelectuales. El noble ideal griego de la educación, perdido con la visión cristo céntrica característica de la Edad Media, es retomada nuevamente en el Renacimiento gracias a que grandes pensadores que como Rousseau y Locke reivindican el papel del juego en la educación, para que finalmente la pedagogía activa le asigne un papel definitivo en la educación, con pensadores que como Chateau consideraran el juego como imprescindible en la exploración inicial del conocimiento.

El juego como forma de aprendizaje espontáneo, supone para el desarrollo no solo de las capacidades motrices sino también como medio social, cognitivo y experiencial un elemento dinamizador básico, constituyendo por ello una opción pedagógica excepcional.

Aunque en muchas ocasiones el temor a la libertad que connota éste ha refrenado su práctica y desarrollo, es bien reconocido que sus posibilidades socioculturales y educativas son enormes: en primer lugar, el juego desarrolla íntegramente la personalidad al permitir establecer un equilibrio entre racionalidad, emoción e instinto. Cuando juega el niño deja aflorar sus impulsos e instintos moviéndose con la energía que le caracteriza y además comienza a dirigir su mente mediante la norma, que inherente a todo juego, canaliza ese caudal de sensaciones instintivas que se producen en él.

El juego asocia las nociones de totalidad, regla y libertad, se realiza con el hemisferio derecho del cerebro, creativo, artístico, global y con el hemisferio izquierdo, lógico, racional y concreto: da rienda suelta a sus sueños trasladándolo a un espacio y tiempo concretos y sometiéndolo a unas reglas y estructuras lógicas.

Las diferentes corrientes educativas han adoptado diferentes posturas hacia el juego, pero es en la escuela nueva donde se concede mayor importancia a las actividades lúdicas, en particular los juegos tradicionales. En suma, el juego tiene unas connotaciones psicológicas, estéticas y creativas que le convierten en un importante medio de educación formal e informal.

El juego es para el niño la primera herramienta de interacción con lo que le rodea, a la vez que le ayuda a construir sus relaciones sociales, facilita otros tipos de aprendizajes. El juego como actividad esencial para el desarrollo integral del individuo, constituye un elemento trascendental importancia para el aprendizaje, que el educador debe aprovechar con el fin de incidir acertadamente en la formación integral de sus alumnos; así pues, se hace necesario promover mediante el juego la experimentación, el descubrimiento, las comparaciones, entre otros, ya que el aprendizaje que el niño realiza cuando juega lo transfiere a otro tipo de situaciones de su vida.

Es importante no perder de vista que los juegos deben ser adecuados a la edad del grupo en que se aplican e ir aumentando progresivamente su dificultad con el fin de contribuir positivamente en la formación.

#### **2.2.4. Competencia comunicativa**

La competencia comunicativa es la interacción directa entre el docente y el educando de una forma efectiva y eficiente permitiendo a los niños desarrollar una personalidad con estilo flexible logrando resultados educativos deseados, debido a que en todo proceso pedagógico la comunicación cumple un papel fundamental, considerada de gran efecto instructivo y educativo, permitiendo afirmar que existe una gran relación entre la competencia comunicativa, la expresión oral y la competencia pedagógica. (Ortiz, 1994)

Según el MEN, competencia es considerada un conjunto de habilidades, conocimientos, actitudes y valores que se adquieren a través del medio ambiente natural y social, aplicado en un contexto concreto, que busca solucionar los problemas cotidianos, realizando una interacción sobre lo que se sabe, lo que se valora y lo que se hace, permitiendo enriquecer los aprendizajes de los



educandos, fomentando entornos de niños y niñas competentes, con infancias felices y con ganas de aprender colocando en práctica todo sus aprendizajes adquiridos. (MEN, 2010)

La competencia comunicativa se ha de entender como un conjunto de habilidades y conocimientos que permiten que los hablantes de una comunidad lingüística puedan entenderse. En otras palabras, es la capacidad de interpretar y usar apropiadamente el significado social de las variedades lingüísticas, desde cualquier circunstancia, en relación con las funciones y variedades de la lengua y con las suposiciones culturales en la situación de comunicación, enriqueciendo el contexto de competencia porque le introduce un elemento pragmático o sociocultural, concluyendo que se aprende a utilizar el lenguaje según el contexto verbal, real en que se vive.

### **2.2.5. La comunicación en la edad temprana**

La comunicación dinámica aparece cuando existe una cantidad suficiente de mensajes para el intercambio, en dependencia de las características de los niños, de sus habilidades cognitivas y de las condiciones sociales y culturales. No obstante, para que esto se produzca, es vital la atención al uso adecuado de las formas y estructuras lingüísticas, lo que implica considerar la gramática de la lengua materna, el enriquecimiento del vocabulario y el perfeccionamiento de la pronunciación, como aspectos esenciales cuyo empleo adecuado posibilitan la coherencia en la expresión verbal desde la unidad que se establece entre la forma y el contenido. Centrar la atención en los componentes de la lengua como medios de comunicación para la realización del habla, implica continuar con su enseñanza en cada uno de los años de vida de la primera infancia. De esta manera, si se parte de la afirmación: la incompetencia en la comunicación en numerosas ocasiones se debe a un vocabulario limitado, es preciso considerar cómo favorecer la estimulación del vocabulario en la infancia preescolar para el logro de una comunicación eficiente. La adquisición del vocabulario en la infancia preescolar es un proceso complejo e importante en el aprendizaje de la lengua materna.

En la medida que los niños posean en su competencia comunicativa más vocablos, se garantiza la fluidez, la brevedad y exactitud de la comunicación, además de apropiarse de un universo conceptual más extenso, lo que posibilita una mejor interacción entre los sujetos. El

desarrollo del vocabulario está ligado al desarrollo cognitivo y se vincula con las posibilidades que se le ofrecen al niño para establecer nuevas relaciones a partir del contacto con la realidad, mediante la ampliación del medio en que se desenvuelve y la experiencia que adquiere en la interacción con los objetos, fenómenos, otros niños y el adulto, para denominarlos y comprender el significado de las palabras.

Por ello, desde la infancia temprana es necesario motivar al niño a expresar verbalmente cuando tiene sed, hambre o necesidad de ir al baño. Al principio se expresa de forma gestual, luego con algunas palabras, pero es el adulto el encargado de propiciar este intercambio a través de preguntas al respecto y le indicará la expresión verbal que debe utilizar.

Motivar a la comunicación de necesidades básicas en la infancia temprana parte de la imitación del adulto, a través de situaciones comunicativas. Algunas de esas situaciones se ilustran a continuación:

- Si un pequeño tiene las manos sucias, el rostro o cualquier parte de su cuerpo, debe preguntársele qué hacer. En caso de que no aparezca ninguna respuesta, sino gestos, entonces debe estimularse con las frases correctas para que él las repita y acompañarle al aseo; también se puede aprobar cariñosamente la expresión que utiliza para comunicarse.
- Si desea algún juguete, se debe sugerir cómo pedirlo.
- Si tiene sueño o manifiesta señales de sueño, el adulto puede dramatizar este momento poniendo sus manos al lado de la cara, cerrar los ojos y decirle “tengo sueño”, proponiéndole en todo momento que exprese verbalmente la necesidad.
- Otro momento puede darse a la hora de la comida o la merienda. En este caso el adulto expresa: “vamos a comer; tenemos hambre”. Estimula al niño para que repita las frases y seguidamente realizan la actividad.

La imitación es una habilidad fundamental para esta etapa, pues se afirma que el lenguaje se asimila por imitación y creación. Se utiliza principalmente para reproducir las habilidades comunicativas de los adultos con los que se relaciona y utilizarla en las relaciones orales.

Propicia que el niño se relacione con el mundo que le rodea y con las diferentes categorías gramaticales, gracias a la palabra del adulto, que designa las acciones que ejecuta. Por tanto, conduce al enriquecimiento del lenguaje pasivo, que sirve de base a la ampliación del lenguaje activo.

Al niño de la infancia temprana, por las características de su desarrollo evolutivo, le resulta difícil mantener una atención estable, por ello solo atiende a lo que atrae su interés. Sin embargo, es posible lograr que presten atención a una situación especial donde estén involucrados directamente. Esto permite que retengan en su memoria las acciones y las palabras que las denominan, se complejicen las imitaciones y se vuelvan más conscientes. Por ende, puede reproducir las imágenes que ve, las palabras que escucha y las lleva a su actuación habitual.

El paso de la comunicación de los procesos de satisfacciones básicas a la comunicación de necesidades de conocimiento, forma parte de la manifestación de la curiosidad del niño, la búsqueda de explicaciones, su interacción individual con el medio y el acercamiento a fenómenos y situaciones que despiertan su interés. El interés está caracterizado por la atención focalizada, prolongada, no impuesta, que se acompaña de sentimientos de placer y concentración. Para la primera infancia, el interés se manifiesta por las características de ciertos estímulos con un carácter situacional, debido a que los conjuntos de circunstancias presentes tienen una tendencia dinámica y cambiante.

### **3. Ruta Metodológica**

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

Esta propuesta se lleva a cabo desde un enfoque cualitativo y un método de investigación acción participativa que encamina comprender las circunstancias o situaciones con relación al entorno en el que se hace parte, involucrando las problemáticas cotidianas experimentados y apropiándose de una postura teórica según la acción que se emprende para cambiar o transformar los aspectos que se presentan, permitiendo tener una comprensión más clara de la problemática que se está afrontando.

La investigación acción se define como ese comportamiento descrito por un problema teórico en su propia disciplina, el cual inicia con una problemática práctica, pero también se enfoca al problema de este como teórico. Parte desde la experiencia de la inadecuación entre teorías, prácticas y diversas situaciones que enfrentan, partiendo de esto se diferencia de lo práctico y científico natural o comportamental que la teoría manejada en el primero se incluye en su propia práctica. (Latorre, 2007)

Este proceso participativo y colaborativo, permite realizar cambios que incursiona un compromiso social constituyendo la investigación acción como estrategia fundamental para fortalecer la integración de la practica educativa con la investigación, generando por la libre decisión de que tipo de investigación implementación, en decisión a sus intereses de acuerdo al proceso investigativo que realizan.

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

La línea de investigación institucional enfocada a la Evaluación, Aprendizaje y Docencia debido a que se implementarán estrategias que buscan fortalecer la competencia comunicativa en el ser humano, como una herramienta fundamental en el desarrollo social y educativo. Así mismo, en todo este proceso de investigación se incorporan temas como el lenguaje, etapas de desarrollo de los educandos, procesos de comunicación, buscando desarrollar herramientas que beneficien el

proceso educativo, teniendo en cuenta todos los estudios investigados con relación al desarrollo de los niños y niñas.

### **3.3. Población y muestra**

La población a tener en cuenta son los estudiantes del grado transición de la Institución Educativa Dividivi, la muestra son 18 niños, de los cuales 10 son niñas y 8 son niños, provienen de familias de un estrato socioeconómico bajo, en su gran mayoría los padres realizan trabajos informales, sus niveles educativos son mínimos, dificultando el desarrollo integral de los niños, debido a que poco acompañamiento en el proceso educativo, estimulación en el desarrollo de cada una de sus actividades escolares.

Los niños y niñas que hacen parte de esta Institución manejan un vocabulario apropiado a su edad, pero en muestran inseguridad, timidez, poco expresivos ante ciertas situaciones que se realizan, partiendo desde los resultados observados en las guías de trabajo, o en los encuentros presenciales que se han llevado a cabo para la explicación o desarrollo del proceso educativo, incidiendo en el fortalecimiento de la competencia comunicativa.

### **3.4. Instrumentos de investigación**

Los instrumentos empleados en esta investigación la observación, entrevistas empleando preguntas abiertas y cerradas, que permitan reconocer cada una de las acciones y reacciones que poseen los educandos en el proceso educativo y en el entorno social, correspondiente a su competencia comunicativa, observando como se desenvuelve, como responde ante interrogantes y se desenvuelve en su entorno cotidiano.

A continuación, se detallan a profundidad los instrumentos empleados en el proceso de investigación, dando a conocer su utilización en el proceso desarrollado.

Instrumento	Finalidad	Objetivo
<b>Diagnostico</b>	Permite visualizar la problemática presentada en los estudiantes del grado transición frente a la inseguridad, timidez, falta de interacción con los demás, enfocada en la competencia comunicativa.	Observar la problemática abordada en el aula de clases, a través de las diversas vivencias en el entorno escolar.
<b>Entrevista</b>	Instrumentos aplicados con la finalidad de conocer opiniones a padres de familia, docentes de acuerdo al comportamiento de los estudiantes en el entorno familiar y educativo, enfocadas en preguntas abiertas y cerradas, que permite verificar la problemática encontrada.	Reconocer el comportamiento de los estudiantes en el ámbito familiar, educativo, fundamentando las herramientas para la competencia comunicativa.
<b>Observación</b>	Permite identificar cada uno de los comportamientos de los estudiantes en el aula de clases y fuera de ella, permitiendo realizar un análisis dentro del proceso de investigación.	Realizar observación directa para el fortalecimiento de la competencia comunicativa en su entorno educativo y social.
<b>Juego: Persona con persona</b>	Permite emplear la interacción de los niños, involucrándose dentro del proceso educativo, permitiendo identificar su interacción con los demás, como se desenvuelve al relacionarse en el entorno con los compañeros	Visualizar el comportamiento de los estudiantes en situaciones de interacción con los demás, sus reacciones ante los diversos momentos de la actividad.

#### 4. Estrategia de intervención



# *Presentación*



*Mi mundo mágico, es una propuesta de intervención que busca fomentar la lúdica como estrategia de fortalecimiento de la competencia comunicativa.*

*A través de la lúdica se emplearán actividades que ayudarán a los educandos a sentir seguridad, a interactuar con los demás, realizando actividades en equipo, a fomentar el trabajo colaborativo, a relacionarse, a reforzar su seguridad y a dejar atrás la timidez, permitiendo fortalecer sus habilidades, mediante el juego.*

*Estas actividades se llevarán a cabo en el proceso educativo, permitiendo generar espacios que beneficien el entorno de los estudiantes, empleando actividades como: el secreto perdido, busca y encuentra la verdad, reúnete con tus amigos, juntos es mejor, entre otras, buscando fomentar y reforzar la competencia comunicativa en los estudiantes.*





# Actividades

Actividad	Objetivo	Descripción	Recursos	Evaluación
<b>Secreto Perdido</b>	Fomentar el trabajo colaborativo, la interpretación de las ideas y el pensamiento.	Los estudiantes deben descifrar varias pistas teniendo en cuenta las orientaciones dadas por la docente, permitiendo que en grupos distribuidos puedan encontrar y descifrar ese secreto perdido que se encuentra en un espacio dentro de una botella.	Papeles de colores Marcadores Grabadora Cartulinas Flechas Botella Guantes	La integración y la buena comunicación que tengas los estudiantes al momento de realizar la actividad y encontrar el secreto perdido, permitiendo propiciar el trabajo en equipo, la colaboración e interacción con los demás.
<b>Busca y encuentra la verdad</b>	Relacionar a los estudiantes en unas exposiciones de afirmaciones falsas y verdaderas, en donde deban tomar decisiones, compartir opiniones.	La docente expondrá unas rodas de afirmaciones tres falsas y una verdadera, empleando temas vistos en clase, temas sencillos de manejar para la edad de los estudiantes, formados en grupo deben escoger la consideren falsa, los cuales tendrán tres oportunidades, y al momento de responder una pregunta tienen la opción de observar y elegir, teniendo tiempo para analizar con los compañeros.	Frisos Cinta Cartulinas Hojas de block Grabadora Marcador Tablero	La toma de decisiones, el pensamiento y el trabajo colaborativo, beneficia las ideas ante las respuestas, permitiendo que los niños interactúen entre sí, relacionen y diviertan descubriendo afirmaciones falsas.
<b>Reúnete con tus amigos</b>	Fortalecer las relaciones interpersonales, la interacción entre los estudiantes fomentando espacios de esparcimiento y juego.	El docente prepara el espacio con huellas de colores, cada estudiante debe seguir el color elegido al azar, permitiendo recorrer el camino señalado con las huellas de colores, al final se encontrarán con varios compañeros y deben retornar con ellos por el camino trasado.	Cartulinas de colores Huellas Grabadora Hojas de block Marcador	El trabajo en equipo, la buena comunicación y trato en el desarrollo de la actividad incide en generar espacios de interacción y seguridad al momento de dar opiniones o tomar decisiones.



# Actividades

Actividad	Objetivo	Descripción	Recursos	Evaluación
<b>Juntos es mejor</b>	Fomentar espacios de interacción, comunicación y trabajo colaborativo en el aula de clases.	En el entorno escolar la docente adecua en la cancha del colegio una pista con obstáculos, en parejas los estudiantes estarán unidos y deben realizar un sin número de actividades y superar obstáculos que se encuentran en el recorrido a realizar.	Humanos Grabadora Silbato Cuerdas Colchonetas Cojines Sillas Vasos plásticos	El trabajo equipo beneficia la comunicación, permitiendo generar seguridad al momento de trabajar, buena relación en el recorrido, comunicación y solución antes los obstáculos.
<b>Gato y perro</b>	Relacionar los estudiantes en grupos en donde interactúan con los demás, empleando la atención, la confianza y seguridad.	El docente organiza grupos dentro del salón de clases, clasificando por colores, a cada uno se le asigna un animal en el cual se entrega con una frase dada por la docente, esa frase deben recordarla porque es un ejercicio en equipo y de atención para responder las características de los animales.	Figuras plásticas Sillas Salón de clases Papeles Marcadores Bolsa plástica	La atención, el vínculo afectivo, la buena comunicación permite la confianza y el desenvolvimiento del niño o niña dentro de un grupo determinado de trabajo, permitiendo tener menos timidez en el entorno.
<b>Persona con persona</b>	Involucrar a los estudiantes en la identificación de partes del cuerpo, formando grupos e interactuando con los demás.	La docente solicita un círculo que permita poder verse todos e identificar sus rostros y así mismo los nombres de los compañeros, al sonar el silbato la profesora dirá una parte del cuerpo que deben unir con un compañero, al nombrar cada una de las partes del cuerpo los estudiantes deben estar atentos e interactuar o hacer grupos con compañeros diferentes	Cancha deportiva Silbato Sillas Carteles Humanos	La interacción, trabajo en equipo, conexión beneficia la confianza al momento de relacionarse con los demás, vincular a los demás estudiantes en ejercicios lúdicos, permiten la seguridad y la confianza en el entorno.

## 5. Conclusiones y recomendaciones

En el proceso educativo en el quehacer docente se emplean estrategias que beneficien la apropiación del conocimiento, la puesta en práctica de los aprendizajes adquiridos, todo esto sin olvidar la importancia de formar la parte integral de los educandos, teniendo en cuenta las capacidades que poseen, como puede beneficiar su proceso con los presaberes que poseen, así mismo, para incidir en espacios que inspiren confianza, seguridad e interés en los estudiantes.

La lúdica permite en los educandos muchas herramientas para fortalecer las competencias, permitiendo la interacción con los demás, la confianza, seguridad e interés al realizar actividades, o desarrollar los temas en el proceso educativo, permitiendo que el estudiante tenga mucha más soltura para desenvolverse al momento de expresar sus ideas, interactuar con los demás compañeros, al realizar actividades grupales, generando un gran avance en la competencia comunicativa de los niños y niñas, incidiendo en la seguridad, confianza que se tienen en el desarrollo y puesta en práctica de las estrategias lúdicas para el fortalecimiento de su proceso educativo y social.

En el proceso de fortalecimiento, de permitirle al estudiantes espacios en donde puedan interactuar, incidir en el interés y confianza, la lúdica es una estrategia propicia para afianzar las competencias en los estudiantes, permitiendo a través de diversas actividades lúdicas, fomentar lazos de amistad, confianza al momento de expresar sus ideas, trabajo colaborativo, que permiten descubrir en los niños el espacio que poseen, los momentos de aprendizaje que obtienen y las puestas en práctica que realizan a través del juego, de la lúdica, permitiendo fomentar en ellos más seguridad.

La importancia de enseñar renace en generar espacios innovadores que permita que el estudiante se sienta en confianza, seguridad y que pueda expresar sin temores, ni cohibirse por ciertas acciones a realizar, debido a que en estos espacios reconocer cada una de las capacidades que tienen los educandos, renace las estrategias a emplear para fomentar el aprendizaje y su puesta en práctica, la lúdica como esa herramienta que beneficia las competencias de los estudiantes, de buena utilización para la apropiación de los saberes.

## Referencias

- Andreu, M.; García, M. (2000) Actividades lúdicas en la enseñanza de LFE: el juego didáctico. Universidad Politécnica Valencia (España).
- Delgado, M. (2011). Aprendiendo con el juego con mi aula de educación infantil. *Pedagogía Magna*, (11), 373-381
- Díaz, M. & Tron, R. (2011). Los tipos de juegos que eligen los niños de primaria superior. *Revista Electrónica de Psicología Iztacala*, 14 (4). Recuperado el 20 de febrero de 2013, de [www.iztacala.unam.mx/carreras/psicologia/psiclin](http://www.iztacala.unam.mx/carreras/psicologia/psiclin)
- Díaz, M. & Flórez, L. (2011). Los juegos y contextos importantes en el aprendizaje de los niños escolares. *Revista Electrónica de Psicología Iztacala*, 14 (3), 13-26. Recuperado el 20 de febrero de 2013 de [www.iztacala.unam.mx/carreras/psicologia/psiclin](http://www.iztacala.unam.mx/carreras/psicologia/psiclin)
- Latorre, A. (2007). *La investigación-acción: conocer y cambiar la práctica educativa*. Barcelona, España: Graó.
- MEN. (Bogotá de 2010). Orientaciones pedagógicas para el grado de transición (Borrador). Bogotá: Magisterio. Obtenido de [www.mineduacion.gov.co/1621/articles259878\\_archivo\\_pdf\\_orientaciones\\_transicion.pdf](http://www.mineduacion.gov.co/1621/articles259878_archivo_pdf_orientaciones_transicion.pdf)
- Ortiz, E. 1994. “El perfeccionamiento del estilo comunicativo del maestro para su labor pedagógica”. *Lenguaje y Textos* 8. Universidad de la Coruña.
- Suárez, A, (2008). Errores de exactitud lectora. Trabajo presentado ante el Aula de Propuesta Educativa de la Universidad de Extremadura. España.

Torres, A. (2006). La teoría del aprendizaje según Ausubel/Psicología y mente. Recuperado de:  
<https://psicologiamente.com/desarrollo/aprendizaje-significativo-david-ausubel>.

Vygotsky, L. S. (1998). Pensamiento y lenguaje. Ciudad de la Habana: Pueblo y Educación.

Yule, G. (1998). El lenguaje. Trad. Cambridge University Press. España.



## Anexo B. Entrevista a Padres de familia.

## ENTREVISTA A PADRES DE FAMILIA

Apreciado Padre de Familia, deseamos conocer cómo es su hijo (a) en el entorno familiar, para determinar el tipo de actividades a desarrollar para el fortalecimiento de su aprendizaje

1. ¿A parte de ustedes como padres, con quien más interactúa su hijo (a), menciónelos?

---

---

---

2. ¿Cuánto tiempo le dedica a su hijo para orientarlo en sus actividades escolares? ¿Considera suficiente ese tiempo dedicado?

---

---

---

3. Interactúan con su hijo en actividades lúdicas, recreativas que ayuden a enriquecer y fortalecer su conocimiento. Sí o no, ¿por qué?

---

---

---

4. ¿Cuándo su hijo (a) realiza una mala acción usted lo reprende cómo?

---

---

---

---