

**LA LÚDICA COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA FORTALECER EL  
APRENDIZAJE DE NIÑOS Y NIÑAS EN EL GRADO DE PREESCOLAR DE LA  
INSTITUCIÓN EDUCATIVA SOLEDAD ROMÁN DE NÚÑEZ (SEDE VICTORIA  
PAUTT)**

**MARGELIA SANDOVAL SANTANA**

**ELVIA RAMÍREZ CHICO**

**ARGELIS OSPINA CORREA**

**UNIVERSIDAD DE CARTAGENA EN CONVENIO UNIVERSIDAD DEL TOLIMA  
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES Y EDUCACIÓN  
LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA INFANTIL  
CARTAGENA DE INDIAS  
2017**

**LA LÚDICA COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA FORTALECER EL  
APRENDIZAJE DE NIÑOS Y NIÑAS EN EL GRADO DE PREESCOLAR DELA  
INSTITUCIÓN EDUCATIVA SOLEDAD ROMÁN DE NÚÑEZ (SEDE VICTORIA  
PAUTT)**

**MARGELIA SANDOVAL SANTANA**

**ELVIA RAMÍREZ CHICO**

**ARGELIS OSPINA CORREA**

**Trabajo de investigación presentado como requisito para optar al título de  
licenciadas en pedagogía infantil**

**ISIS BUELVAS DE LEÓN**

**Tutor de proyecto de investigación**

**UNIVERSIDAD DE CARTAGENA EN CONVENIO UNIVERSIDAD DEL TOLIMA  
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES Y EDUCACIÓN  
LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA INFANTIL  
CARTAGENA DE INDIAS**

**2017**

## NOTA DE ACEPTACIÓN

---

---

---

---

---

---

Jurado1.

---

Jurado 2.

Cartagena de Indias, marzo 11 del 2017

## **DEDICATORIA**

A Dios toda la gloria y la alabanza porque es quien nos ayuda a alcanzar las metas trazadas, nos da la sabiduría y provee todas las cosas.

A mis padres que siempre me han apoyado incondicionalmente, especialmente mi mama.

**Margelia Sandoval**

---

---

## **DEDICATORIA**

Dedico este proyecto principalmente a nuestro padre celestial, quien siempre ha estado en cada uno de los momentos de mi vida. A mis padres que de una forma u otra siempre me han apoyado a lo largo de este proceso y me han brindado su amor y comprensión.

A mis hermanos especialmente mi hermana mayor por creer en mí desde el inicio aportando el primer granito de arena y de esta forma contribuir a que mi proyecto de vida se vaya haciendo realidad. Finalmente a mi profesora de preescolar quien fue y siempre será mi inspiración.

**Elvia Ramírez Chico**

---

---

## **DEDICATORIA**

A Dios primeramente por sus Infinitas Bendiciones por darme la oportunidad de ser una persona con un triunfo como este , de darme la sabiduría e inteligencia para desarrollar mis competencias y dar lo mejor de mí en todo este proceso de mi carrera, a mi familia en especial a mi abuela y a mi pareja por sus colaboración y apoyos incondicionales para llegar a este éxito, a mis profesores por su gran paciencia y tiempo que me brindaron, a mi cipa que siempre dándonos la mano podemos decir que lo logramos.

Este triunfo se lo dedico a dos personas a mi hija que me dio las mejores energía en mis últimos semestre y a mi difunto tío -Papá Oscar Ospina quien Una vez me dijo que saliera adelante que él me apoyaba.

**Argelis Ospina**

---

---

## AGRADECIMIENTOS

Agradecemos primeramente a Dios padre celestial por este triunfo. A cada docente que fue participe en este proceso de formación, compañeros, personal administrativo que hicieron posible este triunfo; queremos resaltar en especial a:

**Liris Munera Cavadia**, coordinadora del programa de Licenciatura en pedagogía infantil, por sus luchas en beneficio a nosotras.

**Gabriel Torres**, por estar siempre atento a nuestras inquietudes y dispuesto a brindarnos su colaboración.

**Isis vuelvas**, por brindarnos sus saberes y asesoría en el proyecto de investigación.

A todos, muchas gracias.

Margelia Sandoval Santana

Elvia Ramírez Chico

Argelis Ospina Correa

## CONTENIDO

<b>RESUMEN</b> .....	<b>9</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>10</b>
<b>INTRODUCCIÓN</b> .....	<b>11</b>
<b>1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA</b> .....	<b>12</b>
1.1 Formulación del problema.....	13
1.2 Contexto institucional.....	14
<b>2. OBJETIVOS</b> .....	<b>15</b>
2.1. Objetivo general.....	15
2.2 Objetivos específicos.....	15
<b>3. HIPOTESIS</b> .....	<b>16</b>
<b>4. JUSTIFICACION</b> .....	<b>17</b>
<b>5. DISEÑO METODOLÓGICO</b> .....	<b>18</b>
<b>6. MARCO REFERENCIAL</b> .....	<b>22</b>
6.1. Referente Legal.....	22
6.2. Contextopsicológico.....	28
6.3.contextopedagógico.....	29
6.4.Antecedentes.....	31
6.5. Referentesteóricos.....	34
<b>7. PROPUESTA PEDAGÓGICA</b> .....	<b>37</b>
<b>8. RESULTADO Y ANALISIS</b> .....	<b>43</b>
<b>9. CONCLUSIONES</b> .....	<b>51</b>
<b>10. RECOMENDACIONES</b> .....	<b>52</b>
<b>BIBLIOGRAFÍA</b> .....	<b>53</b>
<b>ANEXOS</b> .....	<b>54</b>



## RESUMEN

El presente proyecto tiene como finalidad implementar la lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de niños y niñas en el grado de preescolar de la Institución Educativa Soledad Román de Núñez (Sede Victoria Pautt); Esta investigación convoca una metodología de corte cualitativo de carácter descriptivo, con una población conformada por veintidós niños en edades que oscilan de cinco a seis años.

Está orientado a implementar la lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de preescolar en la institución ya mencionada; el proyecto surge de la necesidad de fortalecer el aprendizaje de niños y niñas por medio de actividades lúdicas, ya que esta es una estrategia pedagógica de gran importancia con la cual no solo se produce disfrute sino también desarrollo integral del individuo.

Para la implementación de las actividades se tuvieron en cuenta los aportes de Jiménez, Lanfrancesco, Montessori, Piaget; quienes reconocen la importancia de la lúdica y las estrategias pedagógicas en el aula para el desarrollo del individuo.

Este proyecto se desarrolló en cuatro fases metodológicas como son la fase diagnóstica, de diseño, de intervención y de evaluación de resultados; el proyecto permite reconocer la importancia de la lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje, se realizaron actividades de motivación, de concentración, de rápida reacción, de observación, etc. Como resultado se pudo observar que por medio del juego surge la participación activa de los estudiantes, el trabajo en equipo, la convivencia, el fortalecimiento de aprendizajes, de valores, se construyen conocimientos, se desarrolla iniciativas propias, entre otros.

Palabras claves: lúdica, estrategias pedagógicas.

## **ABSTRACT**

The present project aims to implement the playful as a pedagogical strategy to strengthen the learning of children in the preschool level of the Educational Institution Soledad Román de Núñez (Headquarters Victoria Pautt); it is based on qualitative descriptive research, with a population made up of twenty-two children ranging in age from five to six years.

It is oriented towards how to implement the playful as a pedagogical strategy to strengthen the learning of preschool children in the institution already mentioned; The project arises from the need to strengthen the learning of children through play activities, since this is a pedagogical strategy of great importance with which not only enjoyment but also integral development of the individual.

For the implementation of the activities were taken into account the contributions of Jimenez, Ianfrancesco, Montessori, Piaget; Who recognize the importance of playful and pedagogical strategies in the classroom for the development of the individual.

This project was developed in four methodological phases such as the diagnostic phase, design, intervention and evaluation of results; the project allows recognizing the importance of play as a pedagogical strategy to strengthen learning, motivation, concentration, rapid reaction, observation, etc. activities were carried out. As a result it was possible to observe that through the game emerges the active participation of students, teamwork, coexistence, strengthening of learning, values, knowledge is built; own initiatives are developed, among others.

Key words: playful, pedagogic strategies.

## INTRODUCCIÓN

En el presente documento se abordara la lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje, pues habitualmente se observa en el campo educativo la facilidad que tienen los niños (estudiantes) para distraerse, debido a variedad de factores como clases o actividades poco atractivas para el estudiantado, la ubicación del colegio, y otros, ocasionando esto como resultado niños con bajo rendimiento o un desvío del aprendizaje, deserción y pérdida de año escolar. Por ello se hace necesario que el maestro implemente estrategias pedagógicas para el afianzamiento de aprendizajes.

Lograr que los estudiantes estén atentos en la clase es un reto que se tiene como docentes, y este a su vez se puede alcanzar por medio de estrategias y técnicas que conduzcan a una clase lúdica.

Para la implementación de las estrategias de este proyecto se tuvo en cuenta los aportes de Jiménez quien concibe la lúdica como parte esencial del individuo.

Hoy se tienen al alcance muchos medios que permiten al docente diseñar clases con una metodología diferente a la tradicional, entre estos medios o herramientas esta la lúdica que actualmente se concibe como una estrategia pedagógica de gran importancia, pues permite enriquecer cada encuentro en el aula y fuera de este con los niños y niñas creando así motivación en el estudiantado y un ambiente de aprendizaje favorable.

Este proyecto tiene un interés tanto académico como profesional pues busca la calidad educativa, fortaleciendo aprendizajes en los niños y brindando a los docentes estrategias lúdicas para implementar en clase.

## 1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Las prácticas pedagógicas realizadas en la Institución Educativa Soledad Román de Núñez (sede Victoria Pautt) creó en las licenciadas en formación, el interés de implementar metodologías de enseñanza que involucren la lúdica como estrategia pedagógica en el aula.

Se observó durante la estadía en la institución que la metodología usada por la docente requiere lúdica, innovación, creatividad, entre otros, esto se ve reflejado en el desinterés de los niños y distracciones tales como: estar hablando con los demás compañeros, manipulando juguetes o alimentos y observando otras actividades de libros o cuadernos a la hora que la maestra está dando la clase o explicando alguna actividad lo cual genera desviación del proceso de aprendizaje; del docente depende que el alumno tenga atracción por su escuela, por aprender, es este quien crea un ambiente de aprendizaje favorable con el objetivo de que sus alumnos puedan tener un aprendizaje significativo. Frente a esa situación surge un interrogante ¿Qué hace el docente para combatir el problema?

Captar la atención de los estudiantes en la clase es un desafío grande para los profesores, pero nada que no se pueda lograr si se usan las técnicas adecuadas. Lo importante antes de empezar una nueva clase es preguntarse, “qué voy a hacer hoy día para cautivar a mis estudiantes?”<sup>1</sup> debido a la observación se concluye que para estos problemas que se presentan en el aula se deben implementar estrategias pedagógicas que involucren la lúdica, las tic y trabajos manuales que motiven y estimulen al niño en su proceso de aprendizaje; para esta problemática el docente debe investigar, indagar métodos y estrategias para contribuir al mejoramiento de la calidad educativa, tener un aprendizaje significativo, y dar soluciones pertinentes ante cualquier problemática que se presente en el aula.

---

<sup>1</sup>Disponible en <http://agconsultorescr.blogspot.com.co/2012/12/como-captar-la-atencion-de-nuestros.html>

## **1.1. FORMULACION DEL PROBLEMA**

¿Cómo implementar la lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de niños y niñas en el grado de preescolar de la Institución Educativa Soledad Román de Núñez (Sede Victoria Pautt)?

## **1.2. CONTEXTO INSTITUCIONAL**

La Institución Educativa Soledad Román de Núñez (Sede Victoria Pautt) ubicada en el barrio scallon villa cuenta con 6 aulas, brinda 4 cursos de preescolar y 5 de primaria divididas en 2 jornadas: mañana y tarde. Cuenta con 9 docentes, uno por cada curso, 1 coordinadora, 1 persona encargada del aseo, 1 encargado de repartir las meriendas, 1 encargado de la puerta.

### **Misión**

Para el año 2013 la Institución Educativa Soledad Román de Núñez, tendrá un reconocido liderazgo por sus actividades académicas y formativas, orientadas a una educación de calidad con prácticas inclusivas y el uso de la tecnología con la participación de los padres de familia.

### **Visión**

La Institución Educativa Soledad Román de Núñez tiene como misión la formación integral de la calidad de los niños, niñas, jóvenes y adultos cartageneros de la localidad Histórica y del Caribe Norte de la Unalde Country, mediante prácticas inclusivas con un enfoque pedagógico pertinente con el curso de tecnología que contribuyan a la construcción de su proyecto de vida.

## **2. OBJETIVOS**

### **2.1 OBJETIVO GENERAL**

- Implementar la lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de niños y niñas en el grado de preescolar de la Institución Educativa Soledad Román de Núñez (Sede Victoria Pautt)

### **2.2 OBJETIVOS ESPECIFICOS**

- Diagnosticar las dificultades o distracciones que presentan los niños al momento de atender una clase.
- Diseñar estrategias pedagógicas que aporten a una mayor concentración de los niños en el aula de clase.
- Intervenir mediante estrategias pedagógicas adecuadas para fortalecer el aprendizaje de los niños en el aula de clases.
- Evaluar los resultados obtenidos de las estrategias implementadas para captar la atención de los niños en el aula de clases.

### **3. HIPOTESIS**

Si se implementa la lúdica como estrategia pedagógica (actividades lúdicas, juegos, dinámicas, entre otros,) se captara la atención en niños y niñas en el grado de preescolar de la Institución Educativa Soledad Román de Núñez (Sede Victoria Pautt)



#### 4. JUSTIFICACIÓN

Este proyecto surge de la necesidad de implementar estrategias pedagógicas para captar la atención de los niños en el aula y fortalecer así el aprendizaje, ya que sin estrategias y sin motivación no se podrán alcanzar las metas de aprendizaje por el estudiante.

Actualmente se cuenta con infinidad de recursos pedagógicos que se pueden usar como herramientas de trabajo en el aula, creando así un ambiente agradable, lúdico, placentero para niños y niñas; se debe hacer a un lado lo tradicional, lo monótono, para abrir campo a lo nuevo, a la imaginación, al goce y al disfrute del aprendizaje.

De hecho, para que el niño se sienta motivado a aprender unos contenidos de forma significativa es necesario que pueda atribuir sentido a aquello que se le propone, lo cual depende de muchos factores y fundamentalmente de como se le presente la situación de aprendizaje, es decir lo atractiva e interesante que le resulte al estudiante para implicarse activamente en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Es así como por medio de este proyecto se pueden presentar una serie de actividades integradoras que promuevan en el estudiante el aprendizaje significativo y la motivación necesaria para adquirirlo.

De igual forma es propicio indicar la importancia que tiene este trabajo de investigación en el ámbito escolar y social. Al detectar los factores que influyen en la motivación escolar de los niños de grado preescolar se lograra caracterizar no solo metodologías y conductas, sino que también se evidencia una problemática escolar latente en muchas aulas escolares; y a través de diversas estrategias dar solución al problema planteado; es importante ya que proporciona estrategias lúdicas motivacionales que permitirán al

docente utilizarlas en el aula de clase y a la vez permitirán a niños y niñas a disfrutar de la clase.

Por tanto, si se hace de las clases en el aula un goce y un disfrute, los niños y niñas tendrán la suficiente motivación para aprender.

## 5. DISEÑO METODOLÓGICO

### Tipo de investigación

Este proyecto está basado en una investigación cualitativa de carácter descriptivo, la cual es definida según Taylor y Bogdan 1986: 20) en un sentido amplio, como “aquella que produce datos descriptivos: las propias palabras de las personas, habladas o escritas y la conducta observable”.

Para LeCompte (1995) la investigación cualitativa podría entenderse como “ una categoría de diseños de investigación que extraen descripciones a partir de observaciones que adoptan las formas de entrevistas, narraciones, notas de campo, grabaciones, transcripciones de audio y video cassettes, registros escritos de todo tipo, fotografías o películas y artefactos”.<sup>2</sup>

**Población.** Los niños de preescola de la Institución Educativa Soledad Román de Núñez (Sede Victoria Pautt) es la población beneficiada con el proyecto; niños que oscilan entre las edades de 5- 6 años, en total veintidós niños.

### Instrumentos

Para alcanzar el objetivo general tenemos en cuenta los objetivos específicos representados en la siguiente tabla:

OBJETIVOS	TECNICAS	INSTRUMENTOS	POBLACION
Diagnosticar dificultades o distracciones que presentan los niños al	La observación	Diarios de campo	22 niños de preescolar

---

<sup>2</sup>Tomado de Metodología de la Investigación Cualitativa, Gregorio Rodríguez, Javier Gil Flores, Eduardo García Jiménez. Ed. Aljibe, Málaga 1996

momento de atender una clase.			
Diseñar estrategias pedagógicas que aporten a una mayor concentración de los niños en el aula de clase.	documentos	Matriz de análisis	22 niños de preescolar
Intervenir mediante estrategias pedagógicas adecuadas para captar la atención de los niños en el aula de clases.	Plan operativo	Matriz de actividades	22 niños de preescolar
Evaluar los resultados obtenidos de las estrategias implementadas para captar la atención de los niños en el aula de clases	observación	Matriz de análisis	22 niños de preescolar

**La metodología está dividida en cuatro fases:**

- En la primera fase llamada **fase diagnóstica**, se hizo un seguimiento mediante la observación a diferentes clases dadas por la docente, y se fue plasmando en diarios de campo las dificultades que se presentaban, recolectando así la información necesaria para emprender el proyecto, cuya observación permite establecer un primer diagnóstico: los niños están con bajo nivel de aprendizaje, se distraen, falta motivación, lo cual conlleva a seleccionar las posibles causas y soluciones, dando paso así a la siguiente fase.

- La segunda fase es la de **diseño**, para el diseño de estrategias pedagógicas se investiga sobre el tema y esta investigación arroja los estudios realizados acerca del tema que vendrán a ser parte de los antecedentes de la investigación presente; se elabora una matriz de los antecedentes internacionales y nacionales resaltando el autor, país, título y año de realización.

A raíz de la documentación se determina y se seleccionan algunas actividades lúdicas que creen motivación e interés para fortalecer el aprendizaje de los niños y niñas de preescolar.

- **Fase de intervención.** Mediante un plan operativo se elabora una matriz de actividades para poner en acción con los niños; se dialoga con la maestra para la implementación de la lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de niños y niñas en el grado de preescolar.

Intervención 1: Charla con los niños explicando el propósito de cada actividad lúdica.

Intervención 2: Implementar las actividades lúdicas en el aula.

Intervención 3: Actividades lúdicas de concentración: Observa y veras, rompecabezas, arma todo.

Mejoran la capacidad de observación, análisis, concentración y atención.

- **Fase de evaluación de resultados.** Durante la realización de las actividades lúdicas se observó la participación activa de los niños, los cuales tuvieron buena disposición a la hora de trabajar y se divirtieron al realizar las actividades; se les pregunto sobre lo aprendido y se pudo observar el resultado positivo de la lúdica como estrategia para fortalecer el aprendizaje.

## 6. MARCO REFERENCIAL

### 6.1. REFERENTE LEGAL

#### CONSTITUCIÓN POLÍTICA DE COLOMBIA 1991

**Art. 67** La educación es un derecho de la persona y un servicio público que tiene una función social; con ella se busca el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica, y a los demás bienes y valores de la cultura.

La educación formará al colombiano en el respeto a los derechos humanos, a la paz y a la democracia; y en la práctica del trabajo y la recreación, para el mejoramiento cultural, científico, tecnológico y para la protección del ambiente.

El estado, la sociedad y la familia son responsables de la educación, que será obligatoria entre los cinco y los quince años de edad y que comprenderá como mínimo, un año de preescolar y nueve de educación básica.

La educación será gratuita en las instituciones del Estado, sin perjuicio del cobro de derechos académicos a quienes puedan sufragarlos.

Corresponde al Estado regular y ejercer la suprema inspección y vigilancia de la educación con el fin de velar por su calidad, por el cumplimiento de sus fines y por la mejor formación moral, intelectual y física de los educandos; garantizar el adecuado cubrimiento del servicio y asegurar a los menores las condiciones necesarias para su acceso y permanencia en el sistema educativo.

## **LEY GENERAL DE EDUCACIÓN**

### **LEY 115 DE 1994**

**Art 1.** Objeto de la Ley. La educación es un proceso de formación permanente, personal, cultural y social que se fundamenta en una concepción integral de la persona humana, de su dignidad, de sus derechos y sus deberes.

La presente ley señala las normas generales para regular el servicio público de la Educación que cumple una función social acorde a las necesidades e intereses de las personas, de la familia y de la sociedad. Se fundamenta en los principios de la Constitución Política sobre el derecho a la educación que tiene toda persona, en las libertades de enseñanza, aprendizaje, investigación y cátedra y en su carácter de servicio público.

**Art. 4** Calidad y cubrimiento del servicio. Corresponde al Estado, a la sociedad y a la familia velar por la calidad de la educación y promover el acceso al servicio público educativo, y es responsabilidad de la Nación y de las entidades territoriales, garantizar su cubrimiento.

**Art. 15 Definición de educación preescolar.** La educación preescolar corresponde a la ofrecida al niño para su desarrollo integral en los aspectos biológicos, cognoscitivo, sicomotriz, socio-afectivo y espiritual, a través de experiencias de socialización pedagógica y recreativas.

#### **Art.16 Objetivos específicos de la educación preescolar.**

Son objetivos específicos del nivel preescolar:

a. El conocimiento del propio cuerpo y de sus posibilidades de acción, así como la adquisición de su identidad y autonomía;

- a. El crecimiento armónico y equilibrado del niño, de tal manera que facilite la motricidad, el aprestamiento y la motivación para la lecto-escritura y para las soluciones de problemas que impliquen relaciones y operaciones matemáticas;
- b. El desarrollo de la creatividad, las habilidades y destrezas propias de la edad, como también de su capacidad de aprendizaje;
- c. La ubicación espacio-temporal y el ejercicio de la memoria;
- d. El desarrollo de la capacidad para adquirir formas de expresión, relación y comunicación y para establecer relaciones de reciprocidad y participación, de acuerdo con normas de respeto, solidaridad y convivencia;
- e. La participación en actividades lúdicas con otros niños y adultos;
- f. El estímulo a la curiosidad para observar y explorar el medio natural, familiar y social;
- g. El reconocimiento de su dimensión espiritual para fundamentar criterios de comportamiento.
- h. La vinculación de la familia y la comunidad al proceso educativo para mejorar la calidad de vida de los niños en su medio, y
- i. La formación de hábitos de alimentación, higiene personal, aseo y orden que generen conciencia sobre el valor y la necesidad de la salud.

## **DECRETO 2247 DE SEPTIEMBRE 11 DE 1997**

**Art.1** La educación preescolar hace parte del servicio público educativo formal y está regulada por la Ley 115 de 1994 y sus normas reglamentarias, especialmente por el Decreto 1860 de 1994, como por lo dispuesto en el presente decreto.

**Art.2** La prestación del servicio público educativo del nivel preescolar se ofrecerá a los educandos de tres (3) a cinco (5) años de edad y comprenderá tres (3) grados, así:

1. Pre-jardín, dirigido a educandos de tres (3) años de edad.
2. Jardín, dirigido a educandos de cuatro (4) años de edad.



3. Transición, dirigido a educandos de cinco (5) años de edad y que corresponde al grado obligatorio constitucional.

**Art.11** Son principios de la educación preescolar:

a) Integralidad. Reconoce el trabajo pedagógico integral y considera al educando como ser único y social en interdependencia y reciprocidad permanente con su entorno familiar, natural, social, étnico y cultural;

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

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

**Art.12** El currículo del nivel preescolar se concibe como un proyecto permanente de construcción e investigación pedagógica, que integra los objetivos establecidos por el artículo 16 de la Ley 115 de 1994 y debe permitir continuidad y articulación con los procesos y estrategias pedagógicas de la educación básica.

Los procesos curriculares se desarrollan mediante la ejecución de proyectos lúdico-pedagógicos y actividades que tengan en cuenta la integración de las dimensiones del desarrollo humano: corporal, cognitiva, afectiva, comunicativa, ética, estética, actitudinal y valorativa; los ritmos de aprendizaje; las necesidades de aquellos menores con limitaciones o con capacidades o talentos excepcionales,

y las características étnicas, culturales, lingüísticas y ambientales de cada región y comunidad.

**Art.13** Para la organización y desarrollo de sus actividades y de los proyectos lúdico-pedagógicos, las instituciones educativas deberán atender las siguientes directrices:

1. La identificación y el reconocimiento de la curiosidad, las inquietudes, las motivaciones, los saberes, experiencias y talentos que el educando posee, producto de su interacción con sus entornos natural, familiar, social, étnico, y cultural, como base para la construcción de conocimientos, valores, actitudes y comportamientos.
2. La generación de situaciones recreativas, vivenciales, productivas y espontáneas, que estimulen a los educandos a explorar, experimentar, conocer, aprender del error y del acierto, comprender el mundo que los rodea, disfrutar de la naturaleza, de las relaciones sociales, de los avances de la ciencia y de la tecnología.
3. La creación de situaciones que fomenten en el educando el desarrollo de actitudes de respeto, tolerancia, cooperación, autoestima y autonomía, la expresión de sentimientos y emociones, y la construcción y reafirmación de valores.
4. La creación de ambientes lúdicos de interacción y confianza, en la institución y fuera de ella, que posibiliten en el educando la fantasía, la imaginación y la creatividad en sus diferentes expresiones, como la búsqueda de significados, símbolos, nociones y relaciones.
5. El desarrollo de procesos de análisis y reflexión sobre las relaciones e interrelaciones del educando con el mundo de las personas, la naturaleza y los objetos, que propicien la formulación y resolución de interrogantes, problemas y conjeturas y el enriquecimiento de sus saberes.
6. La utilización y el fortalecimiento de medios y lenguajes comunicativos apropiados para satisfacer las necesidades educativas de los educandos

pertenecientes a los distintos grupos poblacionales, de acuerdo con la Constitución y la ley.

7. La creación de ambientes de comunicación que, favorezcan el goce y uso del lenguaje como significación y representación de la experiencia humana, y propicien el desarrollo del pensamiento como la capacidad de expresarse libre y creativamente.

8. La adecuación de espacios locativos, acordes con las necesidades físicas y psicológicas de los educandos, los requerimientos de las estrategias pedagógicas propuestas, el contexto geográfico y la diversidad étnica y cultural.

9. La utilización de los espacios comunitarios, familiares, sociales, naturales y culturales como ambientes de aprendizajes y desarrollo biológico, psicológico y social del educando.

10. La utilización de materiales y tecnologías apropiadas que les faciliten a los educandos, el juego, la exploración del medio y la transformación de éste, como el desarrollo de sus proyectos y actividades.

11. El análisis cualitativo integral de las experiencias pedagógicas utilizadas, de los procesos de participación del educando, la familia y de la comunidad, de la pertinencia y calidad de la metodología, las actividades, los materiales, y de los ambientes lúdicos y pedagógicos generados.

## 6.2. CONTEXTO PSICOLÓGICO

Para estudiar la evolución de las actividades lúdicas desde el nacimiento hasta la adolescencia conviene referirse por una parte a la teoría psicoanalítica, que explica el juego por la necesidad de reducción de las pulsiones y le atribuye un papel preponderante en la formación del yo; y por otra parte a los psicólogos de la infancia que, a partir de la psicogenética de Piaget, se han servido del juego como de un instrumento para medir los procesos de maduración y el desarrollo mental y afectivo. Estas dos teorías descansan en el postulado de una universalidad humana que explicaría que “las etapas del desarrollo se suceden en un orden que es siempre el mismo para todos; lo importante es este concepto de orden, por ser general, y no las edades de aparición de las etapas, que pueden variar, no solamente de una cultura a otra, sino también entre los individuos oriundos de una misma cultura”. Sin embargo, como vamos a ver, las condiciones socioeconómicas de la vida del niño pueden influir de manera considerable sobre la importancia relativa de esas distintas etapas.

La teoría psicogenética, fundada por Jean Piaget ve en el juego a la vez la expresión y la condición del desarrollo del niño. A cada etapa está indisolublemente vinculado cierto tipo de juego, y si bien pueden comprobarse de una sociedad a otra y de un individuo a otro modificaciones del ritmo o de la edad de aparición de los juegos, la sucesión es la misma para todos. El juego constituye un verdadero revelador de la evolución mental del niño.

Por las mismas razones, según los tipos de sociedades, el juego se integra o no en la educación; es aceptado y estimulado, o bien rechazado como obstáculo para la productividad del ciudadano. No obstante, cualquiera que sea la actitud de una sociedad frente a los juegos infantiles, éstos tienen siempre un papel esencial en la educación. Puede decirse incluso que el juego funciona como una verdadera institución educativa fuera de la escuela. Los pedagogos ansiosos de renovación no podían permanecer indiferentes ante las considerables posibilidades ofrecidas por las actividades lúdicas.<sup>3</sup>

---

<sup>3</sup>Tomado de: El niño y el juego, planteamientos teóricos y aplicaciones pedagógicas. Unesco 1980. (Pág. 8).

### 6.3. CONTEXTO PEDAGOGICO

Carlos Alberto Jiménez veles (1998) plantea que “la actividad lúdica hace referencia a un conjunto de actividades de expansión de lo simbólico y lo imaginativo, en las cuales está el juego, el ocio y las actividades placenteras”.

La realización que se deriva de esta práctica transformadora se expresa en placeres y repugnancias personales, frente a situaciones que nos agradan o desagradan en razón de los compromisos y predilecciones consientes e inconsciente que nos comprometen.<sup>4</sup>

Lo anterior confirma que los niños responden mejor a la hora de aprender, cuando algo es interesante para ellos. En este caso las actividades basadas en el juego y que propicien la imaginación y la creatividad. Puesto que cobran mayor significado cuando se realizan sin determinar pautas establecidas y propiciando la naturalidad espontanea que posee el niño. El cual debe ser aprovechado al máximo para su propia gratificación.

“La importancia de esta actividad según Jiménez (2005) radica en que permite la potencialización de aspectos relacionados con el pensamiento abstracto, innovador y creativo de igual forma desarrolla habilidades comunicativas y cooperativas, así como la capacidad de entender problemáticas y buscar posibles soluciones frente a ellas.”

---

<sup>4</sup>Tomado de tesis: la lúdica como estrategia para favorecer el proceso de aprendizaje en los niños de preescolar. Autor: Calderón, Marín y Vargas. 2014

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

La teoría de María Montessori sobre material y ambientación del aula.

“María Montessori le daba mucha importancia al juego como estrategias de aprendizaje para lo cual ideó materiales didácticos y propuso mobiliario adecuado al tamaño de los niños.

Sus clases suelen fascinar tanto a los niños como a sus padres. Son generalmente luminosas, cálidas y acogedoras mediante recursos como plantas, animales, arte, música y libros.<sup>5</sup>

según esta pedagoga , “en una clase no se espera encontrar filas de pupitres. Las salas deben estar organizadas para facilitar el debate entre los alumnos y estimular el aprendizaje en colaboración.

Para ella la educación no debería ser solo impartir conocimiento, sino un nuevo camino hacia la realización de las potencialidades”.

El método Montessori se caracteriza por proveer un ambiente preparado es decir: ordenado, estético, simple y real donde cada elemento tiene su razón de ser en el desarrollo de los niños.

“En este modelo educativo, el desarrollo de aprendizajes no tiene límites. Los niños y niñas pueden aprender todo cuanto quieran, deseen y necesiten de manera dinámica, entretenida y siempre desde un elemento especial que es la propia motivación. además todo el material utilizado en Montessori, proporciona conocimiento al niño de una manera sistemática, en forma que el orden se hace evidente y se ayuda al niño a analizar el mecanismo y funcionamiento de su trabajo”

---

<sup>5</sup>Tomado de artículo: psicología de la educación para padres y profesionales.

## 6.4 ANTECEDENTES

Para los antecedentes relacionados con la investigación, se hizo una breve revisión de los trabajos de grado de diferentes instituciones de Educación Superior afines al programa de Licenciatura en Pedagogía infantil, entre estos citamos los siguientes:

Título: LA ACTIVIDAD LÚDICA COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA FORTALECER EL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NIÑO JESÚS DE PRAGA
Autor: TATIANA GÓMEZ RODRÍGUEZ OLGA PATRICIA MOLANO SANDRA RODRIGUEZ CALDERON
UNIVERSIDAD DEL TOLIMA
IBAGUE - TOLIMA 2015
Resumen: El proyecto tiene como objetivo principal favorecer el desarrollo de la actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el interés y habilidades en el aprendizaje de los niños y niñas de la Institución Educativa Niño Jesús de Praga. Es un proyecto de investigación formativa con un enfoque metodológico que en su esencia “adopta los principios del método cualitativo, orientándose metodológicamente en el diseño de la Investigación-Acción”. Este proyecto reconoce la importancia de la actividad lúdica como herramienta pedagógica para fortalecer el aprendizaje en los niños, se enfoca la intervención hacia la adquisición de hábitos y desarrollo de actividades motivadoras del aprendizaje infantil, desde el aula preescolar. Es por ello que la lúdica no solo es importante para el desarrollo físico y comunicativo, sino que también contribuye a la expansión de necesidades y que además puede ser utilizada como principio de aprendizajes en forma significativa.

Título: DISEÑO DE ESTRATEGIAS LÚDICAS DIRIGIDAS A LOS DOCENTES PARA EL FORTALECIMIENTO DEL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA ESCUELA NACIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL PRESBITERO JUAN SANTIAGO GUASCO.
Autor: JACK SUBOLÍVAR DE LÓPEZ,

UNIVERSIDAD LATINOAMERICANA Y DEL CARIBE – ULAC

CARACAS, 2012

Resumen: La investigación tiene como finalidad proponer estrategias lúdicas dirigidas a los docentes para fortalecer el de los niños y niñas de la Escuela Nacional de Educación Inicial Presbítero Juan Santiago Guasco de Valle de la Pascua, Estado Guárico. El estudio estuvo enmarcado bajo la modalidad de proyecto factible, investigación de campo, tipo descriptivo. La población estuvo constituida por veinticuatro docentes que laboran en la institución.

Se llegaron a las siguientes conclusiones: en algunas oportunidades los docentes utilizan estrategias lúdicas para fortalecer al aprendizaje de los niños y niñas; por tanto, hay que presentarle expectativas sugerentes, realistas y sensatas para que ellos (as) puedan realizar las actividades del aprendizaje propuesto, potenciando el auto-concepto, surgiendo de esta manera sentimientos positivos. Por tanto, el docente debe proponer estrategias de aprendizaje y orientar en su ejecución, dentro de ellas se encuentran las lúdicas como actividad que permitirá a los niños y niñas ejercitar sus capacidades físicas e intelectuales, así como elemento dinamizador del grupo, los induce al autoconocimiento, a su vez, plantear y resolver problemas de convivencia y desarrollo.

Título: LA LÚDICA COMO ESTRATEGIA PARA FAVORECER EL PROCESO DE APRENDIZAJE EN NIÑOS DE EDAD PREESCOLAR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUSEFA DE IBAGUÉ

Autor: LILIANA CALDERÓN  
SANDRA MILENA MARÍN SEPÚLVEDA  
NADIESHDA ELIANA VARGAS TRUJILLO

UNIVERSIDAD DEL TOLIMA

IBAGUÉ - TOLIMA , 2014

Resumen: El presente proyecto de investigación tiene como objetivo general afianzar una propuesta pedagógica basada en el componente lúdico, como estrategia fundamental en el proceso de aprendizaje en niños y niñas de edad preescolar de la Institución Educativa Técnica Nuestra Señora de Fátima de Ibagué, es una investigación cualitativa, en correspondencia a la línea de investigación de Calidad de la Educación orientada al enriquecimiento del aprendizaje en los educandos de grado transición a través de estrategias didácticas que promuevan el interés y el deseo de aprender, donde la lúdica es la herramienta esencial para el proceso de formación. La experiencia inicia a partir de la observación de la realidad de la comunidad educativa, hasta lograr su sensibilización sobre la importancia de innovar el quehacer pedagógico.



Para llevar a cabo este proceso de investigación formativa, se toma en cuenta la problemática relacionada con la poca inclusión de la lúdica en el proceso de aprendizaje de los niños del grado transición; desde la cual se propone la intervención pedagógica con la intención de generar un cambio de pensamiento y de actuar dentro y fuera del aula. De esta manera con el Proyecto Pedagógico de Aula El gozo del saber, se desarrollan actividades acordes a las edades, intereses y necesidades de los educandos, pero, especialmente direccionadas al fortalecimiento de su proceso de aprendizaje.

El proyecto relaciona toda la comunidad educativa, permitiendo apropiarse a padres, docentes y directivos de herramientas prácticas, sencillas y divertidas para fortalecer el aprendizaje y el desarrollo integral en los niños del nivel preescolar. Demostrando con ello, el papel que juega la lúdica en el proceso de enseñanza y de aprendizaje no como distracción de los niños, sino como eje fundamental en la metodología de enseñanza a partir de experiencias enriquecedoras dentro y fuera del aula de clase.

Título: LA LUDICA COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE EN EL DESARROLLO DE HABILIDADES DEL INGLÉS EN NIÑOS Y NIÑAS DEL GRADO PBP

Autor: LIDA COSTANZA DIAZ CORREA

UNIVERSIDAD DE LA AMAZONIA

FLORENCIA-CAQUETA 2010

Resumen: El objetivo fue comprobar la importancia de la lúdica como estrategia de aprendizaje en el desarrollo de habilidades del inglés como estrategia básica para el desarrollo de la socialización del niño. Es una investigación con un método cualitativo y un enfoque analítico, conformada por una población de 33 niños de primaria, en edades que oscilan entre los 6 – 10 años; las conclusiones más relevantes fueron: 1. por medio del juego se puede interactuar constantemente e forma grupal, para acceder a herramientas educativas que ayude a mejorar las competencias comunicativas. 2. las actividades lúdicas favorecen en la socialización de los niños. 3. los juegos son una herramienta valiosa para lograr que los niños desarrollen actitudes favorables. Se recomienda a los docentes la utilización de juegos de contacto físico como elementos socializadores, dejar que los niños participen en la selección de los juegos que deseen hacer.

Los antecedentes similares a esta investigación presentados se relacionan con la investigación en mención puesto que presentan la lúdica como estrategias pedagógicas fortalecer el proceso de aprendizaje en educación inicial que es el fin del proyecto.

## 6.5 REFERENTES TEÓRICOS

“La **lúdica** se entiende como una dimensión del desarrollo de los individuos, siendo parte constitutiva del ser humano. El concepto de lúdica es tan amplio como complejo, pues se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, de sentir, expresarse y producir en los seres humanos una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que nos llevan a gozar, reír, gritar e inclusive llorar en una verdadera fuente generadora de emociones. <sup>6</sup>

En concordancia Lanfrancesco (2008) expresa, que “la lúdica es una dimensión del desarrollo humano que fomenta el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, es decir encierra una gama de actividades donde se cruza el placer, el goce, la actividad creativa y el conocimiento.”

De acuerdo con esto, la lúdica hace parte misma del individuo, por lo cual no debe estar aislada en su proceso de formación esto nos deja ver cuán importante es la lúdica que es considerada una dimensión del desarrollo humano, Por consiguiente el artículo 11 del decreto 2247 dice que” la lúdica, reconoce el juego como dinamizador de la vida del educando mediante el cual construye conocimientos, se encuentra consigo mismo, con el mundo físico y social, desarrolla iniciativas propias, comparte sus intereses, desarrolla habilidades de comunicación, construye y se apropia de normas”.

Esto muestra claro que el juego no es un mero pasatiempo como aun algunos lastimosamente en la sociedad lo consideran, el maestro debe tener claro que puede alcanzar los objetivos de aprendizaje usando la lúdica como estrategia

---

<sup>6</sup>Tomado de tesis: la actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la institución educativa niño Jesús de Praga; autor.GÓMEZ, MOLANO, RODRIGUEZ.(2015)

pedagógica, la idea es apropiarnos de una herramienta que para el niño resulta ser muy agradable como lo es el juego.

Para Jiménez “la actividad lúdica hace referencia a un conjunto de actividades de expansión de lo simbólico y lo imaginativo, en las cuales está el juego, el ocio y las actividades placenteras”.

De manera que la lúdica hace del aprendizaje algo placentero, pues a que niño no le gusta jugar, todos quieren disfrutar, estar activos puesto que el niño juega aun desde antes de nacer, desde que está en el vientre de su madre.

Al respecto Jiménez (2007), aporta “Los procesos lúdicos del ser humano se inician desde el ambiente intrauterino, específicamente a partir de sus fases embrionarias las cuales se inician cuando el feto juega con el cordón umbilical, con sus manos, con el ritmo de su cuerpo, cuando patalea al unísono con la voz de la madre. Al respecto, las evidencias también sugieren que se ríe en forma espontánea.”

### **Estrategias pedagógicas**

Según Mayer, 1984; Shuell, 1988; West, Farmer y Wolff, (1991), “una estrategia de enseñanza se define como los procedimientos o recursos utilizados por el agente de enseñanza que promueven los aprendizajes significativos”, es decir el maestro debe poseer estrategias o recursos que le permitan potenciar el aprendizaje en sus estudiantes.

Como consecuente Parra, (2003) aporta que “las estrategias constituyen actividades conscientes e intencionales que guían las acciones a seguir para alcanzar determinadas metas de aprendizaje por parte del estudiante. Son procedimientos que se aplican de modo intencional y deliberado a una tarea y que no pueden reducirse a rutinas automatizadas, es decir, son más que simples secuencias o aglomeraciones de habilidades”.

Lo que busca el maestro es que por medio de estrategias pedagógicas el estudiante sea motivado y alcance las metas de aprendizaje, que no sea una simple rutina, sino algo que se salga de lo tradicional, que produzca motivación; esto conlleva a que el docente debe preparar las estrategias que empleara cada día en el aula, no es improvisar que sale es una actividad consciente e intencional.

## 7. PROPUESTA PEDAGOGICA



### Presentación

La implementación de la lúdica en el preescolar garantiza el goce y el disfrute de aprender, y no solo debe ser implementada en el preescolar sino también en todos los niveles de educación, aunque esta propuesta hace énfasis en el nivel de educación inicial porque es el inicio de la enseñanza de aprender, de descubrir, de crear; es desde el inicio que se crea amor por la enseñanza y ese amor se crea a través de la lúdica, de la manera como el docente le permita al niño introducirse al exquisito mundo del conocimiento.

Al iniciar la etapa escolar a muchos niños se les hace difícil porque no están cerca de sus mamás como suelen estar acostumbrados, se enfrentan a algo nuevo, desconocido para ellos.

Por esta razón esta propuesta presenta la lúdica como estrategia pedagógica para captar la atención, fortalecer el aprendizaje, hacer de la enseñanza algo amena y placentera.

El juego es algo innato en los niños, a los niños les encanta jugar, el juego los mantiene activos, atentos; la idea es utilizar esta herramienta con un propósito educativo, así los niños aprenderán jugando.

## **Propósitos**

Mediante la lúdica se lograra que los niños tengan un mayor aprovechamiento del aprendizaje, que se enamoren de la enseñanza.

El propósito de esta propuesta es hacer del aula de clases un espacio de goce y disfrute, un espacio donde los niños se puedan expresar, crear, aprender de manera divertida. Con cada una de las actividades realizadas se pretende:

- Crear valores en los niños como el trabajo en equipo, el respeto, la cooperación, la solidaridad, la igualdad, entre otros.
- Fortalecer el aprendizaje por medio de espacios lúdicos.
- Motivar a los niños a la enseñanza, a crear, explorar y descubrir mundos nuevos.
- Estimular la libre expresión en los niños de sus ideas, dudas, sentimientos y otros.

## **Justificación**

La importancia que tiene el juego en el desarrollo y aprendizaje de los niños es algo que bien sabemos y no podemos cuestionar; el juego debe considerarse como una actividad importante en el aula de clases puesto que aportan una forma diferente de adquirir el aprendizaje, aportan descanso y recreación al estudiante. Los juegos permiten orientar el interés del participante hacia las áreas que se involucren en la actividad lúdica, a la vez que permite ámbitos de libertad, expresión, comprensión, solidaridad, tolerancia entre otros.

Con la implementación de la lúdica como estrategia pedagógica se quiere crear espacios de goce y disfrute en el aprendizaje, que los niños tengan un mayor aprovechamiento de la enseñanza al ser ellos mismos participantes de ella.

Muchos niños no quieren ir a la escuela porque les parece aburrido y prefieren quedarse en casa viendo televisor o haciendo otra actividad pero cuan diferente y motivador es cuando el aula se convierte en un espacio agradable donde los niños disfrutan estar; el docente debe crear ese ambiente en el aula y que mejor herramienta que la lúdica, es una estrategia que a todos les va a encantar pues, a quien no le gusta jugar.

Así que docentes a usar la lúdica como estrategia pedagógica, está a nuestro alcance, no la dejemos de lado para encerrarnos en estándares y logros, más bien estos logros se van alcanzar usando la lúdica.

## **Objetivos**

### General

- Fortalecer el aprendizaje de niños y niñas del nivel preescolar.

### Específicos

- Propiciar el goce y el disfrute en el aula mediante actividades lúdicas.
- Promover el trabajo en equipo en el aula.
- Motivar a los niños de manera que permanezcan atentos en clase.

## **Fundamentación teórica.**

Se toma como referente teórico a Carlos Alberto Jiménez Vélez, pedagogo, escritor e investigador de procesos pedagógicos alternativos alrededor de la lúdica, el juego, la neuropedagogía, la creatividad y el desarrollo humano. plantea que “la actividad lúdica hace referencia a un conjunto de actividades de expansión de lo simbólico y lo imaginativo, en las cuales está el juego, el ocio y las actividades placenteras”.

La realización que se deriva de esta práctica transformadora se expresa en placeres y repugnancias personales, frente a situaciones que nos agradan o desagradan en razón de los compromisos y predilecciones consientes e inconsciente que nos comprometen.<sup>7</sup>

Lo anterior confirma que los niños responden mejor a la hora de aprender, cuando algo es interesante para ellos. En este caso las

---

<sup>7</sup>Tomado de tesis: la lúdica como estrategia para favorecer el proceso de aprendizaje en los niños de preescolar. Autor: Calderón, Marín y Vargas. 2014



actividades basadas en el juego y que propicien la imaginación y la creatividad. Puesto que cobran mayor significado cuando se realizan sin determinar pautas establecidas y propiciando la naturalidad espontánea que posee el niño. El cual debe ser aprovechado al máximo para su propia gratificación.

“La importancia de esta actividad según Jiménez (2005) radica en que permite la potencialización de aspectos relacionados con el pensamiento abstracto, innovador y creativo de igual forma desarrolla habilidades comunicativas y cooperativas, así como la capacidad de entender problemáticas y buscar posibles soluciones frente a ellas”.<sup>8</sup>

“En cuanto al aprendizaje, la lúdica propicia la curiosidad y la imaginación ligando lo emotivo con lo cognitivo, de tal manera que se procesa mejor la información adquirida evitando así el aprendizaje memorístico y repetitivo. Por tal motivo es importante alejar la creencia de que la lúdica es solo juego y que solo sirve para recrear o entretener. Se puede evidenciar que a partir de la lúdica como estrategia de aprendizaje, se pueden potenciar las estructuras mentales, las habilidades y destrezas de una persona para ejecutar una acción, debido a que el disfrute que encuentra en dicha actividad lo motiva a dar más de sí mismo y genera por lo tanto mayores y mejores resultados en su aprendizaje.

**Plan operativo:**

FECHA	ACTIVIDAD	OBJETIVO	RECURSOS	RESPONSABLES

---

<sup>8</sup>Tomado de artículo: psicología de la educación para padres y profesionales.

01-09-2015	Transportando la antorcha	Aprender a trabajar en equipo	Globos, vasos desechables	Margelia Sandoval Elvia Ramírez Argelis Ospina
03-09-2015	Baile de colores	Identificar los colores	Cuadros de colores	Margelia Sandoval Elvia Ramírez Argelis Ospina
08-09-2015	Observa y veras	fortalecer la buena observación, concentración	Globos, lasos, papel, colores	Margelia Sandoval Elvia Ramírez Argelis Ospina
10-09-2015	rompecabezas	Mejorar la concentración en niños y niñas durante la realización de la clase	Rompecabezas	Margelia Sandoval Elvia Ramírez Argelis Ospina
22-09-2015	Escucha y acierta	Lograr que los niños identifiquen los sonidos de los diferentes animales	Tarjetas con diferentes animales Audios con sonidos de animales.	Margelia Sandoval Elvia Ramírez Argelis Ospina
24-09-2015	Arma todo	Favorecer la destreza y el dominio de la motricidad fina. Concentración.	Cubos de colores	Margelia Sandoval Elvia Ramírez Argelis Ospina
08-10-2015	Encuentra la imagen	Estimular en los niños la dimensión cognitiva.	Imágenes pares	Margelia Sandoval Elvia Ramírez Argelis Ospina
13-10-2015	El numero prohibido	Atención y rapidez mental	ninguno	Margelia Sandoval Elvia Ramírez Argelis Ospina
15-10-2015	El balón andariego	Concentración y rápida reacción.	Un balón pequeño.	Margelia Sandoval Elvia Ramírez Argelis Ospina
20-10-2015	El dado y sus números	identificar los números	Un dado de cartón	Margelia Sandoval Elvia Ramírez Argelis Ospina

## 8. RESULTADOS Y ANÁLISIS

### 8.1. Selección de las actividades lúdicas

En base a la propuesta se realizaron juegos clasificados según el objetivo a lograr, que permitieron en los niños además de motivación, el fortalecimiento de ciertas áreas que les condujeron a un mejor afianzamiento del aprendizaje. Los juegos fueron seleccionados así:

Juegos que incentivan la concentración, la observación, la atención, la memoria, la rapidez mental, entre otros.

### 8.2. Resultado de las actividades lúdicas realizadas

#### ACTIVIDAD: Transportando la antorcha:



Objetivo: Aprender a trabajar en equipo.

Metodología: Los niños deben dividirse en dos equipos; compiten uno y uno transportando una antorcha que no se les debe caer de ser así deberán empezar de nuevo, el niño que llega primero a la meta le pasa la antorcha a un compañero de su equipo y así hasta que pasen todos.

Recursos: Globos, vasos desechables.

Lugar: pasillo del colegio.

## **ACTIVIDAD: Baile de colores**



Objetivo: Identificar los colores

Metodología: Los niños bailaran al ritmo de una canción y al nombrar el docente un color todos deberán estacionarse donde está el color indicado

Recursos: Cuadros de colores

Lugar: Pasillo del colegio

## **ACTIVIDAD: Observa y veras**



Objetivo: Estimular la observación, concentración y memoria.

Metodología: Consiste en observar una imagen, se les reparte la misma

imagen en una hoja, la cual ellos colorearan tal como la observan.

Recursos: Globos, lazos, papel, colores

Lugar: Pasillo del colegio.

### **ACTIVIDAD: El balón andariego**



Objetivo: Concentración y rápida reacción.

Metodología: Hacer un círculo y quien conduce el juego se coloca en medio de la ronda arroja el balón mientras se hace una pregunta como: diga un animal, o diga un número, colores, personas etc. y así hace con cada niño.

Recurso: Un balón pequeño

Lugar: Aula de clase.

## **ACTIVIDAD: El dado y sus números**



Objetivo: Identificar los números

Metodología: Quien con duce el juego tira un dado cuando caiga el número por decir el 3 los niños hacen grupos de tres y así sucesivamente con cada número que acierte al tirar el dado

Recursos: Un dado hecho en cartón

Lugar: Pasillo del colegio

## **ACTIVIDAD: EL numero prohibido**



Objetivo: Estimular la atención y concentración.

Metodología: Quien conduce el juego forma un círculo con sillas los niños sentados y explica que hay un número prohibido que no se puede nombrar es decir prohibido el 3 y empiezan a contar de uno al 5 pero no hay que nombrar el 3.

Recurso: Ninguno

Lugar: Aula de clase

### **ACTIVIDAD: Rompecabezas**



Objetivo: Mejorarla concentración en niños y niñas durante la realización de la clase

Metodología: Para realizar esta actividad, se organizan los niños en parejas, luego se les entregan las piezas de la imagen que deben armar. .

Recurso: Rompecabezas

Lugar: Aula de clases.

### **ACTIVIDAD: Buscando el sonido**



Objetivo: Lograr que los niños identifiquen los sonidos de los diferentes animales.

Metodología: Después de haberles mostrado a los niños los animales y de haberles explicado, se les coloca el sonido de cada uno de estos para que los niños identifiquen que animal es.

Recurso: Tarjetas con diferentes animales

Audios con sonidos de animales.

Lugar: Aula de clases.

### **ACTIVIDAD: Arma todo**



Objetivo: Favorecer la destreza y el dominio de la motricidad fina, la concentración.



Metodología: Se hace entrega a cada estudiante de un número de fichas, luego se les darán instrucciones de las figuras que deben armar permitiendo la colaboración entre ellos mismos.

Recurso: Fichas armables.

Lugar: Aula de clases.

### **ACTIVIDAD: Encuentra la imagen.**



Objetivo: Estimular en los niños la concentración y atención.

Metodología: Para realizar esta actividad se colocan unas láminas en el tablero con varias imágenes y cada niño debe encontrar la pareja de la imagen en según la que saquen.

Recurso: Imágenes pares

Lugar: Aula de clases.

### **8.3. Reflexiones y aprendizajes**

Las prácticas pedagógicas han sido realmente una experiencia gratificante, puesto que ha enriquecido nuestros conocimientos y puesta en práctica de la labor docente.

Con este proyecto quisimos aportar un granito de arena en miras a un aprendizaje significativo, a motivar a nuestros niños a aprender pues con estrategias pedagógicas como la lúdica aprender es divertido.

Es gratificante el contribuir en la educación y el mejoramiento de esta, en la formación de los niños que serán el futuro, el mañana y ante esta sociedad tan corrompida que bueno es poder aportar para mejorar.

No tiene precio el cariño y el amor que te brindan los niños al verte y expresar “seño” acompañado del más sincero de los abrazos.

Por ellos ejercemos esta labor. Ellos son nuestra mayor motivación.

## 9. CONCLUSIONES

Este proyecto de investigación propicio incentivar áreas tales, como la concentración, observación, atención, rapidez mental, etc.) que permitieron al niño el desarrollo de la dimensión cognitiva, el afianzar aprendizajes sin dejar de lado las otras dimensiones como la social y la afectiva entre otras, por medio de actividades lúdicas.

A la institución y a los docentes contribuyo a un cuestionar del trabajo que se está realizando con miras a mejorar.

Se pude concluir que por medio de la lúdica se fortalecen aprendizajes.

Las actividades lúdicas generan goce y disfrute en el aula de clases.

Por medio de la lúdica se afianzan valores como el trabajo en equipo, la socialización, respetar las reglas y otros.

El uso de estrategias lúdicas durante el desarrollo de las clases propician la motivación hacia el aprendizaje y que los niños aprenden mejor cuando las experiencias que se les brindan les permiten disfrutar de ellas, haciendo que la construcción del conocimiento sea un momento placentero y duradero.

## 10. RECOMENDACIONES

El desarrollo de este proyecto de investigación nos conlleva a realizar unas recomendaciones en miras a mejorar el proceso de aprendizaje de los educandos.

Se recomienda la lúdica como una estrategia pedagógica de enseñanza, que es una herramienta indispensable dentro del aula de clases, de hecho permite que el aprendizaje sea divertido y natural, ya que el juego es innato en los niños y su desarrollo.

Igualmente se hace necesario ofrecer espacios lúdicos a los niños y niñas ya que de esta forma se garantiza el placer, el goce, la actividad creativa, el fortalecimiento de aprendizajes y la socialización.

## BIBLIOGRAFIA

CALDERÓN, MARÍN Y VARGAS. 2014, trabajo de grado: la lúdica como estrategia para favorecer el proceso de aprendizaje en los niños de preescolar.

COLOMBIA. MINISTERIO DE EDUCACIÓN. Artículo 11 del decreto 2247 Decreto 2247 (11, septiembre, 1997)

GÓMEZ, MOLANO, RODRIGUEZ.(2015). Trabajo de grado: la actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la institución educativa niño Jesús de Praga.

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

JIMÉNEZ, C. A. (1998). Pedagogía de la creatividad y de la lúdica. Bogotá: Magisterio.

MINISTERIO DE EDUCACIÓN NACIONAL. (1994). Ley General de Educación 115. Bogotá Colombia.

PARRA PINEDA, Doris M. 2003. "Manual de estrategias de Enseñanza/Aprendizaje", Ministerio de la Protección Social- SENA. Antioquia.

RODRÍGUEZ, Gregorio. GIL, Javier. GARCÍA, Eduardo. 1996. Metodología de la Investigación Cualitativa.

UNESCO 1980. El niño y el juego, planteamientos teóricos y aplicaciones pedagógicas.

## ANEXOS



Imagen de la sede Victoria Pautt.



Trabajando en el aula.

## CUADRO DE ANTECEDENTES

### INTERNACIONAL

AUTOR	PAIS	TITULO	AÑO
BOLIVAR DE LÓPEZ, JACKSU	CARACAS	DISEÑO DE ESTRATEGIAS LÚDICAS DIRIGIDAS A LOS DOCENTES PARA EL FORTALECIMIENTO DEL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA ESCUELA NACIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL PRESBITERO JUAN SANTIAGO GUASCO. VALLE DE LA PASCUA, ESTADO GUÁRICO	2012

ADRIANA LUCENA DE CIAFRÉY PABLO CARMONA	CARACAS	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS UTILIZADAS POR LOS DOCENTES DE EDUCACION PREESCOLAR DE LA UPEL-IPB PARA FOMENTAR EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD	2008
DELSY FERNANDEZ Y RAFDEYLIN GOMEZ	CARACAS	EFFECTIVIDAD DE LAS ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZAS UTILIZADAS POR LOS DOCENTES DE EDUCACION INICIAL EN EL USO DEL COMPUTADOR EN EL AREA DE PREESCOLAR	2006
MARIANA CAMPOS INGRID CHACC PATRICIA GÁLVEZ	SANTIAGO, CHILE	EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA: UNA SITUACIÓN DE INTERACCIÓN EDUCATIVA.	2006

## NACIONALES

AUTOR	PAIS	TITULO	AÑO
TATIANA GÓMEZ OLGA P. MOLANO SANDRA RODRIGUEZ	IBAGUÉ - TOLIMA	LA ACTIVIDAD LUDICA COMO ESTRATEGIA PEDAGOGICA PARA FORTALECER EL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA NIÑO JESUS DE PRAGA	2015
GRUPO DE TRABAJO PROYECTO "QUÉDATE"	SAN JOSE DE CUCUTA	ESTRATEGIAS Y METODOLOGÍAS PEDAGÓGICAS	2012
LIDA COSTANZA DIAZ CORREA	FLORENCIA-CAQUETA	LA LUDICA COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE EN EL DESARROLLO DE HABILIDADES DEL INGLES EN NIÑOS Y NIÑAS DEL GRADO PBP	2010
GANDY MILENA RODRIGUEZ	BOGOTA D. C.	POTENCIAR LA ATENCIÓN DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL GRADO KINDER "A" DEL JARDÍN INFANTIL "LOS AMIGOS DE PAULITA" A TRAVÉS DE UNA PROPUESTA LÚDICO-PEDAGÓGICA.	2010
LILIANA CALDERÓN C SANDRA MILENA MARÍN SEPÚLVEDA NADIESHDA VARGAS	IBAGUÉ TOLIMA	LA LÚDICA COMO ESTRATEGIA PARA FAVORECER EL PROCESO DE APRENDIZAJE EN NIÑOS DE EDAD PREESCOLAR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUSEFA DE IBAGUÉ	2014
ESTEFANY ARIAS NANCI OLIVO MARILIS VALDES	CARTAGENA BOLIVAR	EL JUEGO Y LA SOCIALIZACIÓN DEL NIÑO DEL NIÑO: UNA EXPERIENCIA DESDE LAS PRÁCTICAS PEDAGÓGICAS EN EL INSTITUTO MIXTO EL NAZARENO.	2016

## CUADRO DE REFERENTES TEORICOS

### CONCEPTO DE LÚDICA

Ianfrancesco , 2008	La lúdica es una dimensión del desarrollo humano que fomenta el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, es decir encierra una gama de actividades donde se cruza el placer, el goce, la actividad creativa y el conocimiento.
---------------------	--

Jiménez , 2007	<p>La lúdica “es más bien una condición, una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad.</p> <p>Es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se produce disfrute, goce, acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias con el juego”</p>
Motta , 2008	<p>La lúdica es un procedimiento pedagógico en sí mismo.</p> <p>La metodología lúdica existe antes de saber que el profesor la va a propiciar.</p> <p>La metodología lúdica genera espacios y tiempos lúdicos, provoca interacciones y situaciones lúdicas. La lúdica se caracteriza por ser un medio que resulta en la satisfacción personal a través del compartir con la otra edad. Se basa en que la actividad lúdica reporta resultados concretos y expresa los tipos fundamentales de motivaciones para participar de manera activa en el juego.</p>
Torres, 2008	<p>Señala que lo lúdico no se limita a la edad, tanto en su sentido recreativo como pedagógico. Lo importante es adaptarlo a las necesidades, intereses y propósitos del nivel educativo.</p>
Bolívar, 2007	<p>La lúdica “se recoge como una dimensión del desarrollo humano, siendo parte constitutiva de la persona y factor decisivo para enriquecer o empobrecer dicho desarrollo, pudiendo afirmarse que a mayores posibilidades de expresión y satisfacción lúdica corresponden mejores posibilidades de salud y bienestar”</p>
Núñez 2002	<p>La lúdica bien aplicada y comprendida tendrá un significado concreto y positivo para el mejoramiento del aprendizaje en cuanto a la cualificación, formación crítica, valores, relación y conexión con los demás logrando la permanencia de los educandos en la educación inicial</p>
Medina, 1999 Actividad lúdica	<p>El conjunto de actividades dirigidas a crear unas condiciones de aprendizaje mediadas por experiencias gratificantes y placenteras, a través de propuestas metodológicas y didácticas no convencionales en las que se aprende a aprender, se aprende a pensar, se aprende a hacer, se aprende a ser, se aprende a convivir y se aprende a enternece</p>
Iafrancesco (2003)	<p>Expresa que: “El educador mediador debe crear un ambiente propicio para motivar al niño, y aprovechar toda inquietud del estudiante, pues es una buena oportunidad para orientar su</p>



	aprendizaje y canalizar sus intereses y expectativas”
artículo 11 del decreto 2247	: lúdica, reconoce el juego como dinamizador de la vida del educando mediante el cual construye conocimientos, se encuentra consigo mismo, con el mundo físico y social, desarrolla iniciativas propias, comparte sus intereses, desarrolla habilidades de comunicación, construye y se apropia de normas.

### ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS

Mayer, 1984; Shuell, 1988; West, Farmer y Wolff, (1991),	Una estrategia de enseñanza se define como los procedimientos o recursos utilizados por el agente de enseñanza que promueven los aprendizajes significativos
Monereo(1999)	Estrategia es: “tomar una o varias decisiones de manera consciente e intencional que trata de adaptarse lo mejor posible a las condiciones contextuales para lograr de manera eficaz un objetivo, que en entornos educativos podrá afectar el aprendizaje (estrategia de aprendizaje) o la enseñanza (estrategia de enseñanza)”.
Parra, (2003)	Dice que las estrategias constituyen actividades inconscientes e intencionales que guían las acciones a seguir para alcanzar determinadas metas de aprendizaje por parte del estudiante. Son procedimientos que se aplican de modo intencional y deliberado a una tarea que no pueden reducirse a rutinas automatizadas, es decir, son más que simples secuencias o aglomeraciones de habilidades.
Cooper 1998	Las estrategias educativas son planes para dirigir el ambiente de aprendizaje de tal manera, que se brinden las oportunidades para lograr los objetivos educativos, el éxito de estas dependerá de los métodos empleados, del uso de la motivación.
Nogales 2000	Se entiende como estrategias de aula el conjunto de estrategias educativas, métodos, quehaceres, etc... que utiliza diariamente el maestro en el aula para explicar, hacer comprender, motivar, estimular, mejorar los procesos de enseñanza aprendizaje, etc.