

**PROYECTO DE INVESTIGACION**

**ESTRATEGIAS LÚDICAS PEDAGÓGICAS PARA ESTIMULAR Y  
FORTALECER EL APRENDIZAJE EN NIÑOS Y NIÑAS DEL GRADO JARDÍN  
DEL INSTITUTO BOLÍVAR DE CARTAGENA.**

**MARIA CAROLINA LARA VASQUEZ  
MARIA ALEJANDRA FERRIGNO ZAMBRANO  
ANA MILENA RODRIGUEZ CARREÑO**

**UNIVERSIDAD DE CARTAGENA  
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES Y EDUCACIÓN  
PROGRAMA LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA INFANTIL  
CARTAGENA/BOLÍVAR**

**2017**

**ESTRATEGIAS LÚDICAS PEDAGÓGICAS PARA ESTIMULAR Y  
FORTALECER EL APRENDIZAJE EN NIÑOS Y NIÑAS DEL GRADO JARDÍN  
DEL INSTITUTO BOLÍVAR DE CARTAGENA.**

**MARIA CAROLINA LARA VASQUEZ**

**MARIA ALEJANDRA FERRIGNO ZAMBRANO**

**ANA MILENA RODRIGUEZ CARREÑO**

**TUTOR DISCIPLINAR:**

**ARTURO CARBALLO HERRERA**

**UNIVERSIDAD DE CARTAGENA**

**FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES Y EDUCACIÓN**

**PROGRAMA LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA INFANTIL**

**CARTAGENA/BOLÍVAR**

**2017**

**DEDICATORIA**

*Este proyecto principalmente es dedicado a Dios quien me dio la oportunidad de correr esta carrera y estudiar, de cumplir mi sueño y ser la profesional que un día soñé. También quiero agradecer a mi familia quienes estuvieron permanentemente apoyándome económicamente y emocionalmente en todo, gracias a todos mis tutores a quienes les debo el conocimiento profesional que he adquirido, por sus consejos, su compromiso y atención a cada duda que un día tuve, y especialmente a mi asesor Arturo Carballo Herrera quien dispuso cada tiempo para atendernos y se día la tarea de hacer le el seguimiento a este actual proyecto de grado fina, gracias también doy a los directivos de la universidad de Cartagena por hacer de este proceso una carrera llena de mucho conocimiento.*

*Quiero por ultimo agradecer a mis compañeros de carrera quienes juntamente compartimos muchos momentos especiales los cuales jamás podrán ser olvidados y a todas aquellas personas que de una u otra manera hicieron parte de este gran proceso.*

***María Carolina Lara Vasquez***

*Este proyecto principalmente se lo dedico a DIOS quien me ha guiado y motivado a cada día dar lo mejor de mí, a superarme y demostrar que puedo cumplir cada una de mis metas y sueños, a mi familia porque después de DIOS son mi motor para salir adelante y decir si se puede hacer grandes cosas con esfuerzo y sacrificio, que las circunstancias no son motivo para darse por vencido y que cuando uno tiene una convicción clara ¿puede alcanzar todo lo que desea, aunque el mundo te diga lo contrario. Doy gracias a mi abuela y mi madre quienes inculcaron en mí el amor y la pasión por estudiar y salir adelante. A mis tutores y profesores de licenciatura por brindarme todos sus conocimientos y apoyarme constantemente en esta carrera que hoy puedo decir logre llegar a la meta y por ultimo a mis compañeras de batalla quienes junto a mí se esforzaron por sacar esto adelante.*

***María Alejandra Ferigno Zambrano.***

*Este proyecto está dedicado primeramente a Dios Padre quien me permite el privilegio de vivir y me da la sabiduría, perseverancia y entendimiento para poder lograr mis metas. Gracias a Dios por permitir que mi familia hoy pueda verme en este camino tan importante de mi carrera, sé que sin el apoyo de ellos no sería igual, ya que ellos son quienes con sus constantes consejos y amor me animan a seguir adelante.; a mi hija mi muñeca hermosa quien es mi mayor tesoro, ella es la protagonista de este logro tan importante, pues fue su vida quien me impulso a iniciar a luchar por un mejor futuro para las dos, te amo Mariana gracias por darme tanta felicidad y enseñarme a ser perseverante. A la Universidad de Cartagena, a la Universidad del Tolima y a nuestros tutores por permitir que algo que inicio como un sueño hoy se haga realidad y sea motivo de felicidad para muchas personas a mi alrededor.*

*Gracias a todos.*

**Ana Milena Rodriguez Carreño**

### **AGRADECIMIENTOS**

*Gracias a Dios Padre, Hijo y Espíritu Santo por guiar nuestros pasos y demostrarnos que las buenas obras con amor y respeto aun en momentos difíciles siempre arrojan los mejores resultados, gracias a nuestras familias por apoyarnos siempre sin flaquear, gracias por esos valores que nos han inculcado día a día para ser unas personas útiles en nuestra sociedad con honestidad.*

*Gracias al Instituto Bolívar de la ciudad de Cartagena y a su comunidad educativa por permitirnos realizar este proyecto en su maravilloso plantel educativo, gracias por su colaboración y apoyo.*

*Muchísimas gracias a nuestro tutor asesor Arturo Carballo Herrera por aportarnos sus conocimientos, su experiencia y su tiempo para lograr realizar este proyecto.*

*Gracias*

## RESUMEN

*Este proyecto de Investigación titulado “Estrategias lúdicas pedagógicas para estimular y fortalecer el aprendizaje en niños y niñas del grado jardín del Instituto Bolívar de Cartagena” tiene como propósito implementar estrategias lúdicas y pedagógicas para motivar el aprendizaje en los estudiantes del grado jardín del Instituto Bolívar de Cartagena.*

*Esta investigación es de tipo cualitativa descriptiva, ya que permitió describir una problemática presentada en los niños y niñas del grado Jardín por la falta de atención en las actividades académicas brindadas por la docente en el aula de clase.*

*La metodología utilizada fue la acción participativa a través de la observación, entrevistas, charlas entre otros, así mismo nos apoyamos en las investigaciones y experiencias de diferentes investigadores que han hecho aportes a la educación por medio de sus teorías, como: Karl Gross, Jean Piaget, María Montessori, Vigotsky, entre otros. La población objeto de estudio fueron 11 estudiantes, 5 niños y 6 niñas del grado jardín, con edades entre 3 y 4 años de estrato social uno. Como resultado final de esta investigación se puede notar un cambio significativo en los niños y niñas en la atención y motivación por el aprendizaje en el aula de clases. De igual manera el compromiso de los padres de familia en el acompañamiento de sus hijos en la institución educativa y en el hogar.*

*Se logró la vinculación de la comunidad educativa del Instituto Bolívar a este proyecto de investigación y su compromiso en la multiplicación de este en toda la institución educativa.*

**Palabras clave:** *Pedagogía, Estrategias lúdicas, Aprendizaje, Educación.*

**ABSTRACT**

This research project titled “pedagogical strategies to stimulate and strengthen learning in children of the kindergarten degree of the Bolivar institute of Cartagena” aims to implement playful and pedagogical strategies to the kindergarten grade of the Bolivar Institute of Cartagena.

This research is qualitative descriptive, as it allowed to describe a problem presented in the children of the kindergarten grade due to the lack of attention in the academic activities offered by the teacher in the classroom.

The methodology used was participatory action through observation, interviews, talk among others, and we also rely on the research and experiences of different researchers who have contributed to education through their theories, such as: Karl Gross, Jean Piaget, Maria Montessori, Vigotsky, among others. The study population was 11 students, 5 boys and 6 girls of the garden grade, with ages between 3 and 4 years of social stratum one. As a final result of this research, we can see a significant change in the attention and motivation of children in the classroom. Likewise, the commitment of the parents in the accompaniment of their children in the educational institution and in the home. The educational community of the Bolivar institute was linked to this research project and its commitment to multiplying it throughout the educational institution.

**Keywords:** Pedagogy, Play Strategies, Learning, Education.

**CONTENIDO**

	<b>Pág.</b>
RESUMEN .....	6
ABSTRACT .....	7
INTRODUCCIÓN.....	13
CAPÍTULO I.....	16
1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	16
1.1 Descripción del Problema.....	16
1.2 Formulación del Problema.....	17
2. OBJETIVO .....	19
2.1 General.....	19
2.1 Específicos.....	19
3. HIPOTESIS .....	20
4. JUSTIFICACION.....	21
CAPÍTULO II.....	24
5. DISEÑO METODOLOGICO .....	24
5.1 Tipo de Investigación .....	24
5.2 Metodología.....	24
5.3 Técnicas e Instrumentos .....	25
5.3.1 Observación.....	25
5.3.2 Entrevista.....	26
5.4 Población y Muestra .....	26

---

5.4.1. Población Objeto De Estudio .....	26
5.4.2. Muestra .....	27
CAPÍTULO III .....	28
6. MARCO REFERENCIAL .....	28
6.1. Marco Legal.....	28
6.2 Contexto Psicológico.....	31
6.3. Contexto Pedagógico.....	32
6.4. Marco Teórico .....	33
6.5 Marco Conceptual.....	44
CAPÍTULO IV .....	58
7. RESULTADOS Y ANALISIS .....	58
7.1 Rendimiento Académico .....	58
8. PROPUESTA PEDAGOGICA .....	61
CONCLUSIONES.....	79
RECOMENDACIONES .....	80
BIBLIOGRAFIA .....	82
WEBGRAFÍA .....	85

---

ANEXOS ..... 87

**LISTA DE CUADROS**

Cuadro 1. Instituto Comunitario Bolívar ..... 27

**GRAFICOS**

Gráfico 1. Rendimiento académico ..... 58

Gráfico 2. Métodos aplicados por padres ..... 59

Gráfico 3. Atención en Clases ..... 60

## INTRODUCCIÓN

El presente proyecto de grado pretende implementar estrategias lúdico - pedagógicas para estimular el aprendizaje en los niños y niñas del grado Jardín del Instituto Bolívar de la Ciudad de Cartagena, fortaleciendo la vinculación de los padres de familias al proceso educativo de sus hijos. Debido a la falta de interés observada dentro del aula de clases por parte de los estudiantes se determina que es necesario implementar nuevas estrategias para lograr captar el interés y la atención de los estudiantes.

La etapa académica del preescolar es fundamental en la vida de los niños y niñas, ya que es en estos años de vida donde se estimula la exploración y conocimiento de ellos hacia todo su alrededor al igual que se preparan para la vida adulta. (Meneses Montero & Monge Alvarado, 2001) (**Karl Gross 1902**)

El objetivo principal de este proyecto es implementar estrategias lúdicas pedagógicas de calidad y cumplir con lo estipulado por **la ley 115 de 1994 o Ley General de Educación ARTICULO 1o.** 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 de sus deberes. La presente Ley señala las normas generales para regular el Servicio Público de la Educación que cumple una función social acorde con 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. De conformidad con el artículo 67 de la Constitución Política, define y desarrolla la organización y la prestación de la educación formal en sus niveles preescolar, básica (primaria y secundaria) y media, no formal e informal, dirigida a niños y jóvenes en edad escolar, a adultos, a campesinos, a grupos étnicos, a personas con limitaciones físicas, sensoriales y psíquicas, con capacidades excepcionales, y a personas que requieran rehabilitación social. (Ministerio de Educación, 1994)

Así mismo la ley resalta la importancia del preescolar y establece en su **Artículo 15** Definición de educación preescolar. La educación preescolar corresponde a la ofrecida al niño para su desarrollo integral en los aspectos biológico, cognoscitivo, sicomotriz, socio-afectivo y espiritual, a través de experiencias de socialización pedagógicas y recreativas. Atendiendo la suma importancia del preescolar la cual se ve reflejada con el pasar de los años en el desarrollo psicosocial y cognitivo del ser humano estamos convencidas en que la lúdica es un gran estímulo integral y de calidad para motivar a nuestros estudiantes y lograr un aprendizaje significativo. (Ministerio de Educación, 1994)

Los docentes son de suma importancia en la vida de los estudiantes, pero el trabajo debe ser acompañado por los padres de familia desde sus hogares, por esta razón lo ideal es compartir las estrategias lúdico – pedagógicas y ponerlas en prácticas.

Para **Piaget** el proceso cognitivo o pensamiento de los niños es diferente al de los adultos, es decir, que la forma en que debe llegar al aprendizaje no es igual la de un niño a la de un adulto.

Es muy común encontrar no solo docentes sino también padres de familia que no comprenden como lograr que los niños y niñas se concentren o muestren interés por todo a lo que se refiere la vida académica, y es realmente fundamental el apoyo en la vida académica, el estudiante debe sentir que sus padres están ahí para colaborarle, porque no son los padres los que deben resolver sus dificultades, si no ser un guía que se preocupa y está dispuesto a que su/s hijo/s logren los objetivos a lo que se refiere en cada año escolar, al igual que los docentes deben ejercer su papel como “mediador esencial entre el saber sociocultural y los procesos de apropiación de los alumnos, a través de las actividades conjuntas e interactivas, el docente procede promoviendo zonas de construcción para que el alumno se apropie de los saberes” **Vigotsky**.

Es por todo lo explicado anteriormente que se da importancia al comportamiento de los estudiantes dentro del aula de clases, el preescolar es una etapa en la que pueden

lograsen innumerables beneficios que se podrán vivenciar con el pasar de los años y hasta en la vida adulta. (Josep Tomas- Jaume Almenara)

Consientes de todo esto los licenciados en pedagogía infantil buscan beneficios utilizando la lúdica, ya que está actualmente ha demostrado lograr llegar a los corazones y a las mentes de los más pequeños en las instituciones educativas, permitiendo incluso apartarlos de realidades críticas por diversos problemas a nivel familiar, social o físico.

Para **Freud**, a través del juego el niño consigue dominar los acontecimientos, pasando de una actitud pasiva a intentar controlar la realidad, Freud considera el juego como medio para expresar las necesidades y satisfacerlas, liberando emociones reprimidas, donde el niño o la niña pueden expresasen libremente.

Con este proyecto de grado pretendemos estimular a los niños y niñas para mejorar su condición académica al mismo tiempo que vincular a los padres de familias hacer parte activa y positiva en la educación integral de sus hijos. (Antonio Monroy Antón, 2011)

## CAPÍTULO I

### 1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

#### 1.1 Descripción del Problema

El proceso educativo en el nivel preescolar debe estar dirigida a ser atractivo y motivador para los niños y niñas que se benefician de ella, pues dependiendo de cómo se desarrolle esta, incentivamos al amor por la escuela y por aprender en los estudiantes. La lúdica es una aliada fundamental para que lo atractivo y motivador se pueda llevar a cabo.

Para nadie es un secreto que la educación tradicionalista aun en pleno siglo XXI nos persigue, haciendo el proceso educativo monótono y repetitivo olvidando los intereses propios de los niños y niñas.

Como resultado de nuestra práctica pedagógica el Instituto Bolívar no es una institución que se encuentre ajena a esta problemática puesto que la práctica pedagógica que se moviliza en ella carece de estrategias lúdicas, creatividad y motivación continua para los niños y niñas. En el preescolar la lúdica debe estar inmersa en la orientación del docente, esta hace que los estudiantes se sientan atraídos por lo que se está enseñando, se logra que el conocimiento sea entendible y claro para ellos, y además se logra formar niños autónomos y dinámicos. Según Max Neef “expresa que la lúdica debe ser concebida no solamente como una necesidad del ser humano sino como una potencialidad creativa.” De acuerdo a lo expresado por el autor los niños y niñas requieren de la lúdica no solo para recrearse, sino que ésta también se convierte en una necesidad para su desarrollo.

Durante el proceso de observación en el grado jardín del Instituto Bolívar, cuenta con 11 estudiantes, una docente titular y un auxiliar, se observó que durante la jornada académica los niños y niñas son recibidos por la docente en el aula de clase, luego realizan

una actividad de rutina (cantar canciones y realizar algún juego) posteriormente estos son sentados en grupos de a seis estudiantes por mesa y les piden que saquen sus cuadernos donde les colocan actividades de repetición (planas, coloreado, escritura de números etc.) inmediatamente cada niño va terminando le revisan el cuaderno y le ponen otra actividad y así sucesivamente hasta cuando llega la hora del descanso y por último la finalización de la jornada académica.

Teniendo en cuenta lo anterior se observó el poco interés y motivación de los niños y las niñas por las actividades académicas y de igual manera el bajo rendimiento académico, puesto que en el transcurso de las prácticas en la institución se reflejaron falencias en algunos niños de jardín para reconocer los números del 1 al 10, el reconocimiento de los fonemas, la lectura de palabras sencillas entre otras, además de esto nos tomamos la tarea de preguntar por el rendimiento académico de esos niños a los que se les vio las dificultades y efectivamente nos enteramos que han venido presentando déficit en su aprendizaje.

Las actividades de transcripción, planas y conteos son las más frecuentes para que los niños realicen; algunos de ellos muestran su atención dispersa con estas actividades y hacen comentarios como ¡seño estoy aburrido! O ¡seño esa tarea no la voy a hacer!

Todas estas observaciones dejaron inquietudes en cuanto a cómo debe ser una clase con preescolar (jardín) y entre tantos documentos y artículos leídos y aun nuestra propia experiencia como estudiantes de licenciatura en pedagogía infantil coincidieron en que la lúdica debe ser nuestro principal aliado.

Por todo lo anterior surge el siguiente interrogante:

## **1.2 Formulación del Problema**

¿Cómo lograr estimular el aprendizaje de los niños y niñas del nivel preescolar del Instituto Bolívar, a través de estrategias lúdico pedagógicas?

De igual manera en este proyecto surgen otros interrogantes:

- ¿Qué tipos de estrategias lúdico pedagógicas son pertinentes para el nivel de preescolar?
- ¿Cómo vincular a los padres de familia del nivel preescolar al proceso educativo para estimular y fortalecer el aprendizaje en los niños y niñas del Instituto Bolívar?
- ¿Cómo implementar estas estrategias lúdicas pedagógicas con padres de familias y niños y niñas?
- ¿Cómo diseñar una propuesta pedagógica que responda a las necesidades de aprendizaje del Instituto Bolívar?

## 2. OBJETIVO

### 2.1 General

- Implementar estrategias lúdicas pedagógicas para estimular y fortalecer el aprendizaje en los niños y niñas del grado jardín del instituto Bolívar de Cartagena.

### 2.1 Específicos

- Crear estrategias lúdico pedagógicas pertinentes para implementar en el grado Jardín del Instituto Bolívar
- Vincular a los padres de familia del nivel preescolar del Instituto Bolívar a través de charlas y actividades lúdicas
- Diseñar una propuesta pedagógica que responda a las necesidades de aprendizaje del Instituto Bolívar
- Implementar estrategias lúdico pedagógicas con los padres de familia, niños y niñas

### 3. HIPOTESIS

Esta investigación tiene como propósito implementar estrategias lúdicas pedagógicas para estimular y fortalecer el aprendizaje en los niños y niñas del grado jardín del Instituto Bolívar de Cartagena, lo que se plantea la siguiente proposición.

A través de la implementación de estrategias lúdico-pedagógicas y la vinculación de la comunidad educativa al proceso académico de los niños y niñas del Instituto Bolívar de Cartagena podrá disminuir el bajo rendimiento académico de los estudiantes del grado Jardín.

#### 4. JUSTIFICACION

La lúdica es una expresión de diversión, alegría y placer a través de la recreación y actividades físicas. Esta es fundamental e indispensable en la formación del niño en la primera infancia ya que para ellos es un placer divertirse, jugar, cantar, saltar etc. y es su única motivación en esta etapa. Si bien se sabe un niño realiza cualquier actividad fácilmente si está ligado a lo lúdico, puesto que es su naturaleza competir, jugar, divertirse; es por esto que un docente debe tener como herramienta principal de aprendizaje las actividades lúdicas, solo de esta manera se puede garantizar o encaminar a una educación de calidad.

Esta investigación se realiza con el fin de mejorar el aprendizaje y atención de los niños y niñas del grado jardín de Instituto Bolívar, también tiene como finalidad implementar estrategias lúdicas pedagógicas que logren un buen desempeño en el proceso de formación de los estudiantes. El pedagogo infantil tiene como función afianzar el aprendizaje a través de estrategias lúdicas, y por medio estas desarrollar en los niños confianza en sí mismo, autonomía y con la capacidad de desenvolverse en el medio que los rodea. Según el Aucoturier, 2004 plantea desde la perspectiva personal, el juego les permite a las niñas y a los niños expresar su forma particular de ser, de identificarse, de experimentar y descubrir sus capacidades y sus limitaciones. Armar su propio mundo, destruirlo y reconstruirlo como en el juego de construir y destruir torres. Partiendo de este concepto y notando en la práctica pedagógica la poca implementación de estrategias lúdicas a la hora de orientar, se llegó a un objetivo principal el cual es implementar estrategias

lúdicas pedagógicas para estimular y fortalecer el aprendizaje en los niños y niñas del grado Jardín de la institución; de esta forma lograremos brindarle al estudiante un aprendizaje significativo, claro y así mismo captar su atención y motivarlos a seguir aprendiendo.

Como se mencionó anteriormente, para el niño es un placer jugar y hay que retomar esta estrategia del juego para implementarla dentro del salón de clases y transmitirles a ellos el conocimiento, no hay que quedarse en lo tradicional, hoy en día existen muchas formas divertidas y metodológicas; un conocimiento no solo se transmite con una pizarra, un cuaderno o un lápiz como comúnmente se hace, aun sin estos materiales se puede dar una clase. Es por esto que en esta investigación queremos demostrar que con metodologías lúdicas se puede enseñar y garantizar una educación integral.

Pero para llegar a esta meta de implementar dichas estrategias, se deben crear estas estrategias lúdicas y pedagógicas pertinentes, para implementar en el grado Jardín, para esto tendremos en cuenta las necesidades que tienen los niños y partiendo de esto se crearán las metodologías correspondientes. También se deberá vincular a los padres de familia del nivel preescolar de la institución a través de charlas y actividades lúdicas, puesto que es necesario que ellos se involucren en el proceso de aprendizaje de sus hijos y conozcan las estrategias con las que se quiere fortalecer los conocimientos de los niños, y de esta manera ellos también puedan aplicarlo en su casa al momento de reforzar los conocimientos dados en la escuela. Luego de esto se pasará a implementar las estrategias lúdicas y pedagógicas con los padres de familia, niños y niñas de la institución logrando así que la comunidad educativa se empape de estas metodologías y comprendan que no solo se enseña con un

cuaderno y un lápiz sino que partiendo del placer que le causa a los niños divertirse jugar saltar etc., de esto también se puede hacer una motivación y lograr que ellos se enamoren de la escuela y así como es una placer jugar así mismo será ir a la escuela todos los días y aprender algo nuevo de manera diferente.

Al momento de implementar este proyecto los principales beneficiados son los estudiantes ya que no será tan aburrido aprender e ir a la escuela, ellos encontraran una motivación al aprender y no se les hará tan monótono y aburrida las clases, los docentes también estarían beneficiados con este proyecto ya que los niños captaran más el conocimiento y tendrán un avance académico el cual les ayudara a promover nuevas enseñanzas, cabe resaltar que la escuela en general también será beneficiada puesto que contara con nuevas estrategias lúdico pedagógicas el cual pueden ser implementadas y tendrá estudiantes motivados para aprender y comprender cada enseñanza que sea impartida.

## CAPÍTULO II

### 5. DISEÑO METODOLOGICO

#### 5.1 Tipo de Investigación

La presente investigación es de tipo CUALITATIVO **DESCRIPTIVO**, donde se hace una descripción objetiva de una realidad escolar que viven los niños y niñas del grado Jardín del Instituto Bolívar. *“No se efectúa una medición numérica, por lo cual el análisis no es estadístico, y la recolección de los datos consiste en obtener las perspectivas y puntos de vista de los participantes (sus emociones, experiencias, significados y otros aspectos subjetivos)”*. (Hernández, pag 17)

Tiene como característica identificar el bajo rendimiento académico por la falta de implementación de estrategias lúdico-pedagógicas pertinentes que responda a las necesidades de los niños y las niñas, y logren cautivar su atención e interés por el conocimiento que se les brinda.

#### 5.2 Metodología

La metodología implementada en la presente investigación es acción participativa en el grado Jardín del nivel preescolar del INSTITUTO BOLIVAR de la ciudad de Cartagena, donde las investigadoras asumieron una participación activa

en este proyecto, y realizaron actividades con los padres de familias, acudientes, docentes, niños y niñas del Instituto Bolívar y obtuvimos resultados favorables en el rendimiento académico.

Esta metodología tiene un carácter formativo, ya que se realiza de forma continua a través de la observación como instrumento esencial bajo el seguimiento del proceso educativo de los niños y niñas de jardín, para la obtención de los datos en forma objetiva y confiable.

Su importancia inicia a partir del desarrollo de las actividades del ciclo escolar donde la profesora encargada del grado debe guiar, diseñar, coordinar y dar seguimiento al proceso educativo acorde a las necesidades y dificultades de sus estudiantes.

### **5.3 Técnicas e Instrumentos**

En el presente proyecto de investigación se implementaron técnicas e instrumentos como la observación, entrevista (familia), estrategias Lúdico-pedagógicas y capacitaciones (padres de familia y profesores) .

**5.3.1 Observación.** Fue la primera fase aplicada en este proyecto de investigación y por medio de las prácticas pedagógicas, se pudo detectar el problema de poca atención a las actividades escolares por parte de los niños y niñas ,

presentadas por la docente del grado jardín, arrojando esto como resultado el bajo rendimiento académico de algunos niños y niñas.

**5.3.2 Entrevista.** Esta fue aplicada a la docente encargada del grado Jardín donde se hicieron preguntas sobre las estrategias lúdicas- pedagógicas utilizadas. También se entrevistaron a los padres con el fin de conocer como fortalecen el aprendizaje en casa a partir de las actividades escolares enviadas.

**Estrategias:** Se le aplicaron a los niños y niñas, del Instituto Comunitario Bolívar, del nivel preescolar del grado Jardín, estas estrategias fueron creadas con el fin de mejorar el desempeño académico de aquellos estudiantes que han presentado distracciones y poca atención a las actividades escolares. Estas estrategias permiten fomentar interés por el aprendizaje en los niños y niñas, también les permite tener un mejor rendimiento y adquisición de conocimientos. Estas actividades lúdicas están compuestas por 9 actividades diferentes con un tiempo de 5 minutos por actividad, realizándola en días diferentes.

## **5.4 Población y Muestra**

**5.4.1. Población Objeto De Estudio.** Esta investigación, se desarrolló en el INSTITUTO COMUNITARIO BOLÍVAR, ubicado en el barrio la candelaria, por la carrera. 37, de la ciudad de Cartagena, entidad sin ánimo de lucro conformada por 114 niños y niñas entre las edades de 3 a 11 años. La población tomada como objeto de estudio

está conformada por niños y niñas en edades de 3 y 4 años del grado preescolar en el nivel de jardín. Como lo muestra el cuadro N°1

**Cuadro 1.** Instituto Comunitario Bolívar

GRADOS	NIÑOS	NIÑAS	TOTAL
Jardín	5	6	11
Transición	5	9	14
Primero 1°	8	13	21
Segundo 2°	5	15	20
Tercero 3°	4	10	14
Cuarto 4°	6	13	19
Quinto 5°	7	8	15

**Fuente:** Diseñado por las autoras

**5.4.2. Muestra.** Se tomó como muestra 5 niños y 6 niñas del grado jardín en el Instituto Comunitario Bolívar a quienes están entre 3 y 4 años de edad en estrato social uno de la ciudad de Cartagena.

## CAPÍTULO III

### 6. MARCO REFERENCIAL

#### 6.1. Marco Legal

El Instituto Comunitario Bolívar es una escuela dedicada a la formación de niños y niñas en su primera infancia y básica primaria, esta práctica es ejercida de manera muy monótona y rutinaria, dejando de lado lo atractivo y divertido para los niños al momento de aprender. Teniendo en cuenta lo anterior queremos fijar lo que establece las leyes con respecto al uso de la lúdica en la práctica docente.

En el Marco Internacional El Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF, 1960) promueve la protección de los derechos de los niños, ayudándolos a satisfacer sus necesidades más importantes e intentando darles la oportunidad de mejores condiciones para el desarrollo de su potencial.

Este organismo internacional busca que el ocio y la cultura sean fundamentales para el niño incluyendo el juego, descanso, actividades recreativas y culturales dentro de los derechos de los niños.

La manera de llevar a cabo este trabajo es a través de una combinación de programas de cooperación con los gobiernos nacionales e internacionales y una planificación en función de los resultados conseguidos. Con este propósito realiza una labor de recopilación y análisis de datos sobre la situación de los niños, las niñas y las mujeres, además de mantener y actualizar bases mundiales de datos.

## La lúdica mejora el aprendizaje

Se preocupa especialmente por las repercusiones que tienen sobre la infancia las diferentes políticas sociales y económicas que se realizan. Cuenta con el Centro de Investigaciones innocentí que elabora sus propias investigaciones sobre la infancia.

También se evalúan y analizan las actuaciones llevadas a cabo en el terreno con el fin de determinar buenas prácticas y lecciones aprendidas.

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

La Ley del Deporte en cuanto la recreación como acción fundamental para el esparcimiento de los individuos, plantea que:

La recreación es un proceso de acción participativa y dinámica que facilita entender la vida como una vivencia de disfrute, creación y libertad, en el pleno desarrollo de las potencialidades del ser humano, para su realización y mejoramiento de la calidad de vida individual y social, mediante la práctica de actividades físicas intelectuales de esparcimiento. (Ley del deporte (181 de 1995, 1995)

De este modo la Constitución Política manifiesta que la recreación es un derecho legítimo del niño, que cada institución educativa desarrollará con el fin de formar armónicamente al estudiante. La Constitución Política Nacional (1991) considera que:

Son derechos fundamentales de los niños: la vida íntegra, física, salud y la seguridad social, la alimentación equilibrada, su nombre y nacionalidad, tener una familia y no ser separados de ella, el cuidado y el amor, la educación y la cultura, la recreación y su libre

expresión de su opinión. Tanto a individuos, a grupos humanos como al conjunto de la sociedad. (Constitución Política Nacional, 1991)

Teniendo en cuenta lo anterior, la Institución Educativa Niños esta obligada a hacer cumplir lo que plantea la ley para el desarrollo integro desde lo que promulga la Constitución y la ley.

Así mismo, en el Decreto 1860 de 1994, se determina la corresponsabilidad del proceso educativo, entendiendo como corresponsabilidad al conjunto de acciones que ha de desarrollar el Estado, la familia y la sociedad en garantía de los derechos de los niños y las niñas.

El estado, la sociedad y la familia son responsables de la educación obligatoria de acuerdo con lo definido en la constitución y la ley. La nación y las entidades territoriales cumplirán esta obligación en los términos previstos en las leyes 60 de 1993 y 115 de 1994 y en el presente decreto. (MEN, 1994)

La Ley General de Educación (Ley 115 de 1994) hace referencia al nivel preescolar la cual es definida así: “Definición de educación preescolar. La educación preescolar corresponde a la ofrecida al niño para su desarrollo integral en los aspectos biológico, cognoscitivo, sicomotriz, socio-afectivo y espiritual, a través de experiencias de socialización pedagógicas y recreativas”. (MEN L. 1., 1994)

Según esta ley, los lineamientos pedagógicos para el nivel de educación preescolar se constituyen a partir de los procesos y carácter pedagógicos y de gestión. Una visión integrada de todas sus dimensiones de desarrollo ético, estética, corporal, cognitiva, comunicativa, socio-afectiva y espiritual, esta herramienta tienen como eje fundamental a los niños como seres únicos, singulares con capacidad de conocer sentir, opinar, plantear problemas y posibles soluciones. Por tal razón la educación por ley según el decreto 2247 de 1997 debe suplir todas las necesidades del niño y la niña, tanto físicas, cognitivas, socio-

afectivas, e intelectuales. De ahí que la educación corporal deja de ser una técnica especializada para ser la base de todo proceso formativo.

Por otra parte, en cuanto a la formación y capacitación de los educandos se evidencia en la Ley General de Educación (Ley 115 de 1994) plantea que:

La educación debe favorecer el pleno desarrollo de la personalidad del educando, dar acceso a la cultura, al logro del conocimiento científica o técnico y a la formación de valores éticos, estéticos, morales, ciudadanos y religiosos que le faciliten la realización de una actividad útil para el desarrollo socioeconómico del país. (MEN L. 1., 1994)

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

En este compromiso es claro que los docentes han de diseñar diferentes posibilidades de formación para los niños y niñas, con el fin de reflejar la diversidad de posibles contextos en los que se puede dar el proceso educativo, para contribuir a la formación integral y a mejorar la calidad de vida de los Colombianos, de ahí que se requiere pedagogos comprometidos con su profesión, vocación, pasión de incentivar la educación como un objetivo fácil de alcanzar en la niñez de construir y de desarrollar en torno a las necesidades de cada niño de manera singular, rescatando el ser en cada uno.

## **6.2 Contexto Psicológico**

Es de vital importancia reconocer el sistema emocional, motivacional, e incluso las capacidades mentales de cada individuo, ya que nos enfrentamos a diversas situaciones en el diario vivir, que pueden afectar su desarrollo cognitivo y educativo.

Ahora bien encontrar este tipo de problemáticas compromete el desarrollo emocional y psicológico de los niños y niñas del Instituto Bolívar, ya que pudimos observar la desmotivación y falta de interés por el aprendizaje debido a que su desarrollo cognitivo se encuentra afectado y no se utilizan metodologías adecuadas que respondan a las necesidades específicas de estos niños.

La etapa de la niñez abarca factores fundamentales en cada ser en ese sentido la procreación, como componente fisiológico, la crianza, como componente más orgánico y físico y la educación, como componente informativo y formativo, forman la estructura del ser y permiten que el niño desarrolle sus posibilidades innatas; el ambiente también es fundamental ya que los expone de manifiesto a ciertas influencias que se ejercen desde los contextos primarios (familia, escuela infantil, entre otros.) son más eficaces en la configuración de la personalidad del individuo ya que se evidencia la libertad de pensamiento y de decisión.

### **6.3. Contexto Pedagógico**

Este proyecto es de impacto en la comunidad del barrio la candelaria y los sectores aledaños en los cuales habitan la gran mayoría de los niños y niñas del Instituto Bolívar.

Ahora bien, la misión que tiene el Instituto Bolívar es educar y vincular a los niños en el aprendizaje a través del respeto, el amor, la igualdad y compromiso, con el fin de tener excelente futuros ciudadanos. Seguidamente, se visiona para el año 2024, ser un

instituto líder en defender la cultura de la raza negra, desarrollando la igualdad de condiciones entre las personas de color. Todo esto se hará a través del fortalecimiento de los valores dentro y fuera de la comunidad educativa.

El proyecto educativo que ofrece el Instituto Bolívar se enfocan en María Montessori a través de su pedagogía quien se basa en el amor, y la participación de los padres en el proceso educativo, para así mejorar en proceso educativo.

#### **6.4. Marco Teórico**

El juego es la actividad primordial en edades de 0 a 7 años, tan importante es que se utiliza incluso para alimentar a niños y niñas, en las edades del preescolar se utiliza para la enseñanza de los diferentes tipos de roles, dimensiones e interpretación de cada actividad curricular, este es utilizado y más conocido como lúdica. La lúdica aporta en la expresión de los infantes.

Para Karl Gross (Karl Gross, 1902)(1902) filósofo y psicólogo; el juego es un ejercicio de funciones para la vida adulta, porque contribuye en el desarrollo de funciones y capacidades que preparan al niño para poder realizar las actividades que desempeñaran cuando sean grandes.

Para (Jean Piaget, 1973) el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo.

La importancia de la lúdica en el diario vivir de los niños y niñas es que esta produce diversión, placer y alegría. En el medio académico es de suma importancia ya que mientras los estudiantes se recrean también absorben conocimientos por medio de expresiones culturales como el teatro, la danza, la música, los juegos de azar, fiestas populares, pintura y la poesía entre otros.

Cabe mencionar que el adulto es un apoyo fundamental en las diferentes actividades, pero este debe permitirle al infante vivir sus emociones.

Método María Montessori “es un método basado en un principio de libertad en un medio preparado” (Método Montessori, 1912)

“El niño debe ser ayudado a actuar y a expresarse, pero no debe el adulto actuar en su lugar sin una necesidad absoluta. Cada vez que el adulto ayuda al niño sin necesidad, obstaculiza su expansión y consecuencia grave de un error de tratamiento en apariencia tan ligero e insignificante, detiene o desvía en algún detalle el desenvolvimiento infantil.

**Ernesto Yturralde comenta:** *"Los juegos pueden estar presentes en las diferentes etapas de los procesos de aprendizaje del ser humano. Es evidente el valor educativo, que el juego tiene en las etapas pre-escolares y en la escuela en general, pero muchos observadores han tardado en reconocer al juego como detonador del aprendizaje. Para muchos el jugar está ligado al ocio ó equivale a perder el tiempo, y no están equivocados si en la aplicación del juego no hay estructura, sentido y contenido. Las actividades lúdicas pueden estar presentes inclusive en la edad adulta y ser muy constructivos si se los aplica bajo la metodología del Aprendizaje Experiencial, conscientes de que los seres humanos nos mantenemos en un continuo proceso de aprendizaje desde que nacemos y permanentemente mientras tenemos vida".* (Metodología del Aprendizaje Experimental)

**Carlos Alberto Jiménez V.** un reconocido y prolífico autor latinoamericano, estudioso de la dimensión lúdica, describe: *"la lúdica como experiencia cultural, es una dimensión transversal que atraviesa toda la vida, no son prácticas, no son actividades, no es una ciencia, ni una disciplina, ni mucho menos una nueva moda, sino que es un proceso inherente al desarrollo humano en toda su dimensionalidad psíquica, social, cultural y biológica. Desde esta perspectiva, la lúdica está ligada a la cotidianidad, en especial a la búsqueda del sentido de la vida y a la creatividad humana."* (La lúdica un Universo de Posibilidades)

Cabe resaltar que el adulto debe ser un guía para los niños y niñas, permitiéndoles que gocen y disfruten de cada momento, ahora no solo los niños y niñas gozan también los adultos pueden compartir de cada momento lúdico ya que este genera tranquilidad y diversión.

El rol que debe desempeñar el docente en el aula de clases del preescolar es único y muy valioso ya que le permite al niño y a la niña explorar por medio de juegos lúdicos orientándolos en su formación y desarrollo cognitivo, social, espiritual, físico, entre otros. Los niños y niñas en edad preescolar pasan el tiempo generalmente aprendiendo y explorando los padres en compañía de los docentes deben alimentar esas ganas por conocer sobre el mundo y todo lo que en él hay.

Vigotsky (1896 – 1934) otorgó al juego, como instrumento y recurso socio-cultural, el papel gozoso de ser un elemento impulsor del desarrollo mental del niño, facilitando el desarrollo de las funciones superiores del entendimiento tales como la atención o la memoria voluntaria. Según sus propias palabras *“El juego es una realidad cambiante y sobre todo impulsora del desarrollo mental del niño”* (Soviet psychology 3). Concentrar la atención, memorizar y recordar se hace, en el juego, de manera consciente, divertida y sin ninguna dificultad.

Se dice que su teoría es constructivista porque a través del juego el niño construye su aprendizaje y su propia realidad social y cultural. Jugando con otros niños amplía su capacidad de comprender la realidad de su entorno social natural aumentando

continuamente lo que Vigotsky llama “*zona de desarrollo próximo*” La “*zona de desarrollo próximo*” es “*la distancia entre el nivel de desarrollo cognitivo real, la capacidad adquirida hasta ese momento para resolver problemas de forma independiente sin ayuda de otros, y el nivel de desarrollo potencial, o la capacidad de resolverlos con la orientación de un adulto o de otros niños más capaces*”. (Levis Vigotsky, 1931)

Vigotsky analiza, además, el desarrollo evolutivo del juego en la Edad Infantil destacando dos fases significativas:

Habría una primera fase, de dos a tres años, en la que los niños juegan con los objetos según el significado que su entorno social más inmediato les otorga.

Esta primera fase tendría, a su vez, dos niveles de desarrollo.

En el primero, aprenden lúdicamente las funciones reales que los objetos tienen en su entorno socio-cultural, tal y como el entorno familiar se lo transmiten.

En el segundo, aprenden a sustituir simbólicamente las funciones de dichos objetos. O lo que es lo mismo a otorgar la función de un objeto a otro significativamente similar, liberando el pensamiento de los objetos concretos. Han aprendido, en consonancia con la adquisición social del lenguaje, a operar con significados. Un volumen esférico, por ejemplo, puede transformarse en una pelota.

Después vendría una segunda fase de tres a seis años, a la que llama fase del “*juego socio-dramático*”.

Ahora se despierta un interés creciente por el mundo de los adultos y lo “*construyen*” imitativamente, lo representan.

De esta manera avanzan en la superación de su pensamiento egocéntrico y se produce un intercambio lúdico de roles de carácter imitativo que, entre otras cosas, nos permite averiguar el tipo de vivencias que les proporcionan las personas de su entorno próximo. Juegan a ser la maestra, papá o mamá, y manifiestan así su percepción de las figuras familiares próximas. (Egocentrismo Infantil, 1923)

A medida que el niño crece el juego dramático, la representación “teatral” y musical con carácter lúdico, podrá llegar a ser un excelente recurso psicopedagógico para el desarrollo de sus habilidades afectivas y comunicativas.

Las actividades lúdicas tienen también otro objetivo y es ir apartando de niños y niñas ese comportamiento egocéntrico por el que se caracterizan en los primeros años de vida, el cual con una guía apropiada por parte de los adultos y en el día a día se pueden ir cambiando por un espíritu de compañerismo en el cual apliquen el compartir con sus semejantes para iniciar a ser generoso. (Virginia González)

## La lúdica mejora el aprendizaje

El psicólogo experimental suizo Jean Piaget (1896–1980) afirmó que todos los niños son egocéntricos ya que sus habilidades mentales no les permiten comprender que el resto de las personas pueden tener criterios y creencias diferentes a las propias.

La lúdica aporta mucho para cambiar ese egocentrismo en algo más positivo como el compartir, Virginia González Psicóloga y profesora de Educación Infantil nos brinda diez consejos para ayudar a los niños y niñas a superar el egoísmo.

- Déjale muy claro lo que es suyo, lo que es de todos, lo que no se puede tocar. Hazle ver las ventajas de compartir: es más divertido jugar todos con todos los juguetes que cada uno solo con el suyo.
- Establece turnos claros y justos para evitar conflictos.
- Sugierele distintos modos de compartir (intercambiar juguetes, prestar libros, repartir chuches.)
- Déjale que se esfuerce: permite que de cuando en cuando tenga iniciativas generosas; más adelante, podrá hacer algún regalo con el dinero que ahorre.
- En las ocasiones en las que vosotros estéis compartiendo o cediendo, explicadle lo que estáis haciendo y lo contentos que os sentís al hacerlo.
- Aprovecha las Navidades, su cumpleaños o alguna campaña, para que elija juguetes en buen estado y pueda obsequiar a otros niños que quizás no tengan su suerte.
- Cuando le cueste compartir, recuérdale lo contentos que se pondrán los demás y lo bien que te sentirás tú al saber que él va a disfrutar.
- Hazle saber si estás colaborando en labores sociales, formativas o benéficas

---

## La lúdica mejora el aprendizaje

- Proponle encargos para favorecer que salga de su egocentrismo y se entregue a los demás aprendiendo a valorar y a compartir su tiempo y su esfuerzo.
- Ten constancia a la hora de fomentar su generosidad, aunque parezca que no se avanza nada.

Una vez más se da muestra de la importancia de la lúdica en el desarrollo infantil.

“Uno no va a la escuela a aprender, sino a desarrollarse” (De Zubiria J., 2006) Los modelos pedagógicos: Hacia una pedagogía dialogante. Bogotá: Magisterio. Este valioso aporte hace énfasis en que el ser humano con un correcto diario vivir mejora lo que es en esencia, el ser humano por naturaleza es inteligente y goza de sentimientos ajenos en los animales y es en lo que nos diferencia, en ese espíritu humano que educa con el tiempo.

La lúdica como herramienta básica en el aprendizaje infantil promueve un espíritu humano, desarrolla la inteligencia y motiva hacia un aprendizaje.

Como docentes en nuestro que hacer pedagógico debemos motivar e impulsar a nuestros estudiantes hacia un mejor comportamiento, el cual en el aula de clases se desarrolla y en la cotidianidad se demuestra lo aprendido.

La perspectiva de este trabajo de grado es implementar en el aula de clases de práctica la lúdica como una herramienta didáctica primordial para que el estudiante se desarrolle de manera integral Como menciona Nicolás Buenaventura en la presentación del

libro los modelos pedagógicos, al maestro Sócrates: “Así pues, amigo Glaucon, no violentes a los muchachos en las enseñanzas. Antes bien procura que se instruyan jugando, para que puedas conocer mejor las disposiciones naturales de cada uno”. (Nicolás Buenaventura)

Debemos entender la/s diferencia/s entre el juego y la lúdica para no cometer errores que luego se vean reflejados en los niños y niñas, según el Dr. Carlos Alberto Jiménez Vélez neuropedagogo se define el juego y lo lúdico como obra de imaginación, de ficción, de construcción de situaciones imaginarias, de algo que no es literalmente real. Sin embargo, esta distinción es dudosa. Los sucesos ficticios constituyen el producto de actividades como el cine, la fotografía, la literatura en sus diversos géneros. En estas argumentaciones podemos hallar un segundo motivo y es la oposición entre lo ficticio y la realidad. (Carlos Alberto Jiménez V)

La base de esta contradicción es establecida en términos de lo tangible y no tangible, lo verificable y no verificable, lo que es producto de la imaginación y lo que es producto de lo racional, lo lógico. Sin embargo, aún lo arbitrario de los recursos narrativos existentes en un juego, tienen como referentes la realidad, o aquellos conocimientos que tenemos del mundo.

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, las actividades placenteras. La realización que se deriva de esta práctica transformante se expresa en placeres, en

repugnancias personales, frente a situaciones que nos agradan o desagradan en razón de los compromisos y predilecciones consientes e inconscientes que nos comprometen.

La Escuela Nueva apoya la lúdica y el aprendizaje experimental al afirmar que “su método educativo se basa en que el alumno tenga experiencias directas, que se le plantee un problema auténtico, que estimule su pensamiento, que posea información y haga observaciones; que las soluciones se le ocurran al alumno y que tenga oportunidades para comprobar sus ideas. En esta corriente se inscribe Roger Cousinet, francés, que impulsa el trabajo en grupo, el método libre y el espíritu investigativo. Pedagogo ampliamente conocido por ser el creador del método de trabajo en equipo libre y por incentivar la escuela activa, este pedagogo propone un trabajo en equipo debido a que según él, los estudiantes así tendrán las respuestas de sus compañeros de grupo cuando surja alguna pregunta académica. Roger Cousinet, le aconseja al profesor que se olvide de su rol como trasmisor de conocimientos, y lo invita a que incentive el trabajo en equipo y a que no deje que sus alumnos sean pasivos, debido a que si el niño es pasivo así será su aprendizaje de tal manera que no se lograra una educación satisfactoria, así que el profesor se debe convertir en un amigo para el estudiante para que así el aprendiz adquiriera la suficiente confianza y se desenvuelva en su entorno educativo. (Roger Cousinet)

Para Dewey la educación debe tener un valor social, ya que esta permite al individuo prepararlo para ser útil a nivel social.

Es importante generarles a los estudiantes ambientes y espacios lúdicos para atraer su atención y aportarles un mejor aprendizaje.

José de Jesús Velásquez Navarro - 08 de mayo de 2008 en su libro “Ambientes Lúdicos de Aprendizaje. Diseño y Operación” afirma que “En un ambiente de esta naturaleza el elemento humano y sus interacciones son la parte principal y el eje articulador entre docentes y alumnos es el juego en todas sus expresiones, actividad que por sus características integradoras está presente, en diversos momentos del proceso de enseñanza-aprendizaje con distintos propósitos. (Jhon Dewey)

El juego es una actividad que ha sido valorada como recurso educativo desde la más remota antigüedad, (Cratty: 1984) hace referencia a una cita de Platón en la que afirmaba: “al enseñar a los niños pequeños, ayúdate de algún juego y verás con mejor claridad las tendencias naturales de cada uno de ellos”

Una de las características más destacadas del juego es su universalidad, pues prácticamente está presente en todos los tiempos y lugares lo que lo ha convertido en objeto de estudio de filósofos, psicólogos, antropólogos e historiadores. Ante este panorama, sería una aberración minimizar la importancia didáctica que encierra este recurso que como hemos visto, parte de la naturaleza misma de los sujetos que aprenden a tal grado que “la cultura humana ha surgido de la capacidad del hombre para jugar, para adoptar una actitud lúdica” (José de Jesús Velásquez Navarro, 8 de Mayo de 2008)

Con el transcurrir de los tiempos nos hemos concientizado no solo de la importancia de implantar la lúdica en el preescolar, sino que también se han mejorado diversas actividades que permiten en los estudiantes poner en práctica lo teóricamente aprendido en el aula de clases y luego en su vida diaria. Por este motivo se proponen estrategias donde la lúdica es el elemento principal. (Huizinga Johan, 1987)

Carmen Minerva Torres en su libro, El juego una estrategia importante nos aporta el siguiente texto que vale la resaltar “El juego es una estrategia importante para conducir al estudiante en el mundo del conocimiento. Tuvo sus orígenes en Grecia. Desde entonces se ha tomado como una de las formas de aprendizaje más adaptada a la edad, las necesidades, los intereses y las expectativas de los niños. Este trabajo fue de tipo descriptivo (Ander-

Egg, 1978) y de campo, realizado en las U.E. María Electa Torres Perdomo, de Puente Carache y Miguel Enrique Villegas, de El Jobo. Trujillo. Venezuela. El objetivo principal fue Proponer estrategias donde el juego fuese el elemento principal. Todas las experiencias fueron realizadas en el aula con micro clases de aprendizaje como una forma de dinámica diferente a la realizada por los docentes. Estas estrategias aparecen en el trabajo general. Se consultaron autores como Leif y Brunelle (1978), González Alcantud (1993), Piaget (1945), Vigotsky (1966), Decroly (1998), entre otros”. (Carmen Minerva Torres, 1978)

La lúdica ha permitido realizar cambios significativos en pro de mejorar la calidad académica en diferentes instituciones educativas y lógicamente en la vida académica de miles de estudiantes, es por esto que nuestro proyecto de grado pretende resaltar todo lo relacionado con la lúdica en el aula de clases.

### **6.5 Marco Conceptual**

En el transcurso de la investigación, se han puntualizado diversos conceptos los cuales son fundamentales y de gran importancia para desarrollar este proyecto, estos conceptos son:

- Pedagogía
- Estrategias lúdicas
- Aprendizaje
- Educación.

Es necesario conocer la concepción de todos estos términos según pedagogos, filósofos y demás especialistas de la materia que den su punto de vista acerca de ellos y lleven esta investigación a una base teórica fundamentada.

### **¿Qué es pedagogía?**

La pedagogía es un conjunto de saberes que buscan tener impacto en el proceso educativo, en cualquiera de las dimensiones que este tenga, así como en la comprensión y organización de la cultura y la construcción del sujeto. Daysi Hevia Bernal

Etimológicamente, la palabra pedagogía deriva del griego Paidós que significa niño y agein que significa guiar, conducir. Se llama pedagogo a todo aquel que se encarga de instruir a los niños.

Muchos autores también le dan su concepto, uno de estos es Lemus (1969), plantea que la pedagogía es una disciplina que tiene por objeto el planteo, estudio y solución del problema educativo. Por lo tanto es claro que este autor toma la pedagogía como una ciencia ya que tiene un objeto de estudio.

Meza (2002) considera que “la pedagogía tiene claramente rango de ciencia, principalmente a partir de la emergencia del enfoque crítico, por el cual se constituye en una ciencia en la que importa la subjetividad del ser humano, en la que se toma en cuenta el contexto cultural y las formas de interacción de las personas en él y que reconoce que el

concepto de verdad tiene relación con la visión de mundo de cada persona”. (Dra. Daysi Hevia Bernal)

Fullat (1992), asume “la pedagogía como ciencia de la educación, encargada del discurso educacional”, así mismo Bedoya (2002) considera a “la pedagogía como ciencia social donde se entrecruzan el acontecer histórico y el social, y también nos dice que la pedagogía debe dar una orientación teórica, epistemológica y científica a la práctica educativa” es decir, debe dar cuenta, cuestionar y explicar el fenómeno educativo en su totalidad. (M.ed. Zuleyka Suárez Valdés-Ayala)

Lemus, Mesa y Bedoya coinciden en que la pedagogía es una ciencia de la educación aunque no tengan un objeto de estudio definido. Estos autores anteriormente mencionados enfocan la pedagogía en una ciencia aunque se vea claramente que no tienen un objeto de estudio definido.

Por otro lado Guanipa (2008) plantea la pedagogía como “conjunto de saberes que se ocupan de la educación, y como ciencia de carácter psicosocial ligada a los aspectos psicológicos del niño en la sociedad”.

Pérez (2003), aludiendo a los modelos pedagógicos, hace referencia a estos como “manifestación de una pedagogía tradicional que ha diseñado toda una estrategia para manipular a los alumnos, bajo los criterios de un paradigma escolar hegemónico” este autor

toma la pedagogía como tradicional y pone como principio un control de relación entre el docente y el alumno.

A todo lo anterior se puede notar que la mayoría de los autores toman la pedagogía como una ciencia.

Conceptos básicos de pedagogía, Jairo Rojano Mercado (2008)

### **¿Que son estrategias pedagógicas?**

Al hablar de estrategias pedagógicas, aludimos a las metodologías o técnicas que se utilizan para brindar una enseñanza. En esta investigación se pone como prioridad las estrategias pedagógicas, ya que son estas las encargadas de ayudar al estudiante a estimular el aprendizaje; es por esto que se dio la tarea de buscar conceptos de autores sobre este concepto. (Pablo De Jesús Romero Ibáñez, 2012)

Uno de ellos es Mockus (1984) quien afirma que “son acciones que realiza el maestro con el propósito de facilitar la formación y el aprendizaje de las disciplinas en los estudiantes”, así mismo Joao, Pacheco, & Escobar, (2004), plantearon que “una estrategia pedagógica es un sistema de acciones que se realizan con un ordenamiento lógico y coherente en función del cumplimiento de objetivos educacionales, es decir, constituye cualquier método o actividad planificada que mejore el aprendizaje profesional y facilite el

crecimiento personal del estudiante. (p. 161). A esto se le asume pensar que las estrategias pedagógicas facilitan al docente su enseñanza.

Weinstein y Mayer (1986) afirman que “las estrategias de aprendizaje pueden ser definidas como conductas y pensamientos que un aprendiz utilice durante el aprendizaje con la intención de influir en su proceso de codificación” (p. 2)

Otros autores como Dansereau (1985) Nisbet, Shucksmith (1987) las definen como “consecuencias integradas de procedimientos o actividades que se eligen con el propósito de facilitar la adquisición, almacenamiento y / o utilización de la información” (p. 2)

Beltrán (1993), García - Alcañiz, Moraleda, Calleja y Santiuste (1987) las definen como “actividades u operaciones mentales empleadas para facilitar la adquisición del conocimiento y añaden dos características esenciales de las estrategias: que sean directas o indirectamente, manipulables, y que tengan un carácter intencional o propositivo”. (p. 2).

En lo anterior se puede reflejar que estos autores definen las estrategias pedagógicas como una serie de mecanismos en los que se puede adquirir un conocimiento.

Por otro lado Monero (1994), afirma: “son procesos de toman decisiones (consientes o intencionales) en los cuales el alumno elige y recupera, de manera coordinada los conocimientos que se necesitan para satisfacer una determinada demanda u objetivo,

dependiendo de las características de la situación educativa en que se produce la acción” (p. 2).

Schunk (1991) afirma: “son secuencias de procedimientos o planes orientados a hacia la consecución de metas del aprendizaje, mientras que los procedimientos específicos dentro de esa secuencia se denominan tácticas de aprendizaje. En este caso, las estrategias serian procedimientos de nivel superior que incluirían diferentes tácticas o técnicas de aprendizaje (didáctica). (p. 2).

Beltrán (1993), plantea que “se trata de actividades u operaciones mentales que realiza el estudiante para mejorar el aprendizaje. En segundo lugar las estrategias tienen un carácter intencional o propositivo que implican, por tanto un plan de acción”. (p. 2)

Justicia y Cano (1993), las estrategias son acciones que parten de la iniciativa del alumno,

Palmer y Goetz se basan en el planteamiento de Gardner (1988), donde plantea que “estas “están constituidas por una secuencia de actividades, se encuentran controladas por el sujeto que aprende, y son generalmente deliberadas y planificadas por el propio estudiante”.(p. 2).

A todo esto se le atribuye que estos autores definen las estrategias pedagógicas como una serie de métodos en los cuales cada estudiante o docente toma uno dependiendo

su manera de adquirir un conocimiento. Un ejemplo claro es cuando hay una evaluación de ciencias naturales y todos los estudiantes estudian pero no todos lo hacen de la misma forma, unos lo hacen memorizando textos, otros solamente lo hacen por relación u otras muchas formas diferentes lo cual le permiten al estudiante, repasar. Cabe resaltar que no todos tienen las mismas formas de aprender. (Pablo De Jesús Romero Ibáñez, 2012)

### **¿A qué se refiere cuando hablamos de aprendizaje?**

Cuando se habla de aprendizaje en su mayoría de las veces nos enfocamos en el conocimiento o los saberes que se quieren impartir a una persona. Es por esto que se toma este concepto ya que es clave en toda investigación y aún más cuando se trata del campo de la educación.

Hay una serie de autores los cuales dan su concepto a este término. Uno de ellos es Gagné (1965) quien define el aprendizaje como “un cambio en la disposición o capacidad de las personas que puede retenerse y no es atribuible simplemente al proceso de crecimiento”, por otro lado Hilgard (1979) define aprendizaje por “el proceso en virtud del cual una actividad se origina o cambia a través de la reacción a una situación encontrada, con tal que las características del cambio registrado en la actividad no puedan explicarse con fundamento en las tendencias innatas de respuesta, la maduración o estados transitorios del organismo (por ejemplo: la fatiga, las drogas, entre otras)” así mismo Pérez Gómez (1988) lo define como “los procesos subjetivos de captación, incorporación, retención y utilización de la información que el individuo recibe en su intercambio continuo con el

medio” es decir, que el aprendizaje se capta a través del medio en que se desenvuelve el niño.

Zabalza (1991:174) considera que “el aprendizaje se ocupa básicamente de tres dimensiones: como constructo teórico, como tarea del alumno y como tarea de los profesores, esto es, el conjunto de factores que pueden intervenir sobre el aprendizaje” este autor integra estas tres “dimensiones” planteando que ellas ayudan en el aprendizaje.

De esta manera hay autores que integran estos conceptos y dan su punto de vista como lo es Alonso y otros (1994) quienes plantean “Aprendizaje es el proceso de adquisición de una disposición, relativamente duradera, para cambiar la percepción o la conducta como resultado de una experiencia. (García Cué, 2006)

Ya para cerrar se dejara un planteamiento que hace Bruner acerca del aprendizaje, donde plantea: “cada generación da nueva forma a las aspiraciones que configuran la educación en su época.

Lo que puede surgir como marca en nuestra propia generación es la preocupación por la calidad y aspiraciones de que la educación ha de servir como medio para preparar ciudadanos bien equilibrados para una democracia”

### ¿Qué es educación?

Para hacer una exhaustiva investigación en este proyecto, es importante tener un concepto claro de lo que es educación; es por esto que se mencionaran todos los autores en lo cual harán énfasis en este concepto y permitirán incrementar la base conceptual del proyecto.

Uno de estos autores es Aristóteles quien plantea que "La educación consiste en dirigir los sentimientos de placer y dolor hacia el orden ético", Azevedo dice que "La educación es un proceso de transmisión de las tradiciones o de la cultura de un grupo, de una generación a otra", este define la educación como costumbres, mientras que Belth define: "Educar consiste en transmitir los modelos por los cuales el mundo es explicable", otros autores son: Bittencourt lo cual lo define como el "Proceso de adaptación progresiva de los individuos y de los grupos sociales al ambiente, por el aprendizaje valorizado, y que determina individualmente la formación de la personalidad, y socialmente la conservación y la renovación de la cultura", Rufino blanco plantea que "Educación es evolución, racionalmente conducida, de las facultades específicas del hombre para su perfección y para la formación del carácter, preparándole para la vida individual y social, a fin de conseguir la mayor felicidad posible", Cohn muestra su punto de vista acerca de este y plantea: "La educación es el influjo consciente y continuo sobre la juventud dúctil con el propósito de formarla", Comte define "La educación es la manera de aprender a vivir para otros por el hábito de hacer prevalecer la sociabilidad sobre la personalidad". (Erika Antuane Castillo Tenaud)

Otros conceptos sobre educación lo plantean

Coppermann quien da su definición: "La educación es una acción producida según las exigencias de la sociedad, inspiradora y modelo, con el propósito de formar a individuos de acuerdo con su ideal del "hombre en sí", Couffignal plantea que "Educación es un mecanismo por el cual el ser humano recibe informaciones con el propósito de fijarlas en la memoria", Dante más que un concepto refiere que " El objeto de la educación es asegurar al hombre la eternidad", otros de estos autores es Debesse donde sugiere que "La educación no crea al hombre, le ayuda a crearse a sí mismo", mientras que otros expertos como Dewey plantea que "La educación es la suma total de procesos por medio de los cuales una comunidad o un grupo social pequeño o grande transmite su capacidad adquirida y sus propósitos con el fin de asegurar la continuidad de su propia existencia y desarrollo", Dilthey comenta que "La educación es la actividad planeada por la cual los profesores forman la vida anímica de los seres en desarrollo", Flitner la define: "La educación es el proceso de crecimiento y maduración de los jóvenes dentro de unas etapas en las cuales los adultos protegen y fomentan el mencionado proceso".

García hoz plantea que "La educación es el perfeccionamiento intencional de las potencias específicamente human", González Álvarez define "La educación es una maduración cualitativa de las facultades del hombre por lo cual se hace más apto para el buen inicio de sus operaciones específicas", otro autor es Gottler quien plantea que "La educación es el influjo elevador, integrado por cuidados psíquicos (liberación de trabas, enseñanza, inspiración, ejercicio) que la generación adulta ejerce sobre el desarrollo de la

que está madurando. Con objeto de preparar a los individuos que la integran a conducir personalmente su existencia dentro de las sociedades que la circundan vitalmente, y con ello a la inteligente realización de los valores en que se fundan dichos sociedades", Henz considera que la "Educación es el conjunto de todos los efectos procedentes de personas, de sus actividades y actos, de las colectividades, de las cosas naturales y culturales que resultan beneficiosas para el individuo despertando y fortaleciendo en él sus capacidades esenciales para que pueda convertirse en una personalidad capaz de participar responsablemente en la sociedad, la cultura y la religión, capaz de amar y ser amado y de ser feliz". (Erika Antuane Castillo Tenaud)

Otros autores que amplían el concepto de educación son Herbart quien asume: "La educación es el arte de construir, edificar y dar las formas necesarias", Hubert dice que "La educación es el conjunto de las acciones y de las influencias ejercidas voluntariamente por un ser humano sobre otro; en principio, por un adulto sobre un joven, y orientados hacia un objetivo que consiste en la formación juvenil de disposiciones de toda índole correspondiente a los fines para los que está deudo, tría vez que llegue a su madurez", otro es James, w lo cual plantea que "La educación es la organización de hábitos de acción capaces de adaptar el individuo a su medio ambiente y social".

Joly plantea que "La educación es el conjunto de esfuerzos que tienen por fin dar a un ser la posesión completa y el buen uso de las diversas facultades", Kant asume que "La educación tiene por fin el desarrollo en el hombre de toda la perfección que su naturaleza lleva consigo", Kilpatrick plantea que "La educación es el proceso de construcción

individual que enriquece y guía la vida de tal modo que resulte más intensa en la persona y en la sociedad", otro autor es Lemus quien asume que "El fin educativo es la formación de hombres libres, conscientes y responsables de sí mismos, capaces de su propia determinación".

Manjón "Educar es cultivar y desarrollar cuantos gérmenes de perfección física y espiritual ha puesto Dios en el hombre: es intentar hacer hombres perfectos con la perfección que cuadra a su doble naturaleza espiritual y corporal, en relación con su doble destino temporal y eterno". (Erika Antuane Castillo Tenaud)

Otros autores son Maraño quien plantea: "La educación es una superación ética de los instintos", Stuart Mill, también da su punto de vista "La educación es la cultura que cada generación da a la que debe sucederle, para hacerla capaz de conservar los resultados de los adelantos que han sido hechos y, si puede, llevarlos más allá". Otro de ellos es Nassif quien afirma que

"La educación es la formación del hombre por medio de una influencia exterior consciente o inconsciente (heteroeducación) o por un estímulo, que si bien proviene de algo que no es el individuo mismo, suscita en él una voluntad de desarrollo como conforme a su propia ley (autoeducación)", para Natorp educación "Significa producir recto crecimiento, mediante cuidado y tratamiento adecuado", Overberg "Entiende por educación todo lo que se requiere para procurar buena dirección a los niños", otro gran pensador es Pestalozzi quien afirma que "La educación es el desarrollo natural, progresivo y sistemático de todas

las facultades", Planchard afirma que "La educación consiste en una actividad sistemática ejercida por los adultos sobre los niños y adolescentes con el fin principal de prepararles para la vida que deberán y podrán vivir", otro concepto el cual no se puede dejar por fuera es el de Platón quien plantea que "Educar es dar al cuerpo y al alma toda la belleza y perfección de que son capaces".

Por otro lado se darán varios términos más de educación basados en otros autores, uno de ellos es Ruiz Amado el cual afirma "Por educación entendemos la formación consciente de las nuevas generaciones conforme a la cultura y al ideal de cada pueblo y época', otro es

Spranger quien dice que "Educar es transferir a otro, con abnegado amor, la resolución de desarrollar de dentro a fuera, toda su capacidad de recibir y forjar valores", por otro lado

Tusquets afirma que "La educación es la actualización radicalmente humana que auxilia al educando para que, dentro de sus posibilidades personales y de las circunstancias, viva con la mayor dignidad y eficiencia".

D. Willmann da su concepto y dice que "La educación es el influjo previsor, directriz y formativo de los hombres maduros sobre el desarrollo de la juventud, con miras a hacerla participar de los bienes que sirven de fundamento a la sociedad", Zaragüeta afirma que "La educación es la acción de un espíritu sobre sí mismo o sobre otro, para el

logro de una forma instructiva y educativa", ya para terminar la conceptualización de educación se mencionara a Ziller el cual dice que "La educación es la acción sobre un hombre, intencional y ordenada según un plan, acción que se dirige a un hombre individual, en cuanto tal, en su primera juventud, con vistas a proporcionarle, conforme a lo planificado, una forma determinada y permanente" (Erika Antuane Castillo Tenaud)

"La educación es una acción producida según las exigencias de la sociedad, inspiradora y modelo, con el propósito de formar a individuos de acuerdo con su ideal del `hombre en sí'. (Erika Antuane Castillo Tenaud)

El término de educación es uno de los más definidos en este proyecto y se puede decir que el más importante ya que los demás se deriva de él.

## CAPÍTULO IV

### 7. RESULTADOS Y ANALISIS

#### 7.1 Rendimiento Académico

Uno de los primeros análisis que se realizaron al iniciar este proceso fue la observación a los niños del grado Jardín y una entrevista a la docente de curso, queriendo conocer los motivos por los cuales algunos niños presentan dificultades de aprendizaje.

**Gráfico 1.** Rendimiento Académico

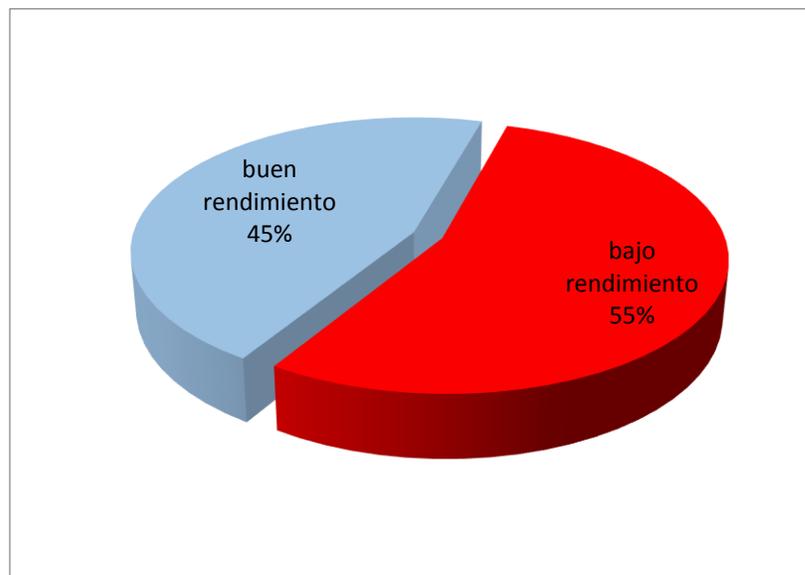


Grafico elaborado por las investigadoras

**Análisis:** De la entrevista realizada a la docente se mostró que de 11 estudiantes del grado Jardín, 6 de ellos tienen dificultades de atención a las actividades escolares.

**Que tanto conocen los padres de métodos para enseñar**

Durante el proceso se le hizo una entrevista las madres de familia y se pudo reflejar que la mayoría de ellas no tienen un método claro al reforzar las actividades en casa.

**Gráfico 2. Métodos aplicados por Padres**

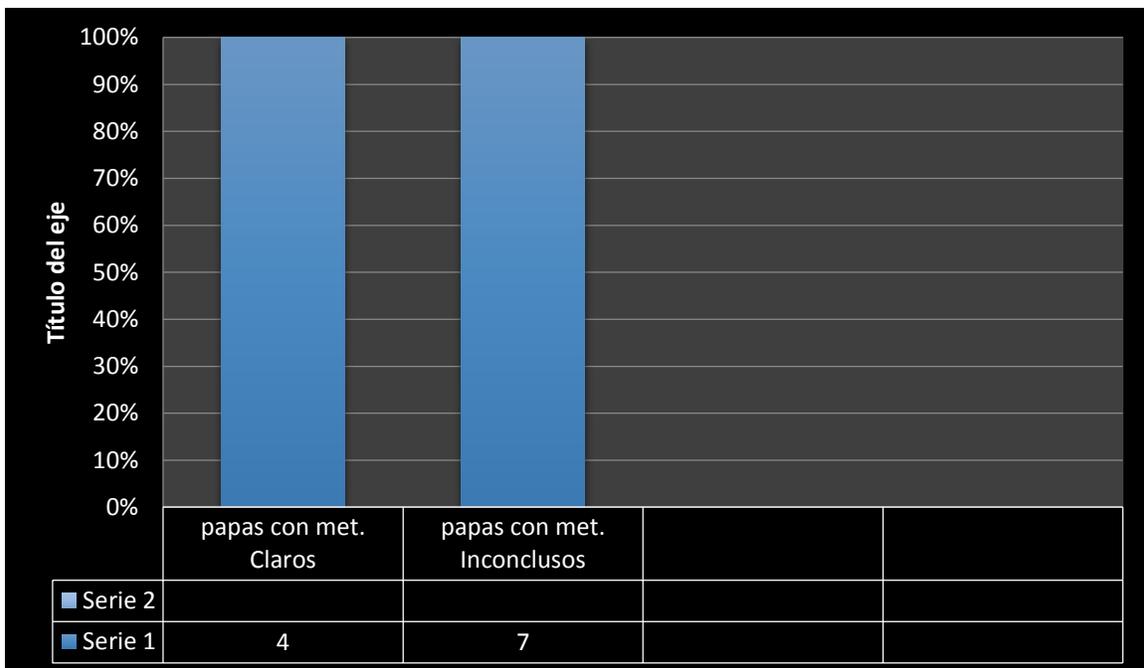


Grafico elaborado por las investigadoras

**Análisis y resultados:** De la entrevista realizada se refleja que solo 4 de 11 padres de familia tienen claridad de los métodos que pueden aplicar al reforzar el aprendizaje en casa.

### Que tanta atención perciben los niños en clase

La situación más preocupante que se refleja en esta investigación es la falta de atención por parte de los estudiantes a las actividades escolares dirigidas por la docente.

**Gráfico 3.** Atención en Clases

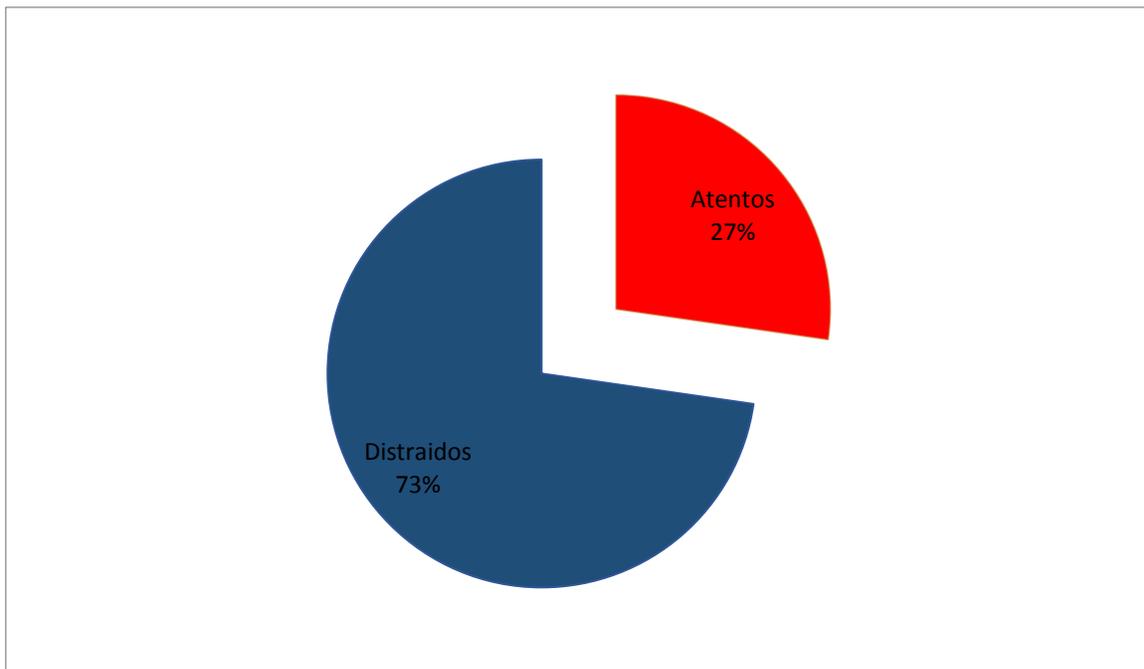


Grafico elaborado por las investigadoras

**Análisis:** para ser más exactos de este estudio observado se refleja que solo 3 niños del grado Jardín logran estar atentos a las actividades de la docente y 8 se distraen medio de las actividades.

## 8. PROPUESTA PEDAGOGICA

Las estrategias lúdico-pedagógicas en el nivel de preescolar son fundamentales para lograr captar la atención de los estudiantes, ya que a esta edad es frecuente que niños y niñas se distraigan en el aula de clases con gran facilidad. Recordando que la actividad primordial en la primera infancia es el juego los docentes nos apoyaremos en la lúdica para enseñar de manera objetiva y significativa, a continuación describiremos algunas estrategias con las cuales podremos mejorar la enseñanza en el aula de clases.

De acuerdo a las necesidades que se identificaron durante el proceso de investigación con niños, niñas, padres de familia y/o docentes del nivel Jardín del Instituto Comunitario Bolívar, se aplicaron las siguientes actividades lúdico- pedagógicas:

<b>ESTRATEGIAS LUDICOPEDAGOGICO ACTIVIDAD NO. 1</b>
<b>TEMA: CIRCO DE LOS RECURSOS DIDÁCTICOS.</b>
<b>OBJETIVO:</b> desarrollar junto a las maestras métodos y técnicas de trabajo a través del empleo de diferentes materiales.

<b>DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD:</b> desarrollaremos un taller donde los docentes se darán cuenta de la importancia de utilizar diferentes materiales didácticos, creativos y manuales para crear un ambiente lúdico pedagógico en su salón de clases.
---

**METODOLOGIA:** en esta oportunidad diseñamos la caja de las texturas, que consiste en tomar una caja de cartón, hacerle un agujero en uno de sus costados por donde quepa una mano y adentro pegar en la caja diferentes texturas, por fuer ase forrar con papel silueta y se decorara de forma llamativa con el fin de que los niños introduzcan su mano en el agujero y puedan describir deferentes sensaciones de los que están tocando.

**MATERIALES:** caja de cartón, papel silueta, pegantes, tijeras, algodón, lija, papel corrugado entre otros.

**DURACION:** 45 minutos

**ANALISIS DE RESULTADOS:** Las docentes reflexionaron sobre el uso del material didáctico en el aula y resaltaron la importancia de realizar actividades creativas y prácticas como experiencia significativa.

**CONCLUSIONES:** En general se puede decir que tanto las docentes como los estudiantes se lograron incluirse en las actividades, se logró llamar la atención de los estudiantes y contribuir a su proceso de enseñanza.



<b>ESTRATEGIAS LUDICOPEDAGOGICO ACTIVIDAD N°. 2</b>
<b>TEMA: DEJANDO HUELLA</b>
<b>OBJETIVO:</b> proponer y desarrollar un ambiente de reflexión, comunicación y análisis sobre la importancia de asumir el reto de formar integralmente a los niños y niñas.
<b>DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD:</b> desarrollaremos un taller donde los profesores conocerán diferentes estrategias y recordaran el amor por la pedagogía y el verdadero sentido de formar.
<b>METODOLOGIA:</b> Por medio diapositivas y la sustentación de diferentes estrategias pedagógicas recordaremos a los estudiantes el sentido de la pedagogía y de dejar huellas en nuestros estudiantes.
<b>MATERIALES:</b> computador, video beam, y diferentes materiales prácticos.
<b>DURACION:</b> 1 hora
<b>ANALISIS DE RESULTADOS:</b> los docentes consiguieron consolidar y ratificar en ellos el gusto y placer por la labor pedagógica y se logró cautivar en ellos el interés por recordar diferentes estrategias pedagógicas.
<b>CONCLUSIONES:</b> En general se puede decir que fue muy gratificante la actividad y se logró conseguir el objetivo planteado.



**Actividad N° 3****TEMA: ESTIMULACION DE EXPRESIONES AFECTIVAS.**

**OBJETIVO:** Para impulsar las expresiones - Reforzar el vínculo de padres – hijos afectivos.

**DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD:** la idea es reforzar expresiones afectivas de los niños hacia los demás, padres, maestros y amigos.

**METODOLOGIA:** con cartulinas marcadores recortes, colores, marcadores etc. los estudiantes con ayuda de sus padres expresaran sus sentimientos realizando un cartel que luego sustentaremos en grupo.

**MATERIALES:** cartulina, goma, marcadores, colores, tijeras etc.

**DURACION:** 1 hora

**ANALISIS DE RESULTADOS:** los padres y estudiantes lograron consolidar su relación intrafamiliar con la colaboración mutua que se dieron en la creación de su cartel de emociones, se consiguió que los padres se mantuvieran muy motivados e interesados por las actividades con sus hijos.

**CONCLUSIONES:** En general se puede decir que fue muy gratificante la actividad y se logró conseguir el objetivo planteado.



<p style="text-align: center;"><b>ESTRATEGIAS LUDICOPEDAGOGICO ACTIVIDAD NO. 4</b></p>
<p style="text-align: center;"><b>TEMA: JUEGOS TRADICIONALES</b></p>
<p><b>OBJETIVO:</b> Permitir al estudiante a participar de los diversos juegos y así estar atento en el desarrollo de la clase.</p>
<p><b>DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD:</b> la idea es implementar diferentes juegos tradicionales con el fin de motivar a los niños a mantenerse motivados en el desarrollo de las actividades académicas.</p>
<p><b>METODOLOGIA:</b> organizaremos el salón en un círculo de tal manera que todos los niños sean visibles para la profesora y cada uno de los niños, esta vez desarrollaremos secuencia de números a través de juegos tradicionales como la pelegrina, dados gigantes, salto de cuerda.</p>
<p><b>MATERIALES:</b> tizas, cubos de cartón paja, cuerdas.</p>
<p><b>DURACION:</b> 45 minutos</p>
<p><b>ANALISIS DE RESULTADOS:</b> Los niños se encontraron muy motivados en su clase y estuvieron muy participativos, en ningún momento mostraron apatía ni falta de interés en la actividad.</p>
<p><b>CONCLUSIONES:</b> En general se puede decir que la actividad fue exitosa y que se puede aprender las matemáticas de una forma lúdica y efectiva y mantener los niños motivados al momento de aprender.</p>



**ESTRATEGIAS LUDICOPEDAGOGICO  
ACTIVIDAD NO. 5****TEMA: BAILANDO CON LA TAZA Y CHU-CHU-UA****OBJETIVO:**

Explorar por medio del baile y el canto dirigido la motricidad, atención y habilidades físicas de los niños, con el fin de mantener su atención activa y participación.

**DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD:** la idea es aprender las partes del cuerpo utilizando el baile como estrategia lúdica.

**METODOLOGIA:** iniciaremos colocando las canciones para que los niños se familiaricen con ellas y luego pasaremos a hacer baile dirigido, los niños deberán imitar cada uno de los movimientos que ejecute la profesora con las partes del cuerpo. De esta manera lograremos que los niños identifiquen las partes de su cuerpo divirtiéndose y bailando.

**MATERIALES:** grabadora y canciones en video.

**DURACION:** 45 minutos

**ANALISIS DE RESULTADOS:** Los niños aprendieron la secuencia del baile con rapidez y por ende cada parte del cuerpo.

**CONCLUSIONES:** se pudo cumplir con el objetivo trazado y una vez más demostrar que podemos aprender las diferentes temáticas de una manera divertida.





**ESTRATEGIAS LUDICOPEDAGOGICAS****ACTIVIDAD N°6****TEMA: EL GLOBO PINCHADO**

**OBJETIVO:** Trabajar las nociones lleno – vacío con el fin de que todos los niños comprendan cuando algo está lleno o vacío.

**DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:** aprender las nociones lleno – vacío a través del juego

**METODOLOGIA:** los niños se ubicaran de manera circular agarrados de la mano, cuando la docente diga “se llena el globo de aire” el circulo debe estirarse mucho, si al estirar un niño se suelta de la mano del compañero, la profesora dirá se pinchó el globo, inmediatamente todos deben cerrar el círculo hasta quedar apilonados.

**MATERIALES:** Ninguno

**DURACION:** 25 Minutos

**ANALISIS DE RESULTADOS:** Se pudo observar que los niños y niñas se mostraron muy animados en la actividad, debido a que esta desarrolla y estimula su motricidad gruesa.

**CONCLUSIONES:** se pudo lograr que los niños comprendieran a través de este juego, la nociones lleno – vacío.



**ESTRATEGIAS LUDICOPEDAGOGICAS  
ACTIVIDAD N°7**

**TEMA:** jugando con las consonantes.

**OBJETIVO:** Reforzar los sonidos de la consonante “m”

**DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:** Motivar a los estudiantes hacia el conocimiento de las consonantes por medio de la implementación de materiales

**METODOLOGIA:** Se les presentara la consonante “m” a los niños seguidas de todas las vocales, luego se le entregara una hoja a cada niño donde deben rellenar la consonante con bolitas de papel.

**MATERIALES:** letras M en cartulina de diferentes colores, hojas de block, algodón y goma.

**DURACION:** 45 Minutos

**ANALISIS DE RESULTADOS:** Estimular en los niños la parte kinestésica por medio del relleno de una consonante. Ampliar el vocabulario de los estudiantes.

**CONCLUSIONES:** se logró que los niños después de ver cuál era la consonante “m” logaran rellenar de forma correcta la consonante en una hoja de papel.

La lúdica mejora el aprendizaje



<p style="text-align: center;"><b>ESTRATEGIAS LUDICOPEDAGOGICAS ACTIVIDAD N°8</b></p>
<p style="text-align: center;"><b>TEMA:</b> ATO LOS CORDONES EN EL OSO</p>
<p><b>DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:</b> fortalecer las creaciones artísticas de los niños, estimulando su aprendizaje por medio de una poesía.</p>
<p><b>METODOLOGIA:</b> por medio de la poesía “los cordones” se les enseñara los niños a atarse los cordones, se les proporciono una plantilla de un oso con orificios y cordones, los niños debían insertar en los orificios los cordones, procediendo a practicar lo escuchado en la poesía.</p>
<p><b>MATERIALES:</b> Cordones, Foami, plantilla de oso.</p>
<p><b>DURACION:</b> 45 Minutos</p>
<p><b>ANALISIS DE RESULTADOS:</b> Se pudo iniciar en los niños el aprendizaje a atarse los cordones, se motivaron y unos cuatro niños aprendieron a hacer lazos con cordones.</p>
<p><b>CONCLUSIONES:</b> los niños mostraron siempre disposición y buena actitud hacia conocer la poesía y realizar algo fuera de lo común.</p>



<b>ESTRATEGIAS LUDICOPEDAGOGICAS ACTIVIDAD N° 9</b>
<b>TEMA: JUEGO CON LA LECTURA</b>
<b>OBJETIVO:</b> Estimular en los niños el hábito de lectura, comprensión lectora e imaginación.
<b>DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:</b> Estimular el hábito de la lectura en los niños y niñas del grado jardín.
<b>METODOLOGIA:</b> Sentar a los niños en el piso de manera circular, para luego narrarle historias divertidas, después de estos hacer una lluvia de preguntas acerca de lo que se narró.
<b>MATERIALES:</b> Libros de historias
<b>DURACION:</b> 20 minutos
<b>ANALISIS DE RESULTADOS:</b> Se logró motivar a los niños para la lectura y estimular su imaginación mientras se contaban las historias. <b>CONCLUSION:</b> Los niños se mostraron activos y atentos mientras se realizaba la actividad.



## CONCLUSIONES

Como resultado del proyecto de investigación “Estrategias lúdicas pedagógicas para estimular y fortalecer el aprendizaje en niños y niñas del grado Jardín del Instituto Bolívar de la ciudad de Cartagena” se puede concluir el valioso aporte que hace la lúdica en la enseñanza. Estimular el aprendizaje de los estudiantes es la prioridad de la lúdica, lo cual se logró de manera satisfactoria en los niños y niñas del grado Jardín, otros logros fueron:

- Se logró implementar la lúdica en el aula de clases del grado Jardín contando con la colaboración y la atención del personal de docentes.
- Las estrategias lúdicas implementadas lograron que los estudiantes se interesaran más por las actividades académicas realizadas.
- Los padres de familia comprendieron que existen maneras atractivas y divertidas para los estudiantes al momento de estudiar y realizar sus compromisos académicos.
- El personal de docentes se concientizó de la importancia que es consultar actividades lúdicas para implementar en el aula de clases

## RECOMENDACIONES

A continuación encontraremos las recomendaciones sugeridas al Instituto Bolívar de la ciudad de Cartagena, a la docente y padres de familia del grado Jardín:

Recomendaciones para el Instituto Bolívar:

- Es importante mantener una comunicación constante con los padres de familia de los estudiantes
- Se sugiere realizar charlas en que participen la comunidad académica para motivar a los estudiantes a mejorar su interés por las actividades realizadas en el plantel educativo
- Proporcionar al personal de docentes capacitaciones actualizadas sobre nuevas estrategias lúdicas para desarrollar en el aula de clases

Recomendaciones para la docente:

- Aplicar constantemente la lúdica en el proceso de enseñanza para los estudiantes del grado Jardín
- Se recomienda utilizar elementos didácticos para captar la atención de los estudiantes durante el desarrollo de las actividades académicas
- Utilizar material visual para estimular el interés de los estudiantes hacia cada actividad académica a desarrollar

Recomendaciones para los padres de familia:

- Se recomienda tener comunicación constante con el Instituto Bolívar y la docente del grado Jardín
- A tomar una actitud agradable y de interés al momento de realizar los compromisos académicos en sus hogares
- A realizar actividades lúdicas con sus hijos para mejorar la relación familiar

**BIBLIOGRAFIA**

Antonio Monroy Antón, T. s. (2011).

Carlos Alberto Jiménez V, L. I. (s.f.). Obtenido de <http://www.ludica.com.co/>

Carmen Minerva Torres, E. j. (1978). Obtenido de <http://www.redalyc.org/pdf/356/35601907.pdf>

Constitución Política Nacional, (. A. (1991).

De Zubiria J., M. p. (2006). Obtenido de <https://es.slideshare.net/IDALIT/los-modelos-pedaggicos-de-julin-de-zubira>

Dra. Daysi Hevia Bernal, A. y. (s.f.).

Egocentrismo Infantil, J. P. (1923). Obtenido de <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd8454.pdf>

Erika Antuane Castillo Tenaud, E. c. (s.f.).

García Cué, J. A. (2006).

Hernández, R. (pag 17).

Huizinga Johan, E. e. (1987). Obtenido de <https://perjam24.wordpress.com/2013/11/09/huizinga-johan-1987-el-elemento-ludico-en-la-cultura-homo-ludens/>

Jean Piaget, L. f. (1973). Obtenido de <http://biblioteca.ucm.es/revcul/e-learning-innova/6/art431.php#.WL38IVXhDIU>

Jhon Dewey, E. n. (s.f.). Obtenido de <http://www.universidadabierta.edu.mx/ActaEducativa/articulos/28.pdf>

José de Jesús Velásquez Navarro, A. I. ( 8 de Mayo de 2008). Obtenido de <http://josedejesusvelasquez.blogia.com/>

Josep Tomas- Jaume Almenara, M. e. (s.f.).

Karl Gross, T. d. (1902).

Karl Gross, T. d. (1902). Obtenido de <https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegos-piaget-vigotsky-kroos/>

La Lúdica un Universo de Posibilidades, C. A. (s.f.). Obtenido de <http://www.redcreacion.org/documentos/simposio1if/CAJimenez.htm>

Levis Vigotsky, Z. d. (1931). Obtenido de [https://es.wikipedia.org/wiki/Zona\\_de\\_desarrollo\\_pr%C3%B3ximo](https://es.wikipedia.org/wiki/Zona_de_desarrollo_pr%C3%B3ximo)

Ley del deporte (181 de 1995, A. (1995).

M.ed. Zuleyka Suárez Valdés-Ayala, L. P. (s.f.).

MEN, D. I. (1994).

Meneses Montero, M., & Monge Alvarado, M. d. (2001).

Método Montessori, M. M. (1912). Obtenido de [https://es.wikipedia.org/wiki/M%C3%A9todo\\_Montessori](https://es.wikipedia.org/wiki/M%C3%A9todo_Montessori)

Metodología del Aprendizaje Experimental, E. Y. (s.f.). Obtenido de <http://www.aprendizajeexperiencial.com/>

Ministerio de Educación, (. d. (1994).

Nicolás Buenaventura, M. p. (s.f.). Obtenido de <http://www.bdigital.unal.edu.co/41019/1/04868267.2014.pdf>

Pablo De Jesús Romero Ibáñez, E. p. (2012).

Roger Cousinet, E. N. (s.f.). Obtenido de <https://iluminacionesensn.wordpress.com/roger-cousinet/>

Soviet psychology 3. (s.f.).

UNICEF, M. i. (1960).

Virginia González, E. e. (s.f.). Obtenido de <http://www.conmishijos.com/educacion/comportamiento/el-egoismo-en-los-ninos-ensenarles-a-compartir/>

**WEBGRAFÍA**

- [http://www.uhu.es/cine.educacion/didactica/31\\_aprendizaje\\_bruner.htm](http://www.uhu.es/cine.educacion/didactica/31_aprendizaje_bruner.htm)
- [https://docs.google.com/document/d/1qsRgP3tAuuXnCjRo4CXWUKh45\\_-nOCeKJfiePoMu5uA/edit](https://docs.google.com/document/d/1qsRgP3tAuuXnCjRo4CXWUKh45_-nOCeKJfiePoMu5uA/edit)
- <https://es.slideshare.net/IDALIT/los-modelos-pedaggicos-de-julin-de-zubira>
- <http://www.bdigital.unal.edu.co/41019/1/04868267.2014.pdf>
- <http://www.ludica.com.co/>
- <http://www.jlgcue.es/aprendizaje.htm>
- <http://www.redalyc.org/pdf/356/35601907.pdf>
- <http://www.redalyc.org/pdf/356/35601907.pdf>
- <http://www.universidadabierta.edu.mx/ActaEducativa/articulos/28.pdf>
- <http://josedejesusvelasquez.blogia.com/>
- <https://perjam24.wordpress.com/2013/11/09/huizinga-johan-1987-el-elemento-ludico-en-la-cultura-homo-ludens/>
- <https://iluminacionesensn.wordpress.com/roger-cousinet/>
- <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd8454.pdf>
- <http://www.conmishijos.com/educacion/comportamiento/el-egoismo-en-los-ninos-ensenarles-a-compartir/>
- <http://www.ludica.com.co/>
- [https://es.wikipedia.org/wiki/Zona\\_de\\_desarrollo\\_pr%C3%B3ximo](https://es.wikipedia.org/wiki/Zona_de_desarrollo_pr%C3%B3ximo)
- <http://www.aprendizajeexperiencial.com/>
- <http://www.redcreacion.org/documentos/simposio1if/CAJimenez.htm>

<https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegos-piaget-vigotsky-kroos/>

<http://biblioteca.ucm.es/revcul/e-learning-innova/6/art431.php#.WL38IVXhDIU>

[https://es.wikipedia.org/wiki/M%C3%A9todo\\_Montessori](https://es.wikipedia.org/wiki/M%C3%A9todo_Montessori)

**ANEXOS**

**Instituto Bolívar  
Entrevista pedagógica para padres de familia  
Grado Jardín**

*Nombre del padre de familia:* \_\_\_\_\_

*Nombre del niño:* \_\_\_\_\_

1. ¿Quién ayuda al niño o niña con las tareas en casa?

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

2. ¿Cómo enseñas o refuerzas el aprendizaje de la lectura en tu niño o niña?

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

3. ¿Cómo enseñas o refuerzas el aprendizaje de las matemáticas en casa?

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

4. ¿Te gustaría tener métodos claros o claves para estimular el aprendizaje en tu niño? ¿Por qué?

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

5. ¿Qué crees que se puede hacer en un futuro para mejorar el aprendizaje de tu hijo o hija?

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_



**Instituto Bolívar**  
**Entrevista pedagógica para docente del curso**  
**Grado Jardín**

*Nombre de la docente:* \_\_\_\_\_

1. ¿Cuántos niños de grado Jardín tienen en total? Especifique género
  
2. ¿Tiene niños con bajo rendimiento académico?, ¿Cuántos tiene?
  
3. ¿Por qué cree usted que los niños se distraen durante las clases?
  
4. ¿Usa actividades lúdicas en las actividades escolares?
  
5. ¿Qué metodologías lúdicas ha implementado para captar la atención de aquellos niños que se distraen durante las clases?

