

Propuesta Lúdico - Didáctica para el Fortalecimiento del Aprendizaje de los Niños en el  
Nivel de Transición

Corporación Universitaria Adventista

Facultad de Educación

Licenciatura en Preescolar



Sara Mestra Tapias

Serachell Saams Brandt

Medellín, Colombia

2019

PROPUESTA LÚDICO - DIDÁCTICA PARA EL FORTALECIMIENTO DEL  
APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS EN EL NIVEL DE TRANSICIÓN

**Nota de Aceptación**



**CORPORACIÓN UNIVERSITARIA ADVENTISTA  
FACULTAD DE EDUCACIÓN**

**CENTRO DE INVESTIGACIONES**

**NOTA DE ACEPTACIÓN**

Los suscritos miembros de la comisión Asesora del Proyecto de Grado: **“Propuesta lúdico didáctica para el fortalecimiento del aprendizaje de los niños en el nivel de transición”**, elaborado por las estudiantes: **Sara Mestra Tapias y Serachell Saams Brandt**, del programa de Licenciatura en Preescolar, nos permitimos conceptuar que éste cumple con los criterios teóricos y metodológicos exigidos por la Facultad de Educación y por lo tanto se declara como:

*Aprobado - Destacado*

Medellín, Octubre 08 de 2019

  
\_\_\_\_\_  
**Mg. Gelver Pérez Pulido**  
Presidente

  
\_\_\_\_\_  
**Mg. Sonia Lucía Vargas**  
Secretaria

  
\_\_\_\_\_  
**Sara Mestra Tapias**  
Estudiante

  
\_\_\_\_\_  
**Serachell Saams Brandt**  
Estudiante

Personería Jurídica según Resolución del Ministerio de Educación No. 8529 del 6 de junio de 1983 / NIT 860.403.751-3

Cra. 84 No. 33AA-1 PBX. 250 83 28 Fax. 250 79 48 Medellín <http://www.unac.edu.co>

# PROPUESTA LÚDICO - DIDÁCTICA PARA EL FORTALECIMIENTO DEL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS EN EL NIVEL DE TRANSICIÓN

## **Agradecimientos**

El presente trabajo investigativo, le agradecemos principalmente a Dios, por ser el inspirador y darnos fuerza para continuar en este proceso de obtener uno de los sueños más deseados.

A nuestros padres, por su amor, trabajo y sacrificio en todos estos años, gracias a ustedes hemos logrado llegar hasta aquí y convertirnos en lo que somos. Es un privilegio ser sus hijas.

Con amor y mucho cariño y respeto dedico este trabajo a mi madre Aydee Tapias, la Mestra de este asignatura Jennifer Vega, a la maestra Jenny Aguirre, a la familia Márquez de U.S.A y sobre todo al que me dio fuerzas para realizar este trabajo al Dios creador del cielo y la tierra.

A todas las personas que nos han apoyado y han hecho que el trabajo se realice con éxito, en especial a nuestros docentes que nos abrieron las puertas y compartieron sus conocimientos a lo largo de nuestra profesión, por mostrarse comprensivos y enseñarnos con amor.

Y por último al colegio Brooks Hill por su valioso aporte para nuestra investigación.

PROPUESTA LÚDICO - DIDÁCTICA PARA EL FORTALECIMIENTO DEL  
APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS EN EL NIVEL DE TRANSICIÓN

**Tabla de Contenido**

Lista de Tablas.....	ii
Capítulo Uno – Planteamiento del Problema .....	1
Capítulo Dos - Marco Teórico.....	6
Conceptualización de la lúdica.....	7
Definición de estrategias lúdicas.....	8
Tipos de lúdica.....	10
Características de la lúdica.....	11
Importancia de la lúdica.....	11
Conceptualización de didáctica.....	12
Principios de la didáctica.....	15
Características de las estrategias didácticas.....	15
Elementos de la didáctica.....	17
Clasificación de la didáctica.....	19
Funciones de la didáctica.....	19
Misión.....	26
Visión .....	27
Misión.....	27

PROPUESTA LÚDICO - DIDÁCTICA PARA EL FORTALECIMIENTO DEL  
APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS EN EL NIVEL DE TRANSICIÓN

Visión. ....	28
Capítulo Tres – Marco Metodológico .....	32
Enfoque de la Investigación .....	32
Tipo de Investigación .....	33
El sistema de observación. ....	36
Capítulo Cuatro – Análisis de los Resultados .....	39
Capítulo Cinco - Conclusiones y Recomendaciones.....	46
Referencias .....	49

PROPUESTA LÚDICO - DIDÁCTICA PARA EL FORTALECIMIENTO DEL  
APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS EN EL NIVEL DE TRANSICIÓN

**Lista de Tablas**

Tabla 1. Cronograma de actividades.....41

Tabla 2. Presupuesto.....42

PROPUESTA LÚDICO - DIDÁCTICA PARA EL FORTALECIMIENTO DEL  
APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS EN EL NIVEL DE TRANSICIÓN

RESUMEN PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

Corporación Universitaria Adventista

Facultad de Educación

Licenciatura en Preescolar

PROPUESTA LÚDICO - DIDÁCTICA PARA EL FORTALECIMIENTO DEL  
APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS EN EL NIVEL DE TRANSICIÓN

Integrantes del Grupo: Sara Mestra Tapias

Serachell Saams Brandt

Asesor Principal: Mg. Sonia Lucia Vargas

Coasesor: Mg. Gelver Pérez Pulido

Fecha de Terminación del Proyecto: Noviembre de 2019

**Problema**

Existe una carencia de actividades didácticas y lúdicas en la enseñanza de las docentes del preescolar en el colegio Brooks Hill en San Andrés islas.

# PROPUESTA LÚDICO - DIDÁCTICA PARA EL FORTALECIMIENTO DEL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS EN EL NIVEL DE TRANSICIÓN

## **Método**

Para efectuar el estudio de la presente investigación, se hizo uso de una entrevista, la cual contenía una serie de preguntas relacionadas con las estrategias usadas por parte de las docentes del colegio Brooks Hill, en el lugar de San Andrés Islas, el número de entrevistadas fueron tres maestras del grado de transición, solo se entrevistaron a tres maestras porque ese es el número de docentes que actualmente dan clases en esa sede. Estas maestras son señoras de edad, las tres son profesionales en el ámbito educativo, pertenecientes al estrato dos y tres.

Para llevar a cabo las entrevistas, se hizo una solicitud con la rectora de la institución, la cual accedió amablemente y permitió una reunión con las docentes.

## **Resultados**

Las maestras del colegio Brooks Hill de San Andrés Islas, en las entrevistas que se realizaron, se pudo percibir que estaban usando estrategias educativas al momento de impartir sus clases, sin embargo se hallaron falencias en cuanto a este, ya que las estrategias usadas por parte de las docentes no variaban mucho, por lo tanto se vio la necesidad de hacer un recurso que les ayudara a estas maestras a tener variedad de estrategias para que el aprendizaje significativo sea más eficaz en los niños.

## **Conclusiones**

El uso de estrategias lúdicas y didácticas son esenciales para un aprendizaje significativo en los niños, las actividades lúdicas llevadas al aula se convierten en una herramienta estratégica



## PROPUESTA LÚDICO - DIDÁCTICA PARA EL FORTALECIMIENTO DEL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS EN EL NIVEL DE TRANSICIÓN

introduciendo al niño al alcance de aprendizajes con sentido en ambientes agradables de manera atractiva y natural desarrollando habilidades.

El juego es indispensable para el desarrollo integral de cada niño, todo docente debería tener en cuenta la importancia que este tiene, comprender la forma en la que este funciona, cuando el docente hace uso de estrategias lúdicas y didácticas en el aula de clases puede llegar a transformar vidas, incentivar la creatividad en los niños y despertar en ellos el interés por el aprendizaje. El uso de estas estrategias genera educadores facilitadores de conocimientos, que atienden a las necesidades actuales de los niños y creadores de ambientes motivadores. A las docentes del colegio Brooks Hill, se les hizo entrega de una guía lúdica y didáctica en la cual se encuentra una variedad de estrategias para implementar en el aula de clases, en esa guía se presentan formas de trabajar ciertos temas con los niños de una manera diferente, una en la cual los niños puedan aprender a través del juego. No hay nada más importante que incentivar a los niños a generar un aprendizaje significativo y que ellos sean creadores de sus propios conocimientos, enseñarles a los niños a aprender a través del juego es una labor indispensable de cada docente, los niños al jugar recrean situaciones de la vida real que les permiten, entre otras cosas, conocerse a sí mismo, establecer distintas relaciones con las personas de su entorno, resolver problemas utilizando la imaginación, desarrollar su lenguaje, enriquecer su vocabulario, su expresión oral, gestual y corporal.

## **Capítulo Uno – Planteamiento del Problema**

En este capítulo se mostrará la didáctica y la lúdica como variables fundamentales en la metodología educativa hacia las maestras del colegio Brooks Hill de San Andrés Islas, es una necesidad que se ha observado a lo largo de la praxis laboral. Es bueno entender que la didáctica y lúdica son importantes ya que abre las puertas a la comunicación del docente con el alumno.

### **Descripción del problema**

A partir de la praxis laboral y de los aprendizajes en la licenciatura en preescolar, se ha podido observar que en el colegio Brooks Hill de San Andrés Islas, las clases siguen un enfoque tradicional. La primera acción a seguir en estos casos se relaciona con la capacitación a las maestras. La capacitación de las maestras debe enfocarse al desarrollo de la actividad creadora del niño y despertar por medio de estímulos sus facultades para la creación productiva.

Según Gómez, Rodríguez y Molano (2015):

el papel del docente en los procesos educativos debe ser de completa convicción, compromiso y de responsabilidad. Debe actuar como mediador y guía, debe ser un artista en el sentido que debe propiciar ambientes favorables, contextualizados y a la vez significativos, para potencializar las habilidades y el desarrollo integral del educando. La docente debe contar con ciertas actitudes, como frente a una nueva gestión curricular y para ello debe capacitarse, actualizarse, perfeccionarse y ante todo asumir el reto de la transformación y la innovación dejando a un lado ese tradicionalismo tan marcado que se nota en el aula de clase y arriesgarse a trabajar nuevas propuestas. (p. 39).

Según Yuste (2016), el papel del docente para Froebel es el de un guía experimentado y a la vez el de un amigo, siendo así no sólo un guía en el proceso de la educación sino dejando libertad al niño para actuar aun cuando la actividad a realizar es algo propuesto. Además, el docente debe ser consciente de que cada niño se desarrolla de una manera u otra, por lo que debe adaptarse para así ser capaz de llevar a cabo su tarea con éxito

### **Formulación del Problema**

¿Cómo mejorar el aprendizaje y el interés en los niños de edad preescolar a través de la didáctica y la lúdica?

### **Justificación**

En el preescolar es fundamental la didáctica y la lúdica ya que es un medio por el cual el niño se desarrolla de manera sana en su infancia, esto ayuda a que el niño aprenda métodos y conductas correctas, estimulando así la disciplina, con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación.

En 2015, Icarito menciona que la actividad lúdica permite un desarrollo integral de la persona, crecer en nuestro interior y exterior, disfrutar de nuestro entorno natural, de las artes, de las personas, además de uno mismo. Por medio del juego, aprendemos las normas y pautas de comportamiento social, hacemos nuestros valores y actitudes, despertamos la curiosidad. De esta forma, todo lo que hemos aprendido y hemos vivido se hace, mediante el juego. (párr. 10)

También se requiere el juego ya que es generador de placer y aprendizaje en el niño. Se lleva a cabo este proyecto de investigación porque se busca incentivar al colegio Brooks Hill y a

sus docentes, a que adquieran conocimiento trabajando con estrategias didácticas y lúdicas para así generar un aprendizaje significativo en los niños.

Para esto es necesario ofrecer recursos y actividades que sean atractivos y que integren una diversidad de estímulos, un mayor dinamismo y una activa participación de los alumnos en el aula de clase, al capacitar a las docentes en cuanto a cómo implementar estrategias lúdicas y didácticas en el proceso enseñanza-aprendizaje que será de ayuda para que puedan ofrecerle a sus alumnos unas clases diferentes.

Las estrategias de enseñanza que se adquieren a través de la didáctica y la lúdica, motivan tanto al docente como al alumno para un mejor aprendizaje, así el estudiante facilitará la integración con los demás compañeros en caso de que haya poca interacción entre el alumno y el docente; incentivar la participación de estudiantes introvertidos y potencializar el trabajo en equipo con los alumnos, llevar a la práctica los trabajos con las docentes y retroalimentar lo aprendido durante el proceso de las clases. El docente debe reconocer la sensibilidad en referencia a la expresión espontánea que hace al niño, reconocer y compartir sus emociones y sentimientos; por esta y muchas razones se pretende implementar este proyecto de investigación en el colegio Brooks Hill, actividades didácticas y lúdicas como estrategias pedagógicas para fortalecer el aprendizaje de los niños y enriquecer la metodología de las docentes, como una experiencia enriquecedora.

### **Objetivo General**

Fortalecer la lúdica de los niños Brooks Hill en edad transición a través de una propuesta didáctica y lúdica.

### **Objetivos Específicos**

Capacitar a las docentes del colegio Brooks Hill en actividades didácticas y lúdicas.

Aportar al desarrollo de actividades lúdicas y didácticas por parte de las docentes del colegio Brooks Hill.

### **Constructos**

Los constructos de esta investigación son:

- La lúdica como estrategia pedagógica
- Convivencia escolar
- Estrategias didácticas.

### **Delimitaciones**

Las delimitaciones para este proyecto son las siguientes:

- Espacio: San Andrés Islas
- Población: docentes del colegio Brooks Hill sede Preescolar
- Año: 2019

### **Limitaciones**

Difícil accesibilidad al lugar donde se realizará la aplicación del proyecto

### **Definición de Términos**

Lúdica: es una metodología de aprendizaje, diversión, recreación para el ser humano. Es una herramienta esencial para un aprendizaje significativo.

Juego: se percibe en diferentes actividades, en donde el ser humano disfruta, goza, y se recrea sanamente.

Canto: es arte, es la emisión de sonidos, es el medio de transmitir sonidos melódicos al ser humano.

Cuento: es una narración breve creada por uno o varios autores, que puede ser basado en hechos reales o ficticios.

Actividades estratégicas: son procesos sistemáticos de desarrollo e implementación de planes para alcanzar propósitos u objetivos.

Juego didáctico: es una técnica participativa de enseñanza, encaminada en desarrollar métodos de dirección y conducta.

Arte lúdica: es un espacio terapéutico donde se permite expresar emociones y sentimientos.

Recreación: es la acción de recrear o recrearse, actividades y situaciones en las cuales esté expuesta la diversión.

## Capítulo Dos - Marco Teórico

### Antecedentes

A continuación, se presentará los antecedentes de la investigación:

En Cartagena de Indias en el año (2017), Sandoval, Ramírez y Ospina se encontró una investigación a nivel regional, en relación a la didáctica y lúdica en la universidad de Cartagena en convenio con la universidad del Tolima, en la Facultad de Ciencias Sociales y licenciatura en pedagogía infantil. También se encontró que en la Institución educativa Román de Núñez. Se establece la lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje en los niños y niñas en el grado preescolar.

Estos autores, llegaron a la conclusión que por medio de la lúdica se fortalecen aprendizajes. Las actividades lúdicas generan goce y disfrute en el aula de clases. Por medio de la lúdica se afianzan valores como el trabajo en equipo, la socialización, respetar las reglas a nivel nacional. Además, se encontró en la universidad nacional de Colombia en la facultad de ciencias humanas, departamento de educación Bogotá (2014), la lúdica como estrategia didáctica, Gonzales (2014), llegó a la conclusión de que la lúdica y el juego como actividades infantiles, son poco serias, aplicables a nivel pedagógico, en la edad escolar, edades en las cuales se inscriben la mayoría de trabajos. Dudando tácitamente de su efectividad en la educación superior. El término lúdica es usado con la pretensión de generar por sí sola un ambiente amable, humanista, divertido y propicio para las actividades propuestas en estos trabajos. La lúdica es apreciada como una ambientación, una manera de darle sentido y significado al juego y transformar en juego diferentes realidades de la existencia. Por ello, la lúdica no se circunscribe a espacios limitados de la escuela o del tiempo libre, sino que se proyecta a distintos espacios de la existencia.

A nivel institucional, se encontró en la Corporación Universitaria Adventista en la facultad de educación, Medellín Antioquia (2000); Mendoza (2000) estableció la lúdica como metodología en la enseñanza de las ciencias sociales del grado 6 del Colegio Luis López de Mesa de Bahía Solano. Donde la conclusión fue que la escuela no ha utilizado la lúdica como método para mejorar el Proceso de enseñanza y aprendizaje en el área de ciencias sociales ni en ninguna otra del conocimiento.

La lúdica no está siendo utilizada como instrumento fundamental para la adquisición de conocimientos. El docente manifiesta tendencia a manejar una autoridad vertical y omnipotente frente al niño, por lo cual se ignoran el interés y motivaciones del educando. Se tiende a la masificación del proceso de enseñanza, ignorando a los que se retrasa lo cual atenta contra la integridad del niño y anula sus capacidades y destrezas y se da mucha importancia a los métodos tradicionales y a las normas disciplinarias que se imponen bajo represión.

### **Marco Conceptual**

A continuación, se presentará el marco conceptual de la investigación, en el cual se presentan las conceptualizaciones de las variables del presente proyecto de investigación.

#### **Conceptualización de la lúdica.**

Para abordar la temática del presente proyecto, es necesario conocer el concepto de Lúdica, haciendo una breve investigación en la Real Academia Española, se encontró que esta define la palabra lúdico, lúdica como: Del juego o relativo a él. Proviene etimológicamente del latino ludus, juego, e -ico.

Según Piñeros (2002), este término tiene su raíz en la antigua cultura romana, allí la palabra latina ludus tiene varios significados dentro del campo semántico de juego, deporte,



formación y también hacía referencia a escuelas de entrenamiento para gladiadores como las conocidas históricamente Ludus Magnus y Dacicus Ludus, así como en su polisemia ludus también adquiere en la poesía latina la concepción de alegría.

Por otro lado, Jiménez (1998), encuentra que la lúdica es como una 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.

### **Definición de estrategias lúdicas.**

Las estrategias lúdicas son generadoras de experiencias enriquecedoras para los niños, Según Gómez, Molano y Rodríguez (2015):

La lúdica se identifica con el ludo que significa acción que produce diversión, placer y alegría y toda acción que se identifique con la recreación y con una serie de expresiones culturales como el teatro, la danza, la música, competencias deportivas, juegos infantiles, juegos de azar, fiestas populares, actividades de recreación, la pintura, la narrativa, la poesía entre otros.

La actividad lúdica se puede percibir en diferentes tipos de escenarios, esta le permite al ser humano aprender de una manera satisfactoria y eficaz, en este caso se puede decir que le permite al niño interactuar con el mundo que le rodea de una manera diferente, le enseña a ver las cosas de una manera distinta. La lúdica se entiende como una dimensión del desarrollo de los individuos, siendo parte constitutiva del ser humano.

Por otro lado, Noy y Zita (2009), dicen que por más que el sistema educativo de cualquier país esté abierto a las formas y técnicas nuevas de la docencia, está diseñado para lograr la adquisición de conocimientos, hábitos y habilidades, sin contemplar la lúdica o las actividades lúdicas dentro de los principios establecidos. Quizás si un trabajo que tuviera en cuenta la lúdica dentro de los principios del proceso de enseñanza aprendizaje llegara a concretarse, entonces, se podría lograr cuando la estrategia se haga global el éxito y no se refiere al sentido de cooperación o de conocimientos de técnicas o métodos lúdicos para la enseñanza, sino una adecuada interiorización de la importancia de la lúdica y la posibilidad de su desarrollo a través del juego, entre otras actividades dentro del Proceso Docente Educativo.

Noy y Zita (2009), concluyeron que el juego es una de las actividades que puede lograr mayores relaciones dentro de un colectivo, ya sea infantil o adolescente, siempre tendrá su carácter espontáneo. El profesor que está al frente no podría, ni con la mayor entrega, alcanzar lo que se obtendría con la Lúdica dentro del horario escolar, la labor del profesor como guía es fundamental en todo.

El concepto de lúdica es tan amplio como complejo, pues se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, de sentir, expresarse y producir en los seres humanos una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que nos llevan a gozar, reír, gritar e inclusive llorar en una verdadera fuente generadora de emociones.

Por esta razón la lúdica fomenta el desarrollo psico-social, la conformación de la personalidad, evidencia valores, puede orientarse a la adquisición de saberes, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento.

La lúdica debería ser tenida en cuenta en los espacios escolares, si estos fomentaran la lúdica tendrían ambientes enriquecedores en cuanto a nuevas experiencias a través de juegos,

actividades motivacionales y sobre todo teniendo en cuenta que esta facilita un aprendizaje significativo tanto para el docente como para el niño.

Gómez, Molano y Rodríguez (2015), llegaron a la conclusión de que la lúdica es un elemento importante, ya que esta característica es innata en los niños y su desarrollo permite que el aprendizaje sea divertido y natural, esta a su vez brinda una serie de actividades agradables, divertidas, que relajan, interesan o motivan, pero que también se han visto limitadas únicamente a ciertas circunstancias de tiempos y lugares socialmente aceptados, por ello se debe incluir dentro de los espacios de aprendizaje como impulsor de este, la implementación de la actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el interés y habilidades en el aprendizaje de los niños.

La lúdica es uno de los mejores medios que debe utilizar el docente como parte de su práctica pedagógica, ya que es una importante vía de comunicación social, por ello los docentes deben reflexionar, cuestionarse frente a su labor educativa donde puedan elegir y escoger las mejores estrategias, para colaborar con la educación de los niños y niñas, apoyándolos al desarrollo de habilidades y destrezas, importantes para enfrentar su realidad social creando compromiso en la institución educativa, en la formación de niños creativos, motivados y constructivos, mediante la instalación de ambientes de aprendizajes lúdicos, que brinden una serie de posibilidades para que el niño pueda actuar en contexto, al estudiante hay que brindarle espacios para la creación y el desarrollo de habilidades de pensamiento, y así poder mejorar significativamente en su proceso educativo.

### **Tipos de lúdica.**

La lúdica puede ser activa o pasiva. La lúdica activa implica acción, dicese en específico de la persona que mientras presta unos servicios disfruta de los mismos. Por el otro lado, la

pasiva ocurre cuando el individuo recibe la recreación sin cooperar en ella, porque disfruta de la recreación sin oponer resistencia a ella.

Por un lado está el juego que puede ser desarrollado en cada uno de los deportes individuales y colectivos. Entre estos juegos están los tradicionales, los pre-deportivos, los intelectuales y los sociales.

Otra es la Expresión Cultural y Social que se encargan de la elaboración de objetivos creativos. Y por último está la vida al aire libre que son aquellas actividades que se desarrollan en un medio natural, permitiendo la integración del individuo con la naturaleza, preservando los recursos naturales y haciendo buen uso del tiempo libre.

### **Características de la lúdica.**

La lúdica es libre, organiza las acciones de un modo propio y específico que ayuda a conocer la realidad, permite al niño afirmarse, favorece el proceso socializador, cumple una función de desigualdades, integradora y rehabilitadora.

En el juego el material no es indispensable, tiene reglas que los jugadores aceptan, se realiza en cualquier ambiente y ayuda a la educación de los niños.

### **Importancia de la lúdica.**

Es importante tener presente el valor del juego en lo que respecta a la estimulación de la imaginación y capacidad de aprendizaje del niño, ya que otorga un espacio para que cada uno pueda ser libre de expresar su creatividad y demostrar su curiosidad. Es un re-conocimiento de las cosas, que posibilita el buen crecimiento del mundo interno, intelectual y emocional del niño.

El juego en la primera infancia, y en los niños que aún no han adquirido el lenguaje es un espejo de su mundo interior, y permite que los niños se diviertan, se conozcan a sí mismos, conozcan y exploren el mundo, expresen sus sentimientos, proyecten fantasías, elaboren conflictos, aprendan a compartir, socialicen con otros niños e investiguen.

## **Estrategias Didácticas**

### **Conceptualización de didáctica.**

Otra variable del presente proyecto es la didáctica, por lo tanto es importante dar a conocer su conceptualización, y es que según Riveros (2015), hace mención a la didáctica como la rama de la pedagogía que se encarga de buscar métodos y técnicas para mejorar la enseñanza, definiendo las pautas para conseguir que los conocimientos lleguen de una forma más eficaz a los educados. Se entiende a aquella disciplina de carácter científico-pedagógica que se focaliza en cada una de las etapas del aprendizaje.

En otras palabras, es la rama de la pedagogía que permite abordar, analizar y diseñar los esquemas y planes destinados a plasmar las bases de cada teoría pedagógica.

Riveros (2015) menciona que “por otro lado se le llama acto didáctico a la circunstancia de la enseñanza para la cual se necesitan ciertos elementos: el docente (quien enseña), el alumno (quien aprende) y el contexto de aprendizaje”.

El niño es el principal protagonista en el proceso enseñanza-aprendizaje, no es un objeto al que se le deposita información, sino un ser en pleno desarrollo, por lo tanto la enseñanza debe proporcionarle al niño el desarrollo integral a nivel intelectual, moral, social y además debe abarcar la parte estética y creativa.

Las estrategias didácticas son aquellas acciones planificadas por parte del docente, con el objetivo de que el estudiante logre la construcción del aprendizaje y se alcancen los objetivos planteados. Una estrategia didáctica es, en un sentido estricto, un procedimiento organizado, formalizado y orientado a la obtención de una meta claramente establecida.

Su aplicación en la práctica diaria requiere del perfeccionamiento de procedimientos y de técnicas cuya elección detallada y diseño son responsabilidad del docente. Todo este proceso implica una debida planificación del proceso de enseñanza-aprendizaje.

El docente debe tomar decisiones de manera consciente y reflexiva, con relación a las técnicas y actividades que puede utilizar para alcanzar los objetivos de aprendizaje. Es aquí donde entran las estrategias didácticas como recursos.

El docente puede presentar muchas ideas para enseñarles un tema a sus alumnos, pero si estas se presentan de una manera poco llamativa para el niño, este no va a mostrar interés alguno por la actividad. Por eso es que es tan importante la didáctica en el proceso enseñanza-aprendizaje.

En 2014, Gonzales menciona que desde esta perspectiva el conocimiento y el individuo son vistos con posibilidades de cambio constante. Es así como desde Piaget se han producido bases para generar nuevas maneras de enseñanza-aprendizaje que se sitúen en el contexto, desde este enfoque el estudiante un constructor de su conocimiento, comparte con el profesor como copartícipe de intercambios conceptuales y metodológicos en su formación, lo que resulta en el constructivismo como tendencia pedagógica predominante en la actualidad.

La didáctica es clave en el proceso de enseñanza aprendizaje, ya que esta ayuda a mantener al niño activo, genera transformación y evolución en el aprendizaje. El aprender

constante se da en el ser humano, a diario está suscrito al descubrimiento y al encuentro del conocimiento, aquí se está dando una interacción con otros seres humanos. El niño debe poder relacionarse libremente con otros compañeros, por eso es importante que el profesor utilice medios didácticos, lúdicos, para que este proceso se dé naturalmente, sin presiones, por un lado, se está enseñando con amor y placer y por otro están estimulando el área socio afectiva de cada niño o niña. Es necesario que en los centros de atención a la primera infancia se comience a implementar estrategias didácticas para un mejor aprendizaje, por lo cual es imprescindible renovar estas propuestas didácticas como la lúdica, ya que esto facilita el proceso enseñanza aprendizaje. “La didáctica es un cuerpo de conocimientos orientado a guiar la acción educativa, pero la enseñanza, como toda acción social, es siempre singular y escapa a su control a partir de reglas. En tanto teoría, la didáctica debe ocuparse de lo general y repetible, pero su destino es la situación empírica”. (Besave, 2007, p. 220).

Es allí donde la lúdica ayuda a construir los fines teóricos y prácticos de la didáctica en cada situación particular. Es claro que la didáctica se reconstruye en cada caso por actores particulares y debe tener en cuenta al sujeto al que el didacta se dirige, situación posible de potenciar por la actitud lúdica. La didáctica se presenta así como la actuación pedagógica en una perspectiva práctica, por lo cual es deseable disponer de una diversidad de propuestas didácticas, modelos, estrategias, técnicas, las cuales son necesarias para establecer alternativas de acción y ejecutarlas, allí es donde la lúdica puede realizar aportes, a partir de los cuales se asimilan valores, así como el logro de las competencias y técnicas.

### **Principios de la didáctica.**

La didáctica nos muestra una serie de principios que se ocupan de relacionarnos con la enseñanza y el proceso que la involucra. Estos principios están formados por que su misión es desarrollar los procesos de enseñanza y de aprendizaje en cuanto a la relación de la experiencia escolar. Todos estos elementos fundamentales en el proceso de la enseñanza, tienen relación por que buscan llegar al aprendizaje, porque en varias opciones que se ofrecen son la evidencia de que no hay única forma de aprender sino que cada persona tiene la responsabilidad de ir estructurando su propio método.

Estudios realizados en el 2002 por Addine, Soca y Fernández reconocen lo polisémico en torno a la conceptualización del principio como categoría, la no existencia de consenso en su explicación e instrumentación, el debate sobre si propician el saber o el saber hacer y, la extrapolación de sistemas de principios indistintamente entre los procesos docente educativo, instructivo, de enseñanza aprendizaje y pedagógico, pedagógico profesional, tal como si se hablase de lo mismo.

### **Características de las estrategias didácticas.**

Las características de las estrategias didácticas consideran los estilos cognitivos y de aprendizaje de los estudiantes. También considera las motivaciones y los intereses de los alumnos. Para presentar una estrategia didáctica, el salón de clases debe ser apropiado a esa actividad, debe tener un espacio adecuado, los materiales didácticos, el tiempo apropiado.

Teniendo en cuenta que no todo sale como se espera, hay que tener un punto de partida hacia nuevos aprendizajes. Proporcionar la información necesaria cuando sea precisa.



Toda estrategia didáctica debe propiciar recursos y medios de enseñanza atractivos para el aprendizaje de los niños como; el juego, las dinámicas, la lluvia de ideas, las imágenes, los textos, las investigaciones, las tecnologías, y otros elementos.

Del análisis de las estructuras sintáctica, semántica y organizativa de la Didáctica se deducen sus principales características:

Tener un “sentido intencional” quiere decir que todos los procesos didácticos que se llevan a cabo en las aulas tienen por finalidad la consecución de los objetivos establecidos en los currículos a fin de conseguir el desarrollo de las capacidades cognitivas, afectivas, motrices, de relación y de integración social. Por ello la Didáctica es una disciplina pedagógica orientada por las finalidades educativas y comprometidas con el logro de la mejora de todos los seres humanos.

Su “configuración histórico social” se refiere a que el enseñar y el aprender ha sido connatural al hombre desde su existencia y que el aprendizaje tiene una importante dimensión social porque aprendemos en relación con los demás y para integrarnos eficaz y creativamente en la sociedad. En palabras de Bruner (2000), “el aprendizaje y el pensamiento siempre están situados en un contexto cultural y siempre dependen de la utilización de recursos culturales” (p.22)

Su “sentido explicativo, normativo y proyectivo”, en función de su propia epistemología al ser un saber teórico que explica y da normas, práctico que interpreta y aplica, y artístico y creativo que se ajusta a la realidad pasada, presente y posible.

En cuanto a su “finalidad interventiva” ha quedado justificada cuando nos hemos referido a su carácter práctico. También Medina se refiere a este aspecto, diciendo que es una disciplina de gran proyección práctica ligada a los problemas concretos de docentes y estudiantes a fin de conseguir el perfeccionamiento de ambos.

Su “interdisciplinariedad”, por su situación dentro de las Ciencias de la Educación, que constituyen un sistema multidisciplinar que la fundamentan científicamente y con las que establece relaciones de mutua cooperación científica.

Por último, “su indeterminación”, a la que ya nos hemos referido, es una consecuencia de la complejidad del sujeto y el objeto de la Didáctica, así como de los contextos socioculturales en los que se desarrolla, lo que justifica su dimensión artística, e innovadora.

### **Elementos de la didáctica.**

Los elementos de la didáctica están compuestos por:

El alumno es quien aprende; aquél por quien y para quien existe la escuela. Siendo así, está claro que es la escuela la que debe adaptarse a él y no él a la escuela. Esto debe interpretarse de modo general. En la realidad debe existir una adaptación recíproca. El profesor es el orientador de la enseñanza. Debe ser fuente de estímulos que llevan al alumno a reaccionar para que se cumpla el proceso de aprendizaje. El deber del profesor es tratar de entender a sus alumnos. Lo contrario es mucho más difícil y a veces hasta imposible.

Los objetivos: toda acción didáctica supone objetivos. La escuela no tendría razón de ser si no tuviese en cuenta la conducción del alumno hacia determinadas metas, tales como: modificación del comportamiento, adquisición de conocimientos, desenvolvimiento de la personalidad, orientación profesional, etc. La materia es el contenido de la enseñanza. A través de ella, serán alcanzados los objetivos de la escuela. Para entrar en el plan de estudios, la materia debe someterse a dos selecciones: La primera es para seleccionar el plan de estudios. La segunda es necesaria para organizar los programas de las diversas materias.

Métodos y técnicas de enseñanza. Tanto los métodos, como las técnicas son fundamentales en la enseñanza y deben estar, lo más próximo que sea posible a la manera de aprender de los alumnos. Medio geográfico, económico, cultural y social. Es indispensable, para que la acción mediática se lleve a cabo en forma ajustada y eficiente, tomar en consideración el medio donde funciona la escuela, pues solamente así podrá ella orientarse hacia las verdaderas exigencias económicas, culturales y sociales.

Los elementos de la Didáctica constituyen actores principales de ese gran proceso Enseñanza-Aprendizaje, donde el docente como coordinador principal, tiene la gran responsabilidad de activar satisfactoriamente cada uno de ellos para la activación de procesos de aprendizaje exitosos.

El uso de los juegos didácticos en los colegios, lo que busca es enseñarles a los niños a que tomen sus propias decisiones ante los problemas que surgen a lo largo de la vida. Estos garantizan la posibilidad de adquirir una experiencia práctica del trabajo colectivo y el análisis de las actividades organizativas de los estudiantes.

Contribuir a la asimilación de los conocimientos teóricos de las diferentes asignaturas, partiendo del logro de un mayor nivel de satisfacción en el aprendizaje creativo. También busca preparar a los estudiantes en la solución de los problemas de la vida y la sociedad.

Si esto se estimula de una manera adecuada, unas de las consecuencias van a ser que en el niño se despierte el interés hacia las asignaturas, provocar en ellos la necesidad de adoptar decisiones.

La didáctica lo que busca es romper esos esquemas que se presentan en cuanto al aula de clases, busca que los alumnos se quiten esa imagen del profesor autoritario e informador, y les permite liberar sus potencialidades.

### **Clasificación de la didáctica.**

Esta puede ser entendida de diversas maneras, exclusivamente como una técnica, como una ciencia aplicada, simplemente una teoría o bien una ciencia de la instrucción. Los modelos didácticos, por su parte, pueden estar caracterizados por un perfil teórico.

### **Funciones de la didáctica.**

Aquí se encuentran diferentes tipos de funciones, está la función motivadora que es cuando los medios didácticos se pueden utilizar con el fin de motivar a los alumnos, las distintas formas de presentar la actividad hacen que el propio medio provoque dicha motivación. Esta la función de acercamiento a la realidad, la cual permite acercar a la realidad al alumno, a través de ejemplos, fotografías, videos, presentaciones. Así, gracias a estos medios didácticos los alumnos pueden acceder a realidades tal vez inaccesibles directamente, para poder aprender de ellas.

También está la función de facilitación y organización de actividades formativas, en esta función los medios didácticos permiten una transmisión e interiorización de contenidos más factibles y con diversas posibilidades de organización, que facilitan el aprendizaje de los alumnos y por ultimo esta la función formativa global, en donde a veces los medios didácticos promueven que los estudiantes expresen sentimientos y emociones, también, facilita la interiorización, desarrollo o aprendizaje de actitudes y valores, en este sentido, el uso de los medios ha de ser adecuado para que pueda cumplir la presente función.

### **La Lúdica y la Didáctica como Proceso de Enseñanza**

Coronel (2015), dice que el niño necesita aprender a resolver problemas, a analizar críticamente la realidad y transformarla, a identificar conceptos, aprender a aprender, aprender a hacer, aprender a ser y descubrir el conocimiento de otra manera diferente a la tradicional, interesante y motivadora. Es por ello que es fundamental introducir estrategias didácticas, basadas en el juego lúdico, que respondan a los nuevos objetivos y tareas, lo que pone de manifiesto la importancia de la activación de la enseñanza, la cual es la vía más idónea para elevar la calidad de la educación y la adquisición de los contenidos que componen el quehacer educativo.

El juego lúdico es un ejercicio que proporciona alegría, placer, gozo, satisfacción. Es una dimensión del individuo que tiene una nueva concepción porque no debe incluirse solo en el tiempo libre, ni ser interpretado como juego únicamente.

El valor de la enseñanza que tiene el juego lúdico es el hecho que se combina la participación, la colectividad, el entretenimiento, la creatividad, la competición y la obtención de resultados en situaciones problemáticas reales.

Tal como lo señala Concepción citado por Palacito (2007) “para alcanzar un aprendizaje significativo y lograr una educación con carácter científico se debe trabajar el juego no solamente como una actividad espontánea, sino que se debe analizar su dirección y orientación pedagógica” (p. 35).

En este sentido el alumno durante el desarrollo del juego lúdico comienza a pensar y actuar en medio de una situación determinada que fue construida con semejanza en la realidad, con un propósito y orientación pedagógica.

El docente cumple un papel importante en el proceso enseñanza-aprendizaje de los niños, él debe buscar estrategias que garantice al alumno efectividad, y a la vez deben ser un apoyo dinámico en este proceso, debe ser tomado por los docentes dentro del aula como una actividad que enriquece y favorece el proceso de enseñanza y aprendizaje transformando lo tradicional en conocimientos significativos de aquello que se aprende.

En concordancia con lo anterior, Yturralde (2009) señala que: Los juegos lúdicos pueden estar presentes en las diferentes etapas de los procesos de aprendizaje del ser humano. Es evidente el valor educativo, que el juego lúdico tiene en las etapas pre-escolares y en la escuela en general, pero muchos observadores han tardado en reconocer al juego lúdico como detonador del aprendizaje. La lúdica fomenta el desarrollo psico-social, la conformación de la personalidad, evidencia valores, puede orientarse a la adquisición de saberes, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento (p. 85).

Coronel (2015) afirma que de esta manera la planificación del docente debe tomar en cuenta los contenidos que tengan relación con los juegos para facilitar, de esta forma, la adquisición de los contenidos programáticos necesarios y requeridos para la aprobación del nivel educativo. La educación moderna requiere de innovación en las estrategias aplicadas para la enseñanza de los contenidos, es allí donde el docente debe de apropiarse de herramientas nuevas, versátiles y divertidas que le sirvan como instrumentos educativos e innovadores para lograr un aprendizaje significativo y conocimientos enriquecidos en el nivel requerido. El uso del juego lúdico dentro de las aulas de clases es una estrategia de trabajo compleja, ya que se centra en el estudiante, a través de la cual el docente prepara y organiza previamente las actividades a realizar que le ayudarán a alcanzar los objetivos necesarios para el grado educativo.

Tal como lo define Romero (2008):

El juego lúdico permite el aprendizaje mediante el juego lúdico, con una cantidad de actividades divertidas y amenas en las que puede incluirse contenidos, temas o mensajes del currículo, los mismos que deben ser hábilmente aprovechados por el docente. Debe seleccionar juegos formativos y compatibles con los valores de la educación (p. 53).

En este sentido, el juego lúdico es una experiencia educativa, tanto para el educador como para el educando, pensando en las diferentes necesidades del estudiante y los diferentes momentos del proceso educativo.

La propuesta del juego lúdico como estrategia didáctica es una guía que comprende el juego introductorio o de inicio, el juego cuerpo o medular y el juego evaluatorio o final. Se consideran y trabajan aspectos importantes y necesarios como la motivación, la meta cognición y la evaluación para la asimilación de contenidos, ya que brinda una calificación y el docente puede tener con ello una idea de los avances reales de sus estudiantes.

El juego lúdico es una actividad relacionada con el aprendizaje ya que por medio de la lúdica el aprendiz desarrolla la capacidad de articular estructuras psicológicas cognitivas, afectivas y emocionales, mediante la socialización; elementos fundamentales que el docente debe aprovechar para elevar los resultados académicos del nivel educativo.

Como lo establece Piaget citado por Torres (2003) el cual considera el juego como “la actividad lúdica del ser socializado” (p. 53). Del mismo modo afirma que, los juegos deben considerarse como una actividad importante dentro del aula de clase, puesto que aportan una forma diferente de adquirir el aprendizaje.

Por su parte, Vygotsky (1971) afirma que:

El juego es un espacio de construcción de una semiótica que hace posible el desarrollo del pensamiento conceptual y teórico, considerando que el niño a partir de sus experiencias va formando conceptos, con un carácter descriptivo y referencial en cuanto se hallan circunscritos a las características físicas de los objetos (p. 38).

En este sentido, el uso del juego como estrategia de aprendizaje, favorece y estimula las cualidades cognitivas y morales del participante como lo son: el dominio de sí mismo, la honradez, la seguridad, la atención ya que se concentra en lo que hace, la reflexión, la búsqueda de alternativas para ganar, el respeto por las reglas del juego, la creatividad, la curiosidad, la imaginación, la iniciativa, el sentido común y la solidaridad con su grupo.

La competitividad se introduce en la búsqueda de un aprendizaje no para estimular la adversidad ni para ridiculizar al contrincante, sino como estímulo para el aprendizaje significativo.

### **Convivencia Escolar**

Para lograr la convivencia escolar, se requieren diversos elementos, desde los relacionados con la infraestructura y los servicios ofrecidos por la institución educativa, hasta la voluntad y compromiso de todos sus miembros (estudiantes, padres, familiares, docentes, directores, personal administrativo, entre otros). Sin embargo, al analizar la experiencia de las diferentes instituciones educativas en su construcción de una convivencia escolar, es evidente que las normas internas de convivencia escolar constituyen un punto de partida para mejorar las relaciones de convivencia entre sus miembros y establecer pautas y mecanismos para la resolución de conflictos de una manera positiva.



La convivencia es una acción clave para compartir la vida con los demás. Actuar para vivir implica aprender de uno mismo y de los demás. Vivir juntos es, por lo tanto, un ejercicio permanente de gratuidad y generosidad, es un gesto.

Partiendo del marco socio-constructivista del aprendizaje, el convivir en la escuela es ontológicamente preciso y determinante para el aprendizaje, debido a que no todas las coexistencias escolares nos permiten construir y compartir conocimiento. Desde esta expectativa al enfrentar indicadores de aprendizaje deficientes, es evidente la necesidad de abordar la capacidad de convivencia en la comunidad escolar.

La coexistencia es un fenómeno implícito y todavía involuntario, que en realidad no se contemplaba en la arquitectura original del sistema educativo. De allí surge la vocación de la Red Latinoamericana de Convivencia Escolar poner el tema sobre la mesa, colaborar para que la convivencia sea, comprendida, visible, investigada e ilustrada, con la recolección de herramientas útiles y estrategias relevantes, para incorporar el acto de convivir, con el acto de formar para la convivencia en el aprendizaje de todos, para lograr que nuestros centros educativos comunidades donde se aprende a respetar, ser solidarios y tratar bien a los demás.

Cuando escuchamos hablar del término convivencia escolar, inmediatamente lo asociamos con lo que es Bullying y Violencia en las escuelas. Pero la definición del Ministerio de Educación sobre Convivencia Escolar es la convivencia en paz de los integrantes de una comunidad educativa, lo que significa la interrelación positiva entre ellos y permite el adecuado cumplimiento de los objetivos educativos en un clima que favorece el desarrollo integral de los estudiantes. Es relevante fomentar en los niños actividades donde se promueva la empatía, el respeto y la aceptación para así lograr regular todo tipo de comportamientos negativos, la mejor manera de hacerlo es poniendo el ejemplo.

Otros autores fundamentales para la validez del tema son Jares (2006) y Ortega (2007), premiando y reconociendo el trabajo de equipos docentes que han apostado a dar prioridad a la convivencia en sus proyectos educativos.

Jares (2006) nos menciona que:

Desde el punto de vista psicológico la convivencia implica la formación para comprender el punto de vista del otro, reconocer que debe ser estimado y respetado, solicitar el respeto hacia uno mismo y lograr un nivel suficiente de autoestima, actuar con solidaridad, tolerancia hacia los eventos cotidianos de íntima naturaleza humana.

Es importante que como educadora se favorezca un clima de confianza donde los niños aprendan a respetarse y a respetar a sus compañeros.

En el año 2004 Ortega corrobora cuando se dice que los escolares deben de aprender a tratar a sus semejantes con respeto y tolerancia, a no permitir que ellos mismos sean tratados con crueldad o dureza. La convivencia más que aprenderla en la escuela como un aspecto más del currículum, hay que construirla como base y finalidad de la educación escolar”

## **Marco Contextual**

A continuación, se presentará el marco contextual de la investigación:

La institución educativa Brooks Hill Bilingüal School es un colegio bilingüe en la isla de San Andrés fundado en 1998.

Ubicado en una zona rural de la isla en la loma, cuenta con 43 docentes desde el grado primero hasta undécimo y la sede preescolar que está ubicada en el sector del Barrack. El colegio

principal tiene una estructura de dos pisos, tiene una cancha amplia, zona verde adecuada para la recreación y el deporte y la sede ubicada en el Barrack también tiene una estructura de dos pisos, el piso de abajo se utiliza para guardar objetos de la institución que no se estén

utilizando, el piso de arriba cuenta con tres salones que son utilizados para las clases, cuenta con una sala de informática, un baño personal para los docentes, y un baño adecuado para los niños, una sala de profesores en donde se guarda también materiales educativos. Y por último en las escaleras hay una cisterna la cual les provee el agua necesaria.

El 80% de los estudiantes son nativos y dominan la lengua nativa de la isla, razón por la cual implementan una metodología bilingüe, de mucha aceptación en la comunidad. Su método de enseñanza consiste en trabajar por proyectos con los alumnos Su ciclo de estudios es tipo calendario A.

### **Misión**

La Institución Educativa Brooks Hill Bilingual School ubicada en la loma, en el sector del mismo nombre, ofrece a la comunidad del Departamento Archipiélago, el Bachillerato Técnico en los niveles de Preescolar, Básica y Media Técnica con énfasis en Administración Empresarial y Operaciones Turísticas ( Agencia de viajes), desarrollando en nuestros jóvenes liderazgo, creatividad y emprendimiento, a través de una formación integral y equitativa en Educación Bilingüe, con principios como identidad, esperanza y cultura, que les permita saber, saber hacer y ser, mejorando sus condiciones de vida y proyectándose en una sociedad cada vez más tecnificada y globalizada.

### **Visión**

En el 2014, la I.E Brooks Hill Bilingual School será reconocida por:

- Fortalecer el bilingüismo y los aprendizajes de los estudiantes reflejados en las pruebas internas y externas.
- Manejar los recursos de las TICS en el proceso de enseñanza- aprendizaje.
- Fortalecer el sentido de pertenencia y la proyección externa mediante la apropiación del horizonte estratégico por parte de la Comunidad Educativa.
- Actualizar el modelo pedagógico orientado al SIEE y los criterios de inclusión, al mantener y adecuar los espacios e instalaciones.

### **Marco Institucional**

A continuación, se presentará el marco institucional de la investigación:

#### **Misión.**

La Corporación Universitaria Adventista-(UNAC) declara como su MISIÓN:

Propiciar y fomentar una relación transformadora con Dios en el educando por medio de la formación integral en las diferentes disciplinas del conocimiento, preparando profesionales competentes, éticamente responsables, con un espíritu de servicio altruista a Dios y a sus semejantes, dentro del marco de la cosmovisión bíblico cristiana que sustenta la Iglesia Adventista del Séptimo Día.

### **Visión.**

Con la dirección de Dios, ser una comunidad universitaria adventista con proyección internacional, reconocida por su alta calidad, su énfasis en la formación integral, la cultura investigativa y la excelencia en el servicio, que forma profesionales con valores cristianos, comprometidos como agentes de cambio con las necesidades de la sociedad y su preparación para la eternidad.

### **Marco Legal**

A continuación, se presentará el marco legal de esta investigación:

Para el marco legal de esta investigación, este proyecto se ha basado en la ley 115. En la sección II en el artículo 15 se menciona que 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.

Es fundamental que las maestras tengan en cuenta estas características de esta ley en el proceso del año escolar del alumno ya que esto le ayudará en su desarrollo físico, mental y emocional del niño.

En el artículo 16 menciona que los objetivos específicos de la educación preescolar son:

- El conocimiento del propio cuerpo y de sus posibilidades de acción, así como la adquisición de su identidad y autonomía.
- El crecimiento armónico y equilibrado del niño, de tal manera que facilite la motricidad, el aprestamiento y la motivación para la lecto-escritura y para las soluciones de problemas que impliquen relaciones y operaciones matemáticas.

- El desarrollo de la creatividad, las habilidades y destrezas propias de la edad, como también de su capacidad de aprendizaje.
- La ubicación espacio-temporal y el ejercicio de la memoria.
- El desarrollo de la capacidad para adquirir formas de expresión, relación y comunicación y para establecer relaciones de reciprocidad y participación, de acuerdo con normas de respeto, solidaridad y convivencia.
- La participación en actividades lúdicas con otros niños y adultos.
- El estímulo a la curiosidad para observar y explorar el medio natural, familiar y social.
- El reconocimiento de su dimensión espiritual para fundamentar criterios de comportamiento.
- La vinculación de la familia y la comunidad al proceso educativo para mejorar la calidad de vida de los niños en su medio, y
- La formación de hábitos de alimentación, higiene personal, aseo y orden que generen conciencia sobre el valor y la necesidad de la salud.
- Estos objetivos le ayudarán al niño, docentes, padres, familiares en su buen desarrollo integral.

La Ley 1098 de 8 noviembre 2006, el Código de Infancia y Adolescencia en el artículo 30 menciona que los niños, las niñas y los adolescentes tienen derecho al descanso, esparcimiento, al juego y demás actividades recreativas propias de su ciclo vital y a participar en la vida cultural y las artes.

Igualmente, tienen derecho a que se les reconozca, respete, y fomente el conocimiento y la vivencia de la cultura a la que pertenezcan.

Y el artículo 31 dice que para el ejercicio de los derechos y las libertades consagradas en este código los niños, las niñas y los adolescentes tienen derecho a participar en las actividades que se realicen en la familia, las instituciones educativas, las asociaciones, los programas estatales, departamentales, distritales y municipales que sean de su interés.

El Estado y la sociedad propiciarán la participación activa en organismos públicos y privados que tengan a cargo la protección, cuidado y educación de la infancia y la adolescencia.

Decreto 2247 de Septiembre 11 de 1997 por el cual se establecen normas relativas a la prestación del servicio educativo del nivel preescolar en el artículo 11 menciona que la lúdica reconoce el juego como dinamizador de la vida del educando mediante el cual construye conocimientos, se encuentra consigo mismo, con el mundo físico y social, desarrolla iniciativas propias, comparte sus intereses, desarrolla habilidades de comunicación, construye y se apropia de normas. Así mismo reconoce que el gozo, el entusiasmo, el placer de crear, recrear y de generar significados, afectos, visiones de futuro y nuevas formas de acción y convivencia, deben constituir el centro de toda acción realizada por y para el educando, en su entorno familiar, natural, social, étnico, cultural y escolar.

En el artículo 13 menciona que para la organización y desarrollo de sus actividades y de los proyectos lúdicos – pedagógicos, las Instituciones Educativas deberán atender las siguientes directrices:

La identificación y el reconocimiento de la curiosidad, las inquietudes, las motivaciones, los saberes, experiencias y talentos que el educando posee, producto de su interacción con sus entornos natural, familiar, social, étnico y cultural, como base para la construcción de conocimientos, valores, actitudes y comportamientos.

La generación de situaciones recreativas, vivenciales, productivas y espontáneas que estimulen a los educandos a explorar, experimentar, conocer, aprender del error del acierto, comprender el mundo que los rodea, disfrutar de la naturaleza, de las relaciones sociales, de los avances de la ciencia y de la tecnología.

La creación de situaciones que fomenten en el educando el desarrollo de actitudes de respeto, tolerancia, cooperación, autoestima y autonomía, la expresión de sentimientos y emociones, y la construcción y la reafirmación de valores.

La creación de ambientes lúdicos de interacción y confianza, en la Institución y fuera de ella, que posibiliten en el educando la fantasía, la imaginación y la creatividad en sus diferentes expresiones, como la búsqueda de significados, símbolos, nociones y relaciones.

El desarrollo de procesos de análisis y reflexión sobre las relaciones e interrelaciones del educando con el mundo de las personas, la naturaleza y los objetos, que propicien la formulación y resolución de interrogantes, problemas y conjeturas y el enriquecimiento de sus saberes.

La utilización y el fortalecimiento de medios y lenguajes comunicativos apropiados para satisfacer las necesidades educativas de los educandos pertenecientes a los distintos grupos poblacionales, de acuerdo con la Constitución y la ley.

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

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



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

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

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

### **Capítulo Tres – Marco Metodológico**

A continuación, se presentará el marco metodológico de la investigación:

El capítulo tres muestra paso a paso el proceso investigativo que se va a llevar a cabo; mediante un enfoque y un tipo de investigación que se va a realizar con una población específica. Este marco determina la calidad de información que se obtenga.

#### **Enfoque de la Investigación**

La presente investigación tiene un enfoque cualitativo, ya que según Los autores Blasco y Pérez (2007, pág. 25), señalan que la investigación cualitativa estudia la realidad en su contexto natural y cómo sucede, sacando e interpretando fenómenos de acuerdo con las personas implicadas. Utiliza variedad de instrumentos para recoger información como las entrevistas, imágenes, observaciones, historias de vida, en los que se describen las rutinas y las situaciones problemáticas, así como los significados en la vida de los participantes.

### **Tipo de Investigación**

Para el desarrollo de este proyecto de investigación se toma el diseño “Investigación Acción Participativa”, ya que el presente proyecto requiere de la búsqueda de conocimientos sociales y prácticos, con la participación de un grupo de docentes, que permite ligar la reflexión teórica con la práctica transformadora de una determinada realidad, con implicaciones ideológicas, teóricas y epistemológicas. Frente a la concepción tradicional del conocimiento, se presenta la que ofrece la “Investigación- Acción Participativa” como una nueva alternativa de investigación, inscrita en el marco del paradigma cualitativo, que surge para satisfacer la necesidad que emerge de la incapacidad de los enfoques tradicionales, en dar respuestas satisfactorias, como por el carácter deshumanizado de la investigación social. Existe coincidencia por parte de varios autores quienes se refieren a la Investigación-Acción Participativa como una estrategia cuya orientación se dirige al ser humano ubicado en un determinado contexto social, con un inmenso potencial creador, con vocación de realizar acciones transformadoras.

Según Creswell (2012), la investigación acción participativa “implica una inclusión completa y abierta de los participantes en el estudio, como colaboradores en la toma de decisiones, comprometiéndose como iguales para asegurar su propio bienestar” (p.583). Esta es la principal particularidad de esta vertiente metodológica. Es de este modo como los individuos que conforman el grupo de estudio colaboran activamente como integrantes del equipo que dirige la investigación, de tal manera que se conjunta el trabajo del equipo de investigadores expertos - cuya función es la de dinamizar el trabajo como facilitadores- y el grupo o comunidad, que funge como autogestor del proyecto y transformador de su propia realidad.

### **Población**

Se trabajará con las maestras de la Institución Educativa Brooks Hill en San Andrés Islas.

### **Muestra**

La muestra del presente proyecto serán tres docentes de preescolar de la Institución Brooks Hill Sede Barrack.

### **Recolección de Información**

Para recolectar la información para el desarrollo del presente proyecto se hará por medio de entrevista y la observación.

### ***Entrevista.***

A continuación, se presentará diversos aportes sobre entrevistas según diferentes autores, y comentarán un poco a cerca del trasfondo como tal de la entrevista, sobre su origen o algún término que esté vinculado a la entrevista.

La entrevista periódica pone en escena, más que ningún otro género en los medios, que es espacio de búsqueda de la verdad, de sentido. La creencia, con origen en la tradición hermética, de que la verdad se encuentra oculta, que ha de ser desenterrada, alienta un género que promete siempre sacar a la luz un dato, un detalle del personaje, de la historia que permita el conocimiento verdadero, la comprensión.

Según este documento se puede notar que la entrevista también puede ser un cambio de ideas u opiniones mediante una, dos o más personas como la base de la comunicación humana.

La entrevista es concebida como una de las actividades del ser humano más trascendentes, al ser una herramienta mediante la cual nos comunicamos e interrelacionamos con nuestros semejantes. De ahí que nuestro objeto de estudio, sea el concepto de la entrevista periodística y su importancia en otras disciplinas. Es también la actividad de intercambio de información entre dos o más personas, a través de un proceso comunicativo, en el que uno asume el rol de emisor-receptor-entrevistado y otra, el de receptor-emisor- entrevistador, dando lugar al establecimiento del diálogo o conversación, del interrogatorio o la plática donde surge la noticia, la opinión, el concepto a través de la retroalimentación.

El profesor, Martínez, considera que existen diferentes modalidades de entrevista periodística y distingue tres tipos: la entrevista de declaraciones, de personalidad y con fórmulas ya establecidas. Para él, la entrevista de declaraciones consiste en obtener “las declaraciones de un personaje acerca de un tema que tiene en estos momentos cierto interés colectivo. Propiamente no es una entrevista, sino una información o un reportaje –normalmente de acontecimiento– que se presenta en forma dialogada, tal vez porque el periodista intenta eludir la responsabilidad de reducir a sus propias palabras el pensamiento del entrevistado y prefiere servirse de manera manifiesta de las palabras de su interlocutor para exponer los puntos de vista ajenos. Otras veces hay que buscar la explicación de estas falsas entrevistas en ciertas modas conformistas o amaneramientos profesionales de los periodistas.

### **Guía de entrevista.**

En la entrevista utilizada para la presente investigación, se encuentran diez preguntas relacionadas a las estrategias utilizadas por parte de las maestras del colegio Brooks Hills de San Andrés Islas.

### **Ficha de observación.**

Los profesionales de la información siempre se han mostrado relacionados a cualquier intento de limitar la libertad de expresión, es por ello que la aparición y desarrollo de los códigos deontológicos han sido observados bajo un prisma cauteloso y su presencia se remonta a hace apenas 80 años, aunque su auge se ha dado, en el caso español, a partir de la década de los 90 del siglo pasado, algo lógico ya que anteriormente existía en España una fuerte censura bajo el régimen franquista que no permitía la libertad de expresión que actualmente legisla el artículo 20 de la Constitución Española.

A continuación, se encontrará una investigación sobre la cultura China y Japonés, los cuales tienen cierto parecer en cuanto al arte de la naturaleza.

Investigando las manifestaciones escultóricas Chinas y Japonesas encontró que dentro de su manera de entender la vida y el arte cobra extraordinaria importancia la naturaleza, casi hasta el punto de que se podría concluir, con matices, que el arte Chino y Japonés son artes arraigados en una tradición de la observación de la naturaleza sin parangón en otras civilizaciones. Un ejemplo de esta afirmación es la importancia que el hombre Chino y Japonés, cada uno con sus peculiaridades, da al diseño y cultivo de jardines, o la importancia que en la estética Japonesa cobra la ornamentación floral, la cual constituye un arte en sí mismo.

### **El sistema de observación.**

El sistema de observación fue planteado para analizar secuencias video grabadas de 15' de juego libre madre-niño. En dichas situaciones la mamá y el niño se encuentran solos en una habitación con una canasta de juguetes con la sola consigna de jugar tal como les plazca. La

observación se realiza segmentando los videograbados en 45 secuencias de 20 segundos cada una. Es decir, cada cada unidad de observación contiene 20 segundos. La “Guía para la Observación de Situaciones Lúdicas” con la que se entrenaron los observadores se dirige al relevamiento de las siguientes dimensiones del intercambio madre-niño en cada miembro de la díada.

*Cronograma de Actividades*

<b>.CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES</b>																																
<b>ACTIVIDADES</b>	<b>FEBRERO</b>				<b>MARZO</b>				<b>ABRIL</b>				<b>MAYO</b>				<b>JULIO</b>				<b>AGOSTO</b>				<b>SEPTIEMBRE</b>				<b>OCTUBRE</b>			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
SEMANAS																																
Conformación de grupos y elección de tema a investigar		X																														
El PROBLEMA (CAPÍTULO UNO) Primer asesoría			X																													
Planteamiento del problema			X																													
Descripción.				X																												
Formulación del problema.					X																											
Justificación					X																											
Objetivos					X																											
VARIABLES					X																											
Hipótesis						X																										
Delimitaciones						X																										
Limitaciones						X																										
Supuestos de la investigación							X																									
Definición de términos							X																									
MARCO TEÓRICO (CAPÍTULO DOS)								X																								
Antecedentes								X																								
Desarrollo teórico (marco conceptual)									X																							
Contextualización (marco contextual)										X																						
Marco institucional											X																					
Marco legal												X																				
METODOLOGÍA O MARCO METODOLÓGICO (CAPÍTULO TRES)													X	X	X	X																



### **Capítulo Cuatro – Análisis de los Resultados**

En el presente capítulo se presentarán los resultados que se obtuvieron en la entrevista diagnóstica y el análisis de dicha entrevista la cual que se desarrolló en San Andrés Isla con la Institución Educativa Brooks Hill; a las docentes del nivel de transición y también se mostrarán las herramientas propuestas por las investigadora a través de un, manual de estrategias lúdicas y didácticas.

#### **Actividades Didácticas Utilizadas en Clases**

De la Torre (2000), define el concepto de la siguiente manera:

Elegid una estrategia adecuada y tendréis el camino para cambiar a las personas, a las instituciones y a la sociedad. Si se trata de resolver un problema, tal vez convenga distanciarse de él en algún momento; si se pretende informar, conviene organizar convenientemente los contenidos; si hay que desarrollar habilidades o competencias necesitamos recurrir a la práctica; si se busca cambiar actitudes, la vía más pertinente es la de crear situaciones de comunicación informal.

Se encontró una similitud entre las entrevistadas, las cuales respondieron que en sus clases usaban los siguientes materiales didácticos: rompecabezas, loterías, canciones, poemas, rimas, adivinanzas, cuentos, lecturas, juegos de memoria, maquetas de acuerdo a la temática, concéntrese.

De acuerdo a las respuestas obtenidas, se considera que las actividades implementadas por parte del personal docente tienen una variedad adecuada al momento de llevarlas a cabo, regresando al autor se percibe que dice que si se escoge la estrategia didáctica adecuada y se lleva a la práctica se puede llegar a obtener buenos resultados.



### **Actividades Lúdicas Realizadas en Clases**

Las entrevistadas respondieron que usaban juegos de palabras, juegos con imágenes, gimnasia infantil, recreación, ordenar historietas, golosa de números, find the animals (encuentra los animales).

En el año (2002) Núñez considera que la lúdica bien aplicada y comprendida tendrá un significado concreto y positivo para el mejoramiento del aprendizaje en cuanto a la cualificación, formación crítica, valores, relación y conexión con los demás logrando la permanencia de los educandos en la educación inicial. (p.8).

Se debe considerar la importancia de la lúdica en el aula de clases, tener en cuenta cuán importante es implementar el juego dentro de ella, la lúdica por si sola genera ambientes facilitadores de experiencias, si la lúdica se aplica de la manera correcta y el educando la comprende ya se ha llegado a uno de sus objetivos, el cual es generar en el niño un aprendizaje significativo por medio del juego.

### **Uso de Estrategias Didácticas y Lúdicas**

Por medio de estrategias didácticas y lúdicas las entrevistadas respondieron que el niño(a) aprende, el uso de estas crea en los niños un resultado excepcional, porque es una manera de motivarlos al aprendizaje. Le permite al niño socializar con sus compañeros, y recordar fácilmente algunos temas. Por medio de estas estrategias el niño adquiere nuevos conocimientos, el cual va a perdurar a través del tiempo.

En 1961, Ausubel como precursor del aprendizaje significativo afirma que el aprendizaje significativo presupone tanto que el alumno manifiesta una actitud

hacia el aprendizaje significativo; es decir, una disposición para relacionar, no arbitraria, sino sustancialmente, el material nuevo con su estructura cognoscitiva, como el material que el aprende es potencialmente significativo para él, especialmente relacionable con su estructura de conocimiento, de modo intencional y no al pie de la letra (p. 1).

Se puede afirmar que el uso de estas estrategias le permite al niño enriquecer su conocimiento. Tener una experiencia gratificante con el aprendizaje y le ayudará a obtener una enseñanza significativa para su cotidianidad, puesto que cada niño aprende de distintas formas y al implementar estas estrategias se le está permitiendo al niño desarrollarse naturalmente.

### **Motivación para el Niño en el Aula de Clases**

Algunas maestras usan actividades didácticas de manera creativa, otras usan motivaciones en el aula de clases como caritas felices, premios, detalles, felicitando al niño por su trabajo realizado en clases.

Es importante que en el aula de clases se le motive al niño, si hay buena motivación, el niño va a realizar sus deberes con mayor entusiasmo, según Recio, la motivación es un impulso, el cual le permite al ser humano realizar sus objetivos.

Puesto que la motivación le genera iniciativa, esfuerzo, actitud, persistencia en las actividades escolares al niño, mejorándole su habilidad de desarrollo cognitivo. Como docentes también plantearle objetivos al niño y reconocerle sus logros.

### **Estrategias Lúdicas y Didácticas en el Aula de Clases para un Mejor Proceso de Aprendizaje en el Niño**

Las entrevistadas mencionaron que es de vital importancia el uso de estrategias didácticas y lúdicas en el aula de clases, porque estas permiten que el proceso de aprendizaje en los niños sea más significativo.

En el año 2015, Gómez menciona que el proceso de aprendizaje incluye adquisición, conocimientos, habilidades, valores y actitudes, posibilitado mediante el estudio, la enseñanza o la experiencia. Dicho proceso puede ser entendido a partir de diversas posturas, lo que implica que existen diferentes teorías vinculadas al hecho de aprender.

Si en el aula de clases se implementan estas dos variables, los niños dentro de esa aula, van a ser niños capaces de llegar a la reflexión, ya que estas le permiten al niño tener un proceso enriquecedor y lleno de experiencias. Las estrategias didácticas y lúdicas son esenciales en el aula de clases, ya que estas fomentan creatividad, motivación, interés en los niños, y permite al docente favorecer en el desarrollo del aprendizaje de cada niño.

### **Estrategias Lúdicas y Didácticas para el Desarrollo de Clases**

Las entrevistadas respondieron que el usar estrategias lúdicas y didácticas para desarrollar sus clases es una manera que tiene el docente de incentivar al alumno, ya que el uso de estas son lo suficientemente buenas como para mantener al niño motivado, para captar su atención y así lograr en él mejores resultados.

Caballero (2010), cuando se refiere a los métodos y pedagogías, afirma que: ‘el uso de recursos como los juegos sirve para desarrollar todo tipo de destrezas y habilidades en los estudiantes’ (p.164).

Los niños a través del juego aprenden, el juego les permite a los niños desarrollar su creatividad. Por medio de actividades didácticas las docentes les están permitiendo a los niños introducirse por el maravilloso mundo del saber.

Por otro lado, esto le ayudará al docente en el periodo académico de sus estudiantes y que por medio de estas estrategias se favorezca el aprendizaje del niño.

### **Selección del Material Didáctico y Lúdico cuando el Niño Juega**

Las entrevistadas respondieron que es importante seleccionar el material didáctico y lúdico al momento cuando el niño vaya a jugar. Es importante hacerlo con previa antelación, ya que el seleccionarlos les permite a las docentes aportar de manera intrínseca al aprendizaje del niño. Para los niños que tengan alguna necesidad relacionada con una fase del desarrollo, el seleccionar los juguetes le da la oportunidad a este niño de ir supliendo esa necesidad sin que él lo note. Por ejemplo, si el niño tiene un problema motriz, y el docente le da cubos para armar, de esa manera lo está ayudando.

En el año 2017, Marín menciona que jugar es la principal actividad de la infancia y responde a la necesidad de niños y niñas de mirar, tocar, curiosar, experimentar, inventar, imaginar, aprender, expresar, comunicar, crear, soñar...Es ese impulso primario que nos empuja desde la infancia a descubrir, explorar, dominar y querer el mundo que nos rodea, posibilitando un sano y armonioso crecimiento del cuerpo, la inteligencia, la afectividad, la creatividad y la sociabilidad. Jugar es una de las fuentes más importante de progreso y aprendizaje.

No solo se debe seleccionar los juguetes, sino que también es importante generar ambientes adecuados para que el niño juegue en plena libertad. A través del juego el niño también aprende, por lo tanto, se debe usar de la mejor manera, para así enriquecer el conocimiento de cada niño.

### **Importancia del Ambiente para realizar Actividades Lúdicas y Didácticas**

Las entrevistadas contestaron que para jugar solo hace falta las ganas, pero es apropiado generar buenos ambientes para el juego, ya que debería ser un lugar en donde no hayan peligros externos, en donde el niño este en libertad de correr y llevar a cabo lo que su imaginación demande. El ambiente genera mayor efectividad en las actividades que presente el docente para con los niños, a la hora del docente presentar sus actividades debe adecuar el salón de clases, para que el niño no pierda la concentración con otras cosas. Un buen ambiente genera un mejor aprendizaje.

Duarte (2003) indica que “desde otros saberes, el ambiente es concebido como el conjunto de factores internos –biológicos y químicos– y externos –físicos y psicosociales– que favorecen o dificultan la interacción social” (p. 99). Si el docente quiere mejores resultados necesita apropiar el ambiente escolar.

El ambiente es supremamente importante, por lo tanto, si el ambiente en una institución es demasiado pobre no se puede tener muchas expectativas sobre ella, sin embargo, cuando adecuan un ambiente enriquecedor puede ser una ventaja para favorecer el desarrollo del conocimiento de cada niño. Es fundamental un ambiente apropiado, organizado y agradable, ya que a través de este se captará la atención del niño con facilidad.

### **Juegos Tradicionales para el Aprendizaje del Niño**

Las entrevistadas mencionaron que los juegos tradicionales son generadores de experiencias que los niños nunca van a olvidar, y sería bueno que utilicen esos beneficios a favor del niño y su aprendizaje. A parte de eso, al usar juegos tradicionales con los niños se está fomentando la cultura y permitiéndole al niño que la conozca.

Según Salazar, (2010) Jefe de Desarrollo de Proyectos de la Corporación Día del Niñez, la importancia de los juegos tradicionales es porque preservan la cultura de cada región, además transmiten reglas, permiten seguir instrucciones y normas que se han establecido de generación en generación y que ayudan a la formación del niño.

Sería bueno que cada docente tenga claro la importancia de los juegos tradicionales y en sus clases los incorporen, para así incentivar a los niños a la cultura y la tradición.

Puesto que hoy en día se ha ido perdiendo y los docentes pueden reforzarlo y los niños conozcan y aprendan y disfruten puesto que los niños lo recuerden y lo compartan con otros.

### **Actividades Didácticas y Lúdicas para Fomentar la Comunicación en los Niños**

Las entrevistadas contestaron que las actividades didácticas y lúdicas son medios eficaces para lograr el trabajo en equipo de los niños. Ya que por medio de estas actividades el niño va aprendiendo, descubriendo, explorando, haciendo, observando y analizando en su diario vivir. Y a la vez estas actividades motivan a la interacción – socialización y compañerismo. Este tipo de actividades didácticas permiten que los más pequeños estimulen la sociabilidad. Se puede afirmar que el juego y todo tipo de actividades didácticas, han demostrado ser una valiosa experiencia de aprendizaje.

Según Olalla (2017), este es un gran instrumento educativo, ya que los niños/as a través de él experimentan, aprenden, reflejan y transforman la realidad, es decir, crecen a través del juego, por eso no debemos limitarle a la hora de realizar esta actividad, sino todo lo contrario,

potenciarla y compartirla con ellos, de este modo, además, estaremos creando unos lazos de afecto y confianza que podrán durar toda la vida.

Todo tipo de actividad lúdica o didáctica es un medio de comunicación para con el docente versus alumno. Por medio del desarrollo de estas actividades también se le está dando la oportunidad a cada niño de socializar con el resto de sus compañeros.

### **Capítulo Cinco - Conclusiones y Recomendaciones**

En este capítulo se presentan las conclusiones de acuerdo con el proceso investigativo realizado, considerando: el objetivo general, los objetivos específicos, la metodología y los resultados de la aplicación de las estrategias, el plan de acción, el desarrollo tecnológico, entre otros.

Se puede concluir que: El aprendizaje en los niños de nivel de transición del colegio Brooks Hill se fortalece desde la lúdica y la didáctica de la siguiente manera:

Seleccionando los juguetes que le dan oportunidad al niño de ir supliendo sus necesidades sin que él lo note.

Mediante la motivación, la cual es un elemento importante e influye en la conducta, la percepción y las expectativas del alumno a la hora de realizar una actividad, Puesto que la motivación le genera iniciativa, esfuerzo, actitud, persistencia en las actividades escolares al niño, mejorándole su habilidad de desarrollo cognitivo.

El juego como estrategia lúdico – didáctica fortalece el desarrollo del aprendizaje, puesto que le permite al niño socializar, afianzando y compartiendo sus habilidades cognitivas con otros niños.

Como lo sugiere la psicopedagogía, el juego lúdico es una actividad relacionada con el aprendizaje, ya que por medio de la lúdica el aprendizaje desarrolla la capacidad de socializar ideas del conocimiento adquirido con otros niños.

Mediante las actividades propuestas en la guía Lúdico – Didáctica se concluye que:

Las maestras de la institución Brooks Hill en edad preescolar a través de una propuesta didáctica y lúdica, han podido Identificar fortalecer el aprendizaje de los alumnos mediante la guía lúdico – Didáctica, tales como el uso de rompecabezas, rondas musicales, canti-cuentos y juegos al aire libre.

Se confirma que el uso de la guía propone actividades tales como el juego, manualidades y entre otras actividades, es una herramienta esencial para las docentes a la hora de realizar una actividad dentro y fuera del aula de clases.

Una vez culminado todo el proceso investigativo y de acuerdo con lo planteado en las conclusiones se puede plantear las siguientes recomendaciones:

Reforzar las estrategias lúdicas – didácticas a través del juego, para fortalecer el desarrollo del aprendizaje en los niños. Según (Sole, 1999), el juego didáctico, cuando es utilizado como recurso pedagógico, puede suplir deficiencias existentes en el proceso de enseñanza y aprendizaje, siendo su importancia justificada por la capacidad de estimular al alumno a participar de la clase, motivándolo para la discusión, actuando como agente facilitador del aprendizaje y ayudando en la fijación de los conceptos científicos trabajados.

Al utilizar actividades lúdicas, los estudiantes satisfacen las necesidades intrínsecas de “jugar y trabajar” al mismo tiempo. Y el docente incorpora una forma distinta de enseñar, por ello se recomienda a las maestras de la institución Brooks Hill que trabajan con niños en la edad



de transición, puedan implementar dentro del plan de clases de la Institución, las actividades propuestas en la guía, “Actividades Didácticas y Lúdicas para Niños de Transición”.

Propuestas por las estudiantes Sara Mestra Tapias y Serachell Saams Brandt de la Corporación Universitaria Adventista de Colombia, ya que en esta guía se encuentran actividades que reforzarán el aprendizaje en los niños en la edad de transición.

### Referencias

- Gallego, M. A. (2017). *La Didáctica: Epistemología y Definición*. La Serena, Chile: Centro de Información Tecnológica.
- Gomez, M. C. (2015). *LA ACTIVIDAD LUDICA COMO ESTRATEGIA PEDAGOGICA PARA FORTALECER EL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA NIÑO JESUS*. Tolima: Universidad del Tolima.
- Gomez, M. C. (2015). *LA ACTIVIDAD LUDICA COMO ESTRATEGIA PEDAGOGICA PARA FORTALECER EL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA NIÑO JESUS*. Tolima: UNIVERSIDAD DEL TOLIMA.
- Gonzalez. (2014). *La lúdica como estrategia didáctica*. Bogota : Universidad Nacional de Colombia.
- Hernandez. (2002). *Los principios didácticos, un análisis dentro de la Pedagogía con orientación Histórico Cultural*. Bogota : Monografías .
- Leyva. (2011). *El juego como estrategia didáctica en la educación infantil* . Bogota : Universidad Pontificia Javeriana .
- MEN. (2005). *Revolucion Educativa* . Bogota : Ministerio de Educacion .
- Ospina, C. P. (2013). Didáctica: de las dicotomías metodológicas al nuevo reto de la educación virtual. *Atic, Revista de Innovación Educativa Universidad de Valencia*, 21-29.
- Torre. (2006). *Cultura, Mente y Educación en Jerome Bruner*. Barcelona: Aprendizaje Visor.
- Yturralde. (2019). *La Ludica y el Aprendizaje*. Ecuador: Organizational Development Worldwide.

Yuste. (2016). La educación infantil de Friedrich Froebel. *Red Social Educativa* , 1.

## **Anexos**

### **Anexo A. Guía de entrevista**

#### **Corporación Universitaria Adventista**

#### **Facultad de Educación, Lic. Preescolar**

La siguiente entrevista es con el objetivo de obtener información sobre experiencias y opiniones de las profesoras del colegio Brooks Hill de San Andrés Islas. Para el proyecto de grado de las estudiantes Serachell Saams Y Sara Mestra que lleva como título Propuesta Didáctica y Lúdica para la Enseñanza de Niños en el Nivel de Transición.

Esto es con el fin de saber cuál es el grado de conocimiento que tienen las profesoras del colegio Brooks Hill sobre el uso de estrategias lúdicas y didácticas para ayudar al desarrollo de un aprendizaje más significativo en los niños. Y de acuerdo con las respuestas obtenidas, se buscará dar capacitaciones a las profesoras, para que éstas sean de gran provecho para su proceso

de formación y así puedan implementar estos recursos en el aula de clases, para que sus educandos puedan tener un proceso de aprendizaje más significativo.

También se buscará enseñar a las profesoras algunas estrategias que puedan usar ellas para el desarrollo de sus clases y se les entregará una cartilla con actividades para que complementen con sus clases.

**Corporación Universitaria Adventista**

**Facultad de Educación**

Fecha: \_\_\_\_\_ Nombre del Entrevistado: \_\_\_\_\_

**Preguntas**

1. ¿Qué actividades didácticas utiliza en clases?

---

---

2. ¿Qué actividades lúdicas realiza en clases? Mencione 2

---

---

3. ¿Cree usted que es necesario el uso de estrategias didácticas y lúdicas para un aprendizaje significativo? Justifique su respuesta

---

---

4. ¿Cómo motiva a los niños para que se interesen por las actividades que realiza en el aula de clases?

---

---

5. ¿Cree usted que si en el aula de clases se implementaran estrategias lúdicas y didácticas se obtendrían mejores resultados en el proceso de aprendizaje de cada niño(a)? Justifique su respuesta

---

---

6. ¿Le gustaría implementar estrategias lúdicas y didácticas en el desarrollo de sus Clases?

---

7. ¿Es importante la selección del material didáctico o lúdico cuando el niño va a jugar?

---

8. ¿Es importante un ambiente apropiado a la hora de realizar actividades lúdicas y didácticas?

---

---

9. ¿Cree usted que es necesario la recuperación de los juegos tradicionales al realizar actividades lúdicas para el aprendizaje del niño?

---

---

10. ¿Cree usted que las actividades didácticas y lúdicas en el aula sirven para fomentar la comunicación entre niños/as?

---