

Estrategias lúdicas en los procesos de enseñanza - aprendizaje para generar aprendizajes significativos en los estudiantes del grado primero.

Valeria Orrego Vera

Mónica Andrea Zapata Cardona

Asesor

Luis Carlos Ortega



Escuela Normal Superior Antioqueña

Programa de Formación Complementaria

Medellín

2025

Nota de aceptación.

Firma del presidente del jurado.

Firma del jurado.

Firma del jurado.

DEDICATORIA.

Dedico este proyecto en primer lugar a Dios, por darme la oportunidad de cumplir mis sueños, sin él nada de esto sería posible. A mi hermana Vanessa, que desde el cielo me acompañó en este proceso. A mi esposo e hijo por su apoyo incondicional. A mi familia y amigos que desde el principio creyeron en mí y me motivaron para seguir adelante.

Valeria Orrego Vera

Este proyecto va dedicado a Dios, por guiarme en cada paso y darme la fuerza para preservar. A mi paciente familia, a mi esposo Diego, mis hijas Valentina y Susana y a mi nieta Julieta por hacer parte de la realización de este sueño, sin ustedes no hubiera sido posible, este logro es para ustedes, las personas más importantes de mi vida.

Mónica Zapata.

AGRADECIMIENTOS.

En primer lugar le damos gracias a Dios por permitirnos sacar adelante este proyecto. A la ENSA por brindarnos un aprendizaje y acompañamiento durante este proceso de formación; al Hogar Jesús Redentor por darnos la oportunidad de realizar nuestra investigación por medio de la práctica pedagógica. A nuestros maestros formadores y de práctica. A nuestros compañeros con los cuales compartimos este proceso de grandes logros.

Tabla de contenido

DEDICATORIA.	3
AGRADECIMIENTOS.	4
Introducción.	6
CAPÍTULO I: Planteamiento del problema.	7
1.1. Formulación del problema.	7
1.2. Delimitación del problema.	9
1.3. Objetivos.	9
1.3.1. Objetivo general.	9
1.3.2. Objetivos específicos.	9
1.4. Justificación.	10
1.5. Antecedentes.	18
Capítulo II: Marco Referencial.	21
Capítulo III: Metodología de la investigación.	33
3.1. Diseño metodológico de la investigación.	34
3.2. Población y muestra.	38
3.3. Técnicas e instrumentos de recolección de información.	41
3.4. Análisis de resultados.	45
CAPÍTULO IV: Propuesta, resultados y conclusiones.	50
4.1. Propuesta.	50
4.2. Resultados.	55
4.3. Conclusiones.	58
Referencias.	59
Anexos.	62

Estrategias lúdicas en los procesos de enseñanza - aprendizaje para generar aprendizajes significativos en los estudiantes del grado primero.

Introducción.

Este proyecto de investigación busca fortalecer los aprendizajes significativos por medio de la lúdica en los estudiantes del hogar Jesús redentor del grado primero. La idea de investigar el aprendizaje significativo y la lúdica surge de la observación directa en el aula, donde las actividades lúdicas suelen generar un alto nivel de compromiso por parte de los estudiantes. Sin embargo, estas herramientas no son utilizadas por los maestros y muchas de las actividades no están orientadas a tener un aprendizaje significativo y se dan de manera tradicional y sin generar interés en los niños. Por este motivo, esta investigación pretende comprender cómo la lúdica puede ser utilizada intencionadamente para promover aprendizajes significativos y diseñar estrategias que permitan a los docentes aprovechar la lúdica como una herramienta pedagógica efectiva.

El aprendizaje significativo y la lúdica son dos conceptos esenciales en la educación moderna, pero su integración en el aula sigue siendo un desafío para muchos docentes. Mientras

que el aprendizaje significativo promueve la comprensión profunda y la conexión entre los conocimientos previos y nuevos, la lúdica es una herramienta que facilita la participación activa y la motivación del estudiante. Esta investigación es relevante porque busca aportar evidencias y estrategias para unir ambos enfoques, destacando su impacto en la mejora de los procesos educativos y el desarrollo integral del niño, especialmente en los niveles educativos iniciales, donde el juego es parte esencial del desarrollo cognitivo y emocional.

En el desarrollo de esta investigación se especifican los contenidos de cada capítulo, en el capítulo I se encuentra la formulación del problema, donde se delimita y estructura la situación que se va a investigar, este contiene también los objetivos específicos y general, justificación y antecedentes, en el capítulo II se encuentra el marco de referencia que sirve de sustento a nuestra investigación, después en el capítulo III nos encontramos con la metodología de la investigación, donde se habla de la población, muestra, y las técnicas e instrumentos de recolección de información. Para finalizar en el capítulo IV se enfatiza en la propuesta, resultado y producto final.

CAPÍTULO I: Planteamiento del problema.

1.1. Formulación del problema.

La lúdica como estrategia pedagógica, es una herramienta que permite el desarrollo de los hábitos en los seres humanos. Esta, es una ayuda que brinda la oportunidad a los niños de sentir (emociones), expresarse (ideas), socializar (opinión), aprender (conocimiento), y acompañados de una estimulación acertada, también genera un pensamiento crítico y creativo en los niños.

Por otro lado, en el grado primero B del Hogar Jesús Redentor, se ha identificado mediante la observación práctica, que las clases aún se desarrollan bajo una metodología tradicional, no se tiene en cuenta las opiniones del estudiante, el docente solo se dedica a llenar un tablero siendo esta en muchos casos la única herramienta en clase, lo que ocasiona que el niño se vea desmotivado y no se interese en el tema. Todo esto deja en evidencia la necesidad que tienen los niños de explorar su entorno para ser partícipes de la construcción de su conocimiento, por medio de actividades innovadoras, que les permita aprender, pero también divertirse, como afirman los autores Gutierrez Delgado y Gutierrez (2018):

La relación maestro-alumnos en el desarrollo de la práctica docente es una acción interactiva al interior de las aulas de clase cuando el docente aplica su

creatividad en el proceso didáctico de enseñanza con la intención de fortalecer en los estudiantes las competencias de su formación pugnando que el estudiante se convierta en el eje central del proceso didáctico y el docente en moderador de las prácticas de enseñanza (p.37).

Algunas actividades como sopa de letras, adivinanzas o cambio de roles pueden facilitarles el aprendizaje. Es necesario aplicar estrategias que les permitan estar más concentrados y menos dispersos, logrando así que aprendan, pero que también se diviertan a través de experiencias lúdicas.

Si esto continua así, a los niños del grado primero B se les dificultará el aprendizaje significativo, generando en ellos situaciones de estrés, miedos y angustias, convirtiendo el aula de clase en un espacio poco llamativo para sus expectativas.

El maestro debe ser ese referente que motive a los niños a realizar actividades divertidas, donde ellos puedan aprender una buena combinación de formación educativa, estos procesos

permiten que los niños implementen estrategias y logren fortalecer sus conocimientos sin sentirse monótonos en su quehacer escolar, por este motivo el alumno es el pilar del proceso de aprendizaje y el maestro es el que impulsa la dinámica creativa e interactiva de las acciones académicas para lograr los aprendizajes esperados en el trayecto pedagógico de la práctica docente. De esta misma manera se considera según Gutierrez que "las estrategias didácticas de aprendizaje y de enseñanza con un enfoque interactivo, conducen al alumno al fortalecimiento de las competencias y al logro del aprendizaje significativo" (Gutierrez Delgado y Gutierrez, 2018, p. 45).

1.2. Delimitación del problema.

¿Cómo incide la lúdica en la construcción de aprendizajes significativos en los niños del grado primero B del Hogar Jesús Redentor?

1.3. Objetivos.

1.3.1. Objetivo general.

Reconocer la incidencia de la lúdica en la construcción de aprendizajes significativos en los niños del grado primero B del Hogar Jesús Redentor.

1.3.2. Objetivos específicos.

- Identificar las estrategias lúdicas utilizadas por los maestros que posibilitan un aprendizaje significativo en los niños.
- Diseñar diferentes estrategias lúdicas que permitan un aprendizaje significativo en los niños del grado primero B.

- Implementar estrategias lúdicas donde los niños desarrollen otras formas de aprendizaje significativo, que los favorezca como protagonistas de su proceso.

1.4. Justificación.

Esta investigación se realizó en el Hogar Jesús Redentor, una institución que brinda un servicio a niños de párvulos hasta 5 grado, se encuentra ubicado en el barrio El triunfo en la ciudad de Medellín y busca transformar niños y jóvenes, mediante una política educativa que incluya su núcleo social y cultural. Con base a estos fines es necesario establecer un complemento que trasciende en el crecimiento escolar mejorando sus aprendizajes y por ende, su calidad de vida.

Teniendo en cuenta lo anterior, esta propuesta busca fortalecer las estrategias lúdicas que despierten el interés, el deseo por aprender y la motivación por el tema a desarrollar en los estudiantes, con el fin de erradicar y prevenir situaciones que producen frustración y desmotivación, las cuales favorecer aprendizajes significativos en los niños, y que de allí puedan ser permanentes.

Lo anterior pone en evidencia, la necesidad de crear ambientes propicios de aprendizaje por medio de la lúdica, donde sea posible la construcción de conocimientos, pensamiento crítico y autonomía a partir de una experiencia situada en un contexto de aprendizaje específico, que fomentan la participación activa, la exploración, la experimentación y la colaboración, se fortalece la comprensión profunda y duradera de conceptos y contenidos. Por ende, al convertir el aprendizaje en una experiencia divertida y atractiva, la lúdica estimula la motivación intrínseca del estudiante, lo que a su vez incrementa su compromiso y su capacidad de retención de

información, promoviendo un aprendizaje auténtico y relevante que trasciende la mera memorización superficial.

Por tanto, se piensa que la lúdica se debe transversalizar en todas las dimensiones del saber para fomentar un aprendizaje constructivo y significativo como lo afirma Coll (1989): “mediante la realización de aprendizajes significativos, el alumno construye, modifica, diversifica y coordina sus esquemas, estableciendo de este modo redes de significados que enriquecen su conocimiento del mundo físico, social y potencian su crecimiento personal” (p. 16).

Si se logra establecer una estrategia lúdica que sea complemento de la parte teórica en el aula, se podrá permitir que los niños estén más a gusto dentro de las clases, siendo conscientes de que estas son posibilidades de aprendizaje a partir de sus propios intereses y necesidades.

Con relación a lo anterior, se hace énfasis en la declaración Universal de Derechos Humanos que busca también promover valores como la tolerancia, el respeto, la solidaridad, entre otros, que unan y fortalezcan la paz y la convivencia armoniosa, donde se menciona alrededor de la educación lo siguiente:

Se enfocará la educación al desarrollo pleno de la personalidad humana y al fortalecimiento del respeto por los derechos y libertades fundamentales del ser humano. Promoverá el entendimiento, tolerancia y amistad entre todas las naciones, grupos raciales o religiosos, y debe ir más allá de las actividades de Las Naciones Unidas para la preservación de la paz (Asamblea General de las Naciones Unidas, Diciembre 10 de 1948, artículo 26).

Con esta propuesta, se aclara que la lúdica y las relaciones interpersonales están estrechamente relacionadas, ya que las actividades lúdicas, como juegos de equipo o colaborativos, promueven la interacción social y el fortalecimiento de lazos entre individuos. A través del juego, las personas pueden aprender a comunicarse, resolver conflictos, tomar decisiones en conjunto y desarrollar habilidades de empatía y cooperación. La lúdica facilita un ambiente relajado y divertido donde se pueden establecer conexiones más sólidas y profundas entre las personas, lo que contribuye a mejorar las relaciones interpersonales al fomentar el entendimiento mutuo y la construcción de vínculos positivos.

Desde la Constitución Política de Colombia (1991) se aborda este propósito cuando se plantea que: “Son derechos fundamentales de los niños además de la vida, la integridad física, la salud (...). La educación y la cultura, la recreación y la libre expresión de su opinión” (Constitución Política de Colombia, 1991, artículo 44). Además, se entiende que:

(...). La educación es un derecho de la persona y un servicio público que tiene una función social; con ella se busca el acceso al conocimiento, a la ciencia y a la técnica y a los demás bienes y valores de la cultura. (...) corresponde al estado regular y ejercer la suprema inspección y vigilancia de la educación con el fin de velar por su calidad, por el cumplimiento de sus fines y por la mejor formación moral, intelectual y física de sus educandos” (Constitución Política de Colombia, 1991, artículo 65).

En ese sentido, dentro del objetivo formativo de la educación en Colombia, se pretende alcanzar el desarrollo psicomotor, intelectual, social y afectivo-emocional del niño; entendiendo sus etapas de desarrollo y características donde el niño es protagonista de los eventos y situaciones de la vida diaria.

Desde el artículo 67 se establece que: La educación es un derecho de la persona y un servicio público que tiene una función social; con ella se busca el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica, y a los demás bienes y valores de la cultura'' (p. 24), en él se decreta la importancia de una formación integral donde se relacionan los aspectos más importante en la vida de los niños, se rige dentro de la edad y trasciende hasta su adolescencia, convirtiendo sus experiencias en aprendizajes significativos. Es complemento también el artículo 70 que dispone: `` El Estado tiene el deber de promover y fomentar el acceso a la cultura de todos los colombianos en igualdad de oportunidades, por medio de la educación permanente y la enseñanza científica, técnica, artística y profesional en todas las etapas del proceso de creación de la identidad nacional''. Aquí se reafirma la importancia de la enseñanza lúdica para contribuir a la formación de su identidad.

Con las condiciones anteriores, la implementación de estas prácticas debe ser constantes e intencionadas para que el aprendizaje sea realmente significativo y se dé a partir de una lectura contextual donde el maestro actúe como guía y acompañante que, además, comprende las características y necesidades de la población para intervenir con conciencia.

Continuando con las perspectivas legales que acogen y contextualizan la presente propuesta de investigación, la Ley 115 de febrero 8 de 1994 por la cual se expide la Ley General de Educación, decreta en sus disposiciones preliminares:

“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”. (Ley General de la Educación, 1994. Artículo 1).

Los fines de la educación en el artículo 5, en conformidad con la Constitución Política de Colombia, está de acuerdo en los siguientes aspectos:

-El pleno desarrollo de la personalidad sin más limitaciones que las que le ponen los derechos de los demás y el orden jurídico, dentro de un proceso de formación integral, física, psíquica, intelectual, moral, espiritual, social, afectiva, ética, cívica y demás valores humanos.

- La formación en el respeto a la vida y a los demás derechos humanos, a la paz, a los principios democráticos, de convivencia, pluralismo, justicia, solidaridad y equidad., así como en el ejercicio de la tolerancia y de la libertad.

-La formación para facilitar la participación de todos en las decisiones que los afectan en la vida económica, política, administrativa y cultural de la Nación.

-La formación en el respeto a la autoridad legítima y a la ley, a la cultura nacional, a la historia colombiana y a los símbolos patrios.

-La adquisición y generación de los conocimientos científicos y técnicos más avanzados, humanísticos, históricos, sociales, geográficos, y estéticos, mediante la apropiación de hábitos intelectuales, adecuados para el desarrollo del saber.

- El estudio y la comprensión crítica de la cultura nacional, y de la diversidad étnica y cultural del país, como fundamento de la unidad nacional y de su identidad.

- El acceso al conocimiento, la ciencia, la técnica y demás bienes y valores de la cultura, el fomento de la investigación y el estímulo a la creación artística en sus diferentes manifestaciones.

-La creación y el fomento de una conciencia de la soberanía nacional y para la práctica de la solidaridad y la integración con el mundo, en especial con Latinoamérica y el Caribe.

- El desarrollo de la capacidad crítica, reflexiva y analítica que fortalezca el avance científico, y tecnológico nacional, orientado con prioridad al mejoramiento cultural, y de la calidad de la vida de la población, a la participación en la búsqueda de alternativas de solución a los problemas y al progreso social y económico del país.

-La adquisición de una conciencia para la conservación, protección y mejoramiento del medio ambiente, de la calidad de la vida, del uso racional de los recursos naturales, de la prevención de desastres, dentro de una cultura ecológica y del riesgo y de la defensa del patrimonio cultural de la nación.

-La formación de la práctica del trabajo, mediante los conocimientos técnicos y habilidades, así como en la valoración del mismo como fundamento del desarrollo individual y social.

- La formación para la promoción y preservación de la salud y la higiene, la prevención integral de problemas socialmente relevantes, la educación física, la recreación y el deporte, y la utilización adecuada del tiempo libre.

Teniendo en cuenta los elementos anteriores y para garantizar que el proceso de enseñanza-aprendizaje avance permanentemente enfocado en el niño y en el maestro (Ley General de la Educación, 1994).

Por su parte, en la ley 1098 del 2006 (Código de Infancia y Adolescencia) en el capítulo I: Obligaciones de la Familia, la Sociedad y el Estado, hace referencia en el artículo 28 (p. 17) Derecho a la Educación: los niños, las niñas y los adolescentes tienen derecho a una educación

de calidad. Esta será obligatoria por parte del Estado en un año de preescolar y nueve de educación básica. La educación será gratuita en las instituciones estatales de acuerdo con los términos establecidos en la Constitución Política de Colombia. Incurrirá en multa hasta de 20 salarios mínimos quienes se abstengan de recibir un niño en los establecimientos públicos de educación.

De lo anterior, se puede hacer visible la importancia de la educación en los niños con todos los respaldos legales desde la normatividad de la Carta Constitucional con las Leyes y Decretos que la forman, haciendo énfasis en la educación como derecho fundamental y con la calidad que permita establecer verdaderos aprendizajes significativos en los educandos.

El artículo 30 (p. 18), dicta otras disposiciones que permiten establecer la importancia de la educación en los niños, niñas y adolescentes. Derecho a la recreación, participación, a la vida cultural en las artes. Los niños, las niñas y los adolescentes tienen derecho al descanso, esparcimiento, al juegos, demás actividades recreativas propias de su ciclo vital y a participar en la vida cultural y de las artes. Es necesario promover en los niños el deseo de aprender, despertar su curiosidad, incentivar las prácticas amenizadas en actividades creativas, que les permitan vivir experiencias lúdicas que involucren al niño, la familia y a la comunidad educativa.

Se puede leer en el artículo 31: Derecho a la Participación de los Niños, Niñas y Adolescentes. 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. Estas actividades deberán estar enfocadas en prácticas en las que se pueda evidenciar la organización y el desarrollo de proyectos lúdicos y pedagógicos enfocados en el aprendizaje significativo.

Como se puede evidenciar la reglamentación de las normas relativas a la prestación del servicio educativo de los niños en edad de escolarización van relacionadas directamente con el Título II (Garantía de Derechos y Prevención), Capítulo I, Obligaciones de la Familia, la Sociedad y el Estado :

Artículo 42 Obligaciones Especiales de las Instituciones Educativas (p. 27). Para cumplir con su misión las instituciones educativas tendrán dentro de sus obligaciones:

Se citan los numerales 1, 8 y 9 como referente del derecho a la educación y la necesidad de fortalecerlo para mejorar la calidad educativa.

Numeral 1: Facilitar el acceso de los niños, niñas y adolescentes al sistema educativo y garantizar su permanencia.

Numeral 8: Estimular las manifestaciones e inclinaciones culturales de los niños, niñas y adolescentes, y promover su producción artística, científica y tecnológica.

Numeral 9: Garantizar la utilización de los medios tecnológicos de acceso y difusión de la cultura y dotar al establecimiento de una biblioteca adecuada

Estando en constante proceso de formación, el maestro desde el hacer y el quehacer hace fundamental la implementación de lineamientos de innovación que estén conectados a las necesidades colectivas de los educandos, a la institución y al aula de clase.

De igual forma, el decreto 1075 de 2015, por el cual se dictan normas en materia de competencias conformes a esta entidad que tiene dentro de sus objetivos el artículo: 2.5.3.2.3.2.6, que hace referencia a la investigación y creación artística y cultural. La institución deberá establecer en el programa de estrategias para la formación en investigación- creación que

le permitan a profesores y estudiantes estar en contacto con el desarrollo disciplinario e interdisciplinario, la creación artística, los avances tecnológicos y el campo disciplinario más actualizado de tal forma que se desarrolle el pensamiento crítico creativo. Para lograr estas estrategias, estas deben estar asentadas desde el currículo para puedan ser implementadas desde cualquier área, buscando que los diseños y estrategias de implementación puedan ser una propuesta manejable para cualquier docente y entregadas de manera correcta al estudiante.

Otro objetivo que avala esta propuesta es el 2.5.3.2.3.2.9 (Medios educativos). La institución deberá contar con la dotación de los ambientes físicos y /o virtuales de aprendizaje que incorporan equipos, mobiliario, plataformas tecnológicas, sistemas informáticos a los que hagan sus veces de recursos bibliográficos físicos y digitales, bases de datos, recursos de aprendizaje e información, entre otros, que atienden los procesos formativos, el desarrollo de la investigación y la extensión.

Las instituciones como garantes de estos recursos pueden facilitar la aplicación de estas estrategias para que se conviertan en ayudas al servicio educativo y a la calidad de aprendizaje de los niños, proporcionando también de manera asertiva la capacitación necesaria al maestro para su correcta ejecución.

1.5. Antecedentes.

Posteriormente se dan a conocer los referentes bibliográficos, con argumentos que permiten afianzar el presente proyecto de investigación, teniendo como eje la lúdica para propiciar el aprendizaje significativo en los niños. Esta información se basa en conceptos de otros autores que evidencian lo vivido dentro del ámbito escolar.

Teniendo en cuenta lo mencionado anteriormente, se expone el trabajo de Ramos Sajinèz (2020) titulado: “Estrategias lúdicas para mejorar el aprendizaje significativo de los niños del 3o de la I. E: Alfredo Gonzales Lara de Santa Rosa (localidad de Perù) (Ramos Sanjinéz, 2020). Este trabajo tiene como objetivo, identificar las dificultades que se presentan en el aprendizaje, implementando estrategias y utilizando la motivación en el juego para fortalecer el conocimiento. El juego es una plataforma natural para que los niños desarrollen y ejerzan su creatividad. Es importante que los adultos, como padres y maestros, fomenten y apoyen el juego en la vida de los niños, ya que esto no solo es divertido, sino que también es esencial para su desarrollo integral. El maestro tiene la responsabilidad de aprovechar al máximo el juego como una herramienta educativa poderosa. Al desempeñar un papel activo y comprometido en el juego de los niños, el maestro puede contribuir significativamente al desarrollo cognitivo, social y emocional de los estudiantes.

Las estrategias implementadas en este proyecto pueden ser aplicadas al nivel de transición debido a que los estudiantes en esas edades disfrutan del juego y es la mejor manera para aprender a socializar y construir un nuevo aprendizaje a partir de los conocimientos previos de otros niños.

Así mismo se encuentra la investigación: “Estimulación del desarrollo investigativo para aprendizaje significativos en la primera infancia en contexto diferentes” de la institución educativa Angel Maria Paredes sede Calixto Leiva de la ciudad de Neiva y el Instituto Técnico Agropecuario Yiisa Yat de la comunidad de Santa Rosa de Inzá Cauca. (Bustos, 2021)

El proyecto investigativo tiene como objetivo fortalecer el desarrollo de habilidades investigativas mediante estrategias pedagógicas que permitan los aprendizajes significativos en

los niños y niñas del grado transición de dos contextos diferentes uno rural en Inzá Cauca y otro urbano en Neiva, Huila. El aprendizaje significativo en la primera infancia en contextos diferentes se refiere a la adquisición de conocimientos y habilidades importantes de manera que tengan sentido y relevancia para los niños en su entorno y situación particular. También se trata de proporcionar experiencias educativas que sean relevantes, interesantes y apropiadas para el niño en su entorno particular. Esto ayuda a los niños a construir una base sólida para su futuro aprendizaje y desarrollo.

En los niños, el juego desempeña un papel crucial en el aprendizaje significativo. A través del juego, los niños pueden explorar, experimentar y aprender de manera activa, lo que les ayuda a construir un entendimiento sólido de su mundo. El aprendizaje significativo se refiere también a la adquisición de conocimientos y habilidades de una manera que tengan sentido para el niño; esto implica que el niño pueda relacionar nueva información con lo que ya sabe y aplicarla en situaciones prácticas.

Finalmente, está la tesis llamada “Diseño y evaluación de actividades lúdicas para la estimulación de la velocidad de procesamiento en niños escolarizados de 5 a 8 años de edad” proyecto desarrollado por los integrantes de la investigación (CadaVID Henao, Arenas Ospina, 2021) en la ciudad de Medellín, y mecanismos ya existentes. Este estudio tiene como objetivo desarrollar actividades lúdicas en formato de juego de mesa para la estimulación de habilidades cognitivas, en este caso, la velocidad de procesamiento en niños escolares entre 5 y 8 años, esto es fundamental para mejorar su capacidad cognitiva y su rendimiento académico. En este estudio se encontró que justamente existe una correlación entre las habilidades cognitivas específicas y el grado de éxito académico de los sujetos, siendo la velocidad de procesamiento uno de los mejores predictores del rendimiento académico y de la capacidad cognitiva general (p. 25); estos

hallazgos arrojan más evidencia sobre la importancia y el impacto positivo de las habilidades cognitivas en el desempeño académico, y que habla en particular de la velocidad de procesamiento y la influencia que esta tiene sobre elementos cognitivos como la creatividad y la inteligencia misma.

En consecuencia se puede concluir que el diseño y la evaluación de actividades lúdicas para estimular la velocidad de procesamiento en niños escolarizados de 5 a 8 años implica la creación de actividades divertidas y educativas que desafíen y mejoren la capacidad de procesamiento cognitivo de los niños en sus primeros años escolares, y la posterior evaluación para asegurarse de que estas actividades sean efectivas en su objetivo de desarrollo cognitivo. permanentemente, no solo en su momento de descanso sino también dentro del aula de clase.

Capítulo II: Marco Referencial.

La relación entre la lúdica y el aprendizaje significativo es muy estrecha, porque la lúdica ofrece un entorno propicio para que los individuos construyan significados y comprendan conceptos de manera profunda y duradera, muchas actividades lúdicas involucran la colaboración y la comunicación entre los participantes, lo que promueve el intercambio de ideas, la resolución de problemas y el desarrollo de habilidades sociales. Estas interacciones sociales enriquecen el proceso de aprendizaje al permitir que los individuos compartan sus perspectivas, reflexiones y experiencias, lo que contribuye a una comprensión más profunda y significativa de los contenidos.

Para fundamentar este proyecto se definen algunos referentes conceptuales que son considerados fuentes importantes de información para el posterior análisis y que aportan y dan validez al mismo; para ello se han establecido como variables de investigación los términos: aprendizaje significativo y lúdica.

Aprendizaje significativo:

Se va a tomar como referente los siguientes autores para empezar a dar respuesta a los problemas de la educación actual, para poder comprender el contexto y los factores que implica el ambiente escolar. David Paul Ausubel propone mediante el Aprendizaje significativo que los procesos de aprendizaje requieren ser prácticos y experimentales, como complemento Marco Antonio Moreira cumple un papel fundamental en el soporte de esta investigación, mediante sus criterios sobre el aprendizaje significativo crítico y la lúdica .

El aprendizaje significativo es un concepto propuesto por el psicólogo educativo David Ausubel, que se refiere a un tipo de aprendizaje en el cual el nuevo conocimiento se relaciona de manera relevante y sustancial con la estructura cognitiva previa del niño. El aprendizaje significativo se diferencia del aprendizaje memorístico, en el cual el estudiante simplemente memoriza información sin comprender su significado o cómo se relaciona con lo que ya sabe. Ausubel sostiene que el aprendizaje significativo es más efectivo y duradero, porque el conocimiento adquirido de esta manera tiende a ser más coherente y fácil de recordar.

En el mismo sentido, se encuentra Marco Antonio Moreira, investigador y licenciado en física, quien ha realizado contribuciones relevantes a la enseñanza de las ciencias y defendido y comunicado la teoría del Aprendizaje Significativo de Ausubel, así como los aportes de Joseph D

Novak. Recientemente se ha desarrollado una teoría conocida como la teoría del Aprendizaje Significativo Crítico que se refiere a la capacidad que puede desarrollar el estudiante para cuestionar, analizar, y pensar objetivamente, teniendo muy claro sus metas y propósitos.

Al generar aprendizajes significativos se puede evidenciar que existe una relación entre lo que se aprende y la forma en que se adquiere el conocimiento es necesario fortalecer este vínculo dado entre el conocimiento nuevo lo que ya se tiene para implementar los medios por los cuales puedan pasar a través de procesos transformadores en los aspectos cognitivo, social y pedagógico.

Estos autores (Ausubel y Moreira), desde su contexto histórico y tecnológico hacen un aporte relevante que llevado a la práctica docente actual, permitirá desarrollar una planificación adecuada para suscitar la experiencia de los niños en el aula de clase, procurando que se convierta en un proceso de formación que garantice su aprendizaje, pero que al mismo tiempo estimule su creatividad y lo motive a vivir una experiencia desde lo crítico, siendo él quien realice la construcción de su proceso partiendo desde la cotidianidad de su vida.

Ahora bien, es muy importante tener en cuenta que el contexto actual, exige que estas estrategias vayan ligadas de acuerdo a las necesidades que impone la sociedad de hoy, pero partiendo del reconocimiento que se debe hacer en el aula para determinar los cambios estratégicos y necesarios para poder gestar un verdadero aprendizaje.

Una de las necesidades evidenciadas en el desarrollo de esta investigación es la tradicionalidad en la metodología aplicada en el aula y se considera necesario implementar una serie de métodos activos que permitan la participación individual y colectiva de los niños, donde se reconozca un aula llena de experiencias que posibilitan y favorecen el proceso de enseñanza-

aprendizaje de los estudiantes. Para introducir estos cambios es necesario que ellos mismos construyan su propio conocimiento partiendo desde su experiencia (constructivismo). Si se adquiere una adaptación positiva se podrá lograr que los estudiantes comprendan su realidad, teniendo en cuenta sus emociones y la manera en que las regulan.

En esta investigación la lúdica se vincula con el aprendizaje significativo, dado que esta es una herramienta mediadora que permite a los maestros desarrollar la construcción de aprendizaje significativo, siendo necesario que los docentes le den la importancia que esta tiene dentro de los procesos prácticos de los estudiantes, de este modo se podrá mitigar la monotonía escolar y la ejecución de labores estrictamente teóricas que se evidencia en las aulas.

El desarrollo de actividades lúdicas genera en los estudiantes capacidades para aprender a vivir en comunidad, (siendo ya ser social por naturaleza), despierta las habilidades para crear, lo motiva permanentemente y le permite tener más confianza de sí mismo.

Estudios científicos y psicológicos han evidenciado que la lúdica es una herramienta que aplicada de la manera correcta puede aliviar en los niños síntomas de tensión o ansiedad permitiéndoles calmarse y sentirse más cómodos y seguros. ayudando a que pueda autorregularse.

La lúdica puede aplicarse en cualquier área del saber, adquiriendo conocimientos específicos que les ayudarán a enfrentar situaciones de su hacer diario como respetar las normas prácticas, aceptar las críticas, tomar decisiones, y entender las realidades de su ámbito escolar.

Continuando con las ideas que plantea Ausubel, estas tenían que ver con el Todo el mundo (2016), Anja Tuckermann propio concepto del aprendizaje, que para él no era más que un proceso por el cual el las personas tratamos de construir un sentido para aquello que nos rodea.

Uno de los campos a los que más aportó David Ausubel fue al del aprendizaje, área en la que estuvo muy influenciado por las ideas de Jean Piaget. Ambos autores creían que el aprendizaje no se produce normalmente mediante la memorización pura, sino que es necesario relacionar los nuevos conceptos e ideas con aquellos ya presentes en el cerebro. Esta es la base de su teoría del aprendizaje significativo: la creencia de que solo adquirimos nuevas ideas y conocimientos cuando estos tienen importancia para nosotros.

Así, para Ausubel el factor que más determina lo que aprende una persona es el tipo de conocimiento que ya posee. Según esta teoría la adquisición de nuevas ideas comienza con la observación de eventos a través de las que ya tenemos. Todos los conceptos que se encuentran en la mente se organizan formando mapas, y los nuevos conocimientos que adquirimos son añadidos en ellos de manera coherente y lógica.

Por otro lado, para Ausubel la forma más eficiente de aprender era la recepción, por contraposición a la exploración autónoma. Según este autor el aprendizaje por descubrimiento puede funcionar para adquirir conocimientos, pero se trataría de un proceso muy lento y con muchos fallos. David Paul Ausubel llegó a convertirse en uno de los grandes referentes de la psicología constructivista. Como tal, hacía mucho énfasis en elaborar la enseñanza a partir de los conocimientos que tiene el alumno. Es decir, que el primer paso en la tarea de enseñar debía ser averiguar lo que sabe el estudiante para así conocer la lógica que hay detrás de su modo de pensar y actuar en consecuencia. De este modo, para Ausubel la enseñanza era un proceso por el cual se ayuda al estudiante a que siga aumentando y perfeccionando el conocimiento que ya tiene, en vez de imponer un temario que debe ser memorizado, porque la educación no podía ser una transmisión de datos unilateral.

La idea de aprendizaje significativo con la que trabajó Ausubel es la siguiente: el conocimiento verdadero sólo puede nacer cuando los nuevos contenidos tienen un significado a la luz de los conocimientos que ya se tienen. Es decir, que aprender significa que los nuevos aprendizajes conectan con los anteriores; no porque sean lo mismo, sino porque tienen que ver con estos de un modo que se crea un nuevo significado, por eso el conocimiento nuevo encaja en el conocimiento viejo, pero este último, a la vez, se ve reconfigurado por el primero. Es decir, que ni el nuevo aprendizaje es asimilado del modo literal en el que consta en los planes de estudio, ni el viejo conocimiento queda inalterado.

A su vez, la nueva información asimilada hace que los conocimientos previos sean más estables y completos. Pero el proceso del aprendizaje significativo no termina ahí. Al principio, cada vez que se quiera recordar la información nueva, se podrá hacer como si esta fuese una entidad separada del marco cognitivo más general en el que se encuentra integrada. Sin embargo, con el paso del tiempo ambos contenidos se funden en uno solo, de modo que ya no se puede evocar solamente uno entendiéndolo como una entidad separada de la otra.

En cierto modo, el conocimiento nuevo que se aprendió al principio queda olvidado como tal, y en su lugar aparece un conjunto de informaciones que es cualitativamente diferente.

Este proceso de olvido es llamado por Ausubel “asimilación obliteradora”.

Para entender mejor el concepto de aprendizaje significativo de David Ausubel, puede ayudar a saber en qué consiste su versión opuesta: el aprendizaje mecánico, también llamado aprendizaje memorístico por este mismo investigador, se trata de un concepto muy vinculado al aprendizaje pasivo, que muchas veces se produce incluso de manera no intencionada a causa de la simple exposición a conceptos repetidos que van dejando su marca en nuestro cerebro.

Para Ausubel, las teorías y métodos de enseñanza han de estar relacionados con la actividad que se realiza en el aula y con los factores cognoscitivos, afectivos y sociales que en ella influyen. Su teoría del aprendizaje significativo verbal supone la necesidad de tener en cuenta los conocimientos previos del alumno para construir desde esa base los nuevos conocimientos, respetando la relación lógica entre ellos.

De este modo, el aprendizaje significativo enriquece la estructura cognitiva, que en interacción va a su vez modificándose y tal aprendizaje se opone al puramente memorístico, en el que los conocimientos llegan a ser memorizados pero no a articularse en una estructura cognoscitiva que a su vez permita la recepción de otros nuevos; en el aprendizaje memorístico, la incorporación de conocimientos es arbitraria y débil, y por ello se pierden con facilidad.

En este proceso intervienen los conceptos inclusores, ideas que ya existen en la estructura cognitiva del alumno y que sirven para almacenar lógicamente y sistemáticamente los conocimientos, que son así mejor asimilados. Los materiales educativos y los profesores han de partir de lo que el alumno ya sabe, fomentando el crecimiento de sus estructuras cognitivas con nuevas aportaciones graduales que encajen progresivamente y den a la vez respuesta a la necesidad del individuo de conocer y dar sentido a su entorno.

Las ideas de Ausubel, lejos de quedar en meras propuestas pedagógicas, han tenido cumplida aplicación en los sistemas educativos recientes, siendo referencia habitual en la elaboración de materiales, programaciones educativas y diseños curriculares. Estos autores aportan a esta investigación por que por medio de la aplicación de sus teorías ya mencionadas anteriormente permiten que los estudiantes desarrollen competencias a partir de sus propias experiencias, dado que ellos puedan llevar sus experiencias fuera del aula y permanezcan como

un medio útil dentro de su normalidad. Para lograr que el aprendizaje sea significativo se hace necesario contar con unas herramientas o métodos que posibiliten este proceso.

Por otra parte, es importante resaltar que con la transformación de la escuela y de los espacios escolares, se deben también modificar las prácticas educativas que les permitan vivir a los niños nuevas experiencias, dándole uso permanente a su imaginación, creatividad, y a su opinión, convirtiendo estas habilidades en fortalezas permanentes que los ayuden a evidenciar la asimilación de los conceptos en el aula, proyectando estudiantes participativos y capaces de mantener vivas sus expectativas de aprendizaje.

Al respecto Moreira(2005),” expresa que se debe permitir al sujeto hacer parte de sus cultura y al mismo tiempo fuera de ella, es decir, desarrollar habilidades y competencias en los sujetos que les permite relacionar los conceptos observados en el aula de clase y puedan ser relacionados con sus vida cotidiana”

Para que los estudiantes logren entender los conceptos de manera diferente este debe conocer su entorno, conocerlo que lo rodea y entender desde su perspectiva, que esos elementos pueden hacer parte de su proceso de formación, involucrando esas vivencias diarias como parte de su crecimiento en el aula.

La propuesta de Moreira (2012), tiene como objetivo primordial anular la enseñanza convencional que se imparte en la escuela desde hace muchos años..Es absolutamente necesario tener un propósito para la clase, esto se refiere a que el objetivo al que se pretende llegar, cuente con unas condiciones que hagan más fácil el trabajo en el aula, dando al educando la posibilidad

de que se cuestionen los conocimientos recibidos y los puedan aplicar en otros ambientes fuera del aula escolar.

Por tal motivo, la propuesta de Moreira (2012), se enfoca en unos principios que facilitan a los estudiantes herramientas en su procesos de formación para que más adelante puedan reflexionar ante la toma de decisiones, con objetividad y criterio, y poder salir de los modelos establecidos hasta hoy por la sociedad actual. mundo (2016), Anja Tuckermann. Para poder entender cómo aprenden los niños se tiene que tener en cuenta ciertos factores que pueden incidir en el proceso de aprendizaje de los estudiantes en el aula, estos son los factores internos y externos que afectan de una u otra manera el proceso de aprendizaje de los estudiantes, algunos de estos factores interno es la motivación intrínseca del estudiante donde el interés personal y la satisfacción derivada son propios del aprendizaje y la motivación extrínseca que es la influencia de recompensas como calificaciones y reconocimientos, también la capacidad de atención, la memoria, pensamiento crítico y habilidades de resolución de problemas son factores importantes en el aprendizaje como también lo son las emociones como ansiedad, estrés, autoestima y autoeficacia, la salud física y mental, porque se debe tener un cuerpo sano para que la mente pueda desarrollar aprendizajes, la nutrición, sueño, ejercicio y salud en general son sin duda factores fundamentales en el aula para mejorar el aprendizaje.

Cuando se habla de todos estos factores no se puede olvidar el entorno del aula de clase donde se debe ir identificando que este sea óptimo y si es monótona la clase ya que esto puede incidir mucho en el interés y el empeño que los estudiantes muestran hacia la clase.

Los factores externos son importantes y se deben tener en cuenta, porque los padres juegan un papel crucial en el aprendizaje y el desarrollo académico de sus hijos. Su influencia puede ser directa o indirecta y se manifiesta a través de diversas formas, como por ejemplo

brindando un entorno emocionalmente seguro y fomentando la autoestima y la confianza en los niños, lo cual es fundamental para su disposición al aprendizaje. Los padres que muestran interés en la educación de sus hijos y celebran sus logros pueden aumentar la motivación intrínseca de los niños para aprender. un entorno familiar sano y la ayuda de los padres es algo indispensable para el proceso de aprendizaje, porque los niños buscan siempre apoyo en sus padres.

En el contexto socioeconómico se debe tener la disponibilidad de recursos económicos para adquirir materiales educativos, tecnología y participar en actividades extracurriculares. Familias con estabilidad económica pueden proporcionar un entorno más seguro y menos estresante para los niños.

Otro factor muy común que se puede evidenciar en el aula de clase es el tiempo de atención y concentración en los estudiantes, se dice que un niño entre 6 y 8 años que son las edades que se basan en esta investigación son entre 12 y 30 min en un nivel de atención y concentración óptimo que se llega en una actividad concreta, esto teniendo en cuenta que las clases casi siempre son en bloque de 2 horas y la duración máxima de atención y concentración no llega a tanto tiempo prolongadamente, por esto se debe procurar planear clases que todo el tiempo llamen la atención y utilizar estrategias didácticas que ayuden a mejorar y extender este tiempo y lo más esencial, que no se distraigan con tanta facilidad y por un periodo de tiempo muy amplio.

David Goleman dice “Que nuestra mente está diseñada para distraerse, por una cuestión evolutiva. Pero podemos reconducir de nuevo la atención, fortaleciendo así cada vez que lo hacemos nuestra capacidad de concentrarnos. Según Goleman, la concentración es como un músculo, por lo que conviene fortalecerla cuanto antes” (2018, Párr 21).

La concentración es vital para el aprendizaje significativo porque permite una comprensión profunda, facilita el procesamiento y la retención de información, y apoya el desarrollo de habilidades de pensamiento crítico y resolución de problemas. Un enfoque concentrado también mejora la eficiencia del estudio y la motivación, lo que en última instancia conduce a un mayor éxito académico y personal.

La capacidad de concentrarse es una habilidad de autogestión importante que beneficia no solo el aprendizaje académico, sino también otras áreas de la vida, los estudiantes que pueden mantener la concentración suelen rendir mejor en sus estudios, obteniendo mejores resultados académicos y desarrollando una base sólida para el aprendizaje continuo. La concentración mejora la capacidad de retener información, ya que permite un procesamiento más eficaz y una consolidación más robusta de los recuerdos, cuando se tienen un enfoque concentrado esto facilita la aplicación de lo aprendido a nuevas situaciones, lo que es un indicador clave de un aprendizaje significativo.

La concentración también fomenta un mayor compromiso con la tarea de aprendizaje y los estudiantes que están concentrados están más motivados y muestran una mayor participación activa en el proceso educativo y pueden lograr concentrarse mucho más y comprender mejor lo que se desea aprender, esto aumenta la satisfacción del estudiante y su sentido de autoeficacia, lo que a su vez refuerza su motivación para seguir aprendiendo.

Teniendo en cuenta que la escuela es un espacio donde se forma de manera íntegra, donde los estudiantes deben salir al mundo a vivirlo y a explorarlo desde su propias vivencias, aquí es donde el aprendizaje significativo se hace presente, ayudándoles a sentirse parte de la comunidad en la cual viven sus procesos académicos, sociales y personales.

Con relación a lo anterior se debe tener en cuenta que existe un vínculo inquebrantable entre la enseñanza y el contexto, esto hace referencia al Aprendizaje significativo crítico (Moreira 2012), que establece un aprendizaje comprensivo y con el maestro como transmisor del conocimiento,

Para que los estudiantes alcancen un desarrollo autónomo y lo puedan en el momento de enfrentar la sociedad,, este autor propone unos principios que facilitan este proceso dentro del aula de clase:

Principio de interacción: es necesario enseñar desde la curiosidades del estudiante, llevarlos al cuestionamiento , impulsandonos a dar sus su propio respuesta.

-Principio de aprendiz: como maestros tenemos una doble función, transmisores y receptores de la información.

Principio del conocimiento como lenguaje: el lenguaje está presente en todas las experiencias de la vida, haciendo parte de la manera como se percibe la realidad.

Principio de conciencia semántica: los niños son quien dan el significado a las cosas desde sus propias experiencias.

Principio de aprendizaje por error: cuando existe la equivocación , es necesario volver a comenzar generando un nuevo aprendizaje.

Aprendizaje del aprendizaje: enseñar conceptos nuevos , siempre enriqueciendo sus contenidos.

Principio de incertidumbre del conocimiento: es necesario estar en constante investigación, preguntando. dando respuestas a las preguntas nuevas que nacen de la curiosidad del niño.

Principio de la no utilización del tablero: utilizar herramientas que permitan experiencias prácticas desde contextos propios del niño.(lúdica).

Se puede concluir que la lúdica y el aprendizaje significativo son elementos fundamentales para permitir el desarrollo de aprendizajes en los estudiantes, siendo la lúdica el medio que permite que los estudiantes se acerquen motivados a los procesos de aprendizaje significativo, es decir, desde el punto de vista dinámico los maestros deben proporcionar herramientas que verdaderamente generen en los estudiantes aprendizajes que sean relevantes, certeros y permanezcan en su memoria para que puedan explicarlos y practicarlos en su cotidianidad.

Capítulo III: Metodología de la investigación.

Para esta parte de la investigación, se debe conocer la importancia que tiene el proceso de la metodología de la investigación, entendiéndose como el conjunto de procesos que se utilizan para obtener información, que será analizada de manera más específica.

Mediante este proceso se estructura el diseño, definiéndolo como la estrategia que se emplea para desarrollar la investigación, también teniendo en cuenta la línea de investigación , que en esta caso se refiere a la cultura escolar y el contexto socio cultural, entendiendo la cultura escolar como las vivencias diarias dentro de aula y el contexto socio-cultural, como lo que ocurre alrededor de la escuela y el impacto que tiene sobre ésta,, teniendo una relación muy profunda,

porque estos conceptos están directamente relacionados con la manera en que se recolectó la información para obtener y garantizar la certeza de sus resultados.

3.1. Diseño metodológico de la investigación.

Esta investigación está determinada por un enfoque Cualitativo, dado las características de la misma, permitiendo conocer, fenómenos sociales, donde se explora de manera más profunda y detallada del fenómeno a tratar.

Además, posibilita la flexibilidad, característica del enfoque cualitativo permitiendo adaptar el diseño según lo hallado; también, permite la subjetividad de los investigadores, para tener claridad en el contexto en el que se produce el fenómeno; otro aspecto a mencionar es que busca identificar acciones y claridad en los datos.

Esta investigación, se *enfoca* cualitativamente, porque en ella se encuentran unidades de medida conceptuales, no numérica, esto permite identificar cómo por medio de la lúdica se puede generar un aprendizaje significativo, así lo define Sánchez (2019) "se entiende como un proceso metodológico que estudia diferentes objetos, para comprender la vida social del sujeto a través de los significados desarrollados por este". Es decir que se procura analizar una situación que es percibida de manera permanente, y que se adhiere de manera precisa a la propuesta de cómo inciden las herramientas de estudio en los procesos de aprendizaje de los estudiantes para favorecer su enseñanza de manera práctica y relevante.

Dicho esto, se puede afirmar que existe un contexto en el que se identifica una necesidad de generar prácticas que permitan que los niños aprendan de manera diferente, fuera de lo tradicional específicamente en el Hogar Jesús Redentor, en el grado primero.

Después de reconocer e identificar las características del enfoque investigativo, se puede afirmar que *el alcance* que se utiliza en esta investigación es descriptivo, porque permite observar de manera específica el fenómeno y anticipa cómo se puede ejecutar un plan para aplicar dentro del aula.

"La investigación descriptiva se centra en la caracterización detallada de fenómenos o situaciones sin manipular variables, permitiendo una comprensión profunda del objeto de estudio. Su objetivo principal es describir las características de una población o fenómeno en particular, proporcionando un marco claro y específico para futuros estudios" (Hernández Sampieri, Fernández Collado, Baptista Lucio, 2020).

Una investigación de alcance descriptivo se enfoca en detallar las características, propiedades y atributos de un fenómeno o población específica. Su objetivo es proporcionar una visión clara y precisa de la situación actual, sin explorar relaciones causales o hipótesis más complejas. Este alcance ayuda a registrar las características fundamentales de un fenómeno o grupo, como comportamientos, actitudes, o condiciones. También proporciona una base sólida de datos y hechos que pueden ser utilizados en futuras investigaciones, especialmente para estudios exploratorios o correlacionales.

Esta investigación se considera descriptiva porque está determinada por una realidad en donde se reconoce y entienden las causas de este fenómeno, teniendo claro esto, este proyecto se orienta hacia una explicación de acontecimientos educativos pero que también son de la

comunidad y hacen necesario vincularlo con la relación de tiempo y espacio como ya se mencionó anteriormente.

Lo que se pretende con este tipo de investigación es determinar las características de un grupo de personas que son foco ya identificado de un estudio representativo, en este caso los niños del grado primero del Hogar Jesús Redentor, donde es necesaria la implementación del aprendizaje significativo a través de la lúdica, como una herramienta pedagógica que no se ha tenido presente en la institución educativa.

El *diseño* que se emplea en esta investigación es de *investigación-acción participativa (IAP)* ya que a través de este se puede hacer una combinación entre la acción y la participación. Es una metodología colaborativa que permite identificar problemas, desarrollar soluciones y llevar a cabo acciones que aborden problemas. Así, como el objetivo de este proyecto es identificar la problemática e investigar a través de la práctica y la observación con el fin de dar solución y realizar un diagnóstico que evidencie la problemática de los niños para comprender las temáticas vistas en el aula de clase. ya que este sigue un ciclo continuo de planificación, acción, observación y reflexión y este ciclo permite ajustar las estrategias y acciones en función de los resultados obtenidos en cada etapa.

Perez, (2019) Afirma que “Este tipo de investigación tiene dos propósitos, uno, la construcción intersubjetiva del significado de los hechos y la otra, la acción dirigida a la transformación social mediante la implicación colectiva de los miembros de la comunidad; en la consecución de cada uno de ellos se utilizan metodologías particulares, en el primer caso se emplean la etnografía y la historia de vida, mientras que para los cambios sociales se utiliza la Investigación Acción Participativa (IAP)”

El diseño de investigación-acción participativa (IAP) puede aplicarse en el aprendizaje significativo y la lúdica al involucrar a los estudiantes activamente en el proceso de aprendizaje y en la creación de experiencias educativas que sean relevantes y motivadoras para ellos, esto hace parte de una necesidad educativa o un desafío en el entorno escolar, como la falta de interés de los estudiantes en ciertos temas o la dificultad para conectar la teoría con la práctica. Al aplicar la IAP de esta manera, se empodera a los estudiantes, se les permite ser co-creadores de su propio aprendizaje y se asegura que las experiencias educativas sean significativas y agradables para ellos.

El método que se emplea en el proyecto será *inductivo*, en consonancia con la afirmación de García, J. (2020), "El método inductivo es un proceso de razonamiento que parte de la observación de casos particulares para llegar a conclusiones generales. Es esencial en la enseñanza, ya que permite a los estudiantes desarrollar su propio entendimiento a partir de experiencias concretas y observaciones directas".

Para abordar este problema se utiliza el método investigación, acción, participación. Es un método inductivo, en donde se va de lo particular a lo general y los datos sirven para su análisis e interpretación a través de la observación directa, las entrevistas y los documentos. Este método da respuesta a la naturaleza del problema objeto de la investigación, y nos ayuda a alcanzar un resultado teóricamente válido, aunque su procedimiento sea interpretativo y subjetivo. En la argumentación inductiva, la premisa surge de la experiencia o de la observación de casos probados y, por ende, siempre es verdadera. Los argumentos inductivos pueden usarse para predecir y suponer tendencias, o bien para establecer relaciones de causa y efecto. Según esto, se conocen dos tipos básicos: los argumentos por generalización y los argumentos causales.

La realidad que viven hoy los niños y niñas, razón de ser de la educación nos reta a asumir una formación integral que apunte a sus necesidades concretas en este contexto que va cambiando cada día de manera acelerada. Por lo tanto, la educación debe dar respuestas acertadas y convincentes si se lleva a cabo una nueva pedagogía y una nueva didáctica y la implementación de nuevas estrategias para contribuir en la formación de seres humanos íntegros con gran calidad humana, con proyectos de vida fundamentados en los valores éticos, religiosos y morales. La lúdica será el mejor medio y la mejor mediación en estos espacios educativos logrando hacer de las instituciones espacios transformantes y transformadores.

3.2. Población y muestra.

Para el procesos de esta investigación es necesario conocer la población que va a ser estudiada y sobre la cual, se extraerán resultados para definir la unidad de análisis, donde la descripción de la población se ajusta a características que se relacionan.

La población con la que se realizará el rastreo está constituida por los niños del grado primero B, estudiantes del Centro educativo Hogar Jesús Redentor que se encuentra ubicado en la comuna 6 en el Picacho perteneciente al Doce de Octubre más específicamente en el barrio el triunfo C. 104B #87 - 95, en el municipio de Medellín. Es un terreno campestre con zonas verdes y acceso directo al cerro el Picacho, el lote pertenece a las hermanas de Jesús Redentor quienes viven allí en su comunidad y tienen convenios con la Alcaldía de Medellín vinculando su espacio con la posibilidad de cobertura para los niños de escasos recursos debido a que es un lugar con situaciones vulnerables en cuanto a su economía y sus dinámicas sociales.

Actualmente se encuentran matriculados aproximadamente 900 niños entre las edades de 2 y 13 años, la Institución opera bajo dos modalidades de matrícula, una parte de ella es por

cobertura por medio del convenio con la Secretaría de Educación de Medellín y la otra parte se abastece de los benefactores amigos de la obra por medio de la fundación Vida Interior, debido a esto los estudiantes no deben pagar y tiene acceso a una educación gratuita, junto con la alimentación que se brinda en el comedor gracias al Plan de Alimentación Escolar (PAE) con el almuerzo. En la escuela se cuenta con acueducto de las empresas públicas, sin embargo, también hay un tanque para el abastecimiento de agua que se tiene desde hace muchos años por las condiciones de conflicto bajo las que fue creado el hogar.

En el Centro Educativo Hogar Jesús Redentor se brindan procesos de formación para los niños desde el grado párvulos hasta el grado quinto, en este espacio nos centraremos en el grado primero en donde se realizan específicamente las prácticas pedagógicas. Este salón inició el año conformado por 19 niñas y 19 niños, de los cuales uno de ellos no ha asistido ningún día a clases, otro de ellos se retiró por cambio de domicilio y otro de ellos ha tenido una gran ausencia injustificada, cada uno de ellos tiene muy buenas habilidades para reconocer los valores formativos de la escuela, son niños amables, atentos, responsables y respetuosos, entre los niños y las niñas hay muy buena relación de género, de hecho, es muy usual ver a los niños colaborando a las niñas de manera autónoma, se ha evidenciado que a nivel académico tienen muy buen dominio a nivel de lectura y escritura, sin embargo, es importante trabajar con ellos la comprensión del mundo, y en ello aparecen dificultades para reconocer las instrucciones y para identificar todo aquello que se les pide realizar.

En este sentido, se logra observar que los niños en estas edades, 5, 6 y 7 años, tienen una especial fijación por el juego simbólico y por reflejar rápidamente todo lo que saben, entre ello, las vocales, algunas consonantes y números, de esta manera es posible motivar a la interacción de los niños con diferentes actividades que posibilitan una mejor relación entre ellos y lo que se

les presenta, mencionando allí todavía la reivindicación del material concreto en la enseñanza y en la habilitación del aprendizaje.

Uno de los elementos que más nos permite evidenciar el desarrollo en los niños, es la posibilidad de la invitación a la pregunta y el cuestionamiento a partir de las situaciones, en el momento que a ellos les cuesta ver la realidad, generan cuestionamientos para cuando es necesario dar solución a los problemas que se presentan, tanto a nivel académico, como social e incluso personal. Todo esto, tiene implicaciones en los demás desarrollos que se observan los estudiantes del grado primero, ya que interviene allí la sinapsis neuronal y la conexión entre ideas que a muchos de los niños se les facilita realizar de manera natural y espontánea puesto que dependiendo de sus entornos seguros, cercanos y acogedores como lo son la familia y la escuela, se puede determinar que algunos estudiantes poseen muy buen acompañamiento familiar desde la mejora de estos aspectos.

Algunos estudiantes están diagnosticados: 2 de ellos tienen el espectro autista, Juan Pablo Higueta y Josniel Panchano Lugo, por otra parte, Simón Cespedes tiene un diagnóstico respecto a los trastornos emocionales. Hay una estudiante que ha tenido un proceso complejo debido a que durante el preescolar no asistía a clases y su desarrollo cognitivo es de una niña de 4 años a pesar de tener 6 lo que ha retrasado su avance en el grado primero y se considera que deberá repetir el grado.

En términos de muestreo se utiliza un enfoque probabilístico, como lo afirma Kerlinger (2002). "El muestreo probabilístico se refiere a cualquier método de selección de muestras que utiliza algún tipo de azar. En el muestreo probabilístico, cada elemento de la población tiene una probabilidad conocida y no nula de ser seleccionado.". La base del enfoque probabilístico es la selección de una muestra que sea representativa de la población a partir de un procedimiento

aleatorio. Esto garantiza que cada individuo de la población tenga la misma probabilidad de ser seleccionado. Con base en lo anterior se eligió una muestra de 19 estudiantes la cual representa el 50% de la población total.

3.3. Técnicas e instrumentos de recolección de información.

La técnica es la manera como se puede obtener la información, es decir como se realiza, los instrumentos, son el medio por el cual se aplican dichos instrumentos y se obtiene un resultado.

”Una técnica de investigación, es un procedimiento sistemático utilizado para recopilar y analizar información con el fin de resolver un problema o responder a una pregunta de investigación los medios por los cuales se recopila la información para poder obtener de manera precisa un resultado, mientras que los instrumentos, son los elementos que se utilizan para obtener las respuestas que se necesitan.”(Medina 2023)

Las técnicas e instrumentos de investigación, son fundamentales y necesarios para lograr recopilar la información, analizar los datos y poder dar respuesta a la pregunta y a el objetivo.

A continuación se presentan los instrumentos que se aplicaran en esta investigación, el ejercicio se realizará durante la práctica pedagógica, mediante la observación y la aplicación se podrá determinar como incide la lúdica en la construcción de aprendizajes significativos en los niños del grado primero B del Hogar Jesús Redentor.

Instrumento 1:

Ficha de emociones.

Es un instrumento que pertenece a la técnica de mural de situaciones. , que permite describir o plasmar situaciones a partir de las experiencias vividas por los estudiantes, que expresan cómo perciben sus vivencias cotidianas y escolares. Esta técnica se ajusta a este proyecto en la medida que se pretende desarrollar en los niños la creatividad y la comunicación, para lograrlo se propone:

- Realizar una actividad con una ficha de emociones, donde podrán representar con colores la emoción que más les guste o que más los identifique, luego se socializa para que ellos puedan describir cómo se sintieron realizando el ejercicio y qué nuevo conocimiento adquirieron.

- **GRÁFICO 1.**



- La segunda propuesta consiste en que los niños, realicen un dibujo donde representan sus sueños y aspiraciones, permitiéndoles desarrollar toda su autonomía y confianza en sí mismos, al socializar se pretende que los niños expliquen porque quieren lograr ese sueño y que están haciendo para conseguirlo.

Instrumento 2:

Fotolenguaje:

GRÁFICO 2.



Imagen tomada de google: freepik.es/fotos/objetos-cotidianos.

Esta herramienta, permite a los niños puedan reconocer e interpretar experiencias personales o sociales, a partir de la observación, aquí ellos pueden cambiar la percepción de algunas situaciones, como por ejemplo, el final de una historia o darle solución a un conflicto, el fotolenguaje les permite darle un sentido diferente a una situación, dado que cada uno interpreta de forma diferente.

Con esta técnica los niños, tendrán la capacidad de ser más observadores y atentos facilitándoles la comprensión y el vocabulario.

Para aplicar esta técnica se proponen algunas actividades, por ejemplo

- Crear una secuencia de fotos que cuentan una historia, los niños deben narrar esa historia de acuerdo a la manera como la perciben , pueden darle finales distintos e incluso cambiar personajes.

- Mostrar a los niños imágenes de distintos objetos y pedirle a los estudiantes que digan para qué sirven estos elementos, estas actividades se realizan en el aula y se socializan con todo el grupo.

- Instrumento 3:

Diario de campo.organizar en otra hoja.

Diario pedagógico: es un instrumento, que le permite al maestro sistematizar a modo de reflexión pedagógica o desde sus experiencias personales, su práctica docente, con el objetivo de mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje.

En este instrumento, se destacan los datos sobre la información del docente, su maestro cooperador, grupo y grado en el que desarrolla su práctica, en la parte inferior, los indicadores de desempeño y los momentos de la clase, siendo estos, los espacios indicados para registrar de manera sistemática las experiencias en el aula, a modo de análisis reflexivo, identificando fortalezas y debilidades, que le permitirán planificar estrategias para mejorar aquellos aspectos que se deben reforzar en este proceso.

“El uso de la técnica de observación en la investigación cualitativa responde a determinados planteamientos de problema y diseños de estudio que prioriza el acercamiento y captación directa de dinámicas y prácticas sociales en los contextos naturales en que se desarrollan.”(2020)

Desde el enfoque que tiene esta investigación, esta técnica permite que se pueda observar de manera detallada, lo que ocurre, relacionarse con el contexto y poder identificar de manera más precisa los acontecimientos y por ende las dificultades que se busca solucionar.

Esta técnica es la que más se adapta a los intereses del maestro, porque es allí donde se evidencian las necesidades de la población a estudiar.

La mejor forma de llevar este proceso, es por medio del diario pedagógico, esta herramienta permite registrar de una manera muy detallada todo lo que ocurre en el aula, mediante la reflexión pedagógica, con lo observado, lo evidenciado y lo vivido, se hace un recuento de las experiencias, teniendo en cuenta el sentir, y el pensar de quién realiza la investigación.

3.4. Análisis de resultados.

El análisis de resultados en un trabajo de investigación es la etapa en la que se examinan y se interpretan los datos recopilados durante el estudio. Este análisis permite identificar patrones, tendencias, relaciones o diferencias relevantes para responder las preguntas de investigación.

Lúdica

Los instrumentos de recolección que se utilizaron para identificar la incidencia en la lúdica fueron el mural de situaciones y la observación.

Primeramente, el mural de situaciones se realizó por medio de unas fichas de las emociones, los estudiantes tenían que recortar las emociones y pegarlas donde correspondía. Esto permitió que los estudiantes pudieran conocer cuáles emociones son positivas y negativas. De esta manera también pueden identificar que causa algunas emociones en ellos.

En los resultados que se pudieron obtener se observó que algunos estudiantes aún se les dificulta reconocer sus emociones y controlarlas, pero en general los estudiantes pudieron comprender sus propias emociones, y así, también son capaces de respetar las emociones de los demás. Esto fomenta la empatía, la cooperación y la resolución pacífica de conflictos, esto ayuda a reforzar la confianza en sí mismos y su capacidad de afrontar retos. Cuando los niños aprenden a gestionar sus emociones, son más resilientes ante fracasos o frustraciones.

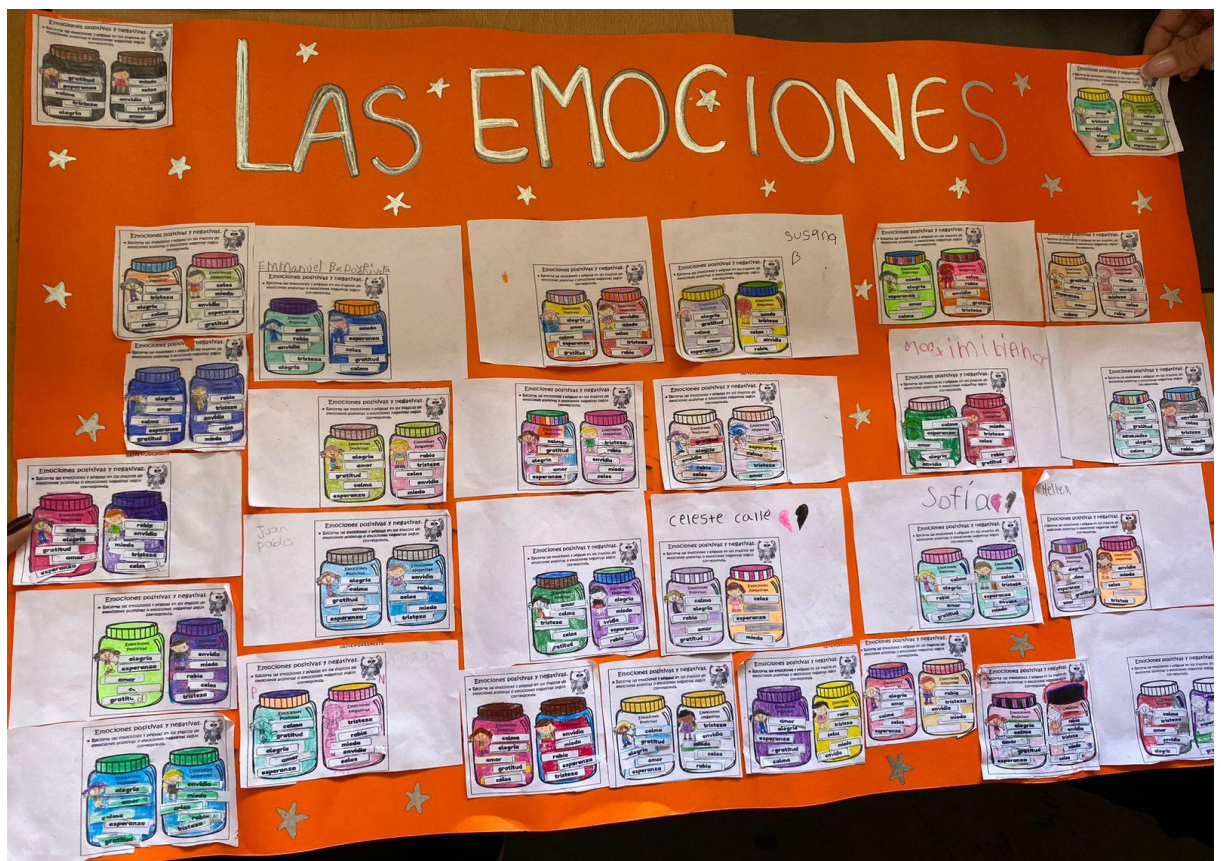
Las emociones han tenido que atravesar un largo recorrido hasta ser justipreciadas como pieza esencial en el desarrollo humano. El punto de inflexión decisivo lo marcó Gardner, modificando esta evaluación a la baja, con su teoría de las inteligencias múltiples: una función multifactorial de la inteligencia no limitada a aspectos lingüísticos y lógico-matemáticos, sino ampliada a siete tipos de inteligencia (Gardner, 1995), incluyendo la interpersonal (capacidad para distinguir los sentimientos ajenos) y la intrapersonal (distinguir los sentimientos propios, ponerles nombre y emplearlos para interpretar y orientar la propia conducta (Trujillo 2020).

Enseñar a los niños a regular sus emociones, es fundamental para su desarrollo emocional, social y académico, es necesario conocer los beneficios de este ejercicio, al regular sus sentimientos el niño puede aprender a identificar lo que siente, además de gestionarlo de

manera saludable, esto permite que sus habilidades sociales se fortalezcan y le permitan interactuar con otros, ayudarlo a tomar decisiones más críticas y reflexivas.

Cuando un niño se regula emocionalmente, aprende a comportarse saludablemente, a practicar valores y educar emocionalmente para lograr un desarrollo integral.

GRÁFICO 3.



En cuanto al fotolenguaje se implementó por medio de la observación, esto permitió que los estudiantes analizaran la imagen y así poder aprender a interpretar, describir y asociar lo que vieron con sus experiencias previas. El fotolenguaje involucra a los niños de manera interactiva, haciéndolos parte del proceso de aprendizaje de manera más dinámica y atractiva, especialmente útil en niños que responden bien a estímulos visuales. Con esta herramienta también se pudo fortalecer su capacidad para comprender el mundo que los rodea y fomentar la reflexión crítica.

El último instrumento que se aplicó fue el diario de campo por medio de una clase de las emociones, las actividades que se realizaron en la clase le enseñó a los niños formas saludables de manejar emociones como la ira, tristeza, la alegría y el temor entre otras. La lúdica permite que los niños aprendan haciendo, lo que es esencial para que conecten lo que están aprendiendo con sus propias experiencias y comprendan los conceptos de manera más profunda y duradera.

La lúdica en una clase de emociones es una metodología clave para que los pequeños comprendan sus sentimientos, aprendan a gestionarlos y desarrollen habilidades emocionales esenciales para su vida diaria. La lúdica convierte el aprendizaje emocional en una experiencia accesible, divertida y profundamente significativa para los niños.

Aprendizaje significativo

Los instrumentos utilizados para identificar el aprendizaje significativo en los niños del grado primero B son, la observación y el mural de situaciones.

Mediante el mural de situaciones se pudo analizar y observar, cómo los estudiantes van descubriendo sus emociones con cada etapa de su vida. Al realizar la ficha los niños pudieron

experimentar sentimientos encontrados, por que para algunos es difícil demostrar cómo se siente y cómo manifestar sus emociones.

Por medio de estos instrumentos se pudo analizar cómo los niños van relacionando sus conocimientos previos de las emociones con los nuevos aprendizajes como lo afirma Ausubel.

"El aprendizaje significativo es aquel en el que la nueva información se relaciona de manera no arbitraria y sustancial con los conocimientos previos, facilitando una mayor comprensión y aplicabilidad del contenido aprendido." (Ausubel, 2019).

Acerca de la observación se realizó por medio del fotolenguaje, esta herramienta permitió a los estudiantes visualizar varios objetos en una misma imagen y poder reconocerlos por medio de experiencia ya vividas, esto les permitió tener aprendizajes significativos, por que pudieron conectar imagines que ya habían visualizado con las nuevas. Las imágenes evocan respuestas emocionales y experiencias personales que animan a los niños a hablar sobre lo que ven, facilitando el desarrollo de su vocabulario y sus habilidades de comunicación.

Para finalizar se realizó una clase con ayuda del diario pedagógico, donde se planeó la clase y se realizó la reflexión pedagógica, en esta clase se trabajó el tema de las emociones y se pudo observar que los estudiantes tienen la necesidad de aprender por medio de experiencias de situaciones o eventos emocionales, se invitó a los estudiantes a reflexionar sobre cómo se sintieron y qué aprendieron de esa experiencia.

Al relacionar las emociones con el aprendizaje, los estudiantes desarrollan una mayor motivación intrínseca. Aprender sobre las emociones y cómo manejarlas se vuelve relevante y útil para su vida diaria, lo que los motiva a participar activamente en el proceso. Los estudiantes

aprenden a gestionar y entender sus emociones cuando el contenido educativo se vincula a situaciones que les son familiares o significativas. Por ejemplo, al hablar de emociones como la alegría o la tristeza, pueden conectar esas emociones con momentos que han vivido, lo que facilita su comprensión y reflexión sobre ellas.

CAPÍTULO IV: Propuesta, resultados y conclusiones.

4.1. Propuesta.

Se presenta el producto con estrategias pedagógicas que resultaron del proyecto de investigación. Se puede sistematizar a través de las preguntas: ¿Qué es? ¿Cuáles son las estrategias? ¿En qué consisten las estrategias? ¿Para qué sirven las estrategias?.

Teniendo en cuenta la necesidad de asimilar el conocimiento de una forma diferente (lúdica), se diseña una herramienta llamada “Twister Divertido” este twister no es el clásico juego que se conoce sino, este diseño está adaptado para el entorno escolar y permite que los estudiantes puedan descubrir nuevas experiencias no solo académicas sino que puedan fortalecer habilidades motoras, de conducta y atención, teniendo un momento de entretenimiento dentro de su quehacer escolar.

Dentro del diseño del producto se establecen algunas estrategias que permiten que sea dinámico, divertido y totalmente funcional para el aula o espacios externos.

El juego está conformado por:

1- figuras de pies y manos con caritas: que les permiten a los estudiantes ubicarse de manera estratégica de acuerdo a la instrucción dada, además de brindar una posición más precisa.

2- Dado de colores: que permite que el juego sea un desafío para ellos. Este puede determinar el número de movimientos que puede hacer cada jugador y también el tipo de movimiento y la dirección de este.

3- Explicación de las reglas: es una estrategia que permite que haya claridad y que haga un adecuado uso de la herramienta, permitiendo que los participantes puedan ajustar su plan según los resultados del dado.

4- Los colores: En este juego son clave porque permiten determinar posiciones específicas de manos y pies en el tablero, teniendo en cuenta que la visión es un aspecto muy importante en esta actividad, los colores permiten que los jugadores observen la ubicación del contrario para dar inicio a la próxima jugada.

El color proporciona la facilidad para entender el juego para los más pequeños dado que por medio de este también se pueden dar sencillas instrucciones.

Para este tipo de actividad se consideró necesario el uso de tarjetas, diseñadas también en colores llamativos, cada pregunta que debe responder el equipo por medio de un representante que ellos eligen, pero que debaten en grupo.

Esta estrategia agrega un elemento de sorpresa dentro de la ejecución del ejercicio haciéndolo más emocionante y divertido, con esta táctica los estudiantes tendrán que crear e improvisar.

Continuando con la descripción de las estrategias:

6- La implementación de penitencias: se aplica como una forma de incentivar al estudiante, estas son integradas de modo que el juego se ajuste al ritmo y a la misma dinámica.

Teniendo en cuenta la edad de los estudiantes, las penitencias son flexibles, y adaptables a las necesidades y habilidades de estos.

7- Globos: están diseñados para ganar o ceder puntos, están ubicados al inicio de la lona e indican que los jugadores ganan puntos o reciben una bonificación por realizar una acción específica.

Globos de ceder puntos: están ubicados en la parte final de la lona indicando que deben otorgar uno o más puntos a los contrarios o realizar una acción específica antes de continuar jugando.

8- Los círculos guía: son indicadores de que al estar allí , es posible realizar un descanso o una pausa por un corto tiempo. dándole el beneficio al equipo de ganar tiempo y pensar la estrategia a seguir, pero si no es bien utilizado puede ser que el equipo contrario las use de manera indirecta.

Todas estas estrategias están diseñadas para fortalecer los saberes de los estudiantes a modo evaluativo de saberes previos, pero también, pretende desarrollar en ellos la creatividad, las dinámicas sociales, el trabajo en equipo, la resolución de problemas y pensamiento crítico y autónomo.

GRÁFICO 4.

FICHA DESCRIPTIVA PRODUCTO PEDAGÓGICO.

1. NOMBRE DEL PROYECTO: Importancia de la implementación de las estrategias lúdicas en los procesos de enseñanza-aprendizaje para generar aprendizaje significativo en los niños del grado 1 del Hogar Jesús Redentor.

2.OBJETIVO GENERAL DEL PROYECTO: determinar la incidencia de la implementación de las estrategias lúdicas en los procesos de enseñanza-aprendizaje para la construcción de aprendizajes significativos en los niños del grado 1B del Hogar Jesús Redentor.

3-POBLACIÓN:
GRADO: 1.
GRUPO: B
INSTITUCIÓN: Hogar Jesús Redentor.

4-ÁREA: está enfocada en cualquier área del aprendizaje.

5-COMPETENCIA (S): esta herramienta está diseñada para desarrollar diversas competencias en los estudiantes, a continuación, se nombran algunas:
Competencias motoras: coordinación, equilibrio, estabilidad, flexibilidad y movimiento.
Competencias cognitivas: atención y concentración, memoria y reconocimiento, resolución de problemas.
Competencias socioemocionales: trabajo en equipo, comunicación efectiva y creativa, autoconfianza.
Competencias creativas: pensamiento creativo, innovación y experimentación.

6- NOMBRE DEL PRODUCTO: Twister Creativo.

FICHA DESCRIPTIVA PRODUCTO PEDAGÓGICO.

7- CONTENIDO: el twister creativo, está hecho en una lona Barner 12 Oz 210 cms x 50 mts refile, empacado en vinilo, diseño laminado mate gran formato lona.(2MTS X 2MTS), cuatro tintas, terminados refileados y doblado en bordes.

8- DESCRIPCIÓN:

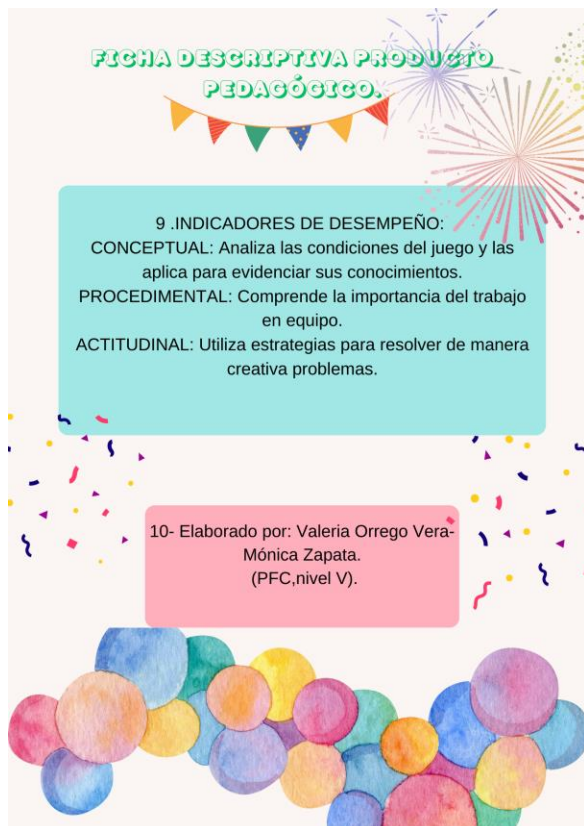
Antes de Jugar:

Lo que debes hacer antes de comenzar a jugar es encontrar una superficie plana y no muy rígida, para que, en caso de perder el equilibrio no haya algún golpe fuerte. También, será necesario quitarse los zapatos para evitar ensuciarse.

Por último, deberán elegir si jugar o no con un árbitro. Si sólo son 2 personas, deberán turnarse para girar la ruleta, pero si son más, pueden turnarse para ser el árbitro en diferentes rondas.

¡¡¡AHORA SI A JUGAR!!!

1. Coloca el tapete de Twister en el suelo.
2. Arma la ruleta
3. Decide si van a jugar con un árbitro o si sólo son 2 personas, turnarse.
4. Gira la ruleta
5. El árbitro dice en voz alta el color y la parte del cuerpo que salió en la
6. ruleta. Algo así: "Pie derecho, verde!"
7. Los jugadores siguen la indicación y colocan la parte del cuerpo en el
8. lugar indicado
9. Los turnos continúan hasta que, las mismas posiciones, lleven a los jugadores a caer o colocar otras partes en el suelo como codos y rodillas.
11. Termina el juego cuando queda sólo un jugador de pie y será el ganador.



4.2. Resultados.

Teniendo presente las variables que se analizaron desde el comienzo de esta investigación, se pudieron obtener los resultados de este proyecto, lo cual nos muestra como la lúdica puede generar aprendizajes significativos si se sabe desarrollar dentro del aula como una herramienta pedagógica, porque a través del juego, los niños aprenden de forma divertida, se motivan más y desarrollan habilidades físicas, cognitivas, emocionales y sociales, generando aprendizajes significativos.

En cuanto a la ejecución del producto fue muy positiva la respuesta de los niños, desde el momento en que vieron el dado, su curiosidad se activó de inmediato y querían saber qué era

esto tan llamativo, empezaron a dialogar entre ellos y a sacar conclusiones de que íbamos hacer. Cuando se extendió la lona y vieron los colores e imágenes que había en el twister de inmediato en su rostro se dibujó una enorme sonrisa. Se pudo observar que, el producto funciona como una herramienta pedagógica y que en definitiva el juego es esencial para los niños. El twister Divertido se puede trabajar en todas las áreas como un elemento evaluativo, para conocer saberes previos y para abordar temas en el aula.

Teniendo en cuenta autores como Ausubel (1968), “El factor más importante que influye en el aprendizaje, es lo que el alumno ya sabe. Averígüese esto y enséñese consecuentemente.” podemos decir que se utilizaron los saberes previos del estudiante con la nueva información de una manera creativa y atractiva para el mismo, lo que nos permite confirmar que los niños nunca se cansaran de aprender y su conocimiento no tendrá límite.

GRÁFICO 5



Collage de evidencia: Aplicación del producto con los niños de grado primero B, del Hogar Jesús Redentor.

4.3. Conclusiones.

Para dar respuesta al objetivo general, se pudo evidenciar que la lúdica fué un instrumento que facilitó el aprendizaje de los niños del Hogar Jesús Redentor de manera significativa, porque les permitió, disfrutar de un entorno de conocimiento diferente, divertido y emocionante, en el cual se vieron y sintieron motivados, desarrollaron habilidades nuevas que podrán aplicar en otros entornos y que les hará recordar de qué manera aprendieron, sintiéndose protagonistas de su proceso de enseñanza aprendizaje.

El primer objetivo específico, permitió reconocer que los maestros utilizan distintas estrategias para facilitar el aprendizaje de los estudiantes, esto con el fin de cultivar en ellos habilidades de todo tipo que pueden aplicar en cualquier etapa y momento de su vida, haciendo de ellos seres humanos preparados para enfrentar los retos que la sociedad impone. Es necesario reconocer que las estrategias, no solo ayudan a afianzar el aprendizaje de los estudiantes, sino que también son herramientas de conocimiento profundo para los maestros.

En el segundo objetivo específico respondió a las necesidades que se habían encontrado, puesto que quedó evidenciado que este tipo de herramientas desbordan en los estudiantes el entusiasmo, convirtiendo el aprendizaje en una oportunidad de compartir con el compañero y de poder respetar la opinión de este sin necesidad de estar de acuerdo con ella.

Estas experiencias enmarcan un antes y un después en los momentos de escolaridad de los niños y los hace reconocerse así mismo como seres únicos e importantes en su espacio escolar y personal.

Respondiendo al tercer y último objetivo específico, se considera necesario construir de manera permanente e innovadora estas estrategias que les facilitan a los niños momentos de exploración y aprendizaje.

El conocimiento no debe impartirse de manera tan cuadrada, existe la posibilidad de ser creativos, activos, lúdicos y dinámicos para propiciar ambientes libres y propicios donde los saberes vayan más allá de lo conceptual y pueda trascender en el tiempo de los niños y de su crecimiento personal y social, es aquí donde la lúdica ya el aprendizaje significativo se dan la mano para fortalecer los saberes de los niños y llevarlos a una experiencia integral, participativa y memorable.

Referencias.

- Asamblea General de las Naciones Unidas (10 de diciembre de 1948). Declaración de los Derechos. http://www.unimetro.edu.co/wp-content/uploads/2018/05/1_Declaracion_Universal_DH.pdf
- Ausubel, D. P. (2019). Teoría del aprendizaje significativo. Editorial Paidós.
- Cadavid Henao, D. A., & Arenas Ospina, C. A. (2021). Diseño y evaluación de actividades lúdicas para la estimulación de la velocidad de procesamiento en niños escolarizados de 5 a 8 años de edad (tesis de pregrado). <https://bibliotecadigital.udea.edu.co/handle/10495/22127>
- Chevalier, J. M., & Buckles, D. J. (2019). Participatory Action Research: Theory and Methods for Engaged Inquiry. Routledge.
- Coll, C., & Solé, I. (1989). Aprendizaje significativo y ayuda pedagógica. Cuadernos de pedagogía, 168(4), 16-20. <https://dialnet.unirioja.es/ejemplar/204340>
- Colombia, A. C. (2022). Constitución política de Colombia. leyfacil. com. ar. <https://www.cijc.org/es/NuestrasConstituciones/COLOMBIA-Constitucion.pdf>
- Colombiano de Bienestar Familiar. <https://www.icbf.gov.co/> (Párrafo 15)
- David Ausubel, Educational Psychology: A Cognitive View
- Decreto 1075 (2015). Decreto único Reglamentario Sector Educación. <https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=77913>
- García, J. (2020). Metodologías educativas modernas. Editorial Educa, p. 45.
- Gutiérrez-Delgado, J., Gutiérrez-Ríos, C. A. R. L. O. S., & Gutiérrez-Ríos, J. (2018). Estrategias metodológicas de enseñanza y aprendizaje con un enfoque lúdico. Revista de educación y desarrollo, 45(1), 37-46. cucs.udg.mx/revistas/edu_desarrollo/anteriores/45/45_Delgado.pdf

Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2020). Metodología de la investigación (7.^a ed.). McGraw-Hill.

<http://dx.doi.org/10.19083/ridu.2019.644> Metodología de la investigación: Técnicas e instrumentos de investigación DOI: <https://doi.org/10.35622/inudi.b.080>(tecnicas e instrumentos

http://www.scielo.org.pe/scielo.php?pid=s2223-25162019000100008&script=sci_arttext

<https://www.significados.com/razonamiento-inductivo/>

Humanos, D. (1948). Declaración Universal de los Derechos Humanos. La Convención Internacional de los Derechos del Niño. Naciones Unidas. Declaración sobre la Protección de todas las personas contra la tortura. (artículo 26).

<https://www.un.org/es/about-us/universal-declaration-of-human-rights>

Inst<https://cerpdelnorte.cfe.edu.uy/ituto>

(Kerlinger, F. N., & Lee, H. B. (2002). Investigación del comportamiento: Métodos de investigación en ciencias sociales. McGraw-Hill.)

3 marzo, 2020 [Luis Diego Mata Solís](#)

La observación en la investigación cualitativa

Ley 1098 (2006). Código de Infancia y Adolescencia.

icbf.gov.co/sites/default/files/codigoinfancialey1098.pdf

Ley 115 (Febrero 8 de 1994). Ley General de Educación.

https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-85906_archivo_pdf.pdf

Liz, Y. T., & Bustos, N. M. Estimulación del desarrollo investigativo para aprendizajes significativos en la primera infancia en contextos diferentes Neiva, Huila-Inzá, Cauca (Doctoral dissertation, Universidad Santo Tomás) (tesis de pregrado).

<https://repository.usta.edu.co/handle/11634/33577>

Ministerio de la Protección Social. <https://www.minsalud.gov.co/Portada2021/index.html> (Párrafo 26)

Pérez-Van-Leenden, M. (2019). La investigación acción en la práctica docente. Un análisis bibliométrico (2003-2017). MAGIS. Revista Internacional de Investigación en Educación, 12(24), 177-192.

Ramos Sanjinéz, L. M. (2020). Estrategias lúdicas para mejorar el aprendizaje significativo de los niños de 3° de la I. E: Alfredo Gonzales Lara de Santa Rosa año 2020 (tesis de maestría). <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/50882>

Rev. Digit. Invest. Docencia Univ. vol.13 no.1 Lima ene./jun. 2019

[Revista Digital de Investigación en Docencia Universitaria](#)

versión On-line ISSN 2223-2516

Anexos.





