

IMPACTO DE LAS ESTRATEGIAS LÚDICO PEDAGÓGICAS EN LA CONSTRUCCIÓN  
DE APRENDIZAJES COLABORATIVOS EN NIÑOS DE GRADO CUARTO DE LA  
INSTITUCIÓN EDUCATIVA EL ROSARIO DE BELLO.

JESÚS CAMILO QUICENO  
SANTIAGO RÍOS CALLEJAS

ESCUELA NORMAL SUPERIOR ANTIOQUEÑA.

PROGRAMA DE FORMACIÓN COMPLEMENTARIA.



MAESTRO ASESOR.  
LUIS CARLOS RODRIGO ORTEGA MACARENO

MEDELLÍN/ COLOMBIA.

FECHA.  
JUNIO 07 DEL 2025

**Nota de aceptación.**

---

---

---

---

---

---

**Firma del presidente del jurado.**

---

**Firma del jurado.**

---

**Firma del jurado.**

JUNIO 07 DEL 2025.

## **DEDICATORIA.**

Primeramente dedicarle este proyecto a Dios, por permitirme estar en este lugar cumpliendo mis sueños y por ser mi guía en este camino, dándome fuerzas en los momentos difíciles y sabiduría para alcanzar mis metas. A mi familia especialmente a mis padres, a mi abuela y sobre todo a Luz Amalia y a Felipe, los cuales me apoyaron en todo momento y creyeron en mí y en especial quienes son la verdadera razón de este gran esfuerzo. Gracias también a mis maestros Marcela, Cristina y Yoany que me inspiraron por compartir su conocimiento y por motivarme a crecer en este mundo de la educación gracias a ellas por sembrar en mí la pasión por la enseñanza.

**~Santiago**

Inicialmente agradezco a Dios por guiarme y protegerme en este camino, permitiendo cumplir todo lo que me he propuesto. A mis padres John Jairo Quiceno Betancur y Alba Lucia Viana Mira por ser la inspiración y el motivo principal de todos mis esfuerzos, y por siempre acompañarme y estar pendiente de mis procesos formativos. A mis mejores amigos Miguel, Jose y Juan por ser un apoyo emocional indispensable, reconfortándome en todos los momentos que lo precisé. Por último pero no menos importante gracias a mis maestros Yoany, Marcela y Cristina por cautivar en mí la pasión por enseñar, formándome desde el amor y la empatía.

**~Jesús**

## **AGRADECIMIENTOS.**

Agradecer infinitamente a la Escuela Normal Superior Antioqueña por abrirnos las puertas y por poner a nuestra disposición herramientas necesarias para continuar nuestra formación para el desempeño de nuestra función como maestros que impacten de manera positiva a las personas.

A nuestros maestros asesores: Lina Quiroz, Wilmer Mosquera, Darwin Valmore, Diego Higuita y Luis Carlos Ortega, gracias por su acompañamiento continuo a lo largo de estos cinco semestres, por su orientación y paciencia, por sus conocimientos y experiencia docente los cuales fueron cruciales para la realización de este proyecto de investigación.

Finalmente, agradecer a la Institución Educativa El Rosario de Bello, especialmente a las maestras fundadoras: Rosalba Marin, Olga Marin y Rocio Marin y a los maestros cooperadores: Angela, Daniel y Liliana las cuales fueron personas muy importantes en este proceso y que han sido parte de nuestro aprendizaje y crecimiento como maestros. Y por último, agradecer a todos mis compañeros, que aunque hoy no estamos todos con los que compartimos desde el inicio de este camino, su aporte fue muy significativo y merece reconocimiento, gracias por las risas, por las discusiones constructivas, por el compañerismo y por la unidad para sacar adelante cada actividad planteada. Este logro, también es de ustedes. Recuerden que siempre seremos una gran familia, gracias infinitamente a mis maestros.

**~Santiago y Jesús**

## Tabla de contenido

|   |    |
|---|----|
| DEDICATORIA.....  | 3  |
| AGRADECIMIENTOS.....  | 4  |
| Introducción.....   | 6  |
| CAPÍTULO I: Planteamiento del problema.....                     | 8  |
| 1.1. Formulación del problema.....                              | 8  |
| 1.2. Delimitación del problema.....                             | 10 |
| 1.3. Objetivos.....   | 10 |
| 1.3.1. Objetivo general.....                                    | 10 |
| 1.3.2. Objetivos específicos.....                               | 10 |
| Justificación.....  | 11 |
| Antecedentes.....   | 14 |
| <i>Internacional (es)</i> .....                                 | 14 |
| <i>Nacional (es)</i> .....                                      | 15 |
| <i>Local (es)</i> .....   | 16 |
| Capítulo II: Marco Referencial.....                             | 17 |
| Capítulo III: Metodología de la investigación.....              | 27 |
| 3.1. Diseño metodológico.....                                   | 27 |
| 3.2. Población y muestra.....                                   | 32 |
| 3.3. Técnicas e instrumentos de recolección de información..... | 34 |
| 3.4 Análisis de resultados.....                                 | 38 |
| Capítulo IV: Propuesta, resultados y conclusiones.....          | 42 |
| 4.1. Propuesta.....   | 42 |
| 4.2. Resultados.....  | 47 |
| 4.3. Conclusiones.....  | 49 |
| Referencias.....  | 51 |
| Anexos.....   | 58 |

# **Impacto de las Estrategias Lúdico Pedagógicas en la Construcción de Aprendizajes Colaborativos en niños de cuarto grado de la institución educativa El Rosario de Bello.**

## **Introducción.**

Las estrategias lúdico pedagógicas han demostrado ser una herramienta importante en el proceso de aprendizaje de los estudiantes para potenciar sus habilidades tanto cognitivas como sociales, la implementación de estas estrategias busca actividades de interés, motivación, de participación activa y por supuesto de trabajo en equipo, para fortalecer y desarrollar habilidades de interacción, comunicación y ayuda mutua para construir conocimientos de manera conjunta. Si no se desarrollan dichas habilidades los individuos pueden presentar dificultades a la hora de relacionarse socialmente con otras personas, siendo estas de vital importancia en una sociedad en la que la colaboración y la convivencia con los demás es necesaria.

A partir de lo que se ha observado en la institución educativa surge la pregunta: ¿Cómo favorecen las estrategias lúdico-pedagógicas la construcción de aprendizajes colaborativos en los niños de cuarto grado de la institución educativa El Rosario de Bello? contemplando la poca cooperación de los estudiantes al trabajar en equipo; es por esto que el objetivo principal de este trabajo es identificar el impacto de las estrategias lúdico pedagógicas a través de aprendizajes colaborativos en los estudiantes del grado cuarto. Por lo tanto, estas estrategias no solo fortalecen el compromiso de los estudiantes con su propio aprendizaje, sino que también promueven un ambiente propicio de cooperación y convivencia positiva en el salón de clases.

En este orden de ideas, esta investigación cuenta con una serie de objetivos específicos, el primero busca indagar aquellas dificultades que presentan los estudiantes para desarrollar trabajo en equipo en el aula de clases. Segundo, reconocer cuáles estrategias lúdico-pedagógicas

implementan los docentes para promover el aprendizaje colaborativo en los estudiantes de cuarto, y por último aplicar estrategias lúdico-pedagógicas que favorezcan en la contribución de trabajo en equipo y colaborativo en los niños. El presente trabajo de investigación cuenta con cuatro capítulos, el capítulo I se denomina “Planteamiento del problema”, en este se expone la formulación del problema, los objetivos, la justificación del mismo y los antecedentes. Seguidamente se encuentra, el capítulo II que es el “Marco de Referencia”, este capítulo está dividido por dos variables que son: Estrategias lúdico-pedagógicas y Aprendizaje Colaborativo. Posteriormente, se tiene el Capítulo III: “Metodología de la investigación” donde se encuentra el método de investigación que se utilizó, las técnicas e instrumentos implementados para la recolección de datos y por ende el análisis de los resultados obtenidos. Por último, se tiene el capítulo IV en el cual se establecen las propuestas para brindar solución a la problemática investigada, de igual forma se establecen los resultados que arroja dicha propuesta y las conclusiones que se plantean en esta investigación.

## **CAPÍTULO I: Planteamiento del problema.**

### **1.1. Formulación del problema.**

En la institución educativa El Rosario de Bello, a través de la observación durante la práctica pedagógica en el grado 4º, se ha evidenciado la importancia de formar grupos de trabajo para que los estudiantes puedan desarrollar sus actividades académicas de manera más eficiente y productiva. Por lo tanto, el presente trabajo tiene como objetivo observar, comprobar e identificar el impacto de las estrategias lúdico-pedagógicas en la construcción de aprendizajes colaborativos, que son fundamentales para alcanzar las metas y objetivos que los estudiantes deben desarrollar en su vida escolar, familiar y social.

Actualmente, el trabajo colaborativo en la institución se emplea muy poco, ya que se trabaja principalmente con libros, lo que permite que cada estudiante trabaje de forma individual en su libro en lugar de colaborar con sus compañeros. Una de las causas de esto es la falta de enfoque en el trabajo colaborativo por parte de los docentes, quienes prefieren utilizar métodos de enseñanza más tradicionales y centrados en el aprendizaje individual.

La mayoría de los estudiantes, según lo observado, se sienten incómodos al trabajar en equipo y prefieren trabajar solos para evitar la comunicación o ayuda mutua en las actividades propuestas por los docentes. Además, existe una falta de confianza y comunicación entre los estudiantes, lo que resulta en una falta de iniciativa para trabajar juntos en equipo. Esto genera un ambiente en el aula donde prevalece la falta de cooperación y se fomenta un enfoque más individualista, en lugar de que los estudiantes se sientan cómodos trabajando juntos y compartiendo ideas en la ejecución de actividades grupales.

Se pretende que, desde el aula, los estudiantes adquieran a lo largo de su formación una serie de competencias que les permitan prepararse para la vida personal y futura. Por ello, en la institución educativa El Rosario de Bello es necesario promover el aprendizaje colaborativo para favorecer el desarrollo cognitivo y las habilidades y destrezas de cada individuo, utilizando herramientas lúdico-pedagógicas que aporten al aprendizaje colaborativo de los estudiantes. Según Roselli, en el enfoque neo-vygotskiano del aprendizaje colaborativo, el valor de la experiencia sociocomunicativa no reside solo en el acceso a una pluralidad de perspectivas, sino en los beneficios que implica la coordinación social en sí misma: el andamiaje y la ayuda mutua, la estimulación recíproca, la ampliación del campo de acción o de representación y la complementación (2016, p. 227).

De esta manera, se propone que los docentes de cuarto grado apliquen diferentes estrategias lúdico-pedagógicas en el aula de clase, que permitan a los estudiantes aprender de manera colaborativa. Las actividades lúdicas deben estar orientadas al compromiso, la responsabilidad y el disfrute de la actividad misma. Por lo tanto, toda la recreación para los niños y niñas de cuarto grado debe girar en torno a este tipo de actividades, como una experiencia de aprendizaje (Fernández, 2019), donde los docentes puedan utilizar actividades para estimular, descubrir y explorar el entorno que rodea a los niños. Esto debe realizarse sin limitar el uso de herramientas pertinentes y reconociendo su valioso valor pedagógico para el desarrollo de capacidades tanto físicas como intelectuales, favoreciendo así un proceso de formación integral.

## **1.2.Delimitación del problema.**

¿Cómo favorecen las estrategias lúdico-pedagógicas la construcción de aprendizajes colaborativos en los niños de cuarto grado de la institución educativa El Rosario de Bello?

## **1.3.Objetivos.**

### **1.3.1. Objetivo general.**

Identificar el impacto de las estrategias Lúdico Pedagógicas en la construcción de Aprendizajes Colaborativos en los Niños del grado cuarto de la institución educativa El Rosario de Bello.

### **1.3.2. Objetivos específicos.**

- Indagar las dificultades que presentan los estudiantes del grado cuarto en la construcción de aprendizajes colaborativos.
- Reconocer las estrategias lúdico- pedagógicas implementadas por los docentes a través de la herramienta del Padlet que promueven la construcción de aprendizajes colaborativos en los estudiantes de cuarto.
- Aplicar estrategias lúdico pedagógicas por medio del armario didáctico: Pregunto, pienso y aprendo: Explorando el saber que favorezcan la construcción de habilidades de trabajo en equipo y colaborativo en los niños.

## **Justificación.**

El presente trabajo propuesto se desarrollará en la Institución educativa El Rosario de Bello, ubicada en el municipio de Bello, en esta institución se atiende niveles académicos desde prejardín, jardín, transición, básica primaria, básica media y media técnica; sin embargo, el trabajo será destinado al grado cuarto que se constituye de cuarenta y ocho estudiantes entre las edades de nueve y diez años de edad, su modelo pedagógico es Desarrollista con enfoque Humanista que busca fortalecer al estudiante como centro del proceso y tenerlo como principio y fin de todo el proceso, además de formarlo en un marco integral en el cual el ser-saber-hacer sean los ejes primordiales de la educación, con un estrato socioeconómico 3, aunque se pueden evidenciar estudiantes de estrato 3 y 4 que conforman la comunidad educativa, la institución cuenta con instalaciones adecuadas y espacios de recreación. Busca situar al estudiante como centro de toda acción de la institución.

Se propone con el siguiente trabajo implementar y observar el impacto que genera las estrategias lúdico-pedagógicas en la construcción de aprendizajes colaborativos en los niños del grado de cuarto de la institución educativa El Rosario de Bello, no cabe duda que las estrategias lúdicas se han convertido en una valiosa herramienta de apoyo en el proceso de enseñanza en el aula.

Además, esta estrategia mejorará la colaboración y la unidad entre los compañeros, porque es importante que los estudiantes desde niños aprendan a trabajar y colaborar en grupo. Es importante resaltar que el acompañamiento en los primeros años es fundamental, ya que la escuela ofrece un primer acercamiento que se perfecciona y profundiza a lo largo de la vida. De acuerdo con Piaget (2006) las dinámicas familiares tienen un impacto directo desde el proceso

inicial de aprendizaje de los estudiantes. Donde puede verse la motivación como un efecto de función social para el desarrollo cotidiano de los niños a corto y largo plazo.

Seguidamente, este proceso permite la socialización de los individuos, facilitando su integración en la sociedad de manera comunitaria y participativa. Por ende, Foucault (1982) sugiere que “la educación puede ser el medio por el cual se conforman sujetos libres, capaces de cuestionar el poder y resistirlo” (p.778), por lo tanto, fomentar este tipo de conocimientos no solo ayuda a los estudiantes a obtener mejores resultados, sino que también les permite integrarse a la sociedad, no como individuos pasivos, sino como partes fundamentales y activas de un mundo en constante cambio. En este contexto, el trabajo colaborativo y el compañerismo son clave para mejorar habilidades y destrezas necesarias para afrontar la vida.

Revelo Sánchez et al. (2018) definen las habilidades y destrezas como:

"Un proceso en el que cada individuo aprende más de lo que aprendería por sí solo, fruto de la interacción de los integrantes del equipo. El trabajo colaborativo se da cuando existe una reciprocidad entre un conjunto de individuos que saben diferenciar y contrastar sus puntos de vista, generando así un proceso de construcción de conocimiento" (p. 118).

Para implementar estas ideas, se considera la legislación vigente en Colombia, que fortalece este trabajo. En particular, la Constitución Política de Colombia (1991) en los artículos 67 y 70 destaca la importancia del desarrollo integral de los ciudadanos colombianos, promoviendo la cultura y la educación como elementos esenciales para construir una sociedad justa y democrática. Además, garantiza el acceso a una educación de calidad y a la cultura, contribuyendo a fortalecer la identidad cultural y el sentido de pertenencia de los ciudadanos.

Es importante que el Estado cumpla con su deber de promover y garantizar estos derechos, y que la sociedad en su conjunto valore y fomente la cultura y la educación como pilares fundamentales para el progreso y el bienestar de todos los colombianos.

En la LEY 115 DE 1994 (LEY GENERAL DE EDUCACIÓN), en los artículos 19, 20 y 21: Educación Básica. Define que la evaluación de los estudiantes debe ser integral, continua y formativa. Se busca valorar los procesos de aprendizaje y desarrollo de competencias, más que la simple acumulación de conocimientos. Además, se menciona que la evaluación debe ser participativa, promoviendo la autorreflexión y la autoevaluación de los estudiantes, donde se menciona que se debe adaptar la educación a las necesidades e intereses de los estudiantes, fomentando la participación activa y la construcción de su propio conocimiento.

De igual manera, el DECRETO 1075 DE 2015 habla de la generación de estándares y lineamientos que permitan en el sector educativo obtener un servicio de calidad que dé la garantía de formación en una convivencia pacífica, participativa y responsabilidad democrática.

En el ARTICULO 1.1.1.1 Ministerio de educación nacional menciona que Diseñar estándares que definan el nivel fundamental de calidad de la educación que garantice la formación de las personas en convivencia pacífica, participación y responsabilidad democrática, así como en valoración e integración de las diferencias para una cultura de derechos humanos y ciudadanía en la práctica del trabajo y la recreación para lograr el mejoramiento social, cultural, científico y la protección del ambiente.

En otras palabras, el decreto anteriormente mencionado, resalta la importancia de diseñar estándares que definan una educación de calidad, con objetivo principal de brindarle a los

estudiantes un espacio de aprendizaje donde se resalta la convivencia, participación activa y la democracia.

ARTÍCULO 2.3.3.1.6.8. Materiales didácticos producidos por los docentes. Los docentes podrán elaborar materiales didácticos para uso de los estudiantes con el fin de orientar su proceso formativo, en los que pueden estar incluidos instructivos sobre el uso de los textos, lecturas, bibliografía, ejercicios, simulaciones, pautas de experimentación y demás ayudas. Los establecimientos educativos proporcionarán los medios necesarios para la producción y reproducción de estos materiales. ARTÍCULO 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 o los que hagan sus veces, 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.

Se evidencia el papel esencial de las leyes para proporcionar la calidad, la equidad y el acceso en el nivel de básica primaria. Además, establecen las expectativas y normas que las escuelas y los educadores deben seguir, lo que contribuye a un sistema educativo más efectivo y orientado a mejores resultados.

#### **Antecedentes.**

El aprendizaje colaborativo puede ser una herramienta o una manera de reunir a los equipos en un entorno social para mejorar el aprendizaje. Puede ayudar a crear una cultura y una comunidad en el lugar de trabajo o en el entorno escolar. También es una gran manera de enseñar habilidades o estrategias de liderazgo y de ayudar a los estudiantes a descubrir nuevas formas de trabajar en equipo. Después de indagar otros proyectos investigativos, se hizo necesario el

reconocimiento de otros trabajos, que apoyan la influencia de las estrategias lúdicas en el proceso de aprendizaje de los estudiantes en sus primeros años de formación educativa e igualmente en la construcción de aprendizajes colaborativos.

#### *Internacional (es)*

Se considera inicialmente la investigación titulada “Aprendizaje colaborativo como estrategia didáctica en educación básica” (Elbis, 2022) el cual tiene como objetivo identificar el aprendizaje colaborativo mediante estrategias basadas en la cooperación, comunicación activa, trabajo en equipo, compromiso, empatía, respeto y responsabilidad, fomentando la motivación en los estudiantes para fortalecer el conocimiento, siendo el maestro el eje que infunde la construcción de habilidades y competencias a través de las actividades lúdicas, que conlleven a direccionar un trabajo esencial y exitoso para optimizar un mejor aprendizaje.

A través del proyecto de Elbis, se ha concluido que el aprendizaje colaborativo promueve una mayor participación y compromiso de los estudiantes, fomenta el desarrollo de habilidades sociales y emocionales, mejora la comunicación y el trabajo en equipo, y estimula el pensamiento crítico y la resolución de problemas. También aporta grandes beneficios en el desarrollo integral de los estudiantes en tanto fortalecen sus habilidades académicas como sociales y emocionales. Se promueve así, un enfoque pedagógico que apunta a un trabajo de participación cooperativa.

#### *Nacional (es)*

Seguidamente está “El trabajo en equipo a través del aprendizaje colaborativo” (Jiménez Xiomara, 2020) este proyecto de investigación surge ante las problemáticas que se producen en los contextos educativos respecto a cómo se está desarrollando el trabajo en equipo, y las dificultades que se han generado debido a la falta de desarrollo de esta habilidad, por ello se

busca diseñar una propuesta pedagógica basada en el aprendizaje colaborativo para el desarrollo del trabajo en equipo en la escuela.

En este trabajo de investigación se evidencia la importancia de comprender que el trabajo en equipo es fundamental para la sociedad, pues las personas interactúan diariamente en todos los entornos de la ciudad, y el trabajo en equipo permite que dichas interacciones se den de forma adecuada y segura con todos los individuos. Se debe desarrollar en la escuela, pues es el espacio en el que se aprende a socializar de manera correcta y formal.

#### *Local (es)*

Finalmente, está la tesis llamada “Estado de tema la lúdica en la enseñanza de las Matemáticas” (Benítez, 2020) el cual tiene como propósito final analizar que la lúdica puede ser trabajada mediante estrategias pedagógicas en la mejora de procesos de enseñanza aprendizaje en los educandos, basándose en los métodos utilizados por los maestros, los cuales son procedimentales y repetitivos, que generan desinterés y poco entendimiento de lo realizado en clase.

Teniendo en cuenta lo anterior, se busca plantear formas o estrategias que conlleven y faciliten la construcción de procesos de aprendizajes lúdicos que se trabajen de manera efectiva y que den resultados notorios en el desarrollo de los individuos. Por lo tanto, se requiere que el docente promueva la participación activa en los estudiantes, a través de estrategias que se les faciliten a los alumnos para lograr un mejor aprendizaje.

## **CAPÍTULO II: Marco Referencial.**

Con el fin de observar el impacto de las estrategias lúdico pedagógicas que favorezcan la construcción de aprendizajes colaborativos en estudiantes del grado cuarto, este proyecto se enfocará en la teoría sociocultural del aprendizaje colaborativo de Lev Vigotsky, también se tendrá como base las estrategias lúdico pedagógicas de Jerome Bruner. Para entender de manera clara este proyecto es importante conocer la diferentes categorías que se relacionan con la presente investigación:

En primer lugar se nos dice que “el Impacto se refiere a los efectos que una intervención planificada produce sobre un individuo, una comunidad o un medio, ya sean esperados o inesperados, positivos o negativos” (Banco interamericano de desarrollo, 2020, p. 8), siendo así, la evaluación de este debe ser un análisis cuidadoso y contextualizado donde se logren evidenciar los resultados obtenidos por medio de la utilización de fuentes de datos (cuantitativos y cualitativos) para obtener una imagen completa de lo logrado por el impacto de manera fructífera.

Seguidamente, se debe tener en cuenta que una Estrategia es una planificación del proceso de enseñanza y aprendizaje, por el cual el docente elige las técnicas y actividades con el fin de conseguir un objetivo o varias metas. De acuerdo con Posada (1955) “el estudiante es un constructor activo e intencional del significado cuando interactúa con el medio y trata de comprenderlo” ( p.11), esto implica la necesidad de los estudiantes experimentar situaciones y contextos de manera más significativa y práctica, para poder abordar conceptos que generan un impacto positivo.

Para Díaz, Castañeda y Gutierrez (2002) “una estrategia es un procedimiento o conjunto de pasos de habilidades que un alumno adquiere y emplea de forma intencional como instrumento flexible para aprender significativamente y solucionar problemas y demandas académicas” (p.12), además se debe tener en cuenta que una estrategia es un enfoque o método que tiene un docente para lograr un objetivo para facilitar el aprendizaje y promover el desarrollo integral de los estudiantes.

Con lo anterior mencionado, se despliega al concepto de las Estrategias Lúdicas, las cuales permiten apoyar desde la motivación, el gozo y la satisfacción de dinamizar un enfoque más proactivo y efectivo para el aprendizaje de los estudiantes, además que las estrategias lúdicas permiten relacionar sus capacidades a través de juegos y actividades interactivas, donde puedan poner en práctica lo ha aprendido. Según Teagle (2010), se dice que “la lúdica fomenta el desarrollo psicosocial, 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. 22), al mismo tiempo estimulan a tener un pensamiento más creativo, posibilitando a su vez, la oportunidad de expresarse tanto con emociones y pensamientos, colaborando en su proceso de descubrimiento y desarrollo del aprendizaje.

La lúdica para Torres (2004) no se limita a la edad, tanto en su sentido recreativo como pedagógico. Lo importante es adaptarlo a las necesidades, intereses y propósitos del nivel educativo. En ese sentido el docente de educación primaria debe desarrollar la actividad lúdica como estrategias pedagógicas respondiendo satisfactoriamente a la formación integral del niño y la niña. De la misma manera para Motta (2004) la lúdica es un procedimiento pedagógico en sí mismo. La metodología lúdica existe antes de saber que el profesor la va a propiciar. La

metodología lúdica genera espacios y tiempos lúdicos, provoca interacciones y situaciones lúdicas. (p. 23). Así mismo, la lúdica va a permitir ser un medio para la satisfacción personal de la formación integral de los estudiantes.

Por otro lado, el juego es una actividad libre, ficticia y separada de la vida ordinaria, que absorbe completamente al jugador sin tener un interés material. Ocurre en un tiempo y espacio determinados, se desarrolla bajo ciertas reglas y fomenta asociaciones que se distinguen del mundo habitual. Huizinga (1938/2007). Es una actividad específica y estructurada que tiene un conjunto de reglas y objetivos definidos. Es una manifestación de la lúdica, pero la lúdica abarca una más amplia variedad de experiencias.

De acuerdo con Salazar y Palacio (2023), el docente Gustavo Moreno aclara en su escrito la lúdica en los procesos educativos infantiles que se es necesaria la lúdica para concebir una necesidad del ser humano, ya que el hombre no requiere solo de esto, sino también el producir satisfactoriamente su desarrollo histórico, social y personal. En dicho documento se señalan palabras de otros autores, que comentan sobre la situación de las estrategias lúdicas (p.31).

Para Daniel Morales (2007) la teoría de Bruner indica que es importante introducir al estudiante a una participación activa en el proceso de aprendizaje, el cual se presenta en un reto para su inteligencia, impulsándolo a resolver problemas para lograr la transferencia de lo aprendido. Argumenta que el descubrimiento favorece el desarrollo mental, pues lo que una persona descubre por sí misma es lo que realmente aprende.

Teniendo en cuenta el punto de vista del filósofo y sociólogo alemán Jürguen Habermas propone que la lúdica tanto como la educación sea una fuente de ideas, comunicaciones e identidades de interacción en una sociedad de contexto abierto y racional. Es por esto, que el

autor hace un llamado de atención a contribuir el diálogo y la interacción como conjunto de ideas y consensos en la sociedad.

Concordando con los autores ya mencionados, las estrategias lúdicas son un instrumento para fomentar la motivación, la participación, el desarrollo integral y la creatividad o creación de un aprendizaje positivo y dinámico en el proceso de enseñanza-aprendizaje, el cual busca transformar la educación como una experiencia agradable, enriquecedora y divertida en las aulas de clase. La lúdica busca generar el gozo de las actividades mediante el uso de juegos didácticos, que ayuden a estimular habilidades de trabajo en equipo, empatía y a su vez la experimentación y exploración de sus capacidades.

Seguidamente se tiene otra variable, las Estrategias Pedagógicas las cuales se entienden como una reflexión por los planes, estudios y métodos que se usan en la educación para ciertos contenidos. Con el fin de sustentar lo anterior, Lemonier define las estrategias pedagógicas como “un conjunto de métodos, técnicas, procedimientos, secuencia de actividades y recursos, que se planifican de acuerdo con las características de los niños y niñas” (p.12). Estas estrategias educativas permiten generar ciertos aprendizajes, donde cada estudiante es el eje transformador y el educador diseña intencionadamente para promover el aprendizaje hacia a los estudiantes. Se tienen momentos de motivación, autodesarrollo, resolución de problemas y la exploración activa, desarrollada mediante la lúdica. Para los estudiantes es importante interactuar con sus mismos compañeros, donde por medio de la socialización, de las experiencias, y la comunicación potencian sus habilidades sociales y emocionales, que es lo esencial para su éxito académico y social.

De acuerdo a lo que nos plantean las estudiantes Madeleyn Méndez y Jennifer González (2008) que realizaron la licenciatura en pedagogía infantil, afirman lo siguiente:

“Las estrategias pedagógicas son todas las acciones realizadas por el docente con el fin de facilitar la formación y el aprendizaje de los estudiantes, componiendo escenarios curriculares de organización de las actividades formativas y de interacción del proceso enseñanza y aprendizaje dónde se logran conocimientos, valores, prácticas, procedimientos y problemas de un campo de formación” (p.52).

Con lo anterior, se puede concluir que las estrategias pedagógicas facilitan la comprensión, fomentan la participación de los estudiantes y contribuyen significativamente en favorecer a su desarrollo integral y a orientar cada logro u objetivo planteado para estos mismo.

#### Estrategias lúdico pedagógicas

Las estrategias lúdico-pedagógicas no se limitan al juego, sino que deben incluir actividades que promuevan la autonomía, la autoeducación y la curiosidad natural del niño. Estas actividades abarcan desde la manipulación de objetos hasta la resolución de problemas de la vida cotidiana. Para Montessori (1912) “las estrategias lúdico-pedagógicas deben diseñarse para que el niño pueda experimentar el aprendizaje por sí mismo, a través de actividades prácticas que fomenten el juego, sino que también desarrollen su capacidad para resolver problemas y tomar decisiones”(p.112).

Para Vygotsky que aunque se enfatiza en el papel del juego, también amplía el concepto de estrategias lúdico-pedagógicas a través de actividades colaborativas que incluyen la interacción social y el aprendizaje activo. Para él, estas estrategias crean un ambiente propicio para que los estudiantes aprendan de manera autónoma con el apoyo de sus pares y docentes. Según Vygotsky (1978) “ las estrategias lúdico-pedagógicas incluyen cualquier actividad que permita a los niños aprender dentro de un contexto social, favoreciendo la colaboración y la

interacción con otros para alcanzar su zona de desarrollo próximo" (p.54), donde más allá del simple juego estructurado estas actividades buscan involucrar a los estudiantes en un proceso dinámico y participativo de aprendizaje.

Para Bruner (1983) las estrategias lúdico-pedagógicas deben contar con ciertos factores importantes al ser elaboradas. Primeramente encontramos el aprendizaje por descubrimiento, en donde Bruner enfatiza que los estudiantes deben tener un papel activo en la exploración y la construcción de su propio conocimiento. Según Bruner "El aprendizaje por descubrimiento permite a los estudiantes desarrollar habilidades como la resolución de problemas, el pensamiento crítico y la creatividad" (p.23). Posteriormente, está la representación enactiva, icónica y simbólica.

La representación enactiva consiste en representar el conocimiento a través de la acción y la manipulación de objetos. Los niños aprenden y recuerdan la información a través de la interacción y la experiencia concreta con el mundo. La representación icónica implica la representación del conocimiento a través de imágenes, gráficos, diagramas o modelos visuales. Los niños comienzan a desarrollar la capacidad de representar mentalmente la información de manera más abstracta que la representación enactiva. La representación simbólica consiste en la personificación del conocimiento a través del lenguaje y los símbolos verbales. En esta etapa, los niños pueden manipular y procesar la información de manera más abstracta y flexible, utilizando sistemas simbólicos.

Siguiendo con los factores de las estrategias, aparece la contextualización del aprendizaje de Bruner donde enfatiza la importancia de vincular el aprendizaje a situaciones y problemas reales y significativos para los estudiantes. Las actividades lúdicas permiten crear entornos de aprendizaje más cercanos a la experiencia de los estudiantes.

Los aportes acerca de las estrategias lúdico-pedagógicas de Bruner son fundamentales para poder implementar de forma correcta el trabajo colaborativo, pues cumplen una labor muy importante en el fomento de la interacción social, debido a que las actividades lúdicas “promueven la interacción y comunicación entre los estudiantes, lo que favorece el aprendizaje colaborativo” (Bruner, 1983,p.22) y también se aborda sobre la construcción compartida del conocimiento, dado a que las estrategias lúdicas permiten que los educandos construyan en conjunto el conocimiento, por medio del diálogo y el intercambio de significados. (Bruner 1996).

Agregando a lo anterior las Estrategias Lúdico-Pedagógicas representan un enfoque metodológico que busca facilitar el aprendizaje por medio de actividades lúdicas y recreativas. Este tipo de estrategias fomentan la adquisición de conocimientos y habilidades de una manera atractiva y dinámica, capturando el interés y la motivación de los estudiantes. Mediante la incorporación de elementos lúdicos, se promueve un ambiente de disfrute y participación activa, lo que facilita la asimilación de contenidos y el desarrollo de habilidades cognitivas, sociales y emocionales.

La lúdica es un aspecto del desarrollo humano que promueve el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, la construcción de la personalidad, es decir que comprende un conjunto de actividades donde se tienen presentes el placer, el goce, la actividad creativa y el conocimiento. (Chacon 2008). Estas estrategias pueden adquirir diversas formas, como juegos de roles, simulaciones, actividades interactivas, desafíos y retos, entre otras. Al combinar elementos lúdicos con objetivos pedagógicos, se crea un ambiente estimulante y enriquecedor para el aprendizaje, donde los estudiantes pueden explorar, descubrir, experimentar y construir conocimientos de manera activa y significativa.

Continuando con la categoría del Aprendizaje Colaborativo, según Vygotsky, hace referencia desde su teoría sociocultural, donde posiciona como una herramienta para el desarrollo del conocimiento individual, al promover la interacción social, la construcción en conjunto y la zona de desarrollo próximo, el aprendizaje será significativo, efectivo y motivador para cada estudiante. Primeramente se encuentra la interacción social: el cual es todo proceso en el cual los individuos interactúan con otras personas de su entorno social para adquirir mejores habilidades y conocimientos. Seguidamente encontramos la construcción en conjunto: que es la forma en el cual varios individuos colaboran y trabajan juntas para construir un determinado conocimiento y así llevarlo a práctica. Y por último está la zona de desarrollo próximo: Se refiere a lo que un niño puede hacer de forma independiente y lo que puede lograr con el acompañamiento o apoyo de una persona.

Según, Vygotsky (1974) define que “el aprendiz requiere de la acción de un mediador para acceder a la zona de desarrollo próximo, éste será responsable de ir teniendo un andamiaje que proporcione seguridad y permita que aquél se apropie del conocimiento y lo transfiera a su entorno” (p.3). Cabe recordar que cuando los estudiantes trabajan de manera conjunta, comprenden a desarrollar ideas que ayuden a sus habilidades cognitivas. Según, Barkley, et.al (2007) define el aprendizaje colaborativo como:

El diálogo, las interacciones positivas y la cooperación como fundamentos esenciales de su quehacer; sin embargo, es la implicación colaborativa de cada persona, la que garantiza el alcance de las metas de aprendizaje, y la realización individual y colectiva (p.2).

Lo anterior hace referencia a que los miembros que conforman un equipo deben estar dispuestos a contribuir, aportar ideas y a trabajar colaborativamente hacia un objetivo común, al

implicarse la participación, los estudiantes desarrollaran habilidades críticas como la comunicación efectiva, el pensamiento crítico y la resolución de problemas.

Además, que la teoría de Vygotsky también sugiere que el contexto cultural y el ambiente social influye en la forma en que los estudiantes aprenden, también argumentaba que el aprendizaje se desarrolla en tres etapas, aunque estos conceptos se pueden relacionar con los principios fundamentales de su enfoque, los cuales son: etapa de la acción intersubjetiva, etapa de la acción semántica y la etapa de la acción intelectual. Primeramente está la etapa de acción intersubjetiva, que se define como aquella comunicación social entre el niño y los adultos. Durante esta etapa los adultos desempeñan un rol crucial en la formación de aprendizaje del niño, proporcionándole instrucciones y orientaciones. Seguidamente está la etapa de la acción semántica, se desempeña en el desarrollo de las habilidades comunicativas y lingüísticas del niño. Durante esta etapa el niño aprende a referirse a objetos, acciones y emociones. Finalmente está la etapa de la acción intelectual, la cual se caracteriza por el desarrollo de las habilidades cognitivas del niño. Durante esta etapa el niño empieza a utilizar las herramientas para el pensamiento y la resolución de problemas.

La teoría sociocultural de Vygotsky plantea que el desarrollo cognitivo es todo proceso gradual y dinámico en que los niños aprenden las herramientas culturales y conceptuales para comprender e interactuar en su entorno. Los niños desarrollan sus habilidades cognitivas mediante el intercambio de ideas y la observación. Según Vygotsky, el conocimiento no se sitúa ni en el ambiente ni en el niño. Más bien, se localiza dentro de un contexto cultural o social determinado. En otras palabras, creía que los procesos mentales del individuo como recordar, resolver problemas o planear tienen un origen social.

Además, se debe tener en cuenta la diferenciación entre el enfoque del aprendizaje colaborativo y cooperativo, debemos de tener presente que ambos proporcionan mejoras significativas en los estudiantes. Según Dillenbourg (1999), “El aprendizaje colaborativo se basa en la idea de que los estudiantes trabajan juntos en actividades compartidas donde cada uno contribuye con sus habilidades y conocimientos de manera complementaria”(p.179).

De acuerdo con lo anterior, el aprendizaje colaborativo se focaliza en el que los estudiantes trabajen juntos para lograr un objetivo común, fomentando la reciprocidad positiva y el desarrollo de habilidades sociales.

Por otro lado, se encuentra el aprendizaje cooperativo, que aunque se enfoque también en el trabajo grupal para lograr objetivos comunes, este se divide en tareas distribuidas equitativamente entre miembros de grupos compartiendo conocimientos y habilidades, y apoyándose mutuamente en su proceso de aprendizaje. Según Johnson y Johnson (1989): “el aprendizaje cooperativo se centra en la interdependencia positiva entre los estudiantes, donde trabajan juntos para lograr metas compartidas. Los miembros del grupo se apoyan mutuamente y son responsables unos de otros”(p.10). Ambos enfoques promueven la interacción entre los estudiantes, pero el aprendizaje colaborativo dispone más en la participación y el cooperativo en la estructuración de las tareas de manera más equitativa.

En definitiva, las estrategias lúdico pedagógicas favorecen efectivamente la construcción de aprendizajes colaborativos, al crear un ambiente integrador, motivador e interactivo. Estas estrategias le van a permitir al estudiante a desarrollar conjuntamente habilidades sociales y escolares, fomentando la cooperación, la participación, la comunicación y el apoyo mutuo. En ese sentido, los estudiantes no solo aprenden contenidos, sino también habilidades de gran importancia para su vida como el trabajo en equipo y la resolución de problemas, que son

esenciales para su desarrollo integral, donde a través de actividades lúdicas trabaja en colaboración, para así poder experimentar y aprender de sus errores, donde lo lleven a desarrollar la dimensión social y la confianza en sí mismo.

### **CAPÍTULO III: Metodología de la investigación.**

La metodología de investigación constituye una base fundamental para llevar a cabo un proyecto investigativo. Según Pereyra (2022), se entiende como el estudio de los procedimientos que facilitan la obtención de nuevos conocimientos en el ámbito científico y el desarrollo de ideas innovadoras (p.16). En otras palabras, se refiere a la forma en que se busca y se encuentra una solución al problema planteado en la investigación. En este capítulo se busca cómo se aborda esta solución a través de los siguientes elementos investigativos: diseño metodológico, población y muestra, técnicas e instrumentos de recolección de datos y, por último, el análisis de los resultados.

El presente trabajo investigativo tiene como línea de investigación Cultura Escolar y Contexto Sociocultural.

#### **3.1.Diseño metodológico**

El diseño metodológico habla del procedimiento que se seguirá para lograr el desarrollo del proyecto de investigación, este es el conjunto de medios, métodos y técnicas que se aplican para responder al planteamiento del problema de investigación y comprobar la solución propuesta.

Para comenzar con estos procedimientos, es fundamental establecer el enfoque. En el caso de este proyecto, se ha determinado que el *Enfoque Cualitativo* es el más adecuado. Este enfoque se basa en la recopilación de evidencias que se centran en una descripción detallada del fenómeno, con el objetivo de comprenderlo y explicarlo. Se emplean métodos y técnicas que se originan en conceptos y fundamentos epistemológicos como la hermenéutica, la fenomenología y el método inductivo (Florez, 2019).

Basado en lo anterior, el enfoque cualitativo ofrece una ventana única para captar la complejidad y la riqueza de los fenómenos sociales y humanos. A menudo, los métodos cuantitativos, aunque son poderosos en su capacidad para generalizar y predecir, pueden pasar por alto las sutilezas que definen la experiencia humana. Además, la naturaleza inductiva del enfoque cualitativo fomenta una actitud de apertura y curiosidad, donde las teorías emergen de los datos en lugar de imponerse sobre ellos. Esta forma de construir conocimiento es fundamental en disciplinas donde la interacción humana y las interpretaciones subjetivas juegan un papel importante. En este sentido, el enfoque cualitativo no solo es un método de investigación, sino también una invitación a explorar y comprender el mundo desde varias perspectivas. Como indican Koh y Owen (2020):

“La investigación cualitativa se enfoca en cómo ocurren las situaciones o hechos, de modo que se ocupa de las actitudes, las creencias o las formas en las que las personas dan sentido e interpretan las experiencias que atraviesan y el mundo que las rodea. En consecuencia, se enfatiza el razonamiento inductivo” (p.11).

En relación con lo anterior se puede observar que el enfoque cualitativo se centra en la recolección de datos para refinar la pregunta de investigación a través de un proceso interpretativo. Este enfoque permite incorporar hallazgos inesperados, donde la intuición juega

un papel crucial. Su naturaleza es flexible, evolutiva y recursiva, y se adapta a una población específica, donde los datos no están previamente definidos, lo que implica que se debe interactuar directamente con los sujetos, actuando así como el principal instrumento de medición. Para ello, es fundamental aprender a analizar y comprender a los sujetos y los fenómenos desde diversas perspectivas.

Por otra parte, se comprende que el enfoque presenta los “métodos como el conjunto de procedimientos y técnicas para recolectar y analizar datos.” (Strauss & Corbin, 2022) mientras que las técnicas son las herramientas utilizadas para recopilarlos, en la generalidad de ellas, cada una utiliza una gran variedad de herramientas. En este proyecto, es esencial adoptar un enfoque cualitativo, ya que se enfoca en explorar en profundidad el aspecto como la interacción social, el desarrollo de habilidades, la motivación y el compromiso de los estudiantes, lo cual no puede ser captado adecuadamente a través de mediciones numéricas.

El enfoque cualitativo al ser flexible permite a los docentes investigadores realizar todos los cambios que sean pertinentes en busca del mejoramiento de las prácticas pedagógicas que conlleven a fortalecer la calidad de la institución.

El alcance de este proyecto de investigación es el *Descriptivo* “Estos datos se enfocan en las características, los comportamientos, los componentes, la estructura o el orden en que se dan determinados acontecimientos vinculados con fenómenos o hechos educativos.” (Valle, et al, 2022, p. 15). De acuerdo a lo anterior, subraya la importancia de comprender la complejidad de los fenómenos educativos más allá de simples mediciones cuantitativas. Al centrarse en estos aspectos cualitativos, se logra una comprensión más profunda y contextualizada de cómo ocurren y se desarrollan ciertos eventos educativos.

El presente proyecto de investigación se enmarca en la identificación del impacto que tienen las estrategias lúdico-pedagógicas implementadas por los docentes que promuevan la construcción de aprendizajes colaborativos en los estudiantes de grado cuarto, con el fin de determinar una comprensión más profunda de efectividad y de condiciones bajo las cuales producirán mejores resultados académicos. Teniendo presente que el objetivo de la investigación descriptiva “consiste en describir propiedades y características importantes de orden práctico o una situación problemática para analizar tendencias de la población” (España, et al, 2022, p. 6) se realiza una descripción característica del grado a analizar.

Por otra parte, las estrategias lúdico-pedagógicas se enfocan en utilizar como un recurso educativo para facilitar el aprendizaje, donde un alcance descriptivo es adecuado para estas estrategias porque busca observar y detallar cómo se aplican en diferentes contextos, y cómo afecta el desarrollo cognitivo y emocional de los estudiantes. Lo anterior va a permitir capturar diversas formas en las que se incorporará en la enseñanza, así como la interacción y las respuestas de los estudiantes en un entorno educativo, proporcionando una comprensión mínima.

En otras palabras, el alcance descriptivo es crucial para comprender cómo los estudiantes trabajan juntos, cómo se facilita la colaboración, y cuáles son los resultados observables de estas interacciones. El aprendizaje colaborativo se basa en teorías como la del conflicto socio-cognitivo y la intersubjetividad, que subrayan la importancia de las interacciones entre pares para la construcción del conocimiento (Roselli, 2022).

En este caso se encuentra más acorde a la Investigación acción participación (IAP), el cual es un enfoque metodológico que combina la investigación social, el trabajo educativo y la acción transformadora. Este método busca involucrar activamente a la comunidad o grupo estudiado en el proceso de investigación, con el objetivo de generar conocimiento y promover

cambios sociales significativos. Para sustentar esta definición se puede tener en cuenta a Fals Borda (1999):

"La IAP propone una cercanía cultural con lo propio que permite superar el léxico académico limitante; busca ganar el equilibrio con formas combinadas de análisis cualitativo y de investigación colectiva e individual y se propone combinar y acumular selectivamente el conocimiento que proviene tanto de la aplicación de la razón instrumental cartesiana como de la racionalidad cotidiana y del corazón y experiencias de las gentes comunes, para colocar ese conocimiento sentipensante al servicio de los intereses de las clases y grupos mayoritarios explotados, especialmente los del campo que están más atrasados" (p. 73).

En la anterior cita se destacan los elementos clave de la IAP, la participación activa de la comunidad, la combinación de métodos de análisis, y el objetivo de generar conocimiento útil para la transformación social. Con el propósito de fortalecer argumentos anteriores podemos recurrir a Colmenares-Escalona y Piñero-Martín (2021) quienes afirman que:

"La IAP es una metodología que apunta a la producción de un conocimiento propositivo y transformador, mediante un proceso de debate, reflexión y construcción colectiva de saberes entre los diferentes actores de un territorio con el fin de lograr la transformación social. Esta metodología combina dos procesos, el de conocer y el de actuar, implicando en ambos a la población cuya realidad se aborda" (p.108).

El diseño de Investigación-Acción Participativa (IAP) se alinea con el enfoque cualitativo en varios aspectos clave. Primero, enfatiza la comprensión profunda de los fenómenos sociales desde la perspectiva de los participantes, lo cual es una característica fundamental de la

investigación cualitativa. Segundo, utiliza métodos flexibles y adaptables que permiten evidenciar la complejidad de las realidades sociales, como entrevistas y la observación participante. Por último busca generar teorías fundamentadas en los datos recolectados.

La razón por la cual el anterior diseño tiene relación con el presente proyecto es que se da la combinación de dos procesos, la teoría y la práctica, en donde ambos tienen en cuenta a la población que se aborda, proporcionando al proyecto un mejor análisis y comprensión de la realidad, necesidades, capacidades y recursos de los involucrados, permitiendo una búsqueda de la solución que transforme y mejore dicha realidad.

Por último el *Método* que más se relaciona es el método inductivo. El método inductivo comienza desde observaciones específicas que permiten llegar hasta conclusiones generales. Este método implica la recolección de datos, la identificación de patrones y regularidades en estos datos, y la formulación de teorías más basadas en estas observaciones. Para sustentar esta definición, podemos citar a Rodríguez Jiménez y Pérez Jacinto (2022):

"El método inductivo es un procedimiento que va de lo individual a lo general, además de ser un procedimiento de sistematización que, a partir de resultados particulares, intenta encontrar posibles relaciones generales que la fundamenten. De manera específica, es el razonamiento que partiendo de casos particulares se eleva a conocimientos generales; o, también, razonamiento mediante el cual pasamos del conocimiento de un determinado grado de generalización a un nuevo conocimiento de mayor grado de generalización que el anterior" (p. 3).

Este método es el que más le favorece a esta investigación, pues el método inductivo puede favorecer significativamente el aprendizaje colaborativo de niños de cuarto grado al

permitirles construir conocimientos a partir de experiencias y observaciones directas. En un entorno colaborativo, los niños pueden trabajar juntos en grupos para explorar fenómenos específicos, recopilar datos y compartir sus observaciones. A medida que discuten y comparan sus hallazgos, comienzan a identificar patrones y similitudes, desarrollando así habilidades de pensamiento crítico y análisis, lo que el mismo Piaget nombró como la etapa de operaciones concretas (De Piaget, 2007).

### **3.2.Población y muestra.**

Para este proceso de investigación, es fundamental definir la población que será objeto de estudio, a partir de la cual se obtendrán los resultados que permitirán identificar la unidad de análisis. Esta unidad de análisis coincide con la unidad de muestreo, y la descripción de la población debe ajustarse a características que estén interrelacionadas.

La población inicial para el proyecto de investigación está conformada por los niños del grado cuarto, que consta de 48 estudiantes entre las edades de 9 y 10 años de la Institución Educativa El Rosario de Bello, ubicada en el municipio de Bello, en la Carrera. 50 #53-55, barrio El Rosario. Esta institución cuenta con un total de 500 estudiantes que abarcan los niveles de prejardín, jardín, transición, básica primaria y secundaria. El nivel socioeconómico de esta población se sitúa entre los estratos tres y cuatro. La mayoría de los padres de familia trabajan de manera independiente o están empleados en empresas privadas o públicas. En cuanto a la estructura familiar de la comunidad educativa, se identifican tres tipos: familias nucleares, compuestas por padre, madre e hijos; familias reconstituidas, donde se incorpora una nueva pareja conyugal; y familias monoparentales, formadas por uno de los padres, ya sea madre o padre.

La muestra es la parte de la población que es elegida, para obtener información sobre el desarrollo de este estudio, sobre el cual se ejecutará la medición y observación de la variabilidad de las situaciones propuestas y las reacciones proporcionadas. Se materializa esta muestra haciendo generalizaciones de los resultados obtenidos como una parte representativa de una población sometida a observación con el fin de obtener resultados para la investigación. Se eligen veinticuatro estudiantes, representando el 50% de la población total.

El tipo de muestreo elegido es el no probabilístico por conveniencia, esto debido a que la población es muy grande, por ende no se puede incluir a todos los individuos, es por esto que se les brindará la posibilidad de ofrecerse voluntariamente a los estudiantes para evaluar las generalidades del grupo. Es importante mencionar que cuando se elige un proyecto basado en un muestreo por conveniencia, no solo se debe a la falta de aleatoriedad, sino también a que este tipo de muestreo se selecciona a menudo debido a la facilidad y accesibilidad que ofrece a los investigadores. Es por esto Carlos E, Ávila (2019) menciona lo siguiente:

“Es decir, cumplen con características de interés del investigador, además de seleccionar intencionalmente a los individuos de la población a los que generalmente se tiene fácil acceso o a través de convocatorias abiertas, en el que las personas acuden voluntariamente para participar en el estudio, hasta alcanzar el número necesario para la muestra”(p.78).

### **3.3.Técnicas e instrumentos de recolección de información.**

En esta sección, se trata de confrontar las técnicas e instrumentos a utilizar en esta investigación, definiendo así, en principio, las técnicas. “Son un conjunto de procedimientos metodológicos y sistemáticos cuyo objetivo es garantizar la operatividad del proceso

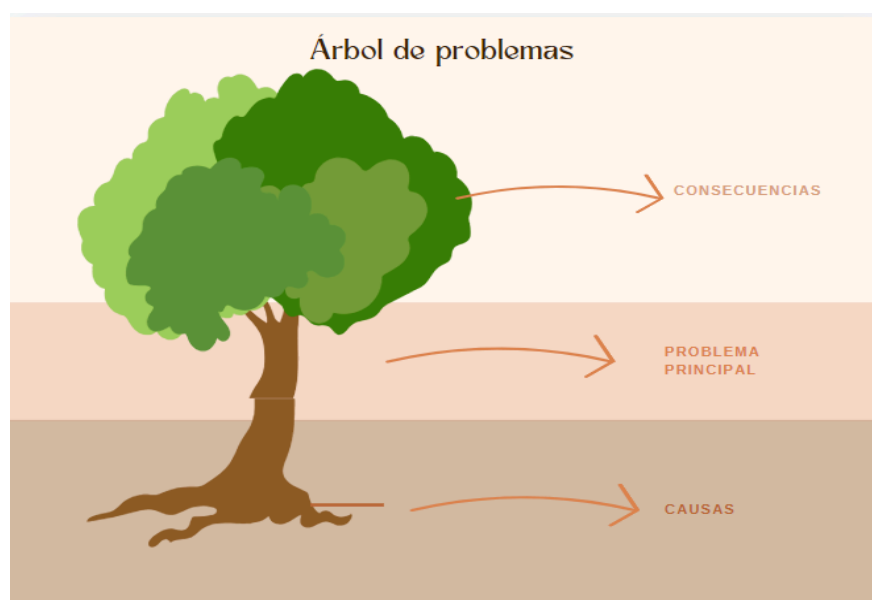
investigativo. Es decir, obtener mucha información y conocimiento para resolver nuestras preguntas.” (Universidad La Concordia, 2020). Estas constan de ser el procedimiento o forma particular de obtener datos o información, las cuales, se apoyan de instrumentos para realizar esta recolección de información de acuerdo a un tema. Las técnicas que se utilizaran en la presente propuesta investigativa son: el árbol de problemas, la colcha de retazos y la observación directa.

### **El Árbol de problemas**

El árbol de problemas es una herramienta que representa ilustradamente las causas y efectos de un problema central, permitiendo entender mejor una situación problemática y las relaciones entre sus elementos (Gómez & Sánchez, 2021). Dicho en otras palabras el árbol de problemas es una técnica que permite evidenciar las causas y los efectos de una problemática en general, en esta técnica los individuos a evaluar deberán de escribir en la raíz del árbol las causas del problema central, el cual estará ubicado en el tronco del árbol al igual que plasmar en las hojas del árbol las consecuencias que este genera.

En este orden de ideas la presente técnica busca que los niños y niñas del grado cuarto de la Institución Educativa el Rosario de Bello, tengan la oportunidad de facilitar metas comunes donde deben ser responsables de su proceso permitiendo que el grupo se enfoque en las soluciones más efectivas detalladamente por medio del “árbol problema” las causas que generan el problema central, en este caso los problemas de trabajo en equipo dentro del aula de clase por los estudiantes, además de también dar a conocer los efectos o consecuencias que este genera, con la finalidad de permitirle al docente conocer las diferentes percepciones que tienen los estudiantes sobre un problema en específico, con el propósito de sacar conclusiones e implementar estrategias para suscitar y mejorar los problemas de trabajo en equipo dentro del aula de clase.

En primer lugar se destinará la sala de sistemas para llevar a cabo la muestra (24 estudiantes) de la población elegida en este caso, estudiantes del grado cuarto, en este lugar se tiene inicialmente proyectado en el video beam un árbol donde posteriormente se les explicará, que es el árbol de problemas y cómo funciona con la finalidad de que el estudiante comprenda y realice un trabajo consciente para así poder obtener mejores resultados, después de esto se les entregará a la pareja de estudiantes dos trozos de papel en forma de hoja de color verde y otros dos trozos en forma de raíz de color café, en las hojas que estarán ubicadas en la parte superior del árbol deberán escribir las consecuencias que no permiten el desarrollo del trabajo en equipo dentro del aula, mientras que en las raíces deberán escribir las causas que estarán ubicadas en la parte inferior del árbol, para finalizar la actividad se realizará una socialización de lo plasmado en el árbol, generando en los estudiantes una postura reflexiva sobre lo que ellos perciben o vivencia en su día a día en el aula de clase.



**Figura 1:** Árbol de problemas. **Fuente:** Elaboración propia.

### **Colcha de retazos**

La colcha de retazos es una técnica de recolección de datos de la investigación de tipo cualitativa, pues permite al investigador conocer de manera didáctica las diversas percepciones que tienen los estudiantes sobre una situación, esto se debe a que mediante esta técnica la unidad de análisis deberá de expresar a través del dibujo sus sentimientos, experiencias, puntos de vista que tienen frente a una situación específica.

Teniendo en cuenta lo anterior Autores como (Ramírez & Ortiz, 2020) mencionan la importancia del dibujo a nivel histórico y su influencia como estrategia para que los niños, jóvenes y adultos expresan sus emociones, afirmando que:

"La colcha de retazos es una técnica de investigación cualitativa que permite recopilar y organizar diversos fragmentos de información, experiencias y percepciones de los participantes, creando una representación visual y narrativa colectiva de un fenómeno social o cultural. Esta herramienta facilita la construcción de conocimiento colaborativo y la identificación de patrones emergentes en la investigación." (p. 83).

De tal manera, se pretende implementar la técnica colcha de retazos con la finalidad de brindarle a los estudiantes del grado cuarto de la Institución Educativa El Rosario De Bello, la posibilidad de expresar por medio del dibujo si se trabaja o no el aprendizaje colaborativo dentro del aula de clase. La actividad consiste en que se les entregará a la pareja de estudiantes una ficha bibliográfica en la cual deberán de expresar por medio de un dibujo cómo es trabajar en equipo dentro de su salón de clases, al finalizar los dibujos los maestros los pegaran de manera ordenada en un pedazo de papel craf, posteriormente se procederá a socializar los dibujos, con la

finalidad de que los estudiantes reflexionen sobre cómo se vive el trabajo en equipo dentro del aula de clase.

### **Mural de situaciones a través de padlet**

Este instrumento corresponde a la técnica de la observación directa y se utilizará en este caso para reconocer esas estrategias lúdicas-pedagógicas que implementan los docentes a través del aprendizaje colaborativo donde va a permitir una evaluación objetiva de los métodos de enseñanza utilizados. Además les va a facilitar el registro detallado de interacciones y dinámicas que podrían no ser evidentes mediante otros métodos. Al ser flexible y adaptable, es ampliamente utilizada en diferentes disciplinas como la sociología, educación y salud, aunque también presenta desafíos, como la posible subjetividad en la interpretación de los datos y la influencia de la presencia del investigador en el comportamiento observado. Cohen, Manion y Morrison (2021) destacan que “la observación en entornos educativos es una técnica esencial para capturar la dinámica real en el aula” (p.21).

Con lo anterior, se busca que la observación directa pueda proporcionar tanto a los docentes como a estudiantes la información de estrategias de enseñanza para el nivel colectivo de los estudiantes, a través de dinámicas, metodologías y estrategias que involucren la participación grupal de estudiantes en todo espacio escolar. Además, al ser una herramienta tecnológica Padlet, será ese recurso destinado para dar seguimiento a los docentes en aspectos que serán evaluados por medio de preguntas donde nos ayudará a reconocer si se cumple o no determinado logro o situación.



**Figura 2:** Padlet. **Fuente:** Elaboración propia.

### **3.4 Análisis de resultados.**

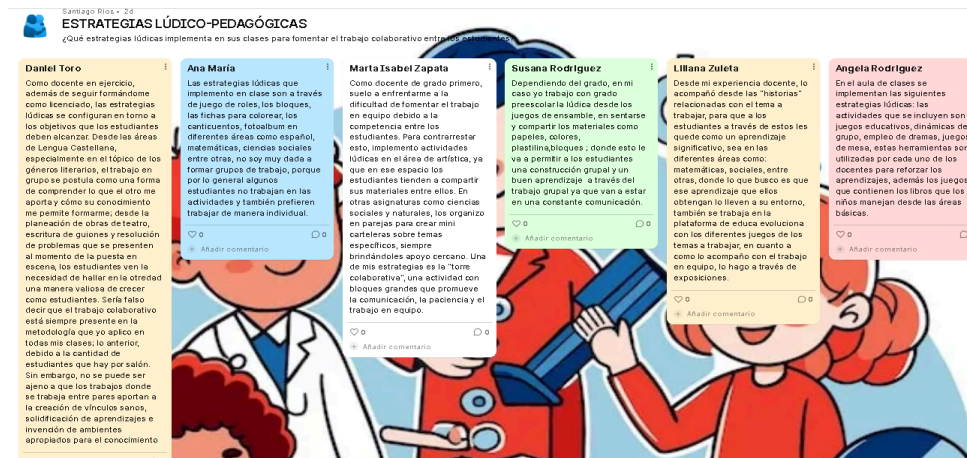
Para la finalización del presente capítulo, se han analizado cuáles fueron los resultados obtenidos por las técnicas e instrumentos planteados en el proceso investigativo, por medio de las categorías se argumentará sobre lo evaluado, generando una visualización de la problemática. En este caso se presentará el análisis de los aspectos a evaluar más importantes y significativos de los datos obtenidos de las técnicas y los instrumentos aplicados en veinticuatro estudiantes del grado cuarto de la institución educativa El Rosario de Bello.

#### ***Estrategias lúdico pedagógicas***

A manera de dar respuesta al segundo objetivo específico del presente trabajo, se implementó el mural de situaciones a través del padlet. Teniendo en cuenta que Abad Molina, J. y Hoyuelos Planillo (2020) definen “las estrategias lúdico-pedagógicas como aquellas que permiten a los estudiantes participar activamente en su propio aprendizaje, no solo mediante el juego, sino también mediante actividades que implican exploración, experimentación y creación”

(p.27). Además, allí se amplía el concepto de estrategias lúdico-pedagógicas, refiriéndose a actividades que promueven la exploración, la experimentación y el descubrimiento, más allá del simple juego estructurado.

Estas actividades buscan involucrar a los estudiantes en un proceso dinámico y participativo de aprendizaje. Contrastando con las respuestas proporcionadas por los maestros se logra evidenciar un conocimiento variado en la implementación de dichas estrategias dentro del aula de clase, las cuales fomentan la participación activa de los estudiantes permitiéndoles desde expresar sus emociones hasta el disfrute y el aprendizaje por medio de dichas estrategias.



**Figura 3:** Mural de situaciones a través de padlet. **Fuente:** Elaboración propia.

### *Aprendizaje colaborativo*

Para evaluar este aspecto se utilizó el árbol de problemas y la colcha de retazos. A manera de conceptualizar este aprendizaje tenemos a Johnson, Johnson y Smith (2021) que “ definen el aprendizaje colaborativo como una metodología educativa en la que los estudiantes trabajan juntos en pequeños grupos para lograr un objetivo común” (p.17). Teniendo en cuenta lo

anterior, al trabajar en pequeños grupos con un objetivo en común, cada miembro del grupo no solo es responsable de su propio progreso, sino también del éxito que se pueda lograr en conjunto, además, esta integración facilita el desarrollo de habilidades como la resolución de conflictos, la comunicación y el compromiso social que lo rodea.

Primeramente encontramos el árbol de problemas, en el cual se logró evidenciar que las dos causas principales de que no se produzca el trabajo colaborativo en el aula de clase son que los maestros en su mayoría asignan trabajos individuales y la poca paciencia que presentan los alumnos al trabajar en equipo



**Figura 4:** Árbol de problemas. **Fuente:** Elaboración propia.

Posteriormente se tiene la colcha de retazos, donde se logró concluir que los estudiantes sienten el trabajo en equipo como algo agradable y seguro, al analizar los dibujos realizados por ellos mismos se encuentran en estos integración y uso de las habilidades sociales.



**Figura 5:** Colcha de retazos. **Fuente:** Elaboración propia.

Como resultado de la implementación de técnicas e instrumentos se ve reflejada la ausencia de la asignación de trabajos en equipo por parte de los maestros, esto lleva a que los educandos carezcan de algunas habilidades como la paciencia y la empatía, las cuales son fundamentales a la hora de que se produzca el trabajo colaborativo de manera eficiente. Los maestros deben procurar implementar de manera más continua el trabajo en equipo, para que los alumnos logren desarrollar un aprendizaje colaborativo y gocen en la construcción del mismo.

## CAPÍTULO IV: Propuesta, resultados y conclusiones.

### 4.1. Propuesta.

Teniendo en cuenta el objetivo general del presente proyecto investigativo y aquellas necesidades encontradas en la población, se propone la consolidación de seis estrategias pedagógicas presentadas mediante un armario didáctico, el cual contiene cuatro cajones distribuidos en las diferentes áreas como: ciencias sociales, ciencias naturales, matemáticas y lengua castellana, en cada cajón encontraremos ocho balacas de colores con velcro para pegar las tarjetas. En este armario y en cada cajón también se puede encontrar un bolsillo, en el cual estarán las tarjetas de las diferentes temáticas y que contienen el número de la misma, la cual está numerada del uno al ocho, en el centro estará la imagen referente a la temática, y en la parte inferior de la tarjeta encontraremos el contenido temático; cabe destacar que en la parte posterior se encontrarán las respectivas penitencias.



**Figura 6:** Propuesta del proyecto investigativo. **Fuente:** Elaboración propia.

Las estrategias diseñadas no solo buscan desarrollar competencias en común, sino también integrar el trabajo en equipo y la comunicación en el proceso de aprendizaje. Además, este proyecto se centra en una investigación que recolecta y analiza datos sobre las experiencias de los niños en la implementación de dichas estrategias en la institución educativa El Rosario de Bello. A continuación se darán a conocer las seis estrategias propuestas dentro del armario didáctico.

- Tarjetas de temáticas: Fomentar la comprensión y el reconocimiento de conceptos claves en estudiantes del grado cuarto de la Institución Educativa El Rosario de Bello, mediante el uso de tarjetas didácticas con temáticas de matemáticas, lenguaje, ciencias naturales y ciencias sociales, integrando el juego como una herramienta lúdica en el aprendizaje.
- Desafíos sorpresa (penitencias): Estimular la participación activa y el pensamiento crítico en los estudiantes del grado cuarto, mediante la aplicación de penitencias lúdicas como consecuencia de no adivinar correctamente, promoviendo el respeto, la creatividad, el trabajo en equipo y la sana competencia dentro del juego.
- Contador de retos (cronómetro): Promover la gestión del tiempo y la toma de decisiones rápidas en los estudiantes del grado cuarto, mediante el uso de un cronómetro proyectado en la televisión con un tiempo límite de dos minutos para adivinar o responder, incentivando la concentración, la agilidad de pensar y el sentido de urgencia de forma lúdica.

- Elige el número: Mejorar la toma de decisiones y el trabajo colaborativo en los estudiantes de grado cuarto, mediante la dinámica en la que cada pareja escoge un cuadrado de papel hecho de hojas iris, las cuales están numeradas del 1 al 8, cada una corresponde a una tarjeta temática de una de las diferentes áreas del saber, promoviendo la curiosidad, el azar y el aprendizaje significativo.
- Balacas de colores: Identificar y clasificar las áreas del conocimiento en los estudiantes del grado cuarto, mediante el uso de balacas de diferentes colores, donde cada color representa una asignatura e irá en ella la tarjeta de la temática pegada en el velcro (matemáticas, lenguaje, ciencias naturales o ciencias sociales), facilitando el reconocimiento visual y la organización lúdica.
- Pregunto, pienso y aprendo (piedra, papel o tijera): Estimular la formulación de preguntas y el razonamiento lógico en los estudiantes del grado cuarto, mediante una dinámica del juego clásico piedra, papel o tijera para decidir quién pregunta, quién responde y quién se coloca la balaca, promoviendo el diálogo, la escucha activa y la construcción de saberes de forma colaborativa.

Cada estrategia diseñada busca fortalecer las prácticas mediante la implementación de actividades lúdicas estructuradas que favorezcan la construcción de conocimientos a partir del trabajo en equipo, donde el producto diseñado y titulado “Pregunto, pienso y aprendo: Explorando el saber”, es un recurso didáctico e innovador inspirado en el juego “Adivina quién”, adaptado al contexto escolar para abordar diferentes áreas del conocimiento como: matemáticas, lengua castellana, ciencias naturales y ciencias sociales. A través de preguntas estratégicas, pistas visuales y dinámicas de grupo, se promueve el desarrollo de habilidades cognitivas, el pensamiento lógico y la resolución de problemas. Además esta actividad no solo favorece el

aprendizaje, sino que también fortalece la interacción entre pares, la expresión oral y el respeto por las normas del juego. Además, integra elementos de recompensas y penitencias lúdicas, que motivan la participación activa y refuerzan los contenidos temáticos de una manera creativa y divertida para los estudiantes. Seguidamente, se presenta una ficha descriptiva del producto donde se plasma el objetivo, las instrucciones del juego, las competencias, los indicadores de desempeño, entre otros elementos.

# FICHA DESCRIPTIVA

## NOMBRE DEL PROYECTO

Impacto de las Estrategias  
Lúdico Pedagógicas en la  
Construcción de  
Aprendizajes Colaborativos  
en niños de cuarto grado de  
la Institución Educativa El  
Rosario de Bello.



## OBJETIVO GENERAL DEL PROYECTO

Identificar el impacto de las  
estrategias Lúdico  
Pedagógicas en la  
construcción de Aprendizajes  
Colaborativos en los Niños  
del grado cuarto de la  
Institución Educativa El  
Rosario de Bello.

## POBLACIÓN: GRADO, GRUPO E INSTITUCIÓN

Grado cuarto de primaria de  
la Institución Educativa El  
Rosario de Bello.



## ÁREA : ENFOCADOS A DIFERENTES ÁREAS

Diferentes áreas:  
Matemáticas, Lengua  
castellana, Ciencias  
Naturales, Ciencias  
Sociales.



# FICHA DESCRIPTIVA

## COMPETENCIAS

Formula preguntas estratégicas y analiza pistas para inferir y deducir la respuesta correcta, desarrollando su capacidad de razonamiento lógico y crítico.



## NOMBRE DEL PRODUCTO

Pregunto, pienso y aprendo:  
Explorando el saber.



## CONTENIDO (DESCRIPCIÓN) DE QUÉ ESTÁ HECHO EL PRODUCTO

El producto consta de 32 balacas (verdes, azules, rojas, amarillas), 32 tarjetas de papel propalcote, en ella se encontrará (ilustración y el concepto del eje temático, donde la cara de enfrente estará la imagen con su nombre y en la parte trasera la penitencia), papel de vinilo adhesivo: color blanco, velcro, para pegar las imágenes a la tarjeta, papel iris, colbón de madera y un armario con cajones de cartón corrugado de 5 mm con acabado de cartón industrial, figuras de animales con foami.



## DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD (INSTRUCCIONES)

Se dividen las tarjetas por categorías según el área, forman grupos de parejas, y luego se les pregunta a cada grupo de parejas qué área quiere trabajar, y se les entrega una balaca a la pareja de estudiantes, también deben de escoger una sola tarjeta la cual está numerada del 1-8. Se pueden dividir el grupo (A-B) en dos y formar una competencia, el grupo que más adivine lo que está en la tarjeta se ganará un premio.



**Figura 7: Ficha descriptiva. Fuente:** Elaboración propia.

## **4.2. Resultados.**

Con el fin de dar solución al tercer objetivo específico (Aplicar estrategias lúdico pedagógicas que favorezcan la construcción de habilidades de trabajo en equipo y colaborativo en los niños), se realizó la aplicación del producto, en la cual se pudo observar la emoción, la disposición y la colaboración de los estudiantes al hacer uso del juego Pregunto pienso y aprendo: explorando el saber. Teniendo en cuenta las estrategias utilizadas en la implementación del producto, a continuación se encuentra cómo estas contribuyen al desarrollo de las variables.

### **Estrategias lúdico-pedagógicas**

Con base en esta variable se trabajó la estrategia denominada “Tarjetas de temáticas”, con esta se visualizó como los estudiantes lograron comprender y asociar preguntas en la búsqueda de la temática correspondiente utilizando sus saberes previos, logrando así un aprendizaje por medio del juego.

También se realizó en esta variable la estrategia de “Contador de retos” con la intención de estimular la creatividad en una situación en la que los estudiantes puedan sentir presión, contando solo con dos minutos. Esto permite desarrollar su espontaneidad y capacidad de resolución de problemas.

### **Aprendizaje colaborativo**

En el aprendizaje colaborativo es de vital importancia tener una interacción divertida y sana con los demás. Por ende en esta variable se trabajó la estrategia de “desafíos sorpresa”

aportándole a los alumnos retos que debían solventar en pareja quienes no hayan adivinado la temática frente al resto del grupo; esto genera un espacio de buena convivencia, lleno de risas.

Con relación a la estrategia “elige el número”, se observó que los niños formaban consensos para elegir el cuadrado de iris que más les gustara a la hora de formar parejas para desarrollar la actividad, afianzando sus lazos al encontrar similitudes en su color favorito y al conocer un poco más los gustos de su compañero.

En relación con los planteamientos de Lev Vygotsky, los resultados evidencian que las estrategias lúdico-pedagógicas generan una interacción social significativa que potencia el desarrollo cognitivo, especialmente cuando el aprendizaje se sitúa dentro de la Zona de Desarrollo Próximo y es mediado por el docente o los pares. Asimismo, desde la perspectiva de Jerome Bruner, se refleja la importancia del andamiaje como factor clave en la construcción progresiva del conocimiento, permitiendo que los niños avancen desde lo concreto hacia lo abstracto mediante el juego estructurado y cooperativo. Estos hallazgos denotan la importancia de un enfoque activo del aprendizaje, donde el juego se transforma en una herramienta poderosa para fomentar la colaboración, la autonomía y el pensamiento crítico en el aula.

### **4.3. Conclusiones.**

- En el presente proyecto se logró identificar el impacto de las estrategias lúdico-pedagógicas en la construcción de Aprendizajes Colaborativos en los niños del grado cuarto de la institución educativa El Rosario de Bello. Mediante el uso de los instrumentos como el árbol de problemas, donde se creó un espacio de socialización e interacción entre los mismos estudiantes, en el cual se abordaron diferentes situaciones que les permitieran afianzar relaciones interpersonales por medio de la comunicación, el trabajo en equipo y la confianza en sí mismos.

- Con el objetivo de indagar las dificultades que presentan los estudiantes del grado cuarto en la construcción de aprendizajes colaborativos, se aplicaron diversas técnicas e instrumentos de recolección de información como el árbol de problemas y la colcha de retazos; empezando desde la aplicación de estas técnicas se obtuvo como resultado que las situaciones que más se presentan dentro del aula de clase son: trabajos individuales por parte de los maestros, poca paciencia para trabajar entre pares entre otras, generando así un ambiente de aprendizaje que no potenciaba el trabajo en equipo, la empatía, y por ende una dificultad para el desarrollo de las relaciones de trabajo en equipo.

- Con el fin de reconocer las estrategias lúdico - pedagógicas implementadas por los docentes que promueven la construcción de aprendizajes colaborativos en los estudiantes de cuarto, se implementó el instrumento de recolección de datos denominado “padlet”, con este se logró identificar que los docentes tienen conocimiento acerca de las estrategias lúdico - pedagógicas y también las aplican. No obstante, les falta un banco de recursos más amplio de estrategias, para dejar el tradicionalismo de lado y buscar innovar cautivando así al estudiante en su proceso de aprendizaje.

- Con la intención de aplicar estrategias lúdico pedagógicas que favorezcan la construcción de habilidades de trabajo en equipo y colaborativo en los niños, se realizó la propuesta del producto “Pregunto, pienso y aprendo explorando el saber”, este promueve el aprendizaje significativo a través del juego, el pensamiento crítico y la indagación. Esta propuesta está diseñada para fortalecer los procesos de enseñanza-aprendizaje y el desarrollo social en la educación inicial, aportando herramientas didácticas que estimulan la participación activa, la curiosidad y la creatividad de los niños.

## Referencias.

Abad Molina, J. y Hoyuelos Planillo, A. (2020). Distinciones entre una práctica pedagógica sustentada en los fundamentos esenciales de la propuesta de estrategias lúdico-pedagógicas.

[https://repositorio.uchile.cl/bitstream/handle/2250/106252/cs Fuentes\\_p.pdf?sequence=3](https://repositorio.uchile.cl/bitstream/handle/2250/106252/cs Fuentes_p.pdf?sequence=3)

Banco interamericano de desarrollo. (2020). Evaluación del impacto social.

<https://webimages.iadb.org/publications/2019-01/Evaluaci%C3%B3n-del-impacto-social-Integrando-los-aspectos-sociales-en-los-proyectos-de-desarrollo.pdf>

Barreto Sánchez, J. E., Ojeda Gómez, M., Andrade Barrios, L. F., & Ariza Zabala, A. M. (2021).

Implementación de una oficina de gestión de proyectos (PMO) para la empresa Arquitectos Restauradores SAS.

<https://repository.unipiloto.edu.co/handle/20.500.12277/11165>

Barkley, E. F., Cross, K. P., & Howell Major, C. (2012). Técnicas de aprendizaje colaborativo: manual para el profesorado universitario.

<https://www.torrossa.com/it/resources/an/5391693>

Bruner, J. S. (1983). Child's talk: Learning to use language. New York: Norton.

<https://www.scirp.org/reference/referencespapers?referenceid=1156693>

Bruner, J. S. (1996). The culture of education. Cambridge, MA: Harvard University Press.

<https://www.degruyter.com/document/doi/10.4159/9780674251083/html>

Chacón, P. (2008). El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje ¿Cómo crearlo en el aula? Nueva Aula, 5(16), 81-92.

[https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/37885767/juego-libre.pdf?1434048414=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DEl\\_Juego\\_Didactico\\_como\\_estrategia\\_de](https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/37885767/juego-libre.pdf?1434048414=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DEl_Juego_Didactico_como_estrategia_de)

[\\_en.pdf&Expires=1722725565&Signature=U7H702EPDeCybdgB9nCUBelNNhLEpiWQri~sBfo8YXfeP9KLMj0oB~3dWnf9A4iElXQclmX2ppI3dp~2QG3rPolIqPmeSTJb-X-XiqJrOCMcy6hc75dD-9Wseg9xWudKbox3SIvPr2xQXOczHRJ-OOyS8Ri1zZomKsxNxt~xB2q54cwHS0EZyFl~QRTCzdp8LO5k04xGAysxdXszaVKlrsxLhQiWl6SRJIYdMxBM2UiusxZ2ZWCmgI2qb7-4vMiWZuhVFDttUi2pVe5FGGKhBu4V~nE8XcKDM-5WIDi-Mzc34eWxHvAxe5vYC3CMm1ZwDmW1DVQO5YUwiuWf09bw\\_\\_&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4Z](#)

Colmenares-Escalona, A. M., Piñero-Martín, M. L. (2021). La investigación acción participativa: Una metodología integradora del conocimiento y la acción. *Voces De La Educación*, 3(5), 102-115.

<https://revistas.unimilitar.edu.co/index.php/ravi/article/view/5704>

Constitución Política Colombiana (1991). Constitución Política Nacional.

<https://pdba.georgetown.edu/Constitutions/Colombia/colombia91.pdf>

Decreto 1075 (2015). Decreto Único Reglamentario Del Sector Educación.

[https://www.anm.gov.co/sites/default/files/decreto\\_1075\\_de\\_2015.pdf](https://www.anm.gov.co/sites/default/files/decreto_1075_de_2015.pdf)

De Piaget, T. D. D. C. (2007). Desarrollo Cognitivo: Las Teorías de Piaget y de Vygotsky.

Recuperado de

[http://www.paidopsiquiatria.cat/archivos/teorias\\_desarrollo\\_cognitivo\\_07-09\\_m1.pdf](http://www.paidopsiquiatria.cat/archivos/teorias_desarrollo_cognitivo_07-09_m1.pdf)  
[29.](#)

Díaz, F., & Hernández, G. (2002). Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. Una interpretación constructivista, 2, 1-27.

<https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/53051798/EstratDocParaUnAprendSignif-libre.pdf>

[?1494305898=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DEstrat\\_Doc\\_Par a Un Aprend Signif.pdf&Expires=1729541917&Signature=CIUP9T80oHkDg5k6i3vNwkb8HdAJUJvCYMxapaqgyeWkklx4jdnjKeJVIEM8tKDUvlikTBEC3K~T7xo0FZBNr sNqIx3Vv29zcAvTpopJvqps1pvSgY6kt0Ly~Wv7OxIt8zKlsujKCHB4wtWesw8i4Lgc681BKfURvgxTg7WxeCQ79KmuPIPHg4wSruYt8XrL-hafoH~RKHuNQnjquBC599i2Iv4NROxtmmm22S9CZN~zohj7aBZPfuWh13T8RmiP3VtKze2ksAOMCaMtgoAHZC4FbPycwYRWgnAK-eogyCImvk4tqUU2Usjj3SbAmufTWfX5unfjsx-vsZhldzaCQ\\_&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA](https://1494305898=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DEstrat_Doc_Par_a_Un_Aprend_Signif.pdf&Expires=1729541917&Signature=CIUP9T80oHkDg5k6i3vNwkb8HdAJUJvCYMxapaqgyeWkklx4jdnjKeJVIEM8tKDUvlikTBEC3K~T7xo0FZBNr sNqIx3Vv29zcAvTpopJvqps1pvSgY6kt0Ly~Wv7OxIt8zKlsujKCHB4wtWesw8i4Lgc681BKfURvgxTg7WxeCQ79KmuPIPHg4wSruYt8XrL-hafoH~RKHuNQnjquBC599i2Iv4NROxtmmm22S9CZN~zohj7aBZPfuWh13T8RmiP3VtKze2ksAOMCaMtgoAHZC4FbPycwYRWgnAK-eogyCImvk4tqUU2Usjj3SbAmufTWfX5unfjsx-vsZhldzaCQ_&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA)

España Jojoa, J. J., Guevara Patiño, D., & López, H. A. (2020). Estudio descriptivo sobre las estrategias de marketing digital para el Restaurante Macakus durante el periodo de coyuntura Covid-19 en el segundo semestre del 2020 municipio de Pasto Nariño (Bachelor's thesis, Universidad EAN).

<https://repository.universidadean.edu.co/handle/10882/9914>

Elbis, M. P. E. (2022). Aprendizaje colaborativo como estrategia didáctica en educación básica (Ecuador-Escuela Ciencias de la Educación–Educación Básica). (Tesis de pregrado).

<https://repositorio.puce.edu.ec/items/0e518b28-19f9-4f2b-abf5-13049ce3864>

Foucault, M. (1982). El sujeto y el poder. *Investigación crítica*.8 (4), 777–795.

<https://www.journals.uchicago.edu/doi/10.1086/448181>

Hernández-Ávila, C. E., & Escobar, N. A. C. (2019). Introducción a los tipos de muestreo.

Alerta, *Revista científica del Instituto Nacional de Salud*, 2(1), 75-79.

<https://www.studocu.com/ec/document/universidad-regional-autonoma-de-los-andes/litigacion-oral/introduccion-a-tipos-de-muestras/43600460>

Salazar, D. L., & Palacio, I. M. (2023). Estrategias lúdico-pedagógicas basadas en la inteligencia múltiple interpersonal que contribuya a los estilos y ritmos de aprendizaje de estudiantes en transición de la Escuela Normal Superior Antioqueña.

<https://programadeformacionc.netboard.me/repositoriopfc/?tab=801106&link=XCc3KujN-GYoruFXn-9zbgcEa0>

Fals Borda, O. (1999). Orígenes universales y retos actuales de la IAP (Investigación Acción Participativa). *Análisis Político*, 38, 71-88.

<https://revistas.unal.edu.co/index.php/anpol/article/view/79283>

Fernandez, M. L. (2019). La creatividad y la acción lúdica en el desarrollo psicosocial del niño de educación inicial. *Scientiarum*, (2). ( Tesis de pregrado).

<https://investigacionuft.net.ve/revista/index.php/scientiarium/article/view/302>

Gómez Benítez, D. L. (2020). Estado de tema: La lúdica en la enseñanza de las matemáticas. (Tesis de pregrado). <https://alejandria.poligran.edu.co/handle/10823/277>

Gómez, R., & Sánchez, M. (2021). Metodologías participativas para el desarrollo comunitario. Editorial Académica Española.

<https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/educacion/article/view/43550>

González Rivera, P. L. (2024). Criterios actualizados sobre la metodología de la investigación educativa: Una aproximación bibliográfica. *Mendive. Revista de Educación*, 22(1).

[http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1990-86442019000500455](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442019000500455)

Gustavo, E., & Moreno Bañol, A. (n.d.). LA LÚDICA EN LOS PROCESOS EDUCATIVOS INFANTILES "Un proceso reflexivo para las escuelas de formación deportiva".

Retroceded November 10, 2022, from.

<https://blog.utp.edu.co/areaderecreacionpcdyr/files/2012/07/La-L%C3%BAdica-en-los-Procesos-Educativos-Infantiles.pdf>

Huizinga, J. (2007). Homo Ludens. Alianza Editorial. (Obra original publicada en 1938).

<https://cursoshistoriavdemexico.wordpress.com/wp-content/uploads/2019/07/huizinga-johan-homo-ludens.pdf>

Jiménez Cepeda, X. (2020). El trabajo en equipo a través del aprendizaje colaborativo.

Universidad Santo Tomás (tesis de maestría).

<https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/29581/2020xiomarajimenez.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Johnson, J., Smith . (2021). El padlet en el aprendizaje colaborativo de los estudiantes del área de educación para el trabajo del LIIP "EL AMAUTA" de Cerro de

Pasco-2021. [http://repositorio.undac.edu.pe/bitstream/undac/4491/1/T026\\_04044303\\_T.pdf](http://repositorio.undac.edu.pe/bitstream/undac/4491/1/T026_04044303_T.pdf)

Johnson, D. W., Johnson, R. T., Holubec, E. J. (1999). El aprendizaje cooperativo en el aula (Vol.

4). Buenos Aires: Paidós.

<https://www.ucm.es/data/cont/docs/1626-2019-03-15-JOHNSON%20El%20aprendizaje%20cooperativo%20en%20el%20aula.pdf>

Lemonier, M. (2013). Estrategias pedagógicas del nivel inicial.

<https://es.slideshare.net/MILEMO/estrategias-pedaggicas-del-nivel-inicial->

Ley 115 (1994). Ley General De Educación.

[https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-85906\\_archivo\\_pdf.pdf](https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-85906_archivo_pdf.pdf)

Médez, M. & González, J. (2020) Estrategias pedagógicas que facilitan el proceso de aprendizaje y de transición. [https://issuu.com/flaca188/docs/revista\\_\\_1\\_\\_](https://issuu.com/flaca188/docs/revista__1__)

Montessori, M. (1912) Estrategias lúdicas para el aprendizaje en niños y niñas a través de actividades prácticas fomenten el juego.

<https://repository.libertadores.edu.co/items/c97bc908-3b4f-424b-bf9a-f95744235fae>

Nivela, M. L. H. (1997). La importancia de la observación en el proceso educativo. Revista electrónica interuniversitaria de formación del profesorado, (1), 85.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2789646>

Pereyra, L. E. (Ed.). (2022). Metodología de la investigación. Klik.

<https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=6e-KEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=metodolog%C3%ADa+de+la+investigaci%C3%B3n&ots=WGKQYHMCgq&sig=uoDfpQxI5tfBNFp5qkE8fPKc7EI#v=onepage&q=metodolog%C3%ADa%20de%20la%20investigaci%C3%B3n&f=false>

Piaget, J. (2006). Relaciones familiares versus aprendizaje: un análisis con niños de 5 a 6 años.

Alteridad. Revista de educación, 12(1), 55-66.

[https://www.redalyc.org/journal/4677/467751868005/html/#redalyc\\_467751868005\\_ref1](https://www.redalyc.org/journal/4677/467751868005/html/#redalyc_467751868005_ref1)

0

Posada González, R. (2014). La lúdica como estrategia didáctica (Doctoral dissertation).

[https://repositorio.unal.edu.co/bitstream/handle/unal/47668/04868267.2014.pdf?sequence=1 &isAllowed=y](https://repositorio.unal.edu.co/bitstream/handle/unal/47668/04868267.2014.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Ramírez, L. (4). técnicas de investigación probadas para

universitarios. <https://www.universidadlaconcordia.edu.mx/blog/index.php/tecnicas-de-investigacion#:~:text=Las%20t%C3%A9cnicas%20de%20investigaci%C3%B3n%20son,conocimiento%20para%20resolver%20nuestras%20preguntas.>

Restrepo, P. P., Gutiérrez, M. S., Caro, N. N., & Moreno, C. E. L. (2015). La lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer la convivencia escolar. *Lúdica pedagógica*, (21).

<https://core.ac.uk/download/pdf/234805969.pdf>

Revelo-Sánchez, O., Collazos-Ordóñez, C. A., & Jiménez-Toledo, J. A. (2018). El trabajo colaborativo como estrategia didáctica para la enseñanza/aprendizaje de la programación: una revisión sistemática de literatura. ( Tesis de pregrado).

<http://www.scielo.org.co/pdf/teclo/v21n41/v21n41a08.pdf>

Roselli, N. (2016). El aprendizaje colaborativo: Bases teóricas y estrategias aplicables en la enseñanza universitaria. *Propósitos y Representaciones*, 4(1), 219-280. (Tesis de pregrado). <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5475188.pdf>

Roselli, N. D. (2011). Teoría del aprendizaje colaborativo y teoría de la representación social: convergencias y posibles articulaciones. *Revista Colombiana de Ciencias Sociales*,

173-191 <https://revistas.ucatolicaluisamigo.edu.co/index.php/RCCS/article/view/23>

Tavares Araújo, W. C., Ribeiro, P. M., Rodrigues Sant'Ana da Silva, P., & Oliveira Prado, A. A.

D. (2017). Colcha de retazos: instrumento de recolección de datos en la investigación cualitativa. *Index de Enfermería*, 26(3), 175-179.

[https://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1132-12962017000200012](https://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1132-12962017000200012)

Torres, L. (2004) Tres enfoques teórico-prácticos. México: Trillas.

<https://efdeportes.com/efd131/la-actividad-ludica-en-educacion-inicial.ht>

Valle, A., Manrique, L., Revilla, D. (2022). La investigación descriptiva con enfoque cualitativo en educación. <https://repositorio.pucp.edu.pe/index/handle/123456789/184559>

Vygotsky, L. S. (1978). Estrategias pedagógicas basadas en la interacción con otros para alcanzar una zona de desarrollo

próximo. <https://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/8119/1/T3508-MINE-Paredes-Importancia.pdf>

Anexos.



