



LA LÚDICA COMO PROCESO CREATIVO EN EL DESEMPEÑO EDUCATIVO DE LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN BÁSICA PRIMARIA

PLAYFUL AS A CREATIVE PROCESS IN THE EDUCATIONAL PERFORMANCE OF CHILDREN IN PRIMARY BASIC EDUCATION

Autora: Luciana Blanco Chacón
Colegio Municipal María Concepción Loperena
lubla65@hotmail.com
0000-0001-6916-7106
<http://orcid.org/0000-0001-6916-7106>

RESUMEN

El desarrollo de los seres humanos, se enmarca en promover acciones que incentiven hacia la consecución de aprendizajes significativos, por ello, la presente investigación tiene como objetivo general: la lúdica como proceso creativo en el desempeño educativo de los niños de educación primaria en el Colegio Camilo Torres del Corregimiento Buena Esperanza del Municipio San José de Cúcuta del Departamento Norte de Santander, Colombia, para lo cual fue necesario desarrollar un trabajo amparado en el paradigma cualitativo; mediante el enfoque de investigación acción. Se seleccionaron como informantes clave a tres docentes y a tres estudiantes para el establecimiento del diagnóstico, a estos se les aplicó una entrevista estructurada, la cual arrojó que los docentes en su mayoría aplican estrategias tradicionales, como es el caso del uso del dictado y de la copia, por lo que fue necesario diseñar y aplicar las estrategias lúdicas, para de esta manera promover innovaciones en la consecución de aprendizajes significativos. En la ejecución se notó que los docentes vencieron el temor por aplicar estrategias diversas, así como se evidenció que los estudiantes se sienten a gusto con el desarrollo de estas acciones.

Descriptores: Lúdica, proceso creativo, desempeño educativo, educación básica primaria

ABSTRACT

The development of human beings is framed in promoting actions that encourage the achievement of significant learning, therefore, this research has as a general objective: playful as a creative process in the educational performance of primary school children at the Camilo Torres School of the Buena Esperanza district of the San Jose de Cucuta city of the Norte de Santander department, Colombia, for which it was necessary to develop a work based on the qualitative paradigm; through the action research approach. There were selected three teachers and three students as key informants to establish the diagnostic, a structured interview was applied to them, which showed that the teachers mostly apply traditional strategies, as is the case of the use of dictation and copying, so that was necessary to design and apply playful strategies, in order to promote innovations in the achievement of significant learning- In the execution it was noted that the teachers overcame the fear of applying various strategies, as it was also evidenced that the students feel comfortable with the development of these same actions.

Descriptors: Playful, creative process, educational performance, primary basic education.



INTRODUCCIÓN

La educación como garante de la formación de los individuos, ha estado sumida en innovaciones, a medida que florecen tendencias, modelos, técnicas y teorías, pasando a ser parte de nuevas formas para guiar los procesos de enseñanza y aprendizaje. En lo que respecta al aprendizaje, las diversas corrientes psicológicas han configurado los elementos característicos de los modelos didácticos, para definir el protagonismo del estudiante, bien sea en el conductismo, como un ente pasivo, o en las teorías contemporáneas como el constructivismo, cognitivismo, sociohumanismo, donde cumple un rol activo en el proceso de formación.

El proceso de aprendizaje es una herramienta para construcción y solución de problemas, ya desde principios del siglo XXI Aebli (2008) confirma cuando expresa que:

Los procesos de aprendizaje que inducimos y dirigimos durante la clase están destinados, por regla general a facilitar al alumno nuevas posibilidades de pensar, sentir y valorar, es decir, de actuar y de vivenciar. Debe concretarse en un saber a partir del cual el alumno sea capaz de actuar y juzgar correctamente ante nuevas situaciones y que le posibilite reaccionar emocionalmente de manera adecuada y juzgar correctamente sobre cosas que son objeto de valoraciones. (p. 239).

En ciertas ocasiones trata de compararse el aprendizaje con el desempeño del estudiante, lo que se conciben como procesos diferentes. El proceso de aprendizaje conjuga una serie de elementos característicos fundamentales para la resolución de problemas teóricos y prácticos de la vida diaria. En las tendencias contemporáneas epistemologías constructivistas, sustentan la enseñanza por resolución de problemas que pone énfasis en los procesos de pensamiento que tienen como eje principal la actividad del alumno colocándolo en la situación de participar en el descubrimiento del nuevo conocimiento. En el proceso de enseñar-aprender intervienen una amplia gama de funciones, entre otras: cerebrales motoras, cognitivas, memorísticas, lingüísticas y prácticas.

Los estudios sobre el aprendizaje humano han destacado la importancia del uso total del cerebro como fuente holística para desarrollar el pensamiento creativo y el analítico de forma global. Como lo explica Ontoria, Gómez y Molina (2007):

La información recogida por los sentidos es la primera vía del conocimiento. Nuestros sentidos, como ya indico el pensamiento Aristotélico, son nuestras puertas y ventanas para contemplar este mundo, es decir, son la llave que abre la puerta del conocimiento. El cerebro, mediante un proceso complejo en el que interviene una gran cantidad de neuronas cerebrales, genera los pensamientos. Cuando se aprende algo, en el cerebro se crea una red neuronal, que puede reforzarse con la repetición de esa información o experiencia. (p. 64).

Las capacidades, habilidades y actitudes del ser humano están globalizadas en una gran red de información y almacenamiento, se hace referencia al cerebro y sus hemisferios, en este sentido, Goleman (2004) señala que:

Cada hemisferio cumple con diversas funciones, por ejemplo, el derecho tiene la tarea del desarrollo de la imaginación, la inventiva y gran cantidad de funciones mentales creativas. Desde las funciones artísticas hasta el desarrollo de la inteligencia emocional, por tanto, el proceso de creación está consolidado en este hemisferio. El izquierdo, podría decirse, está organizado linealmente, actuando con la integración de estímulos secuenciales, tiene la tarea fundamental de seleccionar y categorizar la información (p. 84).

Al reseñar la importancia del funcionamiento cerebral en el aprendizaje, se establecerá como base primordial de esta investigación el proceso creativo, como uno de los componentes básicos del aprendizaje humano pues en la mayoría de los casos los procesos pedagógicos centran la administración de sus contenidos curriculares, en el logro de aprendizajes mecánicos y repetitivos con lo cual en algunos casos coartan la creatividad de los estudiantes.

Ontoria, Gómez y Molina (2007) exponen lo siguiente:

Nuestro sistema educativo y la sociedad moderna, en general, discriminan a una mitad del cerebro. Nos referimos naturalmente al hemisferio derecho, considerado como de menor importancia por ser no verbal y no matemático, pero que, como hemos dicho antes, posee su propio modo de comprensión y razonamiento perceptivo, mecánico y espacial. En nuestro actual sistema escolar, este hemisferio “menor” del cerebro recibe también un mínimo de atención en su desarrollo y utilización. (p. 64).

En el siglo XXI, donde la educación ha experimentado cambios radicales sobre el protagonismo del estudiante como actor prioritario en el proceso educativo, aún existen sistemas educativos, que valiéndose de reformas curriculares, se fundamentan en teorías y modelos activos de la enseñanza y el aprendizaje, pero en la realidad de los ambientes escolares se perciben las prácticas educativas marcadas en la verbalización, la memorización y secuenciación del aprendizaje de los estudiantes, relegando el desarrollo del pensamiento creativo a un inferior o prácticamente nulo. Otra realidad la exponen Contreras y Pérez de Lara (2010):

Como enseñantes sabemos que podemos estar desarrollando nuestro programa, siguiendo nuestros planes, realizando las actividades previstas; nuestros estudiantes pueden estar llevando a cabo todo lo que esperábamos, y aun así no haber nada vivo, ni interesante, ni relevante en todo ello. Podemos estar ocupados en el desarrollo de programas y actividades para la enseñanza, tratando de conducirnos según un plan, y en el fondo, lo que se está dirimiendo en el mundo de significados y sentidos de lo que ocurre en el aula, en nuestro alumnado y en nosotros mismos, está en otro lugar, en otra cosa. (p. 242).

Podría decirse que, cambian los fundamentos curriculares, pero únicamente en el papel, porque en la práctica, las planificaciones de clase y los proyectos pedagógicos concentran su aplicación en el desarrollo de contenidos, más que en el impulso de capacidades, habilidades, destrezas, actitudes y generación de ideas por parte de los estudiantes. De allí la necesidad de generar alternativas de soluciones que permitan minimizar esta debilidad y una de ellas pudiera ser el desarrollo de actividades lúdicas que fortalezcan la creatividad en los estudiantes lo que redundará en el mejoramiento del aprendizaje. La visión de la lúdica dice Posada (2014), debe contemplar que el aprendizaje significativo debe darse de manera activa y agradable, con la creencia firme en que un estudiante no va a la escuela a aprender, sino a desarrollarse.

El juego tiene un carácter muy importante, ya que desarrolla los cuatro aspectos fundamentales en la personalidad de todo ser humano como es el aspecto cognitivo pues a través de él se logra la resolución de los problemas planteados, el motriz realizando todo tipo de movimientos, habilidades y destrezas, el social donde se fomenta la cooperación y el afectivo, pues gracias a él se establecen vínculos personales entre los miembros de la familia y la comunidad. Las situaciones antes descritas son comunes en los espacios escolares tanto de América Latina como de Colombia y evidentemente ocurre en las instituciones educativas del Corregimiento Buena Esperanza del Municipio San José de Cúcuta, perteneciente al Departamento Norte de Santander, donde se perciben síntomas característicos, como el desinterés de los niños y niñas por asistir a las clases y a la Escuela, estos se muestran apáticos, frente a las clases monótonas que desarrollan los docentes, las cuales, por lo general, son desarrolladas con la ayuda del tablero o del libro, sin tomar en cuenta otro elemento dinamizador de las prácticas pedagógicas.

Aunado a lo anterior, se presenta una marcada desmotivación, tanto de parte de los estudiantes, como de parte de los docentes, quienes reflejan una actitud poco adecuada en el desarrollo de las clases, lo cual incide desfavorablemente en el desempeño de los estudiantes en cuanto a sus calificaciones, se puede notar un deficiente rendimiento académico en la gran mayoría de áreas curriculares, lo que interfiere directamente en el proceso de aprendizaje.



En este marco de referencia, es pertinente sostener que los docentes, se muestran apáticos, en primer lugar por la inexistencia de recursos, pero también porque en la mayoría de los casos las familias no apoyan de manera debida a los estudiantes, lo que genera un impacto poco adecuado, ante esta situación, ellos se muestran apáticos, al igual que los estudiantes desmotivados, dado que el escenario no contribuye de manera adecuada con un proceso pedagógico relevante.

Aunado a lo anterior, las estrategias de enseñanza no superan las explicaciones verbales con apoyo en la pizarra, el dictado, las copias, resolución de preguntas, manejo de preguntas y respuestas, actividades para la casa, muy pocas veces exposiciones por parte de los estudiantes pero con rigidez en su preparación y rara vez el desarrollo de alguna actividad experimental. En este sentido, Robinson (Citado en Larrañaga, 2012), argumenta que:

El problema radica en que aún se concibe la educación como una acumulación de conocimientos que en la mayoría de los casos son teóricos y muy pocas veces prácticos, y no se le da ninguna importancia a otros elementos fundamentales como el talento y la creatividad. (p. 32).

De la misma manera, es necesario destacar lo referenciado por el Ministerio de educación Nacional (2006). “las políticas educativas en el país, apuntan hacia el desarrollo del pensamiento creativo, donde el docente debe estar presto a fomentar el mismo y a promover el logro adecuado de resultados en una formación para la vida” (p. 12), de esta manera, es necesario destacar que las políticas educativas son un fundamento, para promover el desarrollo del pensamiento creativo y superar algunas evidencias referidas, para así promover el alcance de aprendizajes significativos.

Desde esta perspectiva, la institución educativa, debería apuntar hacia el desarrollo de políticas enfocadas, hacia el desarrollo de estrategias creativas que incentiven al docente, sin embargo, se evidencia en la realidad institucional, de que a pesar de que los docentes cumplen con las exigencias relacionadas con los recaudos administrativos, a pesar de ello, en el desarrollo de las clases, el escaso uso de estrategias que incentiven a los estudiantes, inciden de manera desfavorable en el ambiente escolar, lo que genera un impacto inadecuado en el desarrollo de los procesos pedagógicos.

A lo anterior se le suma el hecho de que el personal docente que labora en dicho contexto se encuentra sumergido en una dinámica rutinaria propia de las instituciones educativas en Colombia, pues con la rigidez en el cumplimiento del horario, la entrega de recaudos diarios y semanales, el cumplimiento del número de evaluaciones programadas, la formación permanente exigida por el Ministerio de Educación Nacional y las mediciones permanente de los estándares de calidad, hacen que el docente de estas y otras instituciones poco se interesen en dinamizar su práctica pedagógica ni mucho menos asumir el desarrollo de clases desde una perspectiva creativa.

La zona en la que se ubica la institución educativa, es de naturaleza rural, donde los niños viven en sectores bastante alejados de la misma, además de ello, en la mayoría de los casos, estos niños son empleados por sus propios padres para que desarrollen trabajos en las granjas de su propiedad, por lo que la formación educativa, se ve amenazada por estos factores contextuales, a ello, se le suma el escaso interés que la familia le da a la formación educativa de sus hijo, lo que hace que los estudiantes de educación primaria, poco aprecien su formación.

A lo anterior, se le suma la escasa integración en la programación de las clases, de actividades y recursos para explotar las potencialidades de los estudiantes entre otras, de allí, la necesidad de promover el abordaje y resolución de situaciones problemáticas, la comprensión y explicación de la realidad social, el trabajo

colaborativo y evidentemente el pensamiento creativo; lo que pone en riesgo el desarrollo de las clases en la educación primaria, a través de estrategias de naturaleza creativa, como el caso de lo lúdico, para incentivar en los niños y niñas el interés y la motivación por el aprendizaje.

Tal como lo plantea el MEN (2006), el perfil ideal del estudiante de educación primaria, se enmarca en: “un ciudadano competente, con habilidades en lo lingüístico, matemático, científico, ciudadano, tecnológico y con amplias expectativas sobre la paz social” (p. 23), no obstante, en las instituciones educativas de educación básica se están egresando estudiantes con una formación que dista de la contemplada en las políticas educativas del Estado Colombiano como lo es: mejorar la calidad del trabajo escolar y la democratización de la calidad educativa para lo cual, debe centrarse en el cultivo de la creatividad y de la relación de los elementos teóricos y prácticos; situación que muy probablemente afectará la prosecución en los años escolares siguientes e incluso en su permanencia dentro del sistema educativo.

Por lo anterior, es pertinente referir que las consecuencias que emergen de la realidad descrita, pueden asumirse desde efectos poco favorables para los estudiantes, como es el caso de incluso la deserción escolar, puesto que la misma se manifiesta como aspecto que se produce a causa de la pérdida del interés en la formación educativa por parte de los estudiantes, además de ello, en el caso de omitir la creatividad, se formarían seres autómatas, donde priman aspectos metódicos y se deja de lado lo creativo, lo lúdico, como aspectos adecuados a la formación educativa.

Por todo lo expuesto el problema se sistematiza en las siguientes interrogantes: ¿Cómo aplicar la lúdica como proceso creativo en el desempeño educativo en los niños de educación primaria en el Colegio Camilo Torres del Corregimiento Buena Esperanza del Municipio San José de Cúcuta del Departamento Norte de Santander, Colombia? ¿Cuáles son las estrategias empleadas por los docentes en sus prácticas pedagógicas para la formación de los niños de educación primaria? ¿De qué manera diseñar actividades lúdicas como proceso creativo en el desempeño educativo en los niños de educación primaria? ¿Cómo ejecutar actividades lúdicas como proceso creativo en el desempeño educativo en los niños de educación primaria? ¿Cuál es el impacto de la aplicación de las actividades lúdicas como proceso creativo en el desempeño educativo de los niños de educación primaria?

MARCO REFERENCIAL

Los elementos teóricos permiten explicar la temática investigativa sobre la base de diversas posiciones conceptuales relacionadas con el objeto de estudio. Esto tiene como fin indagar sobre diversas concepciones relacionadas con las categorías conceptuales del estudio para ahondar en la realidad problemática en un orden referencial. Por tal motivo a continuación delimitan una serie de elementos, aspectos, características y concepciones del método de juegos, la creatividad y el proceso de aprendizaje, es decir, el cúmulo de orientaciones teóricas que se relacionan con el estudio.

La Lúdica

Es aspecto lúdico es una pieza relevante para el desarrollo de los procesos de enseñanza y de aprendizaje, de allí, Bernabéu y Goldstein (2009):

El juego, con la sensación de exploración y descubrimiento que lleva aparejada, viene a ser un “banco de pruebas permanente” para la resolución de posibles situaciones problemáticas, lo que produce en



el jugador importantes y significativos cambios personales. El juego activa y estructura las relaciones humanas. Jugando, las personas se relacionan sin prejuicios ni ataduras y se preparan para encarar aquellas situaciones vitales que le van a permitir definir su propia identidad. El juego promueve y facilita cualquier aprendizaje, tanto físico (desarrollo sensorial, motriz, muscular, coordinación y psicomotriz, etc.) como mental: en este sentido, como han señalado Piaget y Bruner entre otros, el juego constituye un medio fundamental para la estructuración del lenguaje y el pensamiento. (p. 52).

El juego no solo se convierte en una experiencia motivante al momento de realizarlo, también genera el desarrollo de un cúmulo diverso de potencialidades, destrezas, comportamientos, actitudes y emociones. Por lo tanto, hablar del juego como una actividad superficial, es un concepto muy corto para la función que cumple dentro de las situaciones donde el individuo establece relaciones lúdicas, bien sea con otras personas, o con materiales o medios auxiliares como son los juguetes.

En consecuencia utilizar el juego en los procesos didácticos debe encaminarse en el cumplimiento de objetivos de aprendizaje, sumado al desarrollo de habilidades cognitivas, destrezas específicas, actitudes positivas y explotación de la creatividad de los niños y niñas. Con base en estos planteamientos, la presencia de los juegos en el ámbito didáctico es fundamental, como lo expresa Bernabéu y Goldstein (2009), quienes afirman:

Tradicionalmente, se acepta el valor educativo del juego en los primeros niveles de enseñanza. Los escolares de las etapas infantil y primaria aprenden con distintas clases de juegos (individuales o de grupo): juegos que implican movimiento, como los de persecución; simbólicos, como los juegos de palabras; cantados o con música, como los coros, bailes, etc. Más adelante desarrollan actividades lúdicas que combinan azar e inteligencia: juegos de mesa, como el parchís o el ajedrez; de competencia, como los concursos; juegos de simulación, de ingenio y habilidad. (p. 54).

El juego entonces tiene una funcionalidad de acuerdo al nivel educativo donde se plantee. Pero como lo expresan los Autores citados, siempre ha sido prioritario su uso en los primeros momentos de la esfera escolar, es decir, en la educación básica puesto que en estas etapas se caracteriza de acuerdo criterios psicoevolutivos la necesidad de integrar las actividades lúdicas en cada una de las situaciones de aprendizaje de los niños y niñas. Oportunamente, el juego destaca como un medio didáctico multidisciplinario, debido a la gama de opciones para su aplicabilidad, desde los elementos musicales, artísticos, orales, escritos, y demás actividades que pueden organizarse desde el ámbito lúdico.

El proceso creativo

El desarrollo de habilidades para generar cambios significativos en las prácticas diarias se concibe con el nombre de creatividad, de allí, la creatividad tiene su radio de acción en las capacidades, destrezas y habilidades físicas y cognitivas de los individuos para la resolución de problemas. En este sentido, Ríos (2004) la define como:

Una forma original, novedosa y siempre fresca de encarar las actividades, es la alegría de la creación, el derecho al error y la expresión de sí mismo. Es todo lo que nos permite reconocernos como seres únicos e irrepetibles, todo lo que sencillamente pueda calificarse como original. (p. 114).

La creatividad es un proceso de restauración y cambio donde el ser humano lo practica en diversas situaciones de la vida. A través de la creatividad, el aprendizaje se torna más efectivo, por lo que, desarrollar el proceso creativo, implica la generación de esquemas mentales significativos para superar barreras que puedan presentarse ante determinadas actividades que desarrolla el individuo.

Por tanto, el término "creatividad" proviene del latín "creare" que significa hacer algo nuevo, algo que antes

no existía. Esto lleva a pensar que para el desarrollo de una sana gestión docente en el aula se debe poner en práctica la creatividad, la cual es conceptualizada por Davis y Scott (2002) como: “el proceso de presentar un problema a la mente con claridad y luego originar o inventar una idea, concepto, noción o esquema según líneas nuevas o no convencionales” (p.19).

En relación con lo anterior, la creatividad se presenta como una vertiente a la solución de problemas; es decir, una forma para darle vida a las diversas soluciones o decisiones que se deben tomar a diario.

En cuanto al proceso creativo, está relacionado con el desarrollo cognitivo, el cual que requiere preparación, trabajo y sucesivas pruebas antes de llegar a producir algo original. En tal sentido, Wallas (citado en Bernabéu y Goldstein, 2009) definió las cuatro fases del pensamiento creativo:

La preparación o delimitación del problema. En esta fase, la persona siente una necesidad o comprueba una deficiencia y comienza a darle vueltas al problema. La incubación es la etapa en la que el creador se aleja del problema y de forma inconsciente va rumiando las ideas hasta que poco a poco éstas se ordenan y en la mente se generan las soluciones inconscientes al problema. La iluminación es el momento en el que la solución aflora a la conciencia en forma de intuición (insight). La verificación, en la que se evalúan y comprueban las soluciones. (p. 59).

La primera fase incluye la capacidad de reflexión ante una situación adversa lo que genera el interés por buscar una solución a partir de la segunda fase, donde se empieza un proceso de búsqueda de alternativas idóneas a las situaciones problemáticas que se percibieron al momento de recibir el problema. Para dar paso al momento de concreción de la solución, se presenta la tercera fase, llamada iluminación, en la cual se filtran las posibles alternativas necesarias para llegar la verificación de las mismas a partir de la evaluación del impacto en cada una de ellas.

El juego para el desarrollo de la creatividad

Para adentrarse en este particular, es necesario considerar los postulados de Maslow (2002), parte de la satisfacción de las necesidades más elementales, las fisiológicas, las cual deben ser satisfechas en su justa medida. La fascinación, por la creación no es algo mitológico, fantástico, es real y debe experimentarse en un ambiente propicio, cuando se facilitan las condiciones para el acto creador.

Al respecto, Rodríguez (2008), señala que el clima adecuado es un estimulador del pensamiento creativo, describiendo el “clima humanista, de acción y de invención y riesgo” (p. 30), de ahí la importancia que la escuela propicie ambientes enriquecedores que invite a los estudiantes a desarrollar su capacidad creadora.

Al referirse al clima humanista, el autor mencionado indica que “de mutua aceptación, de calor humano tal que todos se relacionen entre sí como personas y que se atreven a ser ellos mismos” (p. 20), en otras palabras, propiciar un ambiente afectivo en una comunidad de aprendizaje. En cuanto al clima de acción, el autor refiere que “En el aula el maestro creativo hay mucho trabajo en grupo, porque todos sus comportamientos manifiestan mucha fe en grupo y tal fe es el más eficaz energético”(p.30), es decir, el salón de clases debe convertirse en espacios de trabajo cooperativo.

En relación con el clima de invención y riesgo Rodríguez (2008), indica que “Se ve y se palpa el deseo de la aventura y de la innovación, el gusto por lo desconocido; se da cordial bienvenida a la originalidad y se respeta el no conformismo inteligente” (p. 30), al respecto, el docente debe motivar a los estudiantes a que dejen volar su imaginación durante breves lapsos para pensar en cosas irreales para lograr trascender a la realidad, estimularlos a que imaginen cosas alocadas, que dibujen por ejemplo un dolor de cabeza, entre otras fantasías.



El juego es un símbolo de creatividad, no puede solo percibirse como acciones aisladas, sino llevan un proceso creativo. Según Calero (2012):

Con el juego se potencia la creatividad. El juego es la forma más creativa de aprendizaje que tiene el niño, influye en su desarrollo físico, en su socialización, en su desenvolvimiento psicológico y en su desarrollo espiritual. El juego es una palanca de creatividad y aprendizaje. No es prudente desalentarlo, mucho menos, impedirlo. El juego es el medio más adecuado y eficaz para concentrar las energías del cuerpo y del espíritu del niño, es un manantial especial de consecuencias didácticas. Los niños, en sus propias sociedades, y en particular en sus juegos, son capaces de imponerse reglas que respetan a menudo con más conciencia y convicción que algunas consignas dictadas por adultos. El niño aprende a través del juego. (p. 150).

El juego como motor creativo es un recurso didáctico para la promoción del aprendizaje incentivando el desarrollo armónico de las áreas de la personalidad del niño o niña. Así que, el juego creativo es posible cuando los docentes combinan diferentes técnicas, habilidades y destrezas pedagógicas para consolidar actividades lúdicas enriquecedoras donde se promueva la creación y presentación de propuestas por parte de los niños, desarrollando un sentido holístico de la formación.

Partiendo de este modelo, las capacidades creativas se instituyen a partir de tres elementos, el fundamento sensorial, es decir, las habilidades y destrezas del estudiante a través de los sentidos, el segundo camino práctico es la estimulación del pensamiento y los procesos cognitivos y metacognitivos. Y la última, compenetrada con el aspecto contextual, todo lo relacionado con el mundo que les rodea y el cual influye en el aprendizaje.

METODOLOGÍA

La investigación educativa tiene como propósito profundizar sobre acontecimientos que aquejan el pensar y actuar pedagógico desde las experiencias en las organizaciones escolares. De allí que la presente investigación orientada aplicar la lúdica como proceso creativo en el desempeño educativo en los niños de educación primaria en el Colegio Camilo Torres del Corregimiento Buena Esperanza del Municipio San José de Cúcuta del Departamento Norte de Santander, Colombia, se enmarque dentro del paradigma cualitativo, el cual de acuerdo con Pelekais (2000), “ofrece al investigador métodos y herramientas viables y confiables para hacer de la investigación una fuente de información para la toma de decisiones”.

Al respecto, el enfoque cualitativo facilita el estudio de las acciones de las personas ante las situaciones que se presenten. En este sentido la investigación cualitativa permite que las personas expresen libremente sus pensamientos, así lo indica Fernández (1995), cuando establece que “...los métodos cualitativos han despertado un gran interés creciente; debido a los diferentes marcos epistemológicos para conceptualizar la naturaleza del conocimiento de la realidad y los procedimientos para captar los fenómenos” (p. 24).

La obtención de la información fue en el Colegio Camilo Torres, que cuenta con 134 niños, y quince docentes de educación básica primaria. De acuerdo con los objetivos de la investigación, es necesario referir que el estudio se desarrolló desde la perspectiva de la investigación acción, al respecto, Cendales (2007) la define como “...una propuesta metodológica que forma parte de una estrategia que involucra a la comunidad en el conocimiento y solución de sus problemas” (p.41), en este sentido, es necesario considerar que el estudio se desarrolló bajo esta modalidad, en el año 2019, donde se logró el diagnóstico de la realidad, para posteriormente diseñar y ejecutar las acciones y así proceder a una evaluación de impacto.

Escenario e Informantes

En lo que respecta al escenario, según el Grupo Editorial Océano (2001) expresa que es “El lugar donde ocurre un suceso o conjunto de circunstancias que se consideran en torno de un suceso”. (p. 610). En esta investigación se tomó como escenario el Colegio Camilo Torres, que cuenta con 134 niños y niñas, y quince docentes de educación básica primaria.

Con respecto a los informantes, empleados para el diagnóstico, se seleccionó a tres docentes y tres niños de educación primaria de la referida institución, esta selección fue de manera intencional atendiendo al criterio del interés en participar en el estudio; de acuerdo Rojas (2010), los informantes en “...la investigación cualitativa no obedece a criterios de representación numérica. Es más bien un muestreo intencional cuyo propósito es seleccionar sujetos que puedan aportar información relevante para un estudio en profundidad” (p. 66).

Para las fases de aplicación y evaluación, se seleccionaron a los grados donde se aplicó la lúdica como proceso creativo en el desempeño educativo en los niños de educación primaria, con la finalidad de promover cambios fundamentales en la realidad.

Técnicas e instrumentos de recolección

Domínguez, Sánchez y Sánchez (2009), resaltan las técnicas e instrumentos como:

Medios con los cuales se van a recolectar los datos (cuestionarios, entrevistas, pruebas psicológicas, observaciones, etc.) que de alguna manera ya se especificaron cuando se llevó a cabo la definición operacional de las variables, pero que en este apartado hay que mencionar con precisión cuáles son y en qué consisten. (p. 6).

En esta investigación, los instrumentos de recolección de información fueron en primera instancia la entrevista, al respecto Arias (2012) dice que la entrevista más que un simple interrogatorio, es una técnica basada en un dialogo o conversación “cara a cara” entre el entrevistador y el entrevistado, acerca de un tema previamente determinado, de tal manera que el entrevistador pueda obtener la información requerida. Acota que la entrevista se caracteriza por su profundidad, es decir indaga de forma amplia en gran cantidad los aspectos y detalles. Así mismo, se apoyó también en la observación con el propósito es recoger información de primera mano en el lugar natural donde ocurre la situación.

Tomando en cuenta el concepto de entrevista definidas anteriormente se puede decir que fueron unas herramientas de gran utilidad para la investigación en curso.

Procedimiento para analizar la información

Para el análisis de la información, se empleó la codificación y la triangulación como una forma de asumir la organización de la información, al respecto Yuni y Urbano (2011) señalan que la codificación es “el procedimiento por medio del cual los datos segmentados son categorizados de acuerdo a un sistema organizado que se deriva de la lectura de los datos”. (p. 254).

Asimismo, se consideró la triangulación, la cual es definida por Yuni y Urbano (ob. cit) la cual:

Consiste en comparar datos provenientes de distintas fuentes y que se refieren a la misma acción o al mismo acontecimiento. Presenta tres subtipos: a) de tiempo; b) de espacio; y c) de personas. Estas últimas pueden ser analizadas en tres niveles: agregado, interactivo y colectivo. (p. 177)



Este tipo de triangulación presenta como fundamento que además de garantizar la confiabilidad, permitió explicar la riqueza y complejidad de la acción humana, estudiándola desde múltiples puntos de vista y utilizando diversos datos.

LOS RESULTADOS

En este caso, fue necesario tomar en cuenta el objetivo de Diagnosticar las estrategias empleadas por los docentes en sus prácticas pedagógicas para la formación de los niños de educación primaria, para ello, se hizo necesario realizar una entrevista a tres docentes y a tres niños de educación primaria.

Al respecto, es necesario referir la siguiente categorización que obedeció a las estrategias empleadas por los docentes en sus prácticas pedagógicas para la formación de los niños de educación primaria:

Cuadro 1.

Categorización para el Diagnóstico

Categoría	Subcategorías
Estrategias empleadas por los docentes en sus prácticas pedagógicas para la formación de los niños de educación primaria	- Estrategias tradicionales
	- Estrategias motivadoras
	- Estrategias innovadoras
	- Estrategias lúdicas
	- Importancia de las estrategias

Fuente: Blanco (2020)

En este caso, es necesario considerar los testimonios en cada una de las subcategorías referidas y en función de los informantes clave, al respecto, se presenta la siguiente información:

Cuadro 2.

Testimonios de la Subcategoría Estrategias Tradicionales

Subcategoría	Docentes	Estudiantes
Estrategias tradicionales	D1: Bueno profesora, es que aquí es poco lo que se puede hacer, yo por ejemplo uso mucho como estrategia el dictado, y también les copio en el tablero, así se portan bien	E1: La profesora dicta mucho
	D2: A veces yo quiero innovar, pero es que los niños no se portan bien, entonces tengo que usar mucho el dictado	E2: Profe aquí los profesores a uno le llaman mucho la atención, lo regañan, lo castigan, dígame a veces lo dejan a uno sin descanso y lo ponen es a copiar.
	D3: Bueno a mí en estos años de servicio me ha funcionado mucho copiar en el tablero y que luego los niños transcriban en sus cuadernos	E3: A veces la profe copia en el tablero y pasamos toda la mañana copiando, eso a mí me aburre, no me gusta, porque me canso.

Fuente: Blanco (2020)

Como se logra apreciar, es necesario referir que las estrategias tradicionales reiterativas que se aplican en la realidad, son el dictado y las copias desde el tablero, en el caso de los docentes asumen que esto sucede debido a que es un mecanismo para controlar el grupo y que a pesar de que se quiere innovar en algunos

casos, es preferible continuar con aspectos relacionados con la copia excesiva mediante el dictado o el tablero. Por su parte, los estudiantes muestran su desacuerdo y disgusto en relación con el uso reiterativo de estas estrategias porque les cansa y no les incentiva hacia aprendizajes significativos, por lo anterior, se presenta el siguiente gráfico:

De acuerdo con lo anterior, es necesario referir que el uso excesivo tanto del dictado, como de la copia en el tablero, cansan a los estudiantes y les generan disgustos, a pesar de ello, los docentes desarrollan estas estrategias porque consideran que con las mismas pueden lograr el control del comportamiento dentro del aula de clase, al respecto, es necesario hacer referencia a lo señalado con Galván (2018): “los docentes prefieren el uso de estrategias tradicionales, antes de innovar, porque las mismas les permiten controlar la disciplina en sus prácticas pedagógicas” (p. 19), por lo anterior, es pertinente considerar que este escenario debe transformarse para lograr la concreción de evidencias relacionadas con la mejora de los procesos pedagógicos en el aula de clases.

Seguidamente se presenta la subcategoría estrategias motivadoras, por lo que es necesario referir el siguiente cuadro:

Cuadro 3.

Testimonios de la Subcategoría Estrategias Motivadoras

Subcategoría	Docentes	Estudiantes
Estrategias motivadoras	D1: Yo los trato de motivar con charlas, pero a veces, es muy difícil	E1: No profe a mí me parece que no usan de esas estrategias
	D2: He tratado de hacer juegos en el aula, pero entonces ellos se portan mal y se me salen de control	E2: no sé cómo son estrategias motivadoras profe
	D3: No yo realmente prefiero usar el dictado como le dije anteriormente	E3: No aquí es puro dictado y copia.

Fuente: Blanco (2020)

De acuerdo con lo anterior, es necesario referir que los docentes prefieren el uso de estrategias tradicionales, porque cuando han llevado a cabo alguna estrategia motivadora, como el caso de juegos el grupo se les sale de control, además de ello, es necesario referir que los docentes consideran que motivan con el uso de charlas, por su parte los estudiantes, consideran que no son motivados y en algunos casos, desconocen la misma, por lo que es necesario referir que es escaso el uso de las estrategias motivadoras, al respecto, se presenta el siguiente gráfico:

Las estrategias motivadoras, son definidas por Nader (2010) como: “aspectos que despiertan el interés de los estudiantes, para hacer más amenos los procesos de enseñanza y aprendizaje” (p. 48), de esta manera, es necesario referir que las a pesar de la anuencia de los docentes para el desarrollo de estrategias motivadoras, es necesario que los docentes tomen en cuenta las mismas, con la finalidad de que los estudiantes se muestren interesados en el desarrollo de este tipo de estrategias para dinamizar sus prácticas pedagógicas.

Ahora bien, es necesario hacer referencia a la subcategoría estrategias innovadoras, las cuales, se presentan en los testimonios de la entrevista de la siguiente manera:

Cuadro 4
Testimonios de la Subcategoría Estrategias Innovadoras

Subcategoría	Docentes	Estudiantes
Estrategias innovadoras	D1: Yo poco innovo, lo que si es que a veces, cuando los contenidos son de ciencias naturales, los saco a los sitios abiertos del colegio.	E1: No profe aquí los profes no cambian la manera de dar clase, siempre es igual
	D2: Como le vengo diciendo, he tratado de innovar, pero es que ellos no dejan con su mal comportamiento	E2: Aquí todo el tiempo es lo mismo.
	D3: Para mí es más fácil seguir con las estrategias tradicionales.	E3: Puro copiar profe

Fuente: Blanco (2020)

Según los aspectos reflejados en estos testimonios, es necesario considerar que la prevalencia en el uso de las estrategias tradicionales, es reiterativo, al igual de que se considera que los docentes no innovan en sus estrategias, porque consideran que el comportamiento de los estudiantes no es el mejor y por ello, prefieren no hacerlo, a lo anterior, se le suma, lo señalado por los estudiantes, quienes refieren que los docentes no cambian en el desarrollo de las estrategias, es decir que la aplicación de las mismas estrategias es constante, lo que escasamente motiva a los estudiantes, por ello, se presenta el siguiente gráfico:

Además, es necesario referir el escaso uso de las estrategias innovadoras, los docentes prefieren seguir anclados a las estrategias tradicionales, para así no perder el control sobre el comportamiento de los estudiantes, al respecto, es necesario referir lo considerado por Galván (2018): “innovar, es una de las exigencias para los docentes, sin embargo, estos prefieren no hacerlo, porque es más cómodo desarrollar estrategias que han venido aplicando constantemente” (p. 56), por tanto, es necesario referir que la innovación en las estrategias, es necesaria, porque a partir de allí, se generan cambios fundamentales en el desarrollo de las clases.

En el mismo orden de ideas, es necesario hacer referencia a la subcategoría estrategias lúdicas, en este caso, es necesario referir los siguientes testimonios:

Cuadro 5
Testimonios de la Subcategoría Estrategias Lúdicas

Subcategoría	Docentes	Estudiantes
Estrategias lúdicas	D1: Aunque conozco algunos juegos, yo prefiero no aplicarlos, porque eso genera distracción en los estudiantes y uno pierde el control fácilmente	E1: No profe si aquí a uno hasta lo regañan porque lo ven jugando en el descanso, imáginese en clase
	D2: No yo he tratado, pero no logró que se den, por eso he dejado de lado esa idea	E2: No las aplican
	D3: No, no las aplicó	E3: No, aquí no se aplican

Fuente: Blanco (2020)

Asimismo, es necesario referir que las estrategias lúdicas no se aplican por parte de los docentes, en este caso, es reiterativa la justificación que hace énfasis en el hecho de que no se aplican dado que se manifiesta la pérdida de control del comportamiento de los estudiantes, además estos se enfocan hacia la consecución de situaciones relacionadas con el uso escaso del juego, lo que es desfavorable para los estudiantes, porque se genera poca incentivación de los estudiantes hacia el aprendizaje. Por ello, se presenta el siguiente gráfico:

Con base en lo anterior, es pertinente referir que el escaso uso de las estrategias lúdicas, al respecto,

es necesario hacer referencia a lo señalado por Martínez (2019): “el uso de estrategias lúdicas impacta directamente en la construcción de aprendizajes significativos, por ello, es importante que los docentes las usen de manera constante las mismas en sus prácticas pedagógicas” (p. 19), por ello, es necesario considerar la necesidad de aplicar estrategias lúdicas, porque de esta manera se despierta el interés de los estudiantes hacia el aprendizaje.

De acuerdo con lo anterior, es preciso hacer referencia a la subcategoría importancia de las estrategias, en este caso, se refiere los siguientes testimonios:

Cuadro 6

Testimonios de la Subcategoría Importancia de las Estrategias

Subcategoría	Docentes	Estudiantes
Importancia de las estrategias	D1: Si son muy importantes, porque es que con las estrategias nosotros podemos lograr motivar a los niños, a veces, ellos son muy apáticos, por eso es que a uno no le gusta casi aplicar estas estrategias.	E1: No profe no le podría decir porque son importantes
	D2: A mí me parece que son de suma importancia en nuestras prácticas pedagógicas, aunque uno con el tiempo se desmotiva para aplicar estas estrategias	E2: No sé
	D3: Si a uno en la universidad y en las capacitaciones, si le enseñan a usar estrategias y le dicen que son importantes, pero no se es que en las aulas de clase es difícil, porque es que los niños de ahora son difíciles y eso que los de las zonas rurales, todavía se dejan guiar, pero hay uno que otro problemático	E3: No, no sé

Fuente: Blanco (2020)

Como se logra apreciar, los docentes están conscientes de la importancia de las estrategias para dinamizar el proceso de aprendizaje, no obstante, consideran que aspectos como el caso del comportamiento de los estudiantes, hacen que no se apliquen dado que los escenarios se pueden salir de control, a pesar de ello, es necesario referir que como es una zona rural, aun los niños se muestran obedientes, a pesar de la existencia de uno que otro estudiante que pueda generar situaciones poco adecuada, a ello, se le suma el desconocimiento de los estudiantes con relación en la importancia de las estrategias, por lo que se requiere de que este aspectos sea trabajo con los estudiantes, por tanto, se presenta el siguiente gráfico:

De acuerdo con lo anterior, es necesario asumir que los docentes poseen un conocimiento adecuado de las estrategias y además asumen que las mismas son de suma importancia, a pesar de ello, es necesario considerar que las mismas no se aplican, debido a que los docentes tienen temor de perder el control del grupo, por ello, Nader (2010) señala que: “la aplicación de estrategias es de suma importancia, porque a partir de estas se dinamizan los procesos de enseñanza y aprendizaje” (p. 19). De allí, la necesidad de aplicar aspectos que sirvan de base en el desarrollo de clases que incentiven la formación de los estudiantes.

En consecuencia, es necesario referir que en el diagnóstico realizado, las estrategias que se usan de manera reiterativa son las estrategias tradicionales, las cuales, a juicio de los docentes les permiten el control del comportamiento, sin embargo, en el caso de los estudiantes, los mismos se muestran en desacuerdo porque están cansados de la copia excesiva, por lo que reclaman otros mecanismos de fundamental importancia. Al respecto, es importante referir que la investigadora, promoverá la aplicación de estrategias lúdicas como



Luciana Blanco Chacón

procesos creativos.

Fase de Diseño

Para esta fase, se consideró el objetivo específico diseñar actividades lúdicas como proceso creativo en el desempeño educativo en los niños de educación primaria, para ello, es necesario referir las siguientes actividades:

Cuadro 7.

Actividades Lúdicas

Nombre de la Actividad	Descripción	Competencia	Grados
Juego con el pañuelo de papá	Se conformaran dos equipos, con un número igual de jugadores en cada uno de los equipos. Los jugadores seleccionaran un número iniciando por el uno, en este caso, se fija un punto de salida para ambos equipos, en la línea media debe haber un estudiante con un pañuelo, se grita el número y los estudiantes con este deben salir corriendo, si se dejan alcanzar por quien tenga el pañuelo, pierde y automáticamente es excluido del juego.	- . Competencias ciudadanas. - . Desarrollo motriz y corporal	Es ideal para 3°, 4° y 5°
Hago prisionero el balón	Se divide el grupo de estudiantes, en dos equipos, en este se emplean sacos o costales para demarcar los límites del terreno de juego. En este caso, se lanza una pelota y si esta toca a un jugador del equipo contrario sin tocar el suelo, dicho jugador quedará prisionero del equipo que ejecutó el lanzamiento, para liberarlo, el balón debe ser tomado por un miembro del equipo que perdió a su jugador,	- . Competencias científicas, ciudadanas, lógicas	Es ideal para 3°, 4° y 5°
4 esquinas	En este juego no intervienen todos los estudiantes, se seleccionan a 5 de estos, 4 que serán destinados a ocupar las esquinas, en este caso el jugador número cinco se queda en el medio, empiezan a rotar y cuando el jugador del centro se apodera de alguna esquina quien quede sin esquina deberá ir al centro	Competencias matemáticas	Es ideal para 2°, 3°, 4° y 5°
La Carrera de la Oruga	Se divide el grupo de alumnos en dos filas, con igual número de participantes, el uno detrás del otro, simulando una oruga, en medio de cada uno se colocan globos o pelotas, es importante destacar que aunque se ubique el uno detrás de otro, no podrán tomarse de las manos, se fija una meta y cada una de las orugas van caminando hacia la misma, a la oruga que se le caiga el balón tendrán que retroceder a la salida, el equipo que llegue a la meta, logrará ser el ganador.	Competencias ciudadanas, científicas	Es ideal para 2°, 3°, 4° y 5°

La ruleta	Se divide el grupo de estudiantes en 4 equipos, y se realiza una ruleta con sesiones de: pregunta, penitencia, gana 50, pierde 50, pierde turno, pasa cada uno de los integrantes y gira la ruleta, en el caso de las preguntas, se integraran preguntas de: lengua castellana, ciencias sociales, matemáticas y ciencias naturales.	Competencias lingüísticas, matemáticas y científicas	Es ideal para 2°, 3°, 4° y 5°
El gusano	Se realiza en un cartón un gusano de varias casillas, 25 por lo menos, se divide el grupo de estudiantes en 5 equipos, cada equipo debe seleccionar un representate quien en cada ronda pasará y ejecutará el lanzamiento al dado, el mismo, tiene los pasos que correrá dentro del gusano, pero en el caso del uno llevará la palabra pregunta a quién le caiga, deberán en equipo responder el planteamiento, los mismos estarán relacionados con las áreas de lengua castellana, matemáticas, ciencias naturales y artística.	Competencias lingüísticas, matemáticas y científicas	Es ideal para 2°, 3°, 4° y 5°
Juego y aprendo las vocales	Se realizan los dibujos de las vocales, con la ayuda de una canción, se va enseñando la forma de cada vocal, luego cada niño pasara al frente y entonará la canción, y señalará cada una de las vocales en el pizarrón	Competencias lingüísticas y artísticas	Es ideal para 1°
Concurso de canciones	Se divide el grupo en parejas, cada una de las parejas deberá componer una canción inédita, el ritmo si puede ser relacionado con alguna canción de referencia, al finalizar el tiempo, pasará cada pareja al frente para que se entone la canción	Competencias lingüísticas y artísticas	Es ideal para 1°, 2°, 3°, 4° y 5°

Fuente: Blanco (2020)

Dentro de la fase de diseño, también es necesario señalar que se planearon dos talleres de capacitación dirigidos a los docentes, sobre la importancia de las actividades lúdicas, en los procesos educativos, dichos talleres, quedaron planeados de la siguiente manera:

Cuadro 8.

Talleres

Contenido	Actividades	Recursos	Tiempo
Estrategias Lúdicas ¿Para Qué Sirven?			
Utilidad de las estrategias lúdicas en la educación primaria	Se iniciará el taller preguntando ¿Cuál es el uso de las estrategias lúdicas y como las usan en las aulas de clase?, seguidamente mediante la lluvia de ideas se dirá como usar las estrategias lúdicas, tanto dentro como fuera del aula, los docentes en pequeños grupos diseñaran por lo menos tres estrategias lúdicas, las cuales, explicaran al cierre del taller	Investigadora Docente Técnicos Materiales	4 horas
Importancia de las Estrategias Lúdicas			
Importancia de las estrategias lúdicas	Reunidos en pequeños grupos, los docentes construirán la importancia de las estrategias lúdicas, la misma será explicada por cada uno de los grupos, seguidamente el cierre del taller, se desarrollará con la elaboración de un mapa mental, relacionado con la importancia de las estrategias lúdicas en la educación primaria.	Investigadora Docente Técnicos Materiales	4 horas

Fuente: Blanco (2020)

Fase de Ejecución

En el caso de esta fase, es necesario referir que la misma hace referencia al objetivo: Ejecutar actividades lúdicas como proceso creativo en el desempeño educativo en los niños de educación primaria.

Para ello, es necesario considerar que se desarrollaron las actividades de manera efectiva, tal y como se encontraban planeadas, en este caso, es necesario asumir que se dio inicio a la fase de ejecución por los talleres de capacitación y luego si se llevaron a cabo las actividades lúdicas.

Cuadro 9.

Talleres

Taller	Ejecución
Estrategias Lúdicas ¿Para Qué Sirven?	Se presentaron cada uno de los docentes convocados al taller, los mismos se mostraron dispuestos para el desarrollo del taller, el mismo inicio a la hora pautada, la docente investigadora, fue quien dirigió la actividad, en este caso, los docentes intervinieron de manera activa en el desarrollo del taller, de igual forma, se logró en dicho desarrollo incentivar a los docentes para que aplicarán estrategias lúdicas, lo cual fue favorable, porque como se recordará en el diagnostico los informantes docentes no estaban de acuerdo con estas actividades.

Importancia de las Estrategias Lúdicas

Para este taller, no se logró que todos los docentes asistieran, en este caso, faltaron dos docentes quienes objetaron que tenían citas médicas, sin embargo, se contó con la asistencia de los demás y se logró generar espacios para el desarrollo del mismo, los docentes estuvieron prestos a desarrollar las actividades y al finalizar el taller, estos se mostraron dispuestos e interesados en aplicar las estrategias que se mostraron en el desarrollo del taller.

Fuente: Blanco (2020)

Cuadro 10

Actividades Lúdicas

Actividad	Ejecución
Juego con el pañuelo de papá	Se logró en este caso que los docentes aplicarán el juego, en diferentes situaciones, en este caso, se desarrolló con los grados segundo, tercero y cuarto, en el caso del grado segundo fue un poco complejo, porque los niños tenían mucho ánimo, por lo que fue necesario incorporar a la actividad al docente especialista de educación física, en el caso de los demás grados la actividad fue realizada por cada docente de grado, los niños se mostraron dispuestos y los docentes lograron corroborar que están en la capacidad de controlar el grupo.
Hago prisionero el balón	En este caso, la actividad fue llevada a cabo por los docentes, en los grados segundo, tercero, cuarto y quinto, donde tuvo mayor efectividad fue en cuarto y quinto, donde los niños incluso colaboraron con los docentes para llevar a cabo el juego, se desarrolla sin ningún altercado, al finalizar el mismo, los niños se sentaron en una ronda e indicaron el por qué se sintieron a gusto con esta actividad, sus opiniones fueron valiosas y se logró un desarrollo adecuado de los mismos.
4 esquinas	Se aplicó solo en cuarto y quinto grado, debido a que como no podían intervenir todos los estudiantes, se prefirió a estos grados, en este caso, los estudiantes ejecutaron las actividades en un plano adecuado, sin perder de vista el objetivo del juego, fue favorable porque los niños siguieron de manera adecuada las instrucciones referidas por cada docente.
La Carrera de la Oruga	Aunque toco que repetirlo varias veces cuando se aplicó, es importante referir que se logró el objetivo, se aplicaba tanto dentro como fuera del aula de clase, fue ideal para todos los grados, pero en el caso de los niños e segundo y tercero se divertieron aún más que los del grado cuarto y quinto, se logró poner en evidencia la disposición de los niños y de los docentes para el desarrollo de la actividad.
La ruleta	Se logró que todos los niños participaran, previo a ello, los docentes preguntaban cómo realizar las preguntas, se organizaron tarjetas, cada una contenía preguntas, otro grupo de tarjetas con penitencias, es importante destacar que no se aplicó una sola vez, sino que se usó una vez por semana en diferentes clases, fue de suma importancia, porque los niños leían e investigaban y así generaban nuevos conocimientos.
El gusano	Se desarrolló de manera adecuada, tomando en cuenta los contenidos que se están trabajando en el momento, por lo que los niños se comprometieron en asumir de manera adecuada el desarrollo de la actividad, en este caso, es necesario referir que los mismos se divertieron y aprendieron.

Juego y aprendo las vocales	Los niños se prestaron para el desarrollo de la actividad, cada uno de ellos, entonaron la canción las vocales, y realizaban la mímica adecuada, fue muy divertido para ellos, y para la docente fue muy efectiva, porque desde allí, se formularon aprendizajes realmente significativos.
Concurso de canciones	Se procedió con el desarrollo del concurso, en este caso, fue muy importante porque los niños querían ganar el concurso y de esta manera se lograron aprendizajes divertidos, por lo que se produjo significados para los estudiantes.

Fuente: Blanco (2020)

Como se evidencia el proceso de ejecución, promovió aspectos relacionados con la planeación, es necesario destacar que no se formularon acomodados en el desarrollo de estas, estas actividades fueron dadas a los docentes y estos las aplicaron de manera adecuada en la realidad, generando así un impacto positivo en el desarrollo de las clases en educación primaria.

Fase de Reflexión

Para el cumplimiento de esta fase, se procedió con la adopción del objetivo específico: Evaluar el impacto de la aplicación de las actividades lúdicas como proceso creativo en el desempeño educativo de los niños de educación primaria, en este caso, es necesario mencionar que las transformaciones fueron significativas, se produjeron cambios fundamentales en el desarrollo de las clases, al respecto, es necesario tomar en cuenta las siguientes opiniones, tanto de los docentes, como de los estudiantes:

Cuadro 11

Reflexión

Docentes	Estudiantes
<p>D1: Muy bueno esto de las estrategias, yo tenía mucho temor al principio, cuando se empezó con la capacitación, porque pues yo como soy profesora de grado segundo siempre le da a uno temor, pero mire para mí ha sido favorable, me ha ayudado mucho con el tema del desarrollo de algunos temas complejos, por ejemplo en matemática, yo uso ahora el gusano y realizo preguntas, cuando ellos dan la respuesta equivocada, les explico en el tablero, entonces ahí uno pues combina las estrategias lúdicas, con recursos tradicionales.</p> <p>D2: Mire ha sido realmente gratificante, muy bueno, pero sabe también que nos ayudó, los talleres, para mí los talleres fueron claves, porque es que ahí nos dieron como esos tips que uno tenía que saber, por lo que yo ahora aplicó las diferentes estrategias, y los niños han mejorado su rendimiento académico, es muy bueno, yo a pesar de que usted ya nos dijo que finalizo la investigación continuo aplicando las estrategias que usted nos ha dado</p> <p>D3: He podido corroborar que si a los niños se les mantiene ocupados en juegos, ellos se portan bien, a mí me preocupa de hacer juegos que ellos se salgan de control, pero en este caso, no se ha generado ningún aspecto problemático, al contrario se ha promovido el interés hacia el aprendizaje.</p>	<p>E1: Profe me encantan esas estrategias, ahora la profe tiene como más confianza en nosotros y sabe que es lo mejor que no se pasa uno la mañana ahí copiando, uy eso ha sido muy bueno, ahora si me gusta venir a la escuela.</p> <p>E2: Profe yo estoy muy contenta, no ve que ahora los profesores andan aplicando como juegos en las clases, por lo menos a nosotros nos han aplicado varios y yo así he aprendido muchas cosas.</p> <p>E3: Ha sido bueno profe, porque nos ha ayudado, ahora los docentes se encuentran menos estresados y nosotros más contentos porque no tenemos que copiar tanto.</p>

Fuente: Blanco (2020)

Como se logra apreciar, es necesario referir que la realidad ha mejorado significativamente, tanto los docentes, como los estudiantes han mejorado su desempeño, sus perspectivas en relación con las prácticas pedagógicas, todo ello, en función de promover aprendizajes significativos, es de esta manera, como se logra un impacto favorable en el desarrollo de las clases, todo ello, se genera en función de las demandas de la realidad. Es importante destacar que cada una de las actividades sugeridas, generaron un impacto positivo en la institución educativa, porque a partir de las mismas se formularon espacios adecuados para las clases, lo que fue muy favorable y tal como se demuestra, se evidencia una adecuada sistematización de los objetivos específicos.

CONCLUSIONES

En el desarrollo de la investigación, es necesario referir que se apuntó hacia el logro del objetivo general: Aplicar la lúdica como proceso creativo en el desempeño educativo en los niños de educación primaria en el Colegio Camilo Torres del Corregimiento Buena Esperanza del Municipio San José de Cúcuta del Departamento Norte de Santander, Colombia, para ello, se llevó a cabo un estudio amparado en los lineamientos de la investigación acción, lo que permitió detectar la problemática, generar la acción para corregir, aplicar y evaluar su impacto.

Al respecto, es necesario referir en cuanto al primer objetivo específico: Diagnosticar las estrategias empleadas por los docentes en sus prácticas pedagógicas para la formación de los niños de educación primaria, se concluye en este caso que los docentes aplicaban mayoritariamente estrategias tradicionales, como es el caso del dictado y de la copia del tablero, lo que trajo como consecuencia que los estudiantes se sintieran apáticos, aburridos y desmotivados hacia el aprendizaje, lo que estaba generando un impacto poco favorable en el desarrollo de las competencias de los estudiantes.

En el mismo orden de ideas, es necesario referir que en el segundo objetivo específico, se planteó: diseñar actividades lúdicas como proceso creativo en el desempeño educativo en los niños de educación primaria, desde allí, se generaron una serie de actividades, donde destacan: juego con el pañuelo de papá, hago prisionero el balón, 4 esquinas, la carrera de la oruga, la ruleta, el gusano, juego y aprendo las vocales y concurso de canciones, estos elementos se integraron en una planificación, donde se dieron las pautas de cómo aplicarlas en la realidad, de la misma manera se planearon dos talleres de capacitación dirigidos a los docentes, para incentivarlos hacia el desarrollo de las actividades.

Asimismo, es necesario referir que se planteó como tercer objetivo específico: Ejecutar actividades lúdicas como proceso creativo en el desempeño educativo en los niños de educación primaria, en este caso, es necesario referir que la ejecución fue muy gratificante, porque se lograron aplicar todas las actividades de manera adecuada, es importante referir que los docentes al principio mostraron temor, porque pudieran perder el control del comportamiento de los niños, a pesar de este temor, se evidenció que se aplicaron las actividades de una manera adecuada, desde luego favoreció connotadamente la aplicación de los talleres de capacitación, porque ellos hizo entrar en confianza a los docentes y así lograr aplicar las mismas, tanto así que incluso después de aplicar las actividades las mismas se continúan aplicando.

Con relación al objetivo específico: Evaluar el impacto de la aplicación de las actividades lúdicas como proceso creativo en el desempeño educativo de los niños de educación primaria, en este caso, es necesario referir que el impacto fue positivo, es decir, los docentes cambiaron la percepción respecto al uso de estrategias



lúdicas, ahora no tienen temor y esto hace que los niños se muestren contentos y demuestren interés por el logro de situaciones relacionadas con aprendizajes significativos, de esta manera, es necesario referir que el cambio ha sido adecuado, porque se valoran así las estrategias lúdicas y se innova en el desarrollo de los procesos pedagógicos orientados hacia la mejora de la calidad de la educación.

REFERENCIAS

- Aebli, H. (2008). 12 formas básicas de enseñar. Una didáctica basada en la psicología. Madrid – España: Narcea.
- Arias, F. (2012). El proyecto de investigación. Introducción a la metodología científica. 6ta. Edición. Caracas: Episteme.
- Bernabéu, N. y Goldstein, A. (2009). Creatividad y aprendizaje. El juego como herramienta pedagógica. España: Narcea.
- Calero, M. (2012). Creatividad, reto de innovación educativa. México: Alfaomega.
- Castillo, O; Flórez, L; y Guerrero, M. (2020). Construyendo Lazos De Identidad Y Felicidad En La Infancia: Programa Lúdico Creativo. Revista Actividad Física y Desarrollo Humano
- Cendales, J. (2007). Investigación Acción en la escuela. Ediciones Norma. Colombia
- Civarolo, M. (2008). La idea de didáctica. Antecedentes, génesis y mutaciones. Colombia: Magisterio-Didáctica General.
- Contreras, J. y Pérez de Lara, N. (2010). Investigar la experiencia educativa. Madrid – España: Morata.
- Coronel, A. (2015) El juego lúdico como estrategia didáctica para la enseñanza de la lectura en los niños y las niñas de primer grado. Universidad de Carabobo. Valencia-Venezuela
- Davis, S y Scott, S. (2002). Metacognición: un camino para aprender a aprender. Estudios Pedagógicos XXXIV, N° 1: 187-197, [Consultado, 2019, 17 abril]
- Domínguez, S., Sánchez E., y Sánchez, G. (2009). Guía para elaborar una tesis. Mexico: Mc. Graw Hill Interamericana Editores.
- Fernández, A. (1995). Métodos para evaluar la investigación en Psicopedagogía. Madrid: Síntesis
- Galván, A. (2018). Estrategias de Enseñanza y Aprendizaje. Editorial Océano. Colombia.
- Goleman, W. (2004). Inteligencia Emocional. Editorial Trillas. México
- Grupo Editorial Océano (2001) Manual del Docente. Editorial Océano. España
- Gutiérrez, J. (2008). Estrategias de autoaprendizaje. México: trillas.
- Larrañaga, A. (2012) El modelo educativo tradicional frente a las nuevas estrategias de aprendizaje. Universidad Internacional de La Rioja. Facultad de Educación. Trabajo de Grado no publicado. Documento en Línea. Disponible: <https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/614/Larra%C3%B1aga%20Ane.pdf?sequence=1>.
- Martínez, L. (2019). Las Estrategias Escolares. Ediciones GRAO. España.
- Maslow, A. (2002). Motivación. Mac Graw Hill ediciones. México
- Ministerio de Educación Nacional (2006). Estándares Básicos de Formación por Competencias. Bogotá
- Nader, L. (2010). Motivación. Ediciones Norma. Colombia
- Ontoria, A. Gómez, J. y Molina, A. (2007). Potenciar la capacidad de aprender y pensar. España: Narcea.
- Pelekais, W. (2000). Métodos Cuantitativos y Cualitativos. Diferentes Tendencias. Fuente: Revista de Estudios Interdisciplinarios Universidad D. Rafael Belloso, Maracaibo. Venezuela
- Posada, R. (2014) La lúdica como estrategia didáctica. Universidad nacional de Colombia. Facultad de Ciencias Humanas. Documento en Línea. Disponible en: <http://www.bdigital.unal.edu.co/41019/1/04868267.2014.pdf>
- Ríos, P. (2004). La aventura de aprender. Caracas: Cognitus.

Rodríguez, V. (2008). Creatividad en la Educación Escolar. México: Trillas

Rojas, B. (2010). Investigación cualitativa, fundamentos y praxis. Segunda edición. Fondo editorial de la Universidad Pedagógica Experimental Libertador. FEDUPEL. Venezuela.

Universidad Pedagógica Experimental Libertador. (2012). Manual de Trabajos de Grado en Especialización y Maestría y Tesis Doctorales. Caracas-Venezuela: Autor.

Yuni, J y Urbano, C. (2011). Metodologías Cualitativas de Investigación. Córdoba, Argentina: Brújula. (Consulta: 2015 Octubre 28).