

**FORTALECIMIENTO DE LA PRACTICA DOCENTE, AMBIENTE Y PLANEACION, A TRAVES DEL DESARROLLO DE ESTRATEGIAS LUDICAS QUE BENEFICIEN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO**

**STRENGTHENING OF TEACHING PRACTICE, ENVIRONMENT AND PLANNING,  
THROUGH THE DEVELOPMENT OF LEARNING STRATEGIES THAT BENEFIT MEANINGFUL  
LEARNING**

**Nubia Chinchilla Santiago**

**Institución Sagrado Corazón de Jesús**

**Puerto Mosquito-Cesar**

**Colombia**

**laudsantiago@hotmail.com**

**Resumen**

En este artículo pretende presentar una reflexión acerca de la práctica pedagógica de los docentes y como se puede fortalecer a través de estrategias lúdicas buscando beneficiar y propiciar un aprendizaje significativo en los niños de preescolar. Es por ello que se profundiza en la práctica pedagógica y se plantean mejoras de los procesos de pensamiento en las dimensiones del desarrollo. Así mismo se presenta la lúdica como estrategia para fortalecer los procesos de enseñanza-aprendizaje, accediendo a nuevos conocimientos y conceptos con referentes teóricos sobre la práctica docente. Se concluye indicando la importancia de implementar en los procesos de aprendizaje la metodología de aprendizaje basada en la lúdica.

**Palabras clave:** Práctica docente, planeación, ambiente, estrategias lúdicas, aprendizaje significativo.

**Abstract**

This article aims to present a reflection on the pedagogical practice of teachers and how it can be strengthened through playful strategies seeking to benefit and promote meaningful learning in preschool children. That is why pedagogical practice is deepened and improvements in thought processes are proposed in the dimensions of development. Likewise, play is presented as a strategy to strengthen the teaching-learning processes, accessing new knowledge and concepts with theoretical references on teaching practice. It concludes by indicating the importance of implementing the learning methodology based on play in the learning processes.

**Keyword:** Teaching practice, planning, environment, playful strategies, meaningful learning.

## Introducción

El desarrollo de la investigación parte del interés de fortalecer la práctica docente, ambiente y planeación, identificando y desarrollando estrategias lúdicas que beneficien el aprendizaje significativo de los niños de preescolar, para ello, se profundizan las estrategias lúdicas mediante un análisis conceptual, teórico y legal, relacionando desde la revisión literaria la gestión teórico-práctica. Por eso, la investigación se centra en mejorar la formación a partir de la práctica docente, de allí que, se realiza un diseño metodológico, que permite alcanzar los objetivos e identificar hallazgos, reconociendo las necesidades y las posibilidades de cambiar los paradigmas, para actuar correctamente ante los retos y los desafíos de la nueva educación, respecto al que-hacer pedagógico.

El objetivo general de la investigación consistió en fortalecer la práctica docente, el ambiente y la planeación a través de estrategias lúdicas que beneficien el aprendizaje significativo para desarrollar en los niños y niñas del preescolar, procesos de pensamiento en las dimensiones del desarrollo.

El desarrollo de esta investigación permitirá a la docente investigadora fortalecer el quehacer pedagógico a través de la actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer los procesos de enseñanza-aprendizaje, accediendo a nuevos conocimientos y conceptos con referentes teóricos sobre la práctica docente.

## FUNDAMENTOS TEÓRICOS

La investigación se fundamenta principalmente en fortalecer la práctica docente, el ambiente y la planeación, de actividades, identificando y desarrollando estrategias lúdicas que beneficien el aprendizaje significativo de los niños de preescolar, para ello, se profundizan desde el concepto de lúdica, y la forma como esta es abordada como una dimensión del desarrollo de los individuos, siendo parte constitutiva del ser humano, pues se refiere a la necesidad que posee el ser humano, por comunicarse, sentir, expresarse y producir en los seres humanos una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, los cuales llevan al individuo gozar, reír, gritar e inclusive llorar en una verdadera fuente generadora de emociones. Por esta razón, la lúdica es un proceso que fomenta el desarrollo psico-social, la conformación de la personalidad, evidencia valores, el cual puede ser orientado a la adquisición de saberes, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento. (Gómez, Molano y Rodríguez, 2015).

En este sentido autores como Jiménez (citado por (Gómez, Molano y Rodríguez, 2015), habla sobre la importancia de la lúdica y su rol proactivo en el aula, considera que:

La lúdica es más bien una condición, una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad. Es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se produce disfrute, goce, acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias con el juego. El sentido del humor, el arte y otra serie de actividades que se produce cuando interactuamos con otros, sin más recompensa que la gratitud que producen dichos eventos. (p. 29)

**La actividad lúdica.** El proceso o actividad lúdica, favorece en la infancia la autoconfianza, la autonomía y la formación de la personalidad, convirtiéndose así en una de las actividades recreativas y educativas primordiales. El juego es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes, en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa. En tanto ayuda a conocer la realidad, permite al niño afirmarse, favorece el proceso socializador, cumple una función integradora y rehabilitadora, tiene reglas que los jugadores deben aceptar y se realiza en cualquier ambiente.

Desde esta perspectiva toda actividad lúdica precisa de tres condiciones esenciales para desarrollarse: satisfacción, seguridad y libertad. Satisfacción de necesidades vitales imperiosas, seguridad afectiva, libertad como lo señala Sheines (citada en Duek y Enriz, 2013):

Sólo gozando de esta situación doble de protección y libertad, manteniendo este delicado equilibrio entre la seguridad y la aventura, arriesgándose hasta los límites entre lo cerrado y lo abierto, se anula el mundo único acosado por las necesidades vitales, y se hace posible la actividad lúdica, que en el animal se manifiesta únicamente en una etapa de su vida y que en el hombre, por el contrario, constituye la conducta que lo acompaña permanentemente hasta la muerte, como lo más genuinamente humano. (p. 14)

Por tal motivo, es fundamental comprender todos los aspectos biológicos, psicológicos y sociales que vive el niño desde su ambiente intrauterino para poder desarrollar estrategias didácticas y lúdicas pertinentes, que permitan un desarrollo apropiado de la integralidad y es donde el docente toma desde su reflexión que todo lo que atañe al niño desde su concepción, ambiente familia, social, cultural lo hace único y singular y cada niño es un solo mundo el cual requiere de estrategias, metodologías, modelos diferentes para ser absorbido de manera atractiva hacia su aprendizaje, desde el cual ya es participe con sus pre saberes.

**Aprendizaje significativo.** El aprendizaje es el proceso por el cual se adquieren o modifican habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores como resultado del estudio, la experiencia, instrucción, razonamiento y observación, es el proceso mediante el cual se adquiere una determinada habilidad, se asimila una información o se adopta una nueva estrategia de conocimiento y acción por esta razón debe ser significativo.

Por esta razón Ausubel (citado Gómez, Molano, y Rodríguez, 2015) el cual, como precursor del aprendizaje significativo afirma que: El aprendizaje significativo presupone tanto que el alumno manifiesta una actitud hacia el aprendizaje significativo; es decir, una disposición para relacionar, no arbitraria, sino sustancialmente, el material nuevo con su estructura cognoscitiva, como el material que el aprende es potencialmente significativo para él, especialmente relacionable con su estructura de conocimiento, de modo intencional y no al pie de la letra.

**Lúdica y aprendizaje.** El proceso de aprendizaje incluye adquisición, conocimientos, habilidades, valores y actitudes, posibilidad mediante el estudio, la enseñanza o la experiencia. Dicho proceso puede ser entendido a partir de diversas posturas, lo que implica que existen diferentes teorías vinculadas al hecho de aprender. El aprendizaje humano se define como el cambio relativamente invariable de la conducta de una persona a partir del resultado de la experiencia. Este cambio es conseguido tras el establecimiento de una asociación entre un estímulo y su correspondiente respuesta. Según (Zabalsa, 1991) se considera que “el aprendizaje se ocupa básicamente de tres dimensiones: como constructo teórico, como tarea del alumno y como tarea de los profesores, esto es, el conjunto de factores que pueden intervenir sobre el aprendizaje” (p117)

**Aprendizaje significativo.** El aprendizaje es el proceso por el cual se adquieren o modifican habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores como resultado del estudio, la experiencia, instrucción, razonamiento y observación, es el proceso mediante el cual se adquiere una determinada habilidad, se asimila una información o se adopta una nueva estrategia de conocimiento y acción por esta razón debe ser significativo. El aprendizaje significativo ocurre cuando una nueva información se conecta con un concepto relevante preexistente en la estructura cognitiva, esto implica que las nuevas ideas, conceptos y proposiciones pueden ser aprendidos significativamente en la medida en que otras ideas, conceptos o proposiciones relevantes estén adecuadamente claras y disponibles en la estructura cognitiva del individuo y que funcionen como un punto de anclaje a las primeras.

Por esta razón Ausubel (citado por Rodríguez Palmero., 2004) el cual, como precursor del aprendizaje significativo afirma que: El aprendizaje significativo presupone tanto que el alumno manifiesta una actitud hacia el aprendizaje significativo; es decir, una disposición para relacionar, no arbitraria, sino sustancialmente, el material nuevo con su estructura cognoscitiva, como el material que el aprende es potencialmente significativo para él, especialmente relacionable con su estructura de conocimiento, de modo intencional y no al pie de la letra.

De tal manera, el ser humano tiene la disposición de aprender sólo aquello a lo que le encuentra lógica, tiende a rechazar aquello a lo que no le encuentra sentido siendo el único y auténtico aprendizaje, el significativo cualquier otro aprendizaje será puramente mecánico, memorístico, oportuno para aprobar un examen, para ganar una materia, entre otros.

Por otro lado, la elaboración de un marco teórico es primordial en todo proceso de indagación e investigación, pues analiza, orienta, guía dicho proceso, permite reunir, depurar y explicar los elementos conceptuales existentes sobre el tema a estudiar, es útil porque describe, explica y predice el hecho al que se refiere un tema, además organiza el conocimiento al respecto, orienta la investigación que se lleva a cabo sobre determinado tema, ya que en este es posible reunirse información importante para el proyecto de investigación que reconoce la actividad lúdica como estrategia para fortalecer el aprendizaje de los niños, que permite a su vez, establecer un análisis y conocimiento profundo de la manera positiva como interfiere la lúdica en el aprendizaje de los infantes.

Ahora bien, el objetivo de dicho trabajo de investigación más que la búsqueda de respuestas, se centra en la convivencia escolar como línea de una educación para la paz, cuya finalidad fue conocer las características distintivas de las prácticas educativas que fomentan la paz y la convivencia mediante estrategias lúdico-pedagógicas en el ámbito escolar. Por lo tanto, los retos del mundo moderno exigen sin duda apoyarnos en estrategias de enseñanza audaces, capaces de generar cambios de pensamientos en los educandos, los cuales deben ser un ente integrador, significativo y productivo en los procesos cognitivos desde el aula y la escuela.

En todo este proceso de investigación se aborda de manera minuciosa, analítica, comparativa y reflexiva el pensamiento teórico de (psicólogos, pedagogos y filósofos, exponentes de la convivencia y la lúdica como acto generador de procesos de aprendizaje: Lev Vygotsky, Marx, Silvino José Fritzen, Paulo Freire y finalmente María Montessori; la cual centró su mayor atención y aceptación a nuestro enfoque de investigación citado por (Cárdenas, Lezcano y Vásquez, 2015)

Hay que reconocer que el niño se construye a sí mismo. Teniendo como base todo lo anterior, es de suma importancia tener presente que el juego como actividad de aprendizaje, fomenta la creatividad y donde sin duda María Montessori en su libro Jugar y Aprender rescata el valor de este y sostiene que: “El juego como estrategia de aprendizaje enriquece las bases de la confianza, seguridad y amistad en el ambiente del niño”. En este sentido se logra proporcionar en el niño y con ayuda de diferentes actividades lúdicas la capacidad de reflexión, integración, el respeto por las diferencias, donde ellos se den cuenta de las fallas que se presentan en las diferentes relaciones con todas las personas que le rodean y las pueda corregir, contribuyendo así a mejorar la agresividad en el trato con los demás; entendiendo que el dialogo es el mejor camino para una convivencia en paz.

El juego es un medio que el niño tiene para tomar conocimiento del mundo y adaptarse a lo que lo rodea, ofrece a los niños una respuesta a sus necesidades lúdicas y también proporciona momentos de libertad, espontaneidad y diversión sana; donde la participación de los padres de familia es de suma importancia en el proceso de sus hijos ya que genera en ellos una mayor confianza y seguridad en el niño.

A hora bien, el compromiso de las instituciones educativas es formar hombres y mujeres dignos de confianza, creatividad, y responsabilidad, capaz de desarrollar su potencial bajo la orientación de los docentes en forma dinámica y lúdica. Es aquí donde la escuela activa rompe con el paradigma tradicional que parte de la ejercicio de la rutina repetitiva del estudiante como la única forma de adquisición de aprendizaje y conocimiento, mientras que la activa identifica el aprendizaje

significativo como acción creativa pedagógica fundamentada en acciones lúdicas como base hacia la solución de problemas de aprendizaje que ayuden a obtener valiosos resultados y avances en la educación, logrando un ambiente propicio y adecuado en el quehacer diario.

Los principios lúdicos y el modelo pedagógico activo son fundamentales en la enseñanza-aprendizaje, por medio de ellos, el ambiente escolar se hace más divertido para el niño, y su proceso no se vuelve tan tedioso, monótono y tensionante. Ver y buscar más alternativas y estrategias de aprendizaje resulta tan beneficioso para el docente para el alumno, finalmente los objetivos y tareas de estos dos componentes se pueden lograr y resolver dejando a un lado tanto método explicativo y teórico por que estos no garantizan la formación de las capacidades; sin duda la lúdica activa es un ejercicio que proporciona alegría, placer, gozo, satisfacción.

“Es una dimensión del desarrollo humano que va entrelazada con la pedagogía activa como aplicabilidad dentro y fuera del aula de clase la cual buscan mejorar los hábitos de convivencia y rescate de los valores humanos”. Dewey, (citado por Ruiz, 2013).

**Consideraciones teóricas:** Desde la antigüedad se atendió a la necesidad de apoyar la enseñanza, por ende la importancia de distinguir entre la historia de la educación y la pedagogía. La educación aparece como acción espontánea y natural, surgiendo mucho después el carácter intencional y sistemático que le da la pedagogía a ésta. La pedagogía hace su aparición en la escena educativa en el momento de refinar técnicas y métodos para transmitir un conocimiento, así como teorizar sobre los hechos educativos que se presentan en cada momento histórico.

La evolución del ser humano ha creado enseñanzas significativas las cuales se han transmitido con el fin de seguir mejorando en la calidad educativa. El hombre por naturaleza es curioso, explorador e investigativo, lo que ha permitido tener cambios y mejoras significativas en la calidad de vida, y es en este proceso de transferencia de conocimientos a lo que hoy llamamos educación, con unas tradiciones y costumbres que identifican las diferencias de otros países, sociedades, comunidades en el mundo, en las cuales se convierten en una gama de concepciones religiosas, filosóficas y tecnológicas (Backer, citado por Cortés y García, 2017) que son la base de las idiosincrasias de cada país. Todo esto se fusiona en la concepción pedagógica actual y por lo tanto es lo que la da vida y sentido de pertenencia al acto educativo.

El origen de la educación se da en la evolución del hombre, que permite mejorar su calidad de vida, se puede ver desde cuando el hombre trasciende del nomadismo al sedentarismo y esas mismas experiencias o saberes se comienzan a transmitir entre los integrantes de estas mismas familias, comunidades y las primeras ideas pedagógicas. La complejidad de la educación comienza a aparecer por la comunicación que se establece a través del intercambio de mercancías entre diferentes grupos de diverso lugares (Iafrancesco, 2003)

Por otro lado, también se originaba la división de clases sociales de forma incipiente y rudimentaria que marcara en siglos posteriores a la educación. Así, y por mucho tiempo nos han hablado sobre las estrategias de la pedagogía, en donde se apoya esta investigación, encontrando estrategias que facilitan el aprendizaje de los contenidos aplicados al niño, y que permite a este mismo desarrollar sus capacidades y destrezas en todas las dimensiones y bajo la supervisión del docente, para hacer el aprendizaje más significativo, pero sin olvidar que en algunas de las estrategias se deben aplicar metodologías, para que su actuar sea independiente, autónomo y transforme al estudiante en un participante activo dentro de su propio proceso de aprendizaje, indica (Moya Martínez y Hernández, 2011)



### Metodologías en el quehacer del docente

Un método exacto para mejorar el quehacer pedagógico del docente no lo hay (Cortés y García, 2017), pero si se pudieran definir o crear estrategias para mejorarla práctica educativa; El quehacer, debe hacerse de una manera consiente donde se facilite el aprendizaje, el desarrollo y la calificación; así al preparar una clase con procesos pedagógicos esta debe evidenciar los resultados en la evaluación que valora la apropiación del contenido.

Es por eso que es indispensable y obligatorio conocer y aplicar las herramientas pedagógicas de una manera efectiva, dejando la forma rutinaria y tradicional. La metodología se debe de dar de una manera adecuada, conociendo las temáticas, el contexto escolar y el ambiente para favorecer un mejor aprendizaje. Las herramientas pedagógicas son para el docente las estrategias que le permiten llevar y transmitir el conocimiento de los temas de una manera significativa y divertida, pero solo si se utilizan de una forma adecuada (Morrison, 2005). Para saber cuál es la forma adecuada de hacer buen uso de las herramientas pedagógicas, se debe planear la clase de una manera consiente, pensando siempre que sea innovadora, comprometida y buscando que estimule y desarrolle las habilidades del estudiante.

Algunas herramientas pedagógicas indispensables en el quehacer de los docentes innovadores en el preescolar son:

**El juego:** El juego es parte fundamental de la diversión, ya que es una actividad natural y necesaria en el ser humano (Tourtet, citado por García-Ruiz, 2013). Desde el quehacer pedagógico, especialmente en el preescolar, se ha tomado el juego como estrategia de enseñanza aprendizaje ya que los niños se encuentran en la edad de construcción de su personalidad y en el desarrollo de las dimensiones. Muchas han sido las investigaciones realizadas en torno a los beneficios del juego, desde la pedagogía tradicional donde se ha hecho un llamado a los docentes para aplicar ésta como herramienta permanente de formación que permita dinamizar y articular los contenidos y acciones en educación integral.

Existen diversos juegos, los cuales se pueden organizar por características, tipos y clases, brindando enormes beneficios al ser humano ya sean niños, jóvenes, adultos o ancianos. Para Tourtet (2003) las estrategias más sobresalientes infieren en la motivación, la exploración, el aprendizaje y la potencialización de habilidades del pensamiento (observar, analizar, asociar, descubrir, identificar, resolución de problemas); estimulando todas las dimensiones del desarrollo en el estudiante; permitiendo expresiones artísticas heterogéneas (bailar, cantar, hablar, pintar, dibujar); promoviendo el ambiente escolar, fomentando el ejercicio y la interiorización de valores que estimulen la imaginación, la creatividad, la actitud lúdica frente a la vida; contribuye a la capacidad de asombro y sorpresa; a través del juego dirigido siguen reglas, se respeta el ritmo y las capacidades de cada estudiante; permite situaciones para que el niño acepte el mundo que lo rodea; construye reglas para una sana convivencia; permite aceptar diferencias, fortalezas y debilidades a través de la relación social que genera y potencia el desarrollo psicomotor y el vocabulario generando destrezas mentales y físicas (Moya Martínez y Hernández, 2011)

**El ambiente:** El ambiente es considerado por (Tourtet,2003), como una herramienta que el docente puede hacer uso para promover el aprendizaje, es un factor importante al momento de llevar a cabo un proceso de enseñanza-aprendizaje, es así que los docentes deben favorecer un espacio donde el estudiante a través de la observación y el entorno natural incida de manera significativa en la labor diaria del aprendizaje, tanto el docente como el niño, utilicen dentro de su labor pedagógica, sus elecciones y la relación con los demás. Es así como, expresa que el ambiente que el docente escoja es muy importante debido a que es el lugar donde los niños pasan la mayoría de su tiempo con sus maestros. Pedagogos como María Montessori han promovido el uso de dichos ambientes escolares, para potencializar en los niños sus habilidades de una forma espontánea y vivencial.

**Artes plásticas:** Las artes plásticas en la educación no debe tomarse solo como una materia en el plan de estudios (Pérez, 2012). El arte se debe tomar como una materia transversal o complementaria para las demás, haciendo uso de ella, se puede pensar de una manera creativa y crítica llevando a formar conocimientos a partir de la experiencia, generando así su propio significado del mundo.

Por lo anterior, la artística es otra herramienta pedagógica que favorece la adquisición del aprendizaje, porque permite realizar actividades dinámicas y unificadoras como el dibujo, la pintura, el diseño y el moldeado, formando una situación compleja que permite que el niño seleccione, interprete, plasme o diseñe sus vivencias y así el docente pueda conocer un poco más de él en cuanto a lo que siente, piensa e interpreta (Salido, citado por Páramo, 2018)

Mientras tanto, Rollano, (citado por Molina y Jaramillo, 2017) expresa que los beneficios de las artes plásticas son la estimulación de la creatividad, agiliza el cerebro, estimula los sentidos (tacto, olfato, visión, gusto), permite un mejor desarrollo físico-motor e intelectual en la vida del niño, los niños aprenden a llevar su propio control del ritmo y creatividad, Se les facilita cualquier tipo de trabajo asignado en la escuela y es una estrategia muy diversa.

**La lectura:** de acuerdo con Gassó, (citado por Cendales, Gelvez, Cortes y Garcia, una de las grandes problemáticas que se han evidenciado en las pruebas de conocimiento escolar, tienen que ver con la lectura y su escasa comprensión; esto quizás al crecimiento tecnológico que a pesar de que son herramientas educativas, en su gran mayoría son utilizadas como fuentes de entretenimiento y no como apoyo pedagógico dentro y fuera del aula, identificándose que el amor por la literatura y la lectura se va perdiendo en la medida que los programas televisión aumentan. Para esto se han realizado diversos estudios que han dado como resultado que si se incentiva y promueve la conciencia lectora desde niños, muy seguramente se cambiara el panorama actual.

En América Latina y Europa en el año 2000, se implementó un proyecto llamado la BEBETECA, el cual busca que los padres motiven a sus hijos a leer, como parte fundamental de su proceso lector, lo cual ayudara a manejar procesos que aumente su parte lingüística. Por lo anterior en Colombia después de los buenos resultados obtenidos por el taller de espantapájaros siendo este un proyecto cultural pedagógico dirigido a la primera infancia que anima a la lectura y expresión artística propiciando un encuentro creativo con la literatura y el arte.

**La tecnología,** según Gervilla, (2006), los avances tecnológicos en todo el mundo hacen que sea necesaria la implementación y el uso de éstos en la escuela como parte cotidiana para la mayoría de las personas. Muchos pensarán que los niños(as), en el nivel preescolar, son muy pequeños para entender la tecnología, pero la verdad es que son ellos mismos quienes les enseñan muchas veces a los adultos. Desde esta perspectiva, es necesario que en la escuela los niños(as) tengan la posibilidad de relacionarse con la tecnología, estando estas prácticas enfocadas al buen uso de ellas, a través de las herramientas pedagógicas que brindan y que igualmente sean apropiadas al contexto y a la edad en que el niño(a) se desarrolle. De igual manera, (Ramírez, Burgos, 2010), exponen que el uso de la computadora enriquece el lenguaje de los niños como cualquier centro educativo tradicional siendo esta una herramienta de enseñanza, pero su uso se debe hacer con responsabilidad, de manera reflexiva, con una buena y adecuada preparación para que no se desvíen del arte pedagógico que ofrece este.

**Materiales,** estos materiales didácticos son un elemento fundamental, en cuanto al uso de las herramientas pedagógicas, estos provocan la actividad y construcción de conocimiento en el niño, ofrecen una idea del tipo de trabajo que se llevara a cabo en el aula (Sanchidran, Ruiz, 2010). De esta manera, los materiales pueden facilitar interacciones, tener diferentes objetivos, motivar diversas actividades y fomentar la creatividad, entre otros. Los materiales comerciales, los recuperables del medio, o los traídos de la casa, tienen implícitos valores y una determinada idea metodológica. El uso de algunos de ellos, como embaces, cajas o botellas de plástico, cartón, semillas, piedras, hojas, palillos, entre otros, fomentan la creatividad y favorecen las herramientas pedagógicas que ayudan a los docentes a buscar nuevas opciones que mejoren el aprendizaje con respecto a Sugranes y Monserrat (citado por Cortés y García, 2017)



**Las rondas**, otra de las herramientas pedagógicas es la Ronda que facilita el aprendizaje del niño en una forma creativa y divertida. Es un elemento de expresión ritmo-plástica muy completa, que permite la participación activa del niño en forma espontánea y va mejorando su formación integral como tal, además estimula el desarrollo social, desarrolla la creatividad, imaginación y contribuye a la solución de problema (adaptación, ubicación, respeto al compañero, manejo de espacio (Zequena, Sainz, 2010). Esta herramienta es un medio en el que el niño desarrolla la coordinación y ayuda en la formación de su lenguaje, su libre expresión, se adquieren hábitos, valores, reglas, motivando así la participación, la creatividad, la imaginación y el deseo por descubrir nuevas cosas.

**La música**, dentro de las artes es un medio de expresión y comunicación en la que intervienen el tiempo, los sonidos, el ritmo y el movimiento. Esta hace parte de la vida y el ser humano se convierte en receptores de cualquier información sonora, como por ejemplo: los sonidos de los coches, la radio o televisión, etc. (Solana, 2006) indica que a través de la expresión musical, se logra la motivación de los alumnos y, además, de ayudar en su formación integral, tanto en el aspecto cognitivo, afectivo, motor, como en lo social. De igual forma dicho autor indica que la música además de ser divertida, mejora el desarrollo cerebral y, aún más, mejora las habilidades en la lectura y las matemáticas.

**Los títeres**, brindan al niño una oportunidad para crear con su mente y su mano, ejercitando el movimiento independiente de los dedos; es apropiado para llevar al niño a un conocimiento, ayuda a vencer la timidez, contribuye al desarrollo del lenguaje, y ayuda a expresar sentidos y emociones (Sugranes, Monserrat, 2012). Hay muchas clases de títeres que pueden adquirirse en el comercio o construirse por el mismo estudiante, siendo esto último lo más recomendable, ya que se logra mayor apropiación del títere por parte de niño(a) y por lo tanto tendrá mayor confianza para expresar lo que desee.

**Danza**, está formada por los elementos de movimiento corporal, ritmo, música y expresión o comunicación. Se puede definir de diversas formas, según el punto de vista que se adopte. Según Solana (2006) de una manera amplia, se puede decir que la danza es un arte visual que se desarrolla en el tiempo y en el espacio y se asocia a la música e incluso a la palabra. La práctica de la danza permite que el niño(a) adquisición y desarrollo de las habilidades, destrezas, desarrollo de su motricidad gruesa, favorezca su coordinación, fortalece su lateralidad, atención, creatividad, memoria.

Gervilla, (2006), opina que por medio de la danza, el niño es capaz de expresar sus sentimientos, emociones e interactuar con los demás. La danza por sí misma juega ya un papel muy importante en el terreno educativo. Su valor es real en la medida que despierta en el estudiante su propio encanto y lo que de ello resulta: lo torna visible al momento de bailar y poner en práctica su cuerpo con movimientos cadenciosos al ritmo de una pieza musical. Muchas de las actividades que realizan los niños en sus juegos tienen relación con las manifestaciones artísticas; al cantar, pintar, bailar, actuar y representar situaciones diversas, el niño disfruta y expresa sus sentimientos y emociones, creando ambientes favorables que le ayudan a percibir su entorno de manera más profunda y natural.

**El canto**, es considerado por Gervilla, (2006), como una herramienta la cual permite al niño ser creativo, pues contribuye de manera significativa en el desarrollo de la inteligencia de niños y adolescentes, ya que genera alegría y facilita la comunicación y el intercambio de experiencias, conocimientos promoviendo la apertura natural y sincera entre los seres humanos, en donde las canciones pueden formar parte de la vida, puesto que existen un sin número de temas que se pueden usar en todo momento e inclusive inventar nuevas.

## ASPECTOS METODOLÓGICOS

El proceso investigativo se realizó por etapas, inicialmente se realizó un diagnóstico que permitió la detección precisa de las causas del problema, y así mismo poder plantear unos objetivos y la aplicación de una metodología investigativa. La problemática debe abordarse con un enfoque de investigación cualitativa, porque permite utilizar datos cualitativos como las palabras, los textos, los dibujos, los gráficos y las imágenes, así como emplear descripciones detalladas de hechos, citas directas de habla de las personas, estratos de pasajes enteros de documentos para construir un conocimiento de la realidad social estudiada.

Ahora se dio paso a la construcción del componente teórico mediante un rastreo bibliográfico; finalmente se ejecutó la propuesta de intervención donde se aplicaron alternativas lúdico-pedagógicas para fortalecer la convivencia en todos y cada uno de los escenarios institucionales. Desde esta perspectiva fundamentada en la lúdica, se desarrollan actividades orientadas por los docentes cuyo objetivo es el fortalecimiento de las competencias ciudadanas y las relaciones interpersonales entre los miembros de la comunidad educativa. Esto dio paso al desarrollo de la investigación y las acciones a emprender; se tuvo en cuenta la lúdica y el juego como elemento histórico en la vida del hombre, convirtiéndose en un instrumento cultural para lograr la madurez a nivel física, emocional y social, como facilitador en el componente comportamental.

Hoy en día existe una metodología que hace perseverancia y constancia al utilizar el juego como herramientas de aprendizaje, que es la pedagogía lúdica, la cual le permite al niño ser el protagonista de su propio aprendizaje, el juego al ser una actividad que el niño realiza como propia, se convierte a la vez en un instrumento primordial para el proceso de enseñanza - aprendizaje; favoreciendo de esta manera el ámbito educativo en el cual él se desarrolla. La docente investigadora al incluir la lúdica como una herramienta fundamental en las estrategias de planeación, ambiente de aula y práctica pedagógica conllevan a estructurar las secuencias didácticas.

La investigación formativa se llevó a cabo con niños y niñas de preescolar de la Institución Educativa Sagrado Corazón de Jesús en el corregimiento de Puerto Mosquito. La cual se desarrolló apoyada en el enfoque cualitativo, donde se aplicaron instrumentos como: la entrevista semiestructurada, la observación participante y diario de campo que se realizó a niños de preescolar y docentes.

La población que se beneficia con el desarrollo de esta investigación es la comunidad educativa de la Institución Educativa Sagrado Corazón de Jesús del corregimiento de Puerto Mosquito con 274 estudiantes.

Las técnicas que se seleccionaron para identificar el problema y las causas de esta investigación, y, además, según un análisis detallado del proceso investigativo fueron: la observación participante, la entrevista semiestructurada, el diario de campo, la unidad didáctica. Las técnicas se describen a continuación:

- Observación participante
- Entrevista semiestructurada
- Unidad didáctica
- El diario de campo
- La guía de observación
- Consulta de Textos

## ANÁLISIS DE RESULTADOS

**En primera instancia se analizará el resultado de la prueba ECDF.** Este análisis debe realizarse como parte fundamental de la caracterización y planteamiento del problema evidenciándose en los criterios: reflexión y planeación de la práctica educativa y pedagógica, praxis y ambiente en el aula. Posteriormente se realizará un análisis del plan del **plan de área del preescolar**. Este análisis tiene el propósito de tener en cuenta los contenidos del plan de área del preescolar, la metodología, las estrategias utilizadas y la evaluación e identificar las necesidades de la población seleccionada.

A continuación, se debe realizar un análisis de las estrategias planteadas en el plan de área de preescolar. Este análisis tiene el propósito de identificar que clases de estrategias se encontraban planeadas para el alcance de logros en los niños y niñas de preescolar, esto permitirá evidenciar si existe una escasa implementación de las estrategias lúdicas. Luego se realizará una **caracterización de la población participante**. Esta investigación se realiza en dos instituciones públicas de Gamarra, Cesar, la institución Educativa Rafael Salazar y Sagrado Corazón de Jesús de estratos socioeconómicos 1 y 2, de carácter mixto, que ofrece de lunes a viernes, los niveles de educación preescolar.

Se selecciona esta población porque se basa en la toma de muestras pequeñas y por ser esta donde laboran las docentes investigadoras. La población participante estuvo conformada por los niños del preescolar, jornada de la mañana, con edades que oscilan entre los 5 y 6 años, la mayoría de ellos tienen familia flotante.

Con los análisis realizados se procederá a diseñar un plan de acción: Problematización, análisis y reflexión de la Información Diagnosticada. Diseño del plan de acción, para poder diseñarlo debe realizarse una revisión del diseño del plan de acción, esto permitirá analizar los contenidos propuestos en el plan de preescolar que los niños habían visto desde el primer periodo del año escolar.

Con la información recolectada y una vez diseñado el plan de acción se realizará la presentación, debe tenerse en cuenta que este plan de **área** está dirigido a niños que oscilan entre las edades de 5 y 6 años, y este debe tener el fin de contribuir con su desarrollo y atención integral apoyada en el juego y en el afecto, fortaleciendo las capacidades generales que posibilitan los "HACERES", "SABERES", y el "PODER HACER" que manifiestan a lo largo de su desarrollo.

El conocimiento de las aptitudes y actitudes de los pequeños en cada periodo y edad con respecto al estado de las dimensiones del desarrollo humano; invita a propiciar experiencias reorganizadoras, resultado de la integración de capacidades previas que favorecen el funcionamiento cognitivo, marcando momentos fundamentales que permiten el logro de nuevos "haceres y saberes", descubriendo intereses y necesidades tanto individuales como grupales, aspectos éstos que el educador debe detectar muy de cerca para orientar un verdadero proceso pedagógico que conlleven a una formación integral en donde los infantes sean los coautores de su propio desarrollo.

Para poder realizar un Diagnóstico se orientó desde la observación directa del comportamiento que asume el infante frente a cada una de las situaciones que se le presentan; en el desarrollo de habilidades y destrezas para la ejecución de actividades planeadas de acuerdo a su desarrollo físico y mental; al espíritu creativo ante los trabajos realizados; a la adaptación y aceptación al nuevo grupo social y al conocimiento del contexto familiar y social del infante.

Este se justifica, teniendo en cuenta que la educación preescolar tiene como idea fundamental crear en el niño y niña experiencias de una forma integrada de tal manera que el aprendizaje se apoye en el juego y en el afecto. El desarrollo de las actividades globales le permite al niño y niña iniciar o enriquecer su aprendizaje en el desarrollo de las habilidades comunicativas, creativas, cognitivas y afectivas.

El desarrollo integral del niño o niña no puede lograrse independientemente, ni en forma aislada de las condiciones físicas, culturales y ambientales donde ha nacido y se ha desarrollado.

La familia y la comunidad representan la mayor influencia educadora para el infante; es allí donde el pequeño inicia los procesos de socialización, asimilación y construcción de valores propios de su cultura; cuando llega a la escuela trae consigo una gran experiencia, vivencias, creencias, roles, actitudes, conocimientos, que la escuela debe aprovechar para orientar un verdadero proceso de construcción.

Por lo anterior el proceso de construcción del conocimiento en la institución tendrá como pilares el trabajo de integración comunitaria y la escuela de padres. Una excelente calidad de educación en el preescolar garantiza el proceso de desarrollo completo de la persona, fortaleciendo la identidad, la autoestima y la autovaloración en las etapas siguientes de la vida.

En cuanto al Diseño del protocolo de la entrevista semiestructurada. Este diseño debe tener como prioridad tener en cuenta los intereses de los niños y niñas del preescolar y su edad. La entrevista que resulte debe permitir aplicarse a los niños y niñas seleccionados, manteniendo el anonimato a través de códigos.

Otro aspecto relevante es el de la entrevista semiestructurada. Este instrumento consentirá llegar a los niños y niñas del preescolar participante. Permitirá realizar un análisis considerando los puntos de vista de los niños y niñas del preescolar, la docente como investigadora y como observadora participante.

Cabe resaltar que es de gran importancia comprender desde la percepción de los niños, los intereses y deseos por participar en actividades lúdicas dentro de los contextos y ambientes de aprendizaje.

## CONCLUSIONES

Los entornos de aprendizaje añaden una dimensión significativa a la experiencia educativa fortaleciendo los conocimientos y concepciones que apuntan a la educación de hoy, por esto, el proyecto tiene como eje central la lúdica que es una alternativa de trabajo en la construcción de conocimientos del nivel preescolar que permite reconocer en los niños y niñas destrezas, habilidades, conocimientos previos y el deseo de saber y aprender.

La institución educativa y la docente investigadora deben estar convencidas que existen diferentes estrategias de enseñanza y aprendizaje en el nivel preescolar, las cuales pueden ser implementadas para mejorar y fortalecer el desarrollo integral de los niños y niñas. Con la implementación de la unidad didáctica se pudo evidenciar que es una estrategia pedagógica bien planeada para mejorar las deficiencias de la evaluación ECDF de la docente autora de la investigación. En la unidad didáctica y en la cartilla se generó un replanteamiento de saberes a los momentos de la planeación de la clase que nos permiten adecuar los tiempos, los recursos, las metodologías, las motivaciones, los conocimientos previos. Gracias a esta experiencia la investigadora puede reflexionar sobre su propio quehacer en el aula, de esta forma le permite el mejoramiento en su práctica pedagógica, direccionando hacia la necesidad de re-conceptualizar lo relacionado con su trabajo.

En este sentido, el docente juega un papel primordial en cuanto a la planeación, organización, y estructuración acorde con la temática y la edad cronológica de los niños y niñas del preescolar, con el fin de desarrollar acciones que lleven a mejorar los ambientes de aprendizaje, para generar desafíos significativos que fortalezcan la autonomía de los niños y niñas, donde propicien el desarrollo de valores, afectividad, retos, entre nosotros.

El perfil del docente en preescolar debe ser licenciado en educación preescolar, formado para investigar, diseñar, planificar, dirigir, ejecutar, evaluar planes y programas de proyectos educativos y pedagógicos, encomendados a propiciar el desarrollo integral, de la población infantil, por consiguiente, es necesario implementar nuevas estrategias para construir un macro proyecto pedagógico lúdico que transversalice todas las áreas de enseñanza y mejore la calidad de los aprendizajes de los estudiantes.

Es importante sensibilizar a los docentes sobre la ejecución del proyecto pedagógico de aula, pero, que se utilicen estrategias lúdicas pedagógicas que estimulen las diferentes habilidades de los estudiantes. De igual, realizar jornadas pedagógicas que incentiven en los docentes el amor por la lúdica y además la incorporen dentro de sus planes de aula.

Finalmente, es ineludible profundizar y seguir construyendo proyectos y estudios encaminados a mejorar la calidad de educación, formando niños competitivos que aporten grandes éxitos a la comunidad.



## Referencias

- Cárdenas Ochoa, D. E., Lezcano Arango, D. E., & Vásquez Parra, M. S. (2015). *Fundación Universitaria Los Libertadores*. Obtenido de <https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/416/C%C3%A1rdenasOchoaDelcyElcid.pdf?sequence=2&isAllowed=y>
- Cortés , A., & Garcia , G. (2017). Estrategias pedagógicas que favorecen el aprendizaje de niñas y niños de 0 a 6 años de edad en Villavicencio- Colombia. *REVISTA INTERAMERICANA DE INVESTIGACIÓN, EDUCACIÓN Y PEDAGOGÍA*. Obtenido de file:///C:/Users/ING~1.PEL/AppData/Local/Temp/4746-Texto%20del%20art%C3%ADculo-14001-1-10-20181010.pdf
- del Valle de Moya Martínez, M., & Hernández Bravo, , J. (2011). *Revista de Investigación Educativa*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/2833/283322813008.pdf>
- Duek, C., & Enriz, N. (2013). <http://biblioteca.clacso.edu.ar>. Obtenido de <http://biblioteca.clacso.edu.ar/gsd/collect/ar/ar-030/index/assoc/D9885.dir/Ludicamente-V2-No4.pdf>
- garcia-ruiz, R. (2013). *Universidad de Cantabria*. Obtenido de [https://www.researchgate.net/publication/301587082\\_Ensenar\\_y\\_aprender\\_en\\_Educacion\\_Infantil\\_a\\_traves\\_de\\_proyectos](https://www.researchgate.net/publication/301587082_Ensenar_y_aprender_en_Educacion_Infantil_a_traves_de_proyectos)
- Gómez, T., Molano, O., & Rodríguez, S. (2015). *La actividad ludica como estrategia pedagogica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la institucion Educativa Niño Jesus De Praga* . UNIVERSIDAD DEL TOLIMA , Ibagué.
- Iafrancesco, G. (2003). *Corporación Internacional Pedagogía y Escuela Transformadora CORIPET*. Recuperado el 2020, de CORIPET: <http://www.enjambre.gov.co/enjambre/file/download/9696>
- Molina González , D., & Jaramillo Crespo, D. (2017). *CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS* . Obtenido de <https://repository.uniminuto.edu/jspui/bitstream/10656/6104/1/40-Las%20artes%20plasticas%20como%20estrategia%20pedagogica.pdf>
- Páramo Iglesias, , M. (2018). *revistas.usc.gal*. Obtenido de <https://revistas.usc.gal/index.php/reladei/article/view/4875>
- Rodríguez Palmero., M. L. (2004). *CMC*. (C. d. Hdez, Ed.) Obtenido de <https://cmc.ihmc.us/Papers/cmc2004-290.pdf>

Ruiz, G. (enero-diciembre de 2013). *redalyc*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/4475/447544540006.pdf>

Zabalsa, M. (1991). *Las Buenas Prácticas: el SÍ posible*. (Redalei, Ed.) Recuperado el 2019, de <https://revistas.usc.gal/index.php/reladei/article/view/6409>