

**La lúdica como estrategia de aprendizaje en la formación académica de los niños del grado
segundo cero cuatro en la institución educativa Joaquín Ochoa Maestre**

Leydis Johana Angarita Hernández

Director:

Laura Bibiana Calderón Medina

Universidad Nacional Abierta y a Distancia - UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación - ECEDU

Licenciatura en Pedagogía Infantil

2023

Resumen

Las estrategias de aprendizaje son herramientas que nos ayudan a mejorar la manera de enseñar, he elegido la lúdica como estrategia de aprendizaje para resolver las dificultades académicas de muchos niños y tener un impacto positivo en los infantes, en cada uno de esos espacios y momentos, permitiendo que su aprendizaje cambie del tradicional a uno significativo, para que los niños se sientan atraídos.

Tener como estrategias didácticas a la lúdica en primer lugar a la hora de realizar una lección no es una tarea sencilla, debido a esto decidí permitirme un mayor acercamiento al docente titular de los estudiantes del grado 2º04, para lograr incluir esta estrategia muy conocida, pero poco utilizada, como lo es la lúdica, existen diferentes habilidades, mejoras y efectos positivos para contra arrestar las diversas materias que son muy difícil de ser comprendidas por algunos niños, por esta razón debemos de poner en práctica la lúdica, como esa principal herramienta para mejorar las áreas académicas afectadas.

Palabras clave: Dinámicas, lúdica, estrategias, juegos.

Abstract

Learning strategies are tools that help us to improve the way we teach, have chosen playfulness as a learning strategy to solve the academic difficulties of many children and to have a positive impact on infants, in each of those spaces and moments, allowing their learning to change from the traditional to a meaningful one, so that children feel attracted.

To have as didactic strategies to the playfulness in the first place at the time of realizing a lesson is not a simple task, due to this I decided to allow me a greater approach to the teacher holder of the students of the grade 2^o04, to manage to include this very well-known strategy, but little used, as it is the playfulness, there are different skills, improvements and positive effects to counter arrest the diverse matters that are very difficult to be understood by some children, for this reason we must put in practice the playfulness, as that main tool to improve the affected academic areas.

Keywords: Dynamics, fun, strategies, games.

Tabla de Contenido

Introducción	6
Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica.....	8
Pregunta de Investigación	10
Diálogo Entre la Teoría y la Propuesta Pedagógica.....	11
Marco de Referencia de la Planeación Didáctica.....	14
Planeación Didáctica.....	17
Enfoque Didáctico.....	20
Implementación.....	23
Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica.....	26
Conclusiones	29
Referencias Bibliográficas	31

Lista de Apéndices

Apéndice A. Carpeta de Evidencias de la Práctica Pedagógica	32
--	----

Introducción

Existen distintas estrategias de aprendizaje, la lúdica es una herramienta fundamental para ejecutar este proyecto, abarca muchas áreas de funcionamiento, para ella se puede incluir las ludotecas como esos espacios y momentos de gran importancia para los infantes.

Ante esto hace referencia (Rojas, 1996) “Las ludotecas son espacios de expresión lúdica, creativa, transformados por la imaginación, fantasía y creatividad de los niños, jóvenes, adultos y abuelos donde todos se divierten con espontaneidad, libertad y alegría”. (pág.41)

Según Castañeda Vásquez. (2020) durante la elaboración de un proyecto en los arrayanes de la ciudad de Ibagué, se hace mención al verdadero sentido de la educación proponiendo que el “aprendizaje no solo es de información sino también de experiencias”.

Por ello, se requiere que el docente desarrolle estrategias, comprendidas en la diversidad infantil que promueva agrupamientos de niños respondiendo a una concepción lúdica valorando el conflicto socio cognitivo, las interacciones como generadoras de aprendizajes, la responsabilidad de impartir valores y conocimiento recaen sobre el docente, es por ello que se trabaja de manera práctica, didáctica y muy lúdica para conseguir la atención adecuada por los infantes.

Un tipo de aprendizaje conocido como aprendizaje significativo es cuando un estudiante aplica conocimientos previos a la adquisición de nuevos conocimientos, por lo tanto, estamos ante un proceso en el que el alumno es capaz de adquirir y retener nuevos conocimientos de forma más eficaz a través de una participación activa.

Según Latorre M. (2017) el aprendizaje significativo es “el que puede relacionar los conocimientos nuevos con los conocimientos previos del estudiante y esto le permite asignar significado a lo aprendido y poderlo utilizar en otras situaciones de la vida” (p. 02).

Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica

La Institución Joaquín Ochoa Maestre se encuentra en el barrio Mareigua del sur de Valledupar, esta comunidad es vulnerable y carece de principios morales para resolver conflictos, ya que muchos de sus hogares son de madres cabeza de familia, la población seleccionada es el segundo grado (2-04), con una edad promedio de 7 a 9.

Esta propuesta fue relevante porque los niños no tienen espacio para actividades lúdicas, inmediatamente se inician una serie de análisis para desarrollar soluciones, estrategias y experiencias que ayuden a mejorar la concentración en el aula de clase, obteniendo mayores resultados en la formación académica, tener la atención de los niños y aumentar su motivación por las áreas académicas.

En la institución educativa Joaquín Ochoa Maestre, se observó que los niños de 7 a 8 años, no estaban motivados por su jornada académica debido a la ausencia de la lúdica dentro del aula de clases, a raíz de esto, se lograron identificar las principales causas del por qué no se incluía la lúdica en el desarrollo de las actividades de aprendizaje, ante este panorama se realizan una serie de entrevistas a las docentes encargadas del curso, las cuales manifiestan que los niños no prestan mucha atención a las clases y se distraen con facilidad.

Entre esas causas vemos el mal comportamiento entre los infantes, no guardan silencio, no realizan el dictado, son muy desordenados dentro del aula y sus cuadernos se encuentran atrasados, los padres de familia son los encargados de instruir los principios, la ética, los valores y el comportamiento correcto para asistir a una institución educativa, en muchos de los casos los niños tienen malos modales y es en gran parte por la ausencia de la corrección y disciplina desde casa.

Esta propuesta pedagógica se basa en la situación antes narrada para a partir de ella promover iniciativas que permitan incluir la lúdica como una estrategia pedagógica en los

escenarios de clases, para dar solución al problema planteado en la población del grado 2-04 comprometiendo a los padres de familia como apoyo para lograr un buen rendimiento académico.

Pregunta de Investigación

¿Cómo puede la implementación de la lúdica cambiar la experiencia educativa de los niños en el grado 2-04 en la institución educativa Joaquín Ochoa Maestre?

Diálogo Entre la Teoría y la Propuesta Pedagógica

Entre los aportes teóricos de esta investigación, afirma Monereo (1994), que las estrategias de aprendizaje son procesos de toma de decisiones, conscientes e intencionales en los cuales el alumno elige y recupera, de manera coordinada, los conocimientos que necesita.

Ante esto, hace referencia (Rojas, 1996) “las ludotecas son espacios de expresión lúdica, creativa, transformados por la imaginación, fantasía y creatividad de los niños, jóvenes, adultos y abuelos donde todos se divierten con espontaneidad, libertad y alegría”. (pág.41).

Así mismo, (Castañeda Vásquez, 2020) realiza la elaboración de un proyecto en los arrayanes de la ciudad de Ibagué, donde hace mención al verdadero sentido de la educación proponiendo que el aprendizaje no solo es de información sino también de experiencias.

Latorre M. (2017) dice que el aprendizaje significativo es “el que puede relacionar los conocimientos nuevos con los conocimientos previos del estudiante y esto le permite asignar significado a lo aprendido y poderlo utilizar en otras situaciones de la vida” (p. 02), y según Piaget, jugar juegos con reglas es un componente clave de la socialización, las fases funcional, simbólica y constructiva del juego, siguen presentes en esta etapa, pero de forma más complicada, existen los juegos destacados incluyen deportes, juegos de mesa complejos y juegos de estrategia. (1980)

Crear espacios de aprendizaje, donde se demuestre el significado de aprender a través del juego, cuentos, canciones, trabalenguas, estrategias didácticas, es lo que cada autor busca, reconociendo que los espacios de creatividad para educar son importantes, si esos lugares no existieran dentro de la educación, enseñar se haría un poco más complejo, porque los niños se les facilita aprender a través del juego.

Cuando hablamos de incluir la lúdica dentro del aula de clase, algunos docentes se les hace sencillo, pero a la hora de la práctica muchos profesores no lo hacen, se vuelven tradicionales y se puede sobreentender que algunas de esas razones son porque la gran cantidad de niños que se encuentran en las diferentes instituciones públicas hace que el docente vuelva a ese aprendizaje tradicionalista, muchas veces por la falta de recursos económicos, mi pregunta de acción pedagógica ayuda a la investigación de la herramienta que debemos de utilizar en el aula de clase para poder dar solución a esas dificultades que tenemos a la hora de recibir o de aprender un tema, constituyendo así una práctica pedagógica.

Según Pérez 2023, el carácter político de la investigación, hace referencia a una característica y una condición propia de la naturaleza de la investigación, además de asumir un compromiso explícito de cambio en la propia práctica, este tipo de investigación asume una perspectiva histórica e interpretativa, lo que implica tomar posición sobre aspectos como los dispositivos de distribución del poder y la circulación de la investigación marcada política e ideológicamente de los significados.

Si bien sabemos que para llegar a la práctica debemos tener claro la teoría de lo que queremos enseñar, como docentes al momento de realizar una actividad pedagógica lo primero que debemos de hacer es de planearlas y luego desarrollarlas.

Algunos estudiantes afirman que en su centro jugar a juegos no es habitual en el horario de clase, pero sí más en el tiempo libre o durante actividades recreativas, a pesar de que todos los profesores entrevistados creen que el juego puede ser una herramienta útil para el aprendizaje.

Como se mencionó anteriormente, se puede suponer que jugar es equivalente a descubrir más sobre uno mismo y el mundo que nos rodea; el juego no es un momento pasajero sino una

manera de aprender a vivir, y afecta de manera positiva en el crecimiento, interviene en la capacidad de aprendizaje a través de las asignaturas porque permiten el desarrollo de la creatividad e imaginación, adaptándose a entornos cambiantes asumiendo nuevos roles y participando en actividades grupales cooperativas.

Cuando enseño con el entendimiento y la creatividad de lo significativo que es el juego en las actividades académicas logro entender y capacitar de la manera correcta, cambiando quizás los malos hábitos de estudios que existen, es por ello que puedo contribuir con la población infantil a un modelo de estudio totalmente diferente al que por años se ha enseñado, realizar cambios dentro del aula de clase no es tan fácil, pero se deben de llevar a cabo y realizarlos de manera repetitivas hasta lograr unas reacciones positivas y excelentes resultados.

Dentro de nuestro perfil como docentes existen grandes responsabilidades, entre ellas el realizar una observación diaria con nuestros niños, es necesario acercarnos a los infantes para conocer sus debilidades y fortalezas, llevar un control donde se evidencia lo que realizamos diariamente con ellos, esto se debe de hacer con la finalidad de manejar los temas más relevantes que suceden en el aula.

Marco de Referencia de la Planeación Didáctica

La lúdica es un tema de gran interés que favorece los procesos de aprendizaje, ésta se hace aún más interesante cuando la estrategia se vincula a situaciones de contexto que le permiten al estudiante el desarrollo de competencias genéricas y específicas, dicho esto, con la presente lúdica se pretende que los estudiantes adquieran la capacidad de articular una situación de contexto a los saberes desarrollados en el aula de clase permitiendo así el desarrollo de competencias genéricas que orientan la interacción con el otro, y el respeto por sí mismo.

Las estrategias lúdicas buscan que el estudiante aprenda construyendo y desarrollando la capacidad de resolver problemas, siempre que se enfrente a las dificultades de manera ética, responsable y comprometida a partir de un conocimiento teórico adquirido en su proceso de formación, quienes valoran el aporte de esta estrategia en la educación logran entender cómo se favorece desde la motivación intrínseca y extrínseca a través de la lúdica el querer aprender, el querer hacer y el querer ser.

Medina (1999) define la lúdica como el conjunto de actividades dirigidas a crear unas condiciones de aprendizaje mediadas por experiencias gratificantes y placenteras, a través de propuestas metodológicas y didácticas no convencionales en las que se aprende a aprender, se aprende a pensar, se aprende a hacer, se aprende a ser, se aprende a convivir y se aprende a enternecer (p. 37).

Al implementar la lúdica dentro del aula, se realiza los espacios y momentos para enseñar de una manera significativa, es por ello que el docente debe tener claro que una de las herramientas más cruciales para atraer la atención de los estudiantes en el aula y facilitar los procesos de comprensión es la lúdica, el uso de la lógica brinda la oportunidad de desarrollar y poner en práctica todo tipo de habilidades y destrezas en una variedad de campos, incorporando diversas tácticas como jugar juegos ya sea a nivel profesional o básico.

En todo proceso de enseñanza, el objetivo es que el alumno imite y aplique los conocimientos aprendidos en clase, algunas tareas requieren estrategias didácticas que lleven a los estudiantes a un entorno lo más cercano posible a su posible lugar de trabajo.

Según Tobón, las competencias tienen distintos enfoques, uno de ellos es el socioformativo, el cual integra lo social, cultural y ambiental de la persona, desde mi rol como maestra reflexiva; las competencias son una herramienta que brindan el desarrollo integral del ser humano y pueden ser tomadas para mejorar la educación desde la transformación del pensamiento de los educandos viéndose reflejado en el mejoramiento de la calidad en el aprendizaje de los niños.

La lúdica como propuesta pedagógica, es un área integral de la educación conformada por la parte dinámica, relacionada al saber hacer, también acompañada de lo social, que conecta con la parte cognitiva del aprendizaje, tendiendo que ver con el saber ser, y todo en conjunto se complementa dando como resultado el saber en el desarrollo de las competencias de los estudiantes y su crecimiento integral.

Las competencias docentes desde un enfoque socioformativo son aquellas que se ponen en acción en la práctica formativa cotidiana con el objetivo de orientar la formación humana integral y mediar el desarrollo, aprendizaje y construcción de las competencias en los estudiantes, dentro de mi práctica pedagógica hacen parte el trabajo colaborativo porque se realizan actividades colaborativas, para alcanzar unas metas con la ayuda de los planes de los programas académicos.

Otra competencia que está presente en mi propuesta es la evaluación del aprendizaje debido a que se valoran las competencias de los estudiantes para medir las mejoras continuas, por

medio de estrategias lúdicas, y por último se implementa la gestión de recursos porque se gestionan recursos educativos con los que trabajan los estudiantes para alcanzar las metas propuestas con ayuda de los planes de acción.

Mi propuesta pedagógica hace énfasis en lo que la lúdica logra y las competencias tan importantes que desarrolla, esas actividades que hacen que el ser humano emprenda las capacidades que tal vez por miedo o falta de conocimiento no se atreven a poner en práctica, en muchas ocasiones el maestro titular las desconoce o no sabe cómo enseñarlas, es tiempo de investigar y de reflexionar sobre las posibles causas que tienen los niños al tener un mal comportamiento, se debe de trabajar en los principios y fortalecerlos en el aula de clase.

Los salones de clase están llenos de estudiantes que necesitan recibir las lecciones de una manera lúdica, no todos aprendemos al mismo ritmo, por esto se necesita algo llamado lúdica, con ella realizamos estrategias didácticas y obtendremos el aprendizaje de manera significativa.

Planeación Didáctica

En la unidad siete, se dio la oportunidad de realizar actividades didácticas que fortalecieran el aprendizaje en los niños del grado dos cero cuatro, para esto se desarrollando temas muy flexibles y con unas amplias didácticas que ayudaron a los niños a realizar las actividades con mucho amor.

La primera actividad se trató y se nombró la fila lectora, las competencias fueron hablar y escuchar, en los aprendizajes esperados, se obtuvo mayor seguridad y confianza en la realización de actividades de lectura y la fluidez, en la descripción de la actividad, leer en voz alta, se realizó en grupo, el maestro no lee en voz alta siempre, solamente da la “entrada” (marca cuando debe empezar cada fila a leer).

En el momento de inicio, iniciamos con una actividad rompe hielo en donde cada niño mencionó su cuento preferido y expresó la parte más significativa, mencionando algunos personajes, a la hora del desarrollo de la actividad, los niños estuvieron sentados en hileras, cada hilera leyó un renglón, luego la hilera que sigue leyó el otro, y así hasta que se vuelve a la primera, en lugar de que un solo niño lea en voz alta, toda la fila, se hizo al mismo tiempo, se implementó un solo renglón por fila, cada fila lee hasta el próximo punto (aparte o seguido).

Se premió al mejor lector de la actividad, ubicando 3 lectores donde debieron competir para realizar una buena lectura y fluidez, dentro de los recursos de esta actividad se implementaron: hojas de block, lápiz, colores, cuentos, sillas, salón de clase, recursos humanos.

Al momento de cierre, leímos en grupo, como antes, sólo que, en vez de ir por hilera, lo haremos siguiendo otro orden, primero los varones (o las niñas), y luego las niñas (o los varones, según con quiénes hayamos empezado).

Los productos o resultados que logró la población con la cual se implementó esta planeación estuvieron fomentar empatía y comprensión dentro del salón de clase, también, al culminar esta actividad se realizó una mesa redonda donde cada niño expresó lo aprendido, realizando un cuento corto de su imaginación y leyéndolo para todos en voz alta, a través de la actividad; con mi lengua aprendo, se desarrolló las competencias hablar y memorizar.

Dentro de los aprendizajes esperados, se logra enriquecer el vocabulario, a través de los trabalenguas, también favorecer la comprensión lectora, provocan deseo de memorización, con el trabalenguas se ejercita el cerebro, refuerzan todos los conocimientos.

En la descripción de la actividad, los niños identificaron y reconocieron qué son los trabalenguas y podrán memorizarlo, estos ejercicios son muy útiles para mejorar el vocabulario, en el momento de inicio, se cantó la canción soy una taza; es una dinámica muy conocida por los niños, se realizó ambientando el salón de clase con imágenes ilustrativas y música.

En la estrategia de evaluación se entregó una hoja a cada estudiante en donde completaron un trabalenguas que se le dio a cada niño para que ellos se lo aprendan y lo completen, dentro de los recursos didácticos, se utilizó: parlante, imágenes de ilustración, colores, lápiz y block.

Al momento de desarrollo de la actividad, se ubicó en el tablero una cartelera que tuvo un trabalenguas incompleto, este fue muy corto para que se les haga sencillo familiarizarse con los trabalenguas, la profesora lee el trabalenguas dos veces y luego pregunta a los niños que tanto recuerdan de esa lectura, cada niño se puso de pie y tratará de recordar el trabalenguas para así poder completarlo, con ayuda de láminas con imagen alusivos a los trabalenguas.

En el momento de cierre, cada estudiante se les entregó una ficha con un trabalenguas, donde tuvo un dibujo representativo, para leerlo y aprendérselo, se terminó la actividad luego que cada niño haya coloreado el dibujo y memorizado el trabalenguas.

A través de cada actividad realizada logramos motivar y orientar a los niños lo importante que es participar de las actividades, alcanzando unos rendimientos académicos muy satisfactorios, educar con pasión da el mejor de los resultados.

Enfoque Didáctico

Como docentes, las estrategias de aprendizaje son herramientas que nos ayudan a mejorar a los niños y niñas, he elegido la lúdica como una estrategia de aprendizaje que pueda ayudar a muchos niños a superar sus desafíos académicos, para lograr un impacto positivo en los niños a través de cada uno de esos espacios y momentos, permitiendo que su aprendizaje se transforme de ese método tradicional a uno significativo, para que se sientan atraídos hacia nuevos conocimientos y experiencias donde sean los que participen y así mismo logren ser los protagonistas; notando cambios positivos en los niños en cada clase.

Con base a la situación problema, implementaremos las estrategias de la lúdica con el fin de fortalecer el desarrollo integral en el aprendizaje de los niños de segundo grado; mediante el canto, la participación activa, actividades motoras, dibujos, lecturas en voz alta, trabalenguas, cuentos ilustrados, juegos y dinámicas, como apoyo a las asignaturas impartidas por la institución Joaquín Ochoa Maestre.

Si bien el objetivo final de la práctica educativa es promover el mejor aprendizaje posible, existen otras consideraciones cruciales que no pueden pasarse por alto, como el impacto en el desarrollo emocional y social de los estudiantes y la creación de entornos de aprendizaje seguros, debido a que, las clases no siempre salen según lo planeado, es necesario que el docente cuente con pautas, estrategias y herramientas consistentes que ayuden con esta organización, aunque no sea rígida.

El juego es una parte habitual de la vida diaria de los niños y no es algo que deba enseñarse; porque parece que a medida que crezcan descubrirán cómo divertirse por sí solos, sin embargo, es una estrategia valiosa para apoyar el aprendizaje desde una edad temprana, porque suma una cantidad significativa de beneficios dependiendo de la etapa de desarrollo del alumno.

Para realizar una estructura de diferentes actividades se debe de conocer las necesidades del salón de clase, el grado de segundo en la institución educativa Joaquín Ochoa Maestre tiene la necesidad de aumentar las calificaciones en las asignaturas de mayor carga académica con lo son el área de español y de matemáticas.

En el grado de 2º04 se han encontrado dificultades en el rendimiento académico de las áreas mencionadas anteriormente, si bien la educación primaria no representa para los estudiantes el inicio del aprendizaje o la adquisición de la oralidad, la lectura y la escritura, es el escenario en el que comienzan a reflexionar formal y deliberadamente sobre las características y funciones del lenguaje oral y escrito.

Es fundamental que el estudiante pueda comprender las matemáticas, ya que hacerlo le permitirá encontrar soluciones lógicas y racionales a muchas situaciones del mundo real y preparar mejor su mente para afrontar los problemas cotidianos, es importante recordar que las matemáticas fomentan el estilo de pensamiento analítico necesario para desarrollar la capacidad de investigar y comprender las realidades que la vida nos presenta a cada uno de nosotros.

La lúdica siempre será el puente en que el estudiante deberá cruzar para llegar a la meta de aprender en cada área académica que se le dificulta, se empezara a sentir motivado y por tal razón sus calificaciones llegaran a otro nivel, el siguiente autor hace mención de la lúdica como ese instrumento fundamental, Oswaldo (2009).

Considera la lúdica como instrumento fundamental en el proceso de enseñanza-aprendizaje, en la que ésta fomenta la participación, la colectividad y otros principios del ser humano, es vital recordar que Ausubel enumera la motivación como una de las características clave en la adquisición de conocimientos para lograr un aprendizaje significativo en los estudiantes, para que encuentren significado y aplicabilidad a lo que aprenden a diario, es una

buena idea conectar teoría y práctica, los estudiantes comentan como: "aprendimos mucho porque entendimos la teoría y no solo la memorizamos gracias a la aplicación de la lógica, los juegos, las canciones", son estrategias para motivar a la población a demostrar interés por el desarrollo de cada clase.

Las teorías cognitivas se centran en conceptualizar los procesos de aprendizaje del estudiante y se ocupan de cómo se recibe, organiza, almacena y localiza la información, el aprendizaje está relacionado con lo que se sabe y cómo se adquiere, no tanto con lo que los estudiantes hacen en clase. 1993 (Ertmer y Newby, pág. 9).

Como docente de pedagogía infantil seguiré creando espacios y momentos lúdicos para fomentar el mayor interés de cada uno de los estudiantes de la institución educativa Joaquín Ochoa Maestre, debido a que las actividades de aprendizaje ayudan a las personas a desarrollar sus habilidades, relaciones y sentido del humor y, al mismo tiempo, dirige la atención del niño hacia una trayectoria de aprendizaje positiva.

Implementación

La secuencia didáctica se compone de dos actividades, la primera es la fila lectora, se implementó esta actividad con los niños, la cual fue de gran impacto, debido a que en la institución educativa se ha tenido un abandono en cuanto a las actividades lúdicas, la población del grado segundo se sintió un poco emocionada y respondió a la actividad de manera muy positiva, los niños hablaron a cerca de sus cuento preferido, hicieron una lectura muy clara y concisa, la dinámica de la actividad se prestó para captar la atención de los niños, cuando llego el momento de realizar su propio cuento, sus ideas empezaron a fluir, me sorprendió mucho la imaginación del niño Sebastián, realizó su cuento muy rápido y pinto su portada con una creatividad, hacer estas actividades con el grado segundo resulta muy interesante, sabemos que son poco los momentos donde podemos gozar de estos espacios.

Hubo cierta dificultad al realizar dicha actividad dentro del aula, el tiempo propuesto para esta implementación no se pudo llevar a cabo y no todos los niños participaron debido a que la institución está realizando unos ensayos para la semana cultura, existieron varias interrupciones de parte de la maestra titular por el momento de ensayos que deben de disponer para su presentación en la semana cultura, sin embargo el poco tiempo que pude disponer para realizar la actividad con ellos fue genial, a pesar de la lluvia de esta semana, los niños realizaron su creación de cuento y a medida que iban terminando se iban leyendo algunos de ellos.

Las historias elevan, imparten valores y ayudan en el desarrollo emocional de la audiencia, numerosos expertos lo manifiestan, ya que son una de las herramientas más valiosas para la educación de los más pequeños.

La segunda actividad implementada de los trabalenguas; los niños del grado 2°04 disfrutaban mucho las competencias, es por eso que la actividad de trabalenguas se trató de realizar con esa motivación de querer ganar por merito, los niños leyeron muy juiciosos un trabalenguas puesto en el tablero del salón de clase, personalmente los ayude a leer para que lo pronuncien de manera correcta, el niño de apellido Peña se aprendió rápidamente su trabalenguas y esto llevo a otros compañeros del salón a querer aprenderse.

Cuando el segundo trabalenguas fue leído, ellos quedaron sorprendidos y preguntaban como podían y debían de pronunciarlos, el reto de los trabalenguas fue muy sensación, capta mucho la atención de ellos, luego se les paso una guía que debían de desarrollarla, en ella estaba un trabalenguas que tenían que completarlo y por ultimo había que aprenderse otro trabalenguas corto, el leer, completar, memorizar, imaginar, colorear, entre otro ejercicios que se aplicaron en esta actividad se promueven aprendizajes muy significativos para los niños.

No es una tarea sencilla enseñar, debido a que hay mucha distracción por algunos estudiantes, pero no por esto se puede dejar a un lado el insistir en ese aprendizaje significativo, hubo muchos momentos donde la clase estaba muy emocionante y eso ayudaba a tener un interés por cada estudiante a querer desarrollar la actividad.

Dentro de la educación existe un tipo de metodología conocida como "significativa", que puede definirse como aquella que permite a los estudiantes construir tanto su propia comprensión como los datos de significado, por otro lado, el aprendizaje significativo nunca se desvanece y permanece dentro de las capacidades del estudiante.

De hecho, los estudiantes tienen la responsabilidad de su propio aprendizaje, por lo que desempeñan un papel activo y participativo, al mismo tiempo, existen diversas ventajas de

implementar esta metodología en el ámbito educativo, dado que el aprendizaje significativo, tal como decidimos, posibilita que el niño fabrique su propio aprendizaje.

El grado 2°04 tiene muy buenos estudiantes y ratifico que a pesar del poco tiempo otorgado por la docente titular haya sido de una sola hora por cada actividad debido a la ocupación que actualmente tiene la institución por la semana cultura y los tiempos lluviosos en los cuales estamos actualmente; en lo personal, las actividades realizadas tuvieron un gran impacto en los niños y fueron bien recibidas por ellos, los estudiantes del grado 2°04 siempre tienen un excelente comportamiento en el aula de clase y a la hora de evaluarlos, nunca se dejan sacar unas bajas calificaciones, mantienen su promedio y se esfuerzan por aprender cada día más, espero seguir introduciendo la creatividad e imaginación dentro del aula de clase, para seguir promoviendo la lúdica en una institución pública que utiliza el aprendizaje tradicional.

Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica

La implementación de la lúdica dentro del salón de clase resulta un poco complicada, porque muchas veces se nos hace difícil llevar a cada niño ese aprendizaje significativo que ellos necesitan, ser docente genera de tiempo, dedicación, amor por los demás y ser muy compasivo, los niños llegan a recibir las clases y vienen con muchas dificultades de sus casas, algunas veces son infantes maltratados por sus padres y de allí se deriva varios comportamientos no adecuados dentro del salón, son agresivos y tienen muy poco interés por aprender.

Durante este proceso de la práctica logre entender que debo siempre tener ideas nuevas, motivar, jugar, dibujar, pintar, realizar dinámicas, entre otras actividades que se pueden desarrollar con cualquier tipo de tema por enseñar, todas las asignaturas se pueden explicar a través de la lúdica, cuando hablamos de lúdica no nos referimos solo a jugar, sino también a crear espacios donde los niños participen, que sean ellos los creadores de ciertas enseñanzas.

Cuando inicié mi implementación tuve muchas interrupciones, por momentos pensé que no lograría realizarlas, debido a que las instituciones públicas en su gran mayoría de su mecanismo de enseñanza es lo tradicional, el notar que hay una docente que quiere realizar diferentes actividades a las que ellos no están acostumbrado, puede que para algunos sea bien reciba y para otro no tanto, la educación debe de ir avanzando y mostrar a la sociedad que la lúdica es una estrategia fenomenal para enseñar, el diseñar o implementar clases con juegos, métodos, estrategias y un buen carácter hacen que te sientas bien como docente y que los niños estén al pendiente de cada actividad.

En la educación inicial, la actividad lúdica se considera importante por el 98% de los resultados pedagógicos debido a su capacidad de fomentar la expresión, la espontaneidad y la socialización.

Los niños y niñas pueden desarrollarse en un ambiente placentero gracias a las actividades lúdicas, que les brindan mejores posibilidades de expresión y satisfacción al entregar el goce, la actividad creativa y el conocimiento, las estrategias educativas utilizadas en la educación infantil deben dotar a los niños de un conjunto de valores morales y éticos que se traduzcan en el desarrollo de una personalidad adulta crítica, reflexiva, cooperativa y consciente de la realidad. También debería poder apoyar y buscar soluciones a los problemas que enfrentan los niños.

Si hablamos de la importancia de la planificación curricular surge de la necesidad de organizar coherentemente los objetivos que se deben alcanzar con los estudiantes en el aula, esto implica tomar decisiones sobre lo que se aprenderá, lo que se hará y la mejor manera de lograr los objetivos antes de la práctica, de ahí, se destaca la relevancia de elaborar una lista de los conceptos, procedimientos y conductas que se abordarán, así como su cantidad y profundidad, en tanto, es crucial entender y determinar la finalidad de lo que realizamos, dado que para los alumnos es esencial identificar una fuente de motivación o estímulo en relación al aprendizaje reciente.

Lograr utilizar la lúdica en la mayoría de las clases es un reto para todos los docentes, sentí el interés por plantear mi proyecto con esa necesidad de realizar la lúdica en el aula, veo muchas necesidades en las instituciones, si no logramos que los niños aprendan, entonces ellos repetirán años varias veces y sencillamente no todos los niños aprenden de la misma manera, si los docentes entendiéramos lo importante que es realizar un planeador de clases teniendo en cuentas la necesidad que tiene el salón los resultados obtenidos al final del año será increíbles.

Hay que darla toda como docentes, siempre esforzarnos más, muchas veces las clases que hemos preparado no sale como queremos, otras veces damos las clases corriendo y algunas veces no tenemos esas fuerzas para tener a todo un salón ordenado y prestando la debida atención, por esas razones debemos de aprender a crear espacios lúdicos, son esos momentos donde salimos de

la rutina y hacemos que el tiempo sea corto, los niños al tener varias actividades por realizar se mantiene motivados y en un orden muy agradable, dándonos la facilidad de realizar nuestras lecciones de clase.

Conclusiones

A través de mi ejercicio práctico e investigativo pude obtener aprendizajes significativos que muchas veces suelen pasar por alto, la educación pasa por momentos altos y bajos esto no puede desmotivarnos como docentes debemos de enseñar de una manera práctica y divertida, mi proyecto describe la manera de brindar un ambiente escolar creativo lleno de imaginación, tratando de resolver los problemas académicos de mis estudiantes y buscar las prontas soluciones para mejorar el rendimiento académico.

La educación debe de ir trascendiendo, si esto es un hecho lograremos ver resultados impactantes en la vida de los niños, las planeaciones diseñadas en este trabajo sean hacen con ese firme propósito de lograr que los docentes analicemos la lúdica como esa estrategia fundamental del desarrollo de cada clase.

El 98% de los resultados pedagógicos consideran que las actividades lúdicas son importantes en la educación inicial debido a su capacidad para fomentar la expresión, la espontaneidad y la socialización.

Las actividades lúdicas brindan a los niños y niñas mejores oportunidades de expresión y satisfacción al brindar goce, actividad creativa y conocimiento, esto les permite desarrollarse en un entorno placentero, las estrategias educativas utilizadas en la educación infantil deben enseñar a los niños valores morales y éticos que se traduzcan en personas adultas críticas, reflexivas, cooperativas y conscientes de la realidad, además, debería tener la capacidad de brindar apoyo y encontrar soluciones a los problemas que enfrentan los niños.

Hay que tener claro que nuestros ideales como docentes deben de estar sujetos a las necesidades que nuestra población infantil necesita, debemos de civilizarnos y sentir la necesidad

de enseñar con criterios, para lograr como docentes un buen desarrollo integral en los niños, tenemos la necesidad de encontrar las herramientas necesarias para instruir el aprendizaje correcto, las planeaciones fueron diseñadas con el fin de generar espacios y momentos muy divertidos para cada niño sin olvidar lo importante que es enseñar con amor y pasión.

La tarea es de todos, juntos formaremos a personas con valores y principios, que amen estudiar que sean muy cuidadosas al momento de gestionar sus intereses, todos buscamos nuestra propia comodidad y se nos olvida lo importante que es enseñar con amor y motivar a estos pequeños que tarde que temprano serán personas adultas, cuando veamos resultados al trabajo que hemos hecho entonces daremos gracias a Dios por la excelente labor de educar con pasión y entendimiento, nunca se puede olvidar marcar los principios al momento de educar, guardar la integridad de los niños es tarea de todos los docentes, comprender sus procesos de desarrollo es de vital importancia para su crecimiento, cada clase debe de tener motivos y razones para poder entregar un aprendizaje significativo.

Referencias Bibliográfica

- Castañeda Vásquez, B. A. (2020). La lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer la ciudadanía y la convivencia en los estudiantes de ciclo III del Colegio San Cristóbal Sur, jornada tarde; <http://hdl.handle.net/11371/3201>
- Ertmer, P., & Newby, T. (1993). Conductismo, cognitivismo y constructivismo: Una comparación de los aspectos críticos desde la perspectiva del diseño de instrucción. Performance Improvement Quarterly; <https://www.galileo.edu/faced/files/2011/05/1.-ConductismoCognositivismo-y-Constructivismo.pdf>
- Estrella Acencio, L. P. (2021). Modelo educativo alternativo basado en la teoría de Ausubel, formación profesional estudiantes vulnerables de educación inicial, en una Universidad de Guayaquil. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/70213>
- Latorre, M. (2017). Aprendizaje Significativo y Funcional. Universidad Champagnat <https://marinolatorre.umch.edu.pe/wp-content/uploads/2015/09/APRENDIZAJE-SIGNIFICATIVO-Y-FUNCIONAL.pdf>
- Monereo (1993) Concepto y medida de las estrategias y los estilos de aprendizaje. En C. Monereo (Comp.), Las estrategias de aprendizaje: Procesos, contenidos e interacción. Barcelona: Domènech. <https://www.redalyc.org/pdf/175/17514484006.pdf>
- Monsalve, M. A., Foronda, R. D. & Mena, S. E. (2016). La lúdica como instrumento para la enseñanza –aprendizaje. <http://hdl.handle.net/11371/910>.
- Rojas, M. M. (1996). la metodología lúdico creativa: una alternativa de educación no formal. <http://www.waece.org/biblioteca/pdfs/d098.pdf>

Apéndices

Apéndice A.

Carpeta de evidencias de la práctica.

<https://unadvirtualedu->

my.sharepoint.com/:f:/r/personal/ljanganritah_unadvirtual_edu_co/Documents/Implemetaci%C3%

[B3n%201%20y%202?csf=1&web=1&e=J0yENA](https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:f:/r/personal/ljanganritah_unadvirtual_edu_co/Documents/Implemetaci%C3%B3n%201%20y%202?csf=1&web=1&e=J0yENA)