

**Promover estrategias lúdicas que fortalezcan el rendimiento escolar en los niños y niñas de  
5 - 6 años de dos instituciones rurales de Nariño**

Erika Milena Figueroa Pinchao

Paola Andrea López Calvache

Asesor

Karen Lorena Lucuara Castro

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Licenciatura en Pedagogía Infantil

2024

## Resumen

El presente trabajo de investigación denominado: “Promover estrategias lúdicas”, constituye un esfuerzo para explorar algunas estrategias lúdicas efectivas para fortalecer el rendimiento escolar en los niños y niñas de dos instituciones y para reflexionar sobre la importancia que tienen las actividades lúdicas en el proceso de aprendizaje de los estudiantes en el aula, sobre todo a los niños y niñas del nivel inicial menores de 8 años, sin dejar de lado los otros niveles.

El propósito de esta investigación es reconocer la importancia del uso de actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la educación inicial pues contribuyen al desarrollo físico, motriz, cognitivo, afectivo, social, emocional y moral del niño es decir, a su desarrollo integral. Por tal motivo, el estudio se realizó sobre el impacto de las actividades lúdicas en el aprendizaje del niño, por medio del juego, ya que es una herramienta que facilita el aprendizaje y es muy valioso para la vida de los niños y niñas ayudándoles a desarrollar de manera significativa la creatividad, pensamiento crítico y las nociones básicas para la resolución de problemas.

***Palabras clave:*** Lúdica, aprendizaje, juego, estrategias, impacto.

### **Abstract**

The present research work called: “Promote play strategies”, constitutes an effort to explore some effective play strategies to strengthen school performance in boys and girls from two institutions and to reflect on the importance of play activities in the learning process learning of students in the classroom, especially boys and girls at the initial level under 8 years of age, without leaving aside the other levels.

The purpose of this research is to recognize the importance of the use of recreational activities in the teaching-learning process in early education since they contribute to the physical, motor, cognitive, affective, social, emotional and moral development of the child, that is, to his integral development. For this reason, the study was carried out on the impact of recreational activities on children's learning, through play, since it is a tool that facilitates learning and is very valuable for the lives of boys and girls, helping them to develop significantly creativity, critical thinking and the basic notions of problem solving.

***Keywords:*** Play, learning, game, strategies, impact.

## Tabla de Contenido

Introducción .....	6
Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica .....	9
Pregunta de Investigación.....	12
Objetivos.....	13
Objetivo General .....	13
Objetivos Específicos.....	13
Diálogo entre la Teoría y la Propuesta Pedagógica .....	14
Marco de Referencia de la Planeación Didáctica .....	17
Planeación Didáctica.....	20
Enfoque Didáctico .....	23
Implementación.....	28
Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica.....	31
Conclusiones.....	34
Referencias Bibliográficas .....	36
Apéndices.....	38

**Lista de Apéndices**

<b>Apéndice A</b> <i>Carpeta de Evidencias de la Práctica</i> .....	38
---	----

## Introducción

Nariño es un departamento que se encuentra ubicado al sur occidente del país, se caracteriza principalmente por poseer un paisaje único que llama la atención de muchos visitantes y turistas, posee características propias de vegetación o espacios verdes, destacado por ser un departamento con poca industria, lo que genera que las instituciones en su gran mayoría tengan la posibilidad de tener lugares abiertos o espacios de zonas verdes con población rural.

El centro de desarrollo infantil CDI El Paraíso, se encuentra ubicado en el municipio de Consacá a una hora de la ciudad de Pasto, posee características de una institución educativa desde lo formal aunque se diferencia de esta en el cuidado calificado y nutricional de los niños y niñas a partir de los 2 años de edad, las docentes que trabajan en este centro de desarrollo infantil se dedican al cuidado de los niños y niñas desde su llegada hasta la finalización de la jornada, estando presentes en sus tiempos de comida, descanso y actividades pedagógicas .

La población se caracteriza por dedicarse a la agricultura, asisten niños y niñas de zona rural y pertenecen a población vulnerable, teniendo en cuenta que este centro de desarrollo pertenece al Instituto colombiano de bienestar familiar se tienen en cuenta algunos criterios de focalización para que puedan acceder a la atención de este lugar, algunos de estos criterios son los niños y niñas desplazados, los que se encuentran en un grupo de SISBEN bajo y los niños y niñas que se encuentran bajo el programa de restitución de derechos; dentro de los que se encuentra la población con la que se va a trabajar cuyas edades comprenden desde los 5 a 6 años de edad, conformado por 16 infantes a cargo de una docente titular.

La segunda institución es el Centro Educativo Tola de las Lajas ubicado en el municipio de Ipiales-Nariño en la vereda Tola de las Lajas, posee las características de una escuela nueva modalidad que permite ofrecer todos los grados de básica primaria con 25 estudiantes y dos

docentes a su cargo, aulas multigrado, donde un docente se encarga de los grados preescolar, primero y segundo y el otro docente los grados tercero, cuarto y quinto se ofrece también a los niños espacios adecuados y amplios, la población con la que se va a trabajar tienen entre 5 a 6 años de edad y están en los grados preescolar y primero.

Trabajar en las dos instituciones educativas rurales de Nariño diferentes, surge por las similitudes que se encuentran, una de ellas es que ambas instituciones educativas tienen como docente encargado o titular la propuesta de actividades tradicionales, limitándose a proponer actividades lúdicas, por algunas restricciones de salud y por el miedo de perder el "control de su grupo"; por lo tanto esta propuesta busca promover las estrategias lúdicas para que se fortalezcan los aprendizajes de los niños y niñas permitiéndole al docente de cada institución conocer y practicar estrategias de enseñanza significativas.

En ambas instituciones se observa que las actividades que se proponen dentro del aula con los niños y las niñas son muy monótonas o repetitivas, lo que genera que los niños y niñas se distraigan con facilidad y no sean dinámicos y participativos a la hora de desarrollar las actividades propuestas, además hay que recalcar que se evidencia la poca interacción y participación de los niños y niñas en las actividades puesto que aunque se proponen temas diversos las estrategias o formas de enseñanza siempre son las mismas y trae consigo el bajo rendimiento académico en los estudiantes.

A nivel metodológico este estudio se soportó en una secuencia didáctica denominada "Las actividades lúdicas una oportunidad de aprender de manera divertida", que en su cadena de actividades busco dar respuesta al esquema de objetivos específicos y con ello garantizar el cumplimiento del objetivo general. Al respecto la primera actividad consistió a través de un taller de pintura por medio del trabajo y juego grupal se logre desarrollar en los niños la identificación

de los números del 1 al 10 y la relación número y cantidad. La segunda actividad en aprender a conocer los números a través de un cuento y explorar diferentes elementos como la tierra donde plasmaran sus aprendizajes de acuerdo con lo desarrollado en la clase y la tercera actividad en aprender a identificar, escribir y relacionar los números a través de un juego divertido llamado pescando números.

Teniendo en cuenta lo anterior se busca generar reflexiones desde la práctica educativa para fortalecer la lúdica en la práctica educativa con los niños y niñas para desarrollar y fortalecer los aprendizajes, principalmente porque es indispensable para promover experiencias significativas que contribuyen al desarrollo integral de los infantes ya que están más comprometidos y motivados además les proporciona oportunidades para desarrollar habilidades sociales, emocionales, cognitivas, motoras y se encuentran en un etapa donde los niños y niñas aprenden mejor a través de actividades diferentes y a manera de juego.

### **Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica**

Esta propuesta pedagógica se enmarca en el contexto del Centro Educativo Tola de las Lajas, caracterizada por ser población indígena; esta escuela es de carácter oficial y ofrecen los niveles básicos de formación primaria jornada mañana con la modalidad de escuela nueva y multigrados a su cargo con dos docentes, su infraestructura es amplia cuenta con tres aulas de clase, sala de informática, comedor, baños y un patio recreativo grande, son niños que viven en un entorno rural, sus padres se dedican a la agricultura, ganadería; adicionalmente, como la mayoría de los habitantes de la vereda, son humildes y de bajos recursos.

En el centro de desarrollo infantil El Paraíso que se encuentra ubicado a una hora de la ciudad de Pasto - Nariño, cuenta con población mestiza y ofrece atención a todos los niños y niñas de población vulnerable un servicio de gratuidad, ofreciendo también una alimentación saludable, cuenta con alrededor de 100 cupos los cuales están distribuidos por cinco salones, cada una con su docente titular y auxiliar pedagógica rotativa, las instalaciones son amplias para que se puedan desarrollar todo tipo de actividades como también la cocina, comedor y zonas verdes para recreación y juegos, los padres de familia de los niños que asisten a esta unidad son personas que viven en el sector rural y se dedican a la agricultura principalmente con el producto del café y caña, sin embargo, a pesar de los esfuerzos de los agricultores cabe resaltar que son de escasos recursos y bajos ingresos económicos.

El problema de investigación surge a partir de que los niños y niñas de las dos instituciones no quieren asistir a clases por considerarlas rutinarias, lo cual causa la falta de motivación, participación y bajo rendimiento escolar, es por eso que genera interés proponer actividades diferentes a las habituales, lo que genera también ofrecer a los estudiantes materiales didácticos e innovadores, con los cuales aprendan de manera divertida y potencien sus

habilidades desde experiencias significativas. Considerando que las actividades lúdicas estimulan el desarrollo cognitivo, social, emocional y físico de los niños y niñas promoviendo el aprendizaje activo.

En las dos instituciones educativas, también, se observa las diferentes situaciones sociales, familiares, culturales, entre otras, que no siempre se pueden o se logran tratar de la mejor manera posible; porque al momento de implementar una clase se olvida que en ellas asisten niños y niñas con distintos intereses y ritmos de aprendizaje que necesitan ser atendidos, siendo un factor influyente en el bajo rendimiento académico, poca participación, por lo que los docentes deben responder a esas necesidades e intereses de los estudiantes porque esto promueve un aprendizaje más efectivo y significativo y el compromiso con el proceso educativo.

De esta manera el propósito es enseñar a los niños y niñas de manera más entendible, fácil y divertida mejorando así la calidad de la educación al hacerla más interactiva, dinámica y adaptarla a las necesidades de los estudiantes. Las actividades lúdicas por lo general puede ser utilizado para fomentar la participación de los estudiantes, facilitar la comprensión de los contenidos y promover el aprendizaje colaborativo desde edades tempranas, es por eso que los agentes educativos cumplen un papel importante en los procesos de enseñanza de los niños y niñas, lo cual deben utilizar diferentes métodos de enseñanza de manera idónea y adecuada para propiciar clases más lúdicas y dinámicas donde los niños y niñas disfruten de aprender cosas nuevas cada día creando espacios educativos más seguros sanos y con un propósito educativo.

Cuando se habla de actividades lúdicas se hace referencias a los juegos de roles, juegos de mesa, jugar con plastilina, rondas, experimentos, hacer juguetes con objetos reciclados, buscar un tesoro, jugar a las escondidas, rayuela entre otros, donde todo el material didáctico y las diferentes estrategias pedagógicas sean novedosas para los niños y puedan desarrollar al máximo

su potencial y sus habilidades. Por ello se debe implementar la lúdica, donde las actividades deben ser organizadas para obtener un aprendizaje o conocimiento, las cuales se caracterizan por despertar los sentidos, emociones y fortalecer las habilidades de los niños y niñas, estas actividades deben ser direccionadas por una persona que está dinamizando la actividad.

### **Pregunta de Investigación**

¿Cómo promover estrategias lúdicas que fortalezcan el rendimiento escolar en los niños y niñas de 5 - 6 años de dos instituciones rurales de Nariño?

## **Objetivos**

### **Objetivo General**

Promover estrategias lúdicas que fortalezcan el rendimiento escolar en los niños y niñas de 5 - 6 años de dos instituciones rurales de Nariño.

### **Objetivos Específicos**

Categorizar las estrategias lúdicas que aporten al aprendizaje significativo de los estudiantes.

Implementar estrategias lúdicas que aporten al rendimiento académico de los estudiantes de 5-6 años del departamento de Nariño.

Analizar el impacto de la estrategia en el aprendizaje de los niños y niñas menores de 5-6 años.

## **Diálogo entre la Teoría y la Propuesta Pedagógica**

Las diferentes actividades que se realizan en las aulas con los niños y niñas son indispensables para desarrollar y potencializar al máximo sus capacidades y habilidades, pero también es importante tener en cuenta muchos factores que influyen en los procesos de enseñanza, los profesores maestros u orientadores tienen una gran responsabilidad y papel fundamental en el proceso educativo para promover el desarrollo integral, tal como lo menciona Ansó (2017), tiene que predisponer el espacio para “potencializar las habilidades y el desarrollo integral del educando”.

Por consiguiente, los profesores deben propiciar actividades innovadoras que llamen la atención de los niños y niñas para que puedan construir sus propios aprendizajes y escenarios de juego. En la institución educativa tola de las Lajas y el centro de desarrollo infantil El Paraíso se evidencian actividades muy repetitivas, lo que ha generado que los niños y niñas sean pocos participativos y dinámicos a la hora de exponer sus ideas o realizar las diferentes actividades orientadas por el maestro, teniendo en cuenta lo anterior y entendiendo que el profesor es un factor indispensable para el desarrollo integral de los alumnos, se propone la lúdica como una herramienta pedagógica fundamental para propiciar clases mucho más llamativas, interesantes e innovadoras para los alumnos

Según Guzmán y Zambrano (2017),

Las actividades lúdicas son estrategias muy importantes que se deben aplicar en el aprendizaje, dado que se ha observado que sin estas prácticas hay un bajo desempeño de los estudiantes puesto que el juego es muy importante en la vida de todos los seres humanos porque ayuda a desarrollar habilidades y destrezas en el aprendizaje significativo de los estudiantes.

Es por ello que se debe propiciar en las diferentes actividades que se realizan dentro de las aulas diferentes alternativas para invitar a los alumnos a vivenciar experiencias donde puedan

aprender de su entorno, Guzmán y Zambrano proponen una estrategia importantísima para desarrollar en los niños y niñas interés por aprender, motivando a utilizar el juego como una estrategia significativa para el desarrollo integral de los infantes, teniendo en cuenta que este genera experiencias vivenciales en donde interactúan cooperan y desarrollan habilidades sociales.

Se pueden proponer actividades donde se use tiempo libre para salir de la rutina en las diferentes clases que se desarrollan en el aula, es decir que se utilicen espacios diferentes y útiles para que se diviertan y gocen aprender, teniendo en cuenta que la lúdica constituye incluir distintos juego con un fin educativo, donde los niños pueden ser los protagonistas vivenciando y/o experimentando diferentes sensaciones y emociones. Los autores anteriormente mencionados, aportan de manera significativa la importancia de la lúdica en las diferentes actividades que se realizan dentro del aula, pues permiten explorar muchos campos en los alumnos donde son ellos los que van a desarrollar y potencializar las habilidades al máximo por medio del juego y otras actividades que son indispensables para el desarrollo integral.

A partir de la pregunta de investigación sobre cuáles serían las estrategias efectivas para motivar el deseo de aprender de los niños y niñas de los centros educativos, se busca reflexionar sobre lo que se propone en las diferentes clases o actividades, por lo que es importante priorizar o al menos, reflexionar sobre la investigación en el aula y las diferentes estrategias a desarrollar, lo que lleva a transformar diversos contextos educativos donde el cambio en las aulas sea significativo teniendo en cuenta que las clases van a ser dinámicas participativas que aportan al desarrollo cognitivo social y afectivo.

Jiménez (1988) afirma “La lúdica como experiencia cultural es una dimensión transversal que atraviesa toda la vida, no son prácticas, no son actividades, no es una ciencia, ni una

disciplina, ni mucho menos una nueva moda, sino que es un proceso inherente al desarrollo humano en toda su dimensionalidad psíquica, social, cultural y biológica. Desde esta perspectiva, la lúdica está ligada a la cotidianidad, en especial a la búsqueda del sentido de la vida y a la creatividad humana”

Pérez (2003), en relación con el carácter político de la investigación señala la elaboración de soluciones teniendo en cuenta la complicitad e interpretación de la realidad, en la propuesta pedagógica que se está proponiendo se abordará de manera dialéctica teniendo en cuenta la teoría y la práctica, abordando una perspectiva crítica del contexto y proponiendo una transformación de manera positiva en el campo educativo teniendo en cuenta las particularidades e intereses de la comunidad; de esta manera la pregunta planteada constituye una investigación sobre la práctica pedagógica, se debe buscar alternativas de cambio, y compromiso con la transformación de la realidad existente.

### **Marco de Referencia de la Planeación Didáctica**

Los estándares básicos de competencias establecen los alcances que los niños y niñas deben saber y saber hacer para lograr el nivel de calidad, este documento expresa lo que se espera que todos los estudiantes aprendan a lo largo de su paso por la educación básica y media especificando por grupos de grados, plantean como cada uno de ellos debe aprender en las diferentes áreas a lo largo del paso por la educación básica y media teniendo en cuenta sus grupos de grados de primero de básica primaria a 11 de bachillerato, desarrollando diferentes instrumentos como pruebas, preguntas u otro tipo de experiencias para evaluar a sus estudiantes teniendo en cuenta su diseño de currículo producción de textos escolares entre otros factores.

Sin embargo, es importante recalcar que aunque hay que cumplir con un currículo y tener en cuenta los estándares básicos por competencias, es indispensable que los profesores ofrezcan actividades lúdicas que favorezcan el desarrollo de los niños y niñas, a su vez se cumpliría con los estándares básicos de aprendizaje y el currículo de cada institución, favoreciendo sus aprendizajes significativos y cognitivos en los estudiantes y de esta manera proporcionar un marco estructurado para el desarrollo integral de los niños asegurando que los niños adquieran las competencias necesarias para tener éxito en etapas posteriores de su educación al facilitar un estándar común para medir el progreso y la efectividad del proceso educativo.

La formación basada en competencias es una propuesta que nace del aprendizaje significativo de cada uno de los estudiantes y se orienta a toda la comunidad educativa de manera integral, es indispensable indicar que en esta se hablan de combinar la práctica y la teoría donde se desarrollen diferentes actividades para promover la continuidad de los diferentes niveles educativos; es decir que por medio de las experiencias vivenciales y significativas los estudiantes

desarrollen sus conocimientos y aprendizajes siguiendo de manera exitosa su nivel y grado educativo .

Tobón (2010) plantea que se debe tener una finalidad en la educación integrando el saber ser, el saber hacer, el saber conocer y el saber convivir, por consiguiente la propuesta pedagógica busca integrar la lúdica en los diferentes escenarios o áreas que se trabaja en la comunidad educativa, como una estrategia indispensable para propiciar espacios de aprendizaje significativos que ayuden a los estudiantes a interesarse por aprender y gozar, construyendo sus propios conocimientos, saliendo un poco de las rutinas educativas y proponiendo espacios mucho más sanos e integrados donde puedan socializar y cooperar entre ellos y a partir de sus vivencias puedan construir sus pensamiento crítico y reflexivo sobre la vida.

Teniendo en cuenta las afirmaciones y contribuciones que realiza Tobón (2010) sobre las competencias como un modelo para mejorar la calidad de la educación, la posición como maestro reflexivo se debe basar en la importancia de los procesos educativos que se realizan en básica primaria, puesto que aunque las competencias se han venido aplicando en las diferentes instituciones educativas no se ha visto un cambio significativo y un impacto de manera positiva, se comparte con Tobón la idea de plantear un modelo pedagógico más flexible donde se tenga en cuenta las características de cada uno de los estudiantes.

Esta propuesta integra la lúdica como una estrategia indispensable para el desarrollo integral de los niños y niñas, donde integra el saber pues los niños y niñas por medio de la exploración, el juego y otros factores que les permitan vivenciar experiencias, tendrán la oportunidad de tener saberes significativos para saber hacer o construir sus propios aprendizajes, y de esta forma integrarlos en su comunidad en sociedad, es decir que a partir de las experiencias vivenciales tendrán la oportunidad de saber hacer o poner en práctica todo lo aprendido,

sabiendo ser, donde ellos en su contexto escolar social y familiar puedan practicar todo lo aprendido en la comunidad educativa.

Teniendo en cuenta los aportes que realiza Tobón sobre las competencias docente, en la práctica pedagógica está inmersa las estrategias pedagógicas las cuales van a permitir definir y construir un modelo pedagógico de formación integral, donde se pueda orientar el aprendizaje por competencias a partir de la formación humana, trascendiendo de esta forma de una manera positiva en los estudiantes desde un enfoque más global, donde se tengan en cuenta los intereses, necesidades y capacidades de los niños y niñas para generar experiencias significativas que aporten a sus conocimientos y dimensiones.

### **Planeación Didáctica**

El departamento de Nariño es conocido por su tradición folclórica y artesanal, habitantes humildes, trabajadores y alegres que se dedican a la agricultura y ganadería entre otros. Los dos centros educativos en los cuales se ha hecho la investigación tienen características parecidas, son centros rurales los niños y niñas que asisten son de bajos recursos, en el CDI El Paraíso, posee características de una institución educativa desde lo formal brindando el cuidado calificado y nutricional de los niños y niñas a partir de los 2 años de edad, el Centro Educativo Tola es una institución modalidad escuela nueva con aulas multigrados y población indígena, al frente se encuentran dos docentes que manejan aulas multigrados como preescolar, primero y segundo y el otro los grados tercero cuarto y quinto y una infraestructura amplia con buena ventilación y conservación del medio ambiente.

En el centro educativo Tola cuenta con 25 niños que están en los diferentes grados desde el preescolar hasta quinto de primaria, los niños y niñas que se encuentran allí tienen una mentalidad más conservadora y tradicional, mientras que el centro de desarrollo infantil El Paraíso cuenta con alrededor de 100 niños usuarios los cuales se encuentran distribuidos en cinco salones dependiendo su grupo etario, las infraestructuras son amplias y los niños realizan actividades dentro de las instalaciones gozando de espacios sanos y agradables, también posee mucha zona verde donde los niños y niñas exploran y desarrollan sus habilidades a partir del contacto y exploración de sus sentidos.

En muchos contextos rurales el acceso a una educación de calidad puede ser limitado debido a la falta de personal dispuesto a innovar, también al provenir de familias de bajos recursos no están abiertos a la tecnología ya que en esta nueva era es importante que los habitantes de las zonas rurales tengan acceso a la tecnología y la información necesaria para

utilizarla de manera efectiva incluyendo las necesidades específicas de la comunidad, en este caso se evidencia que los niños disfrutaban sus clases si se les propone ambientes de aprendizaje diferentes a los habituales y les gusta interactuar a partir del juego y clases más lúdicas.

Las maestras trabajan dependiendo de las dimensiones basándose en los derechos básicos de aprendizaje de preescolar, donde trabajarán inicialmente la identificación de los números y la escritura correcta de los mismos, utilizando una educación tradicional que ha generado poco dinamismo al momento de desarrollar las actividades, cabe resaltar que los maestros de las instituciones tienen en cuenta sus intereses y necesidades para ir avanzando con el currículo que tienen de manera anual, por ello buscan que los estudiantes aprendan de manera rápida para avanzar con su plan de estudios; lo cual se busca proponer actividades innovadoras y lúdicas para que los niños y niñas puedan construir sus propios aprendizajes y gozar de manera activa sus nuevos saberes y conocimientos día a día dentro de un aula de clase.

Teniendo en cuenta lo anterior es indispensable en el proyecto de investigación plantear a través del juego, talleres y o exploración, actividades que generen más interacción cooperación y construcción de aprendizajes de manera espontánea, de esta forma se pueda conocer de modo asertivo los intereses y necesidades que ayuden a su desarrollo integral logrando cambios positivos en el aula como el taller de pintura donde invita a los niños a desarrollar su imaginación, el cuento de los números en la cual cada estudiante se familiarizo con los números y a comprender las cantidades a través de una experiencia práctica y divertida y la actividad pescando números que invito a todos los niños a trabajar en equipo donde aprendieron a colaborar, comunicarse y compartir ideas para alcanzar un objetivo común.

Al momento de desarrollar las diversas actividades, se muestra interesados por aprender cosas nuevas, sin embargo al momento de realizar planas repetitivas para identificar los números

e ir asociándolos con cantidad para luego escribirlos de manera correcta, se evidencia en los infantes poco interés por realizarlas y manifiestan de manera verbal que se encuentran cansados al finalizar la jornada, por lo cual al implementar actividades diferentes genero gusto por aprender en los infantes, como el taller de pintura, la actividad de exploración que permite a los niños y niñas aprender los números de manera correcta, divertida y otros temas relevantes\_ es decir que es importante que los niños y niñas alcancen las competencias establecidas en los DBA por preescolar, y las actividades propuestas sean innovadoras que generen en los estudiantes interacción, comparación y desarrollo de sus habilidades al momento de aprender nuevos temas.

### **Enfoque Didáctico**

Las dos instituciones rurales del departamento de Nariño, se desarrollan actividades rutinarias que han generado que los niños y niñas sean poco participativos, por lo cual es importante implementar la secuencia didáctica porque al incluir la lúdica como estrategia fundamental para propiciar desarrollos de aprendizaje en los niños y niñas, genera en ellos el deseo por aprender e interés por desarrollar cada una de las actividades con gusto. Por consiguiente al implementar la secuencia didáctica se ofrece a los niños y niñas diferentes alternativas para gozar los procesos de aprendizaje, fortaleciendo sus habilidades y cualidades teniendo en cuenta sus intereses y particularidades, lo que genera actividades más dinámicas que le permitan a los estudiantes participar e interactuar con el profesor aclarando sus dudas e inquietudes con respecto a cualquier tema.

Algunos de los referentes teóricos que sustentan la planeación didáctica y que son importantes mencionar son: Jiménez(1998), plantea “La lúdica como experiencia cultural es una dimensión transversal que atraviesa toda la vida, no son prácticas, no son actividades, no es una ciencia, ni una disciplina, ni mucho menos una nueva moda, sino que es un proceso inherente al desarrollo humano en toda su dimensionalidad psíquica, social, cultural y biológica” (P.27); Guzmán y Zambrano (2017), sustentan que las actividades lúdicas son indispensables e importantes para que los niños y niñas puedan tener un aprendizaje exitoso.

Teniendo en cuenta lo anterior, y los aportes que cada uno de los autores mencionados realiza sobre la importancia de la lúdica en las diferentes actividades de clase, se puede afirmar que las actividades que se proponen a los niños y niñas deben ser innovadoras, donde la lúdica y el juego sean indispensables para propiciar experiencias significativas que aporten al desarrollo integral de los infantes. Hay que tener en cuenta que la lúdica abarca muchas estrategias al

momento de proponer actividades en los niños y niñas, por ello utilizamos como estrategia pedagógica en nuestra secuencia didáctica el juego como una herramienta fundamental para motivar sus clases y que aporten al logro de sus competencias.

Las actividades lúdicas son estrategias muy importante que se deben aplicar en el aprendizaje, dado que se ha observado que sin estas prácticas hay un bajo desempeño de los estudiantes puesto que el juego es muy importante en la vida de todos los seres humanos (Guzmán, 2017).

Por consiguiente las actividades que se diseñaron en la secuencia didáctica responden positivamente a las características y particularidades de cada niño y niña, teniendo en cuenta que los niños son poco participativos y las actividades son muy rutinarias se busca generar espacios donde ellos puedan gozar y construir sus propios aprendizajes a partir de experiencias significativas que contribuyan a desarrollar y potencializar al máximo sus habilidades, pero también es un llamado e invitación a los profesores orientadores de las 2 instituciones, a utilizar diferentes estrategias como juegos de roles, juegos de mesa educativos, actividades de arte y manualidades, dramatización y teatro entre otras que ayudan a los estudiantes a mejorar la comprensión y fluidez de los diferentes temas expuestos en clase.

Teniendo en cuenta lo anterior, el diagnóstico que se realizó en las dos instituciones rurales de Nariño, se la vincula con la planeación de la secuencia didáctica porque parte precisamente de esos intereses y necesidades de los niños y niñas, teniendo en cuenta que las actividades que se proponen en las instituciones son un poco tradicionales, y los niños y niñas no gozan y no se despierta el deseo por aprender, por lo cual en la planeación se tomó en cuenta el juego, la exploración, los talleres, y otras estrategias pedagógicas que ayudan a los niños y niñas a ser más participativos y dinámicos a la hora de exponer sus ideas, generando clases más dinámicas que llamen la atención de los niños y niñas disfrutando los procesos educativos.

En la planeación didáctica se abordó los estilos y ritmos de aprendizaje de manera intencionada, es decir al tener en cuenta los intereses y particularidades de cada uno de ellos, se propuso actividades que de manera grupal respondan a los intereses y necesidades de cada uno de ellos, y que al momento de realizar la caracterización de los grupos, se tuvo en cuenta todas las particularidades de los niños y niñas, para luego proponer actividades lúdicas que de manera grupal se fortalezcan sus procesos de aprendizaje y se genere una educación integral logrando así que cada uno de ellos construya sus propios aprendizajes y busquen alternativas de solución al momento de aprender cosas nuevas.

Por consiguiente en la planeación didáctica se tuvo en cuenta todos los estilos de aprendizajes que pueden haber en un grupo o salón de clase, y al momento de ejecutar las actividades se da pie a las opiniones e inquietudes de cada uno de ellos para identificar de manera asertiva sus intereses y necesidades fue entonces que en las dos instituciones antes mencionadas se realizó un diagnóstico a los niños y niñas entre 5-6 años de edad a través de una observación directa en el aula conociendo y considerando sus características individuales, donde se encuentra la necesidad de implementar actividades innovadoras y llamativas teniendo en cuenta que cada uno posee diferentes habilidades y adaptar en la planeación didáctica actividades variadas y contextualizadas que les permita desarrollar competencias y conocimientos de forma más activa y participativa.

Las actividades que se crearon fueron pensadas y diseñadas para fortalecer y afianzar el aprendizaje de los estudiantes del departamento de Nariño reconociendo que las actividades lúdicas representan un importante estímulo del aprendizaje, puesto que cuando los niños experimentan, exploran, narran y descubren su entorno están potencializando sus habilidades. Durante la infancia es de gran importancia la lúdica ya que ofrece un sinnúmero de beneficios

permitiendo que los niños y niñas refuercen su autoconfianza, autonomía, además permite el desarrollo de su personalidad a través de actividades lúdicas como juegos, canciones, cuentos que permite el desarrollo cognitivo en los niños y la dimensión social también propicia el desarrollo de las aptitudes y predispone la atención de los niños en motivación para su aprendizaje.

Cabe mencionar que hoy en día es importante abordar los saberes previos porque esto permite entender mejor el punto de partida de cada alumno y adaptar su enseñanza de acuerdo a sus necesidades y conocimientos previos. De esta manera consigue el docente realizar conexiones con los nuevos contenidos que se van a aprender facilitando así el proceso de enseñanza-aprendizaje y favoreciendo la comprensión y retención de la información por parte de los estudiantes además ayuda a crear un ambiente de confianza y respeto en el aula, ya que los niños y niñas se sienten valorados y escuchados al poder aportar sus conocimientos y experiencias al proceso educativo.

En este sentido la secuencia didáctica le proporciona al docente un marco de referencia para diseñar actividades, recursos y evaluaciones que se adapten a las necesidades y características de sus estudiantes, permitiéndole abordar los saberes previos, plantear objetivos claros y evaluar los aprendizajes de manera sistemática, además, trabajar desde la secuencia didáctica le permite a los docentes fomentar la participación activa de sus estudiantes en su propio proceso de aprendizaje, promoviendo así un ambiente de aprendizaje significativo y colaborativo en el aula. Por lo tanto un docente seguirá trabajando desde la secuencia didáctica porque es una herramienta pedagógica eficaz que le permite planificar de manera organizada y estructurada sus clases.

Para los docentes es importante mejorar en cuanto a la organización y la estructuración de las clases centrada en objetivos claros ya que la secuencia didáctica permite al docente planificar de manera coherente y secuenciada los contenidos a enseñar, garantizando una progresión lógica en el aprendizaje de los estudiantes, al tener en cuenta los saberes previos de los estudiantes, el docente puede adaptar sus estrategias de enseñanza a las características y necesidades específicas de cada grupo favoreciendo así un aprendizaje significativo. Diseñando actividades diferentes y motivadoras el docente puede fomentar la participación activa de los niños y niñas en su propio proceso de aprendizaje, promoviendo su autonomía también realizar una evaluación continua y formativa de los aprendizajes de los estudiantes lo que facilita retroalimentar su enseñanza y hacer ajustes en su planificación para mejorar los resultados de aprendizaje.

## **Implementación**

Las diferentes actividades que se implementaron con los niños y niñas con el objetivo de proponer estrategias lúdicas y mejorar así su rendimiento académico conlleva a diseñar juegos educativos para enseñar a identificar los números y a su vez los asocien con algunos objetos (cantidad); se obtuvo muy buenos resultados, se logró que los estudiantes aprendan los números de manera correcta y a su vez lograron otros procesos significativos para su desarrollo, como por ejemplo las actividades de socialización, participación, interacción y exploración con el mundo, los cuales les permitieron a los infantes desarrollar sus habilidades como la coordinación motora, resolución de problemas, creatividad, comunicación y trabajo en equipo.

Al promover estrategias lúdicas mediante actividades prácticas se analizó la actitud de cada uno de los niños y niñas y sobre cómo las experiencias propuestas desarrollaron en ellos la identificación de los números y la asociación con los diferentes objetos se evidencia que al combinar el juego con el aprendizaje se puede crear un ambiente más dinámico y efectivo para el desarrollo integral de los estudiantes y construir sus propios aprendizajes a partir de actividades colectivas. Por lo tanto, las estrategias lúdicas que contribuyeron al aprendizaje significativo de los estudiantes se categorizaron a partir de la exploración del medio, juegos de simulación, juegos de preguntas y respuestas, actividades artísticas en el entorno en el que se desenvuelven los niños,

Se pretendió reforzar sus pre saberes y saberes matemáticos para darle continuidad a las actividades propuestas en la planeación del aula escolar lo que les permitió a los niños salir de su rutina y dejarse sorprender del mundo que los rodea, y así mismo surgieran muchas preguntas sobre lo que no entendían y generaran hipótesis, como también la participación masiva del

grupo, a cada interrogante que los niños manifestaban se daba respuesta, pero siempre apuntando a los objetivos planteados, necesidades e intereses de los estudiantes y al currículo escolar.

Con estas experiencias se puede afirmar que las actividades que se plantearon a los niños y niñas de las dos instituciones se les facilitó la comprensión de los temas expuestos porque las actividades desarrolladas fueron innovadoras, acordes a su edad lo cual permanecen fortaleciendo sus habilidades cognitivas como pensar, razonar, recordar, resolver problemas y tomar decisiones a medida que exploran el mundo que les rodea y conocimientos matemáticos. Por lo tanto, la implementación de las actividades, en las dos instituciones educativas se reflejó avances en sus aprendizajes,

Durante los juegos que se desarrollaron se pudo evidenciar que a los niños y niñas les surgieron preguntas exponiendo también sus puntos de vista al compartir escenarios de juego y buscando alternativas de solución para cada actividad propuesta; en las actividades artísticas los niños y niñas potencializaron su motricidad fina al momento del agarre del pincel, lo cual permitió pintar de manera correcta la silueta de los peces y afianzar sus conocimientos sobre la identificación de los colores, lo que les permitió jugar y crear historias que compartían entre ellos mientras realizaban la actividad, con la exploración del medio los niños y niñas se dejaron sorprender por el mundo interactuando con sus compañeros, así como también desarrollaron sus sentidos al momento de visualizar su entorno y explorar los diferentes elementos que lo conforman,.

Estos procesos permitieron a los niños y niñas desarrollar no únicamente procesos cognitivos como en este caso la identificación de los números, sino fortalecer sus otras dimensiones como por ejemplo la dimensión ética, dimensión socio-afectiva, dimensión corporal, estas dimensiones están interrelacionadas y se consideran fundamentales para el

desarrollo integral de los niños en el proceso educativo. Sin embargo surge la necesidad que al momento de proponer las actividades hay que tener en cuenta al plantear diferentes actividades también deben ser flexibles, puesto que con la implementación de las actividades se evidenció que en el CDI El Paraíso los niños no estuvieron listos para esta oportunidad con la escritura de los números, por lo cual se hizo unas adecuaciones a la planeación con el fin de que todos se integren en la actividad y gocen del juego, para después seguir con el proceso de la escritura de los números, mientras que en la institución educativa Tola de las Lajas los niños realizaron en su totalidad las actividades.

La implementación de las actividades mencionadas con anterioridad se realizaron con éxito en las dos instituciones educativas, puesto que les permitió fortalecer sus conocimientos en un determinado tema por medio de la lúdica, como también apporto a otros aspectos importantes del desarrollo de los infantes, teniendo en cuenta sus otras dimensiones (dimensión comunicativa, dimensión social, dimensión socio afectiva), por lo cual es indispensable que en las diferentes instituciones se tenga en cuenta el juego como una estrategia fundamental para que los niños fortalezcan sus aprendizajes, en muchas instituciones educativas se puede evidenciar que aún practican la educación tradicional, únicamente se limitan a realizar dictados y evaluar los conocimientos de los niños y niñas por diferentes evaluaciones lo que generan en los niños estrés y una presión constante por parte de los profesores a los estudiantes.

### **Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica**

Al implementar la lúdica en las actividades propuestas a los niños y niñas de las dos instituciones rurales de Nariño, se visualizó como los estudiantes participaron y expresaron el agrado por las actividades, reconociendo sus habilidades y aprendizajes, esto se pudo evidenciar tras las diferentes conversaciones, opiniones y debates que se realizaron con los infantes, expresaron lo mucho que les llamó la atención jugar y explorar las diferentes tonalidades de color, explorar el mundo que los rodea y aprender jugando; lo que lleva a analizar de una manera más detallada cómo se están abordando esos procesos de aprendizaje en los niños y niñas.

Al momento de desarrollar las actividades se evidenció que algunos niños y niñas aprendieron y desarrollaron sus habilidades y aprendizajes por medio del juego, otros infantes por el contrario les gustó mucho explorar el mundo que los rodea y plantearse hipótesis sobre lo que no entendían, generando debates y opiniones muy interesantes, a otros niños y niñas les llamó mucho la atención jugar, explorar y aprender por medio de los talleres de pintura, por consiguiente se debe precisar que los niños y niñas pueden aprender de diferentes formas teniendo en cuenta sus capacidades.

Es importante entonces tener en cuenta que los niños y niñas poseen diferentes capacidades, habilidades y ritmos de aprendizaje, lo que conocemos como inteligencias múltiples, Howard Gardner en su libro de inteligencias múltiples planteó la teoría en la práctica (2015), definió las inteligencias múltiples como las capacidades de resolver problemas o elaborar productos que sean valiosos en una o más culturas, postuló sus ideas en 1983 identificó y describió siete formas distintas de la inteligencia (inteligencia lógico matemática, inteligencia lingüística, inteligencia musical, inteligencia espacial, inteligencia corporal cenestésica, inteligencia interpersonal, inteligencia naturalista e inteligencia intrapersonal).

Teniendo en cuenta lo anterior, y tras la implementación de las actividades con los niños y niñas de las dos instituciones, se puede afirmar que los niños y niñas poseen diferentes formas de aprendizaje, por lo cual es importante que el docente identifique de manera correcta los intereses, necesidades y capacidades que tienen los infantes para aprender, se evidenció que los profesores de las dos instituciones presentaron inconvenientes al momento de proponer el tema de los números a los estudiantes, sin embargo tras la implementación de la lúdica como una herramienta fundamental en las aulas, se logró que los niños y niñas desarrollen su pensamiento lógico matemático, y a su vez otras dimensiones importantes como cognitiva, emocional, social, física y moral que contribuyen al desarrollo holístico de los niños.

Por lo tanto, se pudo comprobar que existen numerosos recursos que se pueden emplear como ayuda para fortalecer los procesos de enseñanza aprendizaje con los niños y niñas

Según Booth (2011),

El docente debe propender por llevar nuevas e interesantes alternativas de enseñanza, que satisfagan las necesidades presentes por la diferencia y la singularidad de quienes asisten a clases; rompiendo el tradicionalismo y convirtiéndoles en agentes activos del conocimiento. Reconociendo y además potencializando sus habilidades y destrezas, elementos claves para la adquisición de competencias.

Es decir que el papel del docente es facilitar un entorno de aprendizaje dinámico y enriquecedor, introducir nuevas y fascinantes alternativas de enseñanza pues ayuda a mantener el interés de los estudiantes, adaptarse a diferentes estilos de aprendizaje y satisfacer sus necesidades individuales, lo que promueve un aprendizaje más efectivo mejorando el rendimiento académico de los estudiantes.

A través de este trabajo de investigación se hizo posible el cumplimiento de los objetivos propuestos una vez identificada la problemática y con el desarrollo de las actividades planeadas en la secuencia didáctica los niños y niñas de las dos instituciones rurales de Nariño y la

categorización de las actividades como el juego, la exploración, los talleres de pintura aprendieron trabajo en equipo, fortalecieron la participación además se creó un ambiente seguro y afectuoso que promueve la confianza y autoestima de cada niño y niña. Cabe resaltar que en esta nueva era donde también influye la tecnología, los docentes pueden introducir a los niños a las TIC desde una edad temprana que les ayudara a familiarizarse con la tecnología y a desarrollar habilidades digitales básicas y de esta manera prepararlos para el mundo digital en el que se vive actualmente.

## Conclusiones

El diseño e implementación de la propuesta pedagógica tuvo como objetivo principal promover estrategias lúdicas que fortalezcan el rendimiento escolar en los niños y niñas de 5 - 6 años de dos instituciones rurales de Nariño lo cual causo un impacto significativo en el aprendizaje de los estudiantes pues estas estrategias ayudaron a fomentar la participación, la motivación y el compromiso de los niños y niñas además de promover el desarrollo de habilidades cognitivas, sociales y emocionales lo que genero un ambiente de aprendizaje más enriquecedor y efectivo.

A través de este proyecto de investigación se hizo posible el cumplimiento de los objetivos planteados una vez identificada la problemática en las dos instituciones, la propuesta estuvo ligada por las similitudes que presentaban en el proceso de enseñanza-aprendizaje identificándose con las actividades dinámicas y estimulantes en lugar de clases rutinarias, los niños de 5-6 años están en una etapa de desarrollo donde su curiosidad y energía son altas por lo tanto las clases rutinarias pueden ser monótonas y aburridas para ellos lo que dificulta su atención, participación y compromiso. Por lo tanto, el desarrollo de las actividades planteadas en la secuencia didáctica, brindó la oportunidad de participar activamente en el proceso de aprendizaje, lo que les permite explorar, experimentar y descubrir el mundo que los rodea de manera más libre y creativa.

Con el desarrollo de las actividades planeadas en la secuencia didáctica los niños y niñas de las dos instituciones manifestaron su gusto por tener clases diferentes a las habituales, aumentaron su motivación y entusiasmo por aprender ya que las actividades estuvieron mediadas por el juego que les proporciono un ambiente divertido y estimulante cabe resaltar que se debe tener en cuenta siempre las necesidades educativas de los estudiantes porque cada niño es único

y tiene su propio estilo de aprendizaje, intereses y habilidades así el maestro promueve la equidad y la inclusión en el aula asegurando que cada niño y niña tenga la oportunidad de alcanzar su máximo potencial. Esto también contribuye a crear un ambiente de aprendizaje seguro, respetuoso y motivador para todos los estudiantes.

Es importante que al momento de diseñar actividades a los niños y niñas, se tenga en cuenta la flexibilidad de la misma, muchas veces los agentes educativos plantean una serie de acciones a sus estudiantes sin tener en cuenta sus conocimientos previos o disposición por aprender los diferentes temas, por lo cual es indispensable que al momento de ejecutarlas, se hagan algunos cambios para que todos los niños y niñas aprendan a su ritmo sin necesidad de regirse a una planeación escrita , pues muchas veces hay que salir a explorar otras alternativas u opciones para que los niños aprendan mejor.

De esta manera se logra que en las instituciones educativas tengan en cuenta los intereses y necesidades de los infantes, donde por medio de la lúdica se logre fortalecer todas sus habilidades y conocimientos, generando experiencias significativas exitosas que aporten a su desarrollo integral y sobre todo disfruten de aprender nuevas cosas cada día. Los niños y niñas de las dos instituciones educativas rurales de Nariño, a partir de la lúdica lograron enriquecer sus conocimientos y fortalecer sus habilidades, ofreciendo nuevos escenarios de aprendizaje y creando procesos de cooperación, socialización e interacción en su grupo, lo cual genero niños más sociables comunicativos, participativos y seguros de sí mismos.

### Referencias Bibliográficas

- Anso, M. (2017). *Pedagogías lúdicas de innovación: buenas prácticas de enseñanza con juegos digitales*. (Tesis doctoral). Universidad de Extremadura, Badajaz , España.  
[https://dehesa.unex.es/bitstream/10662/6319/1/TDUEX\\_2017\\_De\\_Anso-I.pdf](https://dehesa.unex.es/bitstream/10662/6319/1/TDUEX_2017_De_Anso-I.pdf)
- Booth, Ainscow, T. M. (2011). *Guía para la educación inclusiva desarrollando el aprendizaje y la participación en los centros escolares*.  
<https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/4642>
- Catalán Cueto, J.P. (2020). La investigación acción como estrategia de revisión de la práctica pedagógica en la formación inicial de profesores de Educación Básica. *Revista Ibero-Americana de Estudos Em Educação, 15*(esp4). <https://doi-org.bibliotecavirtual.unad.edu.co/10.21723/riaee.v15iesp4.14534>
- Guzmán Herrera, D., & Zambrano Melo, N. (2017). *Actividades lúdicas para el desarrollo del aprendizaje significativo de los estudiantes de octavo año de educación Básica de la Unidad Educativa Jorge Icaza Coronel Zona 8 distrito 4 provincia del Guayas, cantón Guayaquil, parroquia Pedro Carbo, periodo lectivo 2016-2017* [Tesis de pregrado, Universidad de Guayaquil]. Repositorio de la Universidad de Guayaquil.  
<http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/29341> [↗].
- Jimenes, C.A. (1998) *Pedagogía de la creatividad y de la lúdica*. Cooperativa editorial magisterio.  
<https://libros.jdc.edu.co/index.php/editorial/catalog/view/20/20/138>
- Minerva Torres, C., (2002). *El juego: una estrategia importante*. *Educere*, 6 (19), 289-296.  
<https://www.redalyc.org/pdf/356/35601907.pdf>
- Ministerio de Educación Nacional (2013). *Metodologías que transforman. Secuencia didáctica para el desarrollo de competencias ciudadanas*. Bogotá:

- [https://www.mineduacion.gov.co/1759/articles-329722\\_archivo\\_pdf\\_secuencias\\_didacticas\\_desarrollo\\_competencias.pdf](https://www.mineduacion.gov.co/1759/articles-329722_archivo_pdf_secuencias_didacticas_desarrollo_competencias.pdf)
- Moreno, S. (2020). El Diario de Campo como instrumento de reflexión e investigación. [Objeto\_virtual\_de\_Informacion\_OVI]. Repositorio Institucional UNAD. <https://repository.unad.edu.co/handle/10596/34866>
- Medina, E. y Tobón, S. (2010). Formación integral y competencias. Pensamiento complejo, currículo, didáctica y evaluación. 3a ed., Centro de Investigación en Formación y Evaluación CIFE, Bogotá, Colombia, Ecoe Ediciones, 2010. *Revista Interamericana de Educación de Adultos*, 32(2),90-95. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=457545095007>
- Nessi, E. M, Falcón, A. C, y Ricardo, G. N. (2020). Rol del docente investigador desde su práctica social. *Revista Scientific*, 5(15), 106-128. <https://www.redalyc.org/journal/5636/563662155006/>
- Posada González, R. (2014). La lúdica como estrategia didáctica. [Trabajo de grado, Universidad Nacional de Colombia]. Repositorio Institucional UNAL. [<https://repositorio.unal.edu.co/bitstream/handle/unal/47668/04868267.2014.pdf>]
- Pérez Abril, M. (2003). La investigación sobre la propia práctica como escenario de cambio escolar. *Pedagogía y Saberes*, . 18, 70–74. <https://doi-org.bibliotecavirtual.unad.edu.co/10.17227/01212494.18pys70.74>
- Ramos Galarza, C. A. (2016). La pregunta de investigación. *Avances En Psicología*, 24(1), 23–31. <https://doi-org.bibliotecavirtual.unad.edu.co/10.33539/avpsicol.2016.v24n1.141>
- Regader, B. (2024, 19 abril). La teoría de las inteligencias múltiples de Gardner. *Psicología y Mente*. <https://psicologiaymente.com/inteligencia/teoria-inteligencias-multiples-gardner>

## Apéndices

### **Apéndice A.**

*Carpeta de Evidencias de la Práctica*

[https://drive.google.com/drive/folders/14Vst3zDDVlrdSCtX-xtKOeD\\_0IbjBh03?usp=sharing](https://drive.google.com/drive/folders/14Vst3zDDVlrdSCtX-xtKOeD_0IbjBh03?usp=sharing)