

**Fortalecimiento de la Atención y el Aprendizaje Significativo a Través de Actividades  
Lúdico-Pedagógicas en los Niños y Niñas del Grado Transición de la Institución  
Educativa la Sagrada Familia**

Karen Montes Mena

Asesor

Julieth Vitola Martinez

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela Ciencias de la Educación ECEDU

Licenciatura en Pedagogía Infantil

2024

### **Dedicatoria**

Este proyecto aplicado, va de dedicado inicialmente a mi familia, a mi madre Janeth mena y a mi padre Manuel que ha aportado siempre e incondicionalmente su tiempo, sus cuidados, su apoyo y colaboración permanente; Gracias a ella quien me ha formado como una gran persona luchadora, comprometida y responsable. A mi hija Donaisa quien con su pequeño e impecable corazón me llenó de motivos para continuar este gran proceso, a mi esposo Hugo Javier Bohórquez quien me acompañó siempre y apoyaba en cada situación presentada. Gracias a mis hermanos quienes también se mostraron prestos conmigo para poder así lograr alcanzar cada uno de mis objetivos dentro de mi proceso formativo.

### **Agradecimientos**

Quiero agradecer a Dios por permitirme iniciar un proceso el cual me ha sido de gran fundamento para mi vida, con su bendición y su gran amor ha llenado mi corazón y mi mente de felicidad, inteligencia, de paciencia, anhelos, humildad y sacrificios. También agradezco inmensamente a mi profe Julieth Vitola quien me brindó buenas bases para darle fundamento a este proyecto, además acompañó gran parte de este proceso. Sin sus recomendaciones, indicaciones y tiempo invertido quizás no hubiese sido tan satisfactorio la implementación de este. Nuevamente doy gracias a Dios por regalarme una maravillosa familia que me apoyó siempre, y que depositan su total confianza en mí logrando superación y éxitos en mi vida.

## Resumen

El proyecto aplicado denominado fortalecimiento de la atención y el aprendizaje significativo a través de actividades lúdicas pedagógicas figura como base esencial en el desarrollo educacional de los educandos, puesto que permite que los estudiantes fortalezcan la atención y desarrollen su concentración de una forma efectiva, promoviendo el progreso intelectual, psicomotor, sensitivo, acústico y lingüístico, favoreciendo así su formación. El proyecto se realizó con una población de 22 niños donde 14 pertenecían al género femenino y 8 masculinos, los cuales comprendían entre edades de 4 A 6 años. Realizado bajo la metodología de la investigación, acción en la que, la responsable del desarrollo del proyecto ejerció su saber educativo logrando que los niños participantes del Colegio Sagrada Familia del municipio El Carmen de Bolívar obtuvieran y vivieran una práctica recreativa a través de estrategias elaboradas con herramientas pedagógicas. Permitiendo a las docentes titulares la reconstrucción sus saberes. Al evaluar este proyecto se puede identificar la importancia de crear espacios y materiales fundamentales para la consolidación de la imaginación, la inclusión, participación y creación estrategias lúdicas concretas para que la nueva generación se enamore y aprenda a través de la lúdica en la edad inicial.

***Palabras clave:*** Lúdica, concentración, atención, educación inicial, aprendizaje.

### **Abstract**

This proposal called strengthening attention and meaningful learning through playful pedagogical activities appears as an essential basis in the educational development of students, since it allows students to strengthen attention and develop their concentration in an effective way, promoting progress. . intellectual, psychomotor, sensitive, acoustic and linguistic, thus promoting their training.

This study was carried out under the PAR methodology, in which the person responsible for the development of this proposal put her knowledge into action to ensure that the children of the La Sagrada Familia Educational Institution had a different experience through activities developed with strategies innovative didactics, inviting teachers to reconstruct their teaching work. The results of this research work show that it is important and indispensable to reinvent and renew actions aimed at strengthening creativity, inclusion, participation, innovation and construction of concrete recreational strategies so that the new generation falls in love and learns through recreational activities. early age and adapts to the current learning system and styles.

***Keywords:*** Playfulness, concentration, attention, initial education, significantlearn

## Tabla de Contenido

Introducción .....	11
Descripción del Problema .....	13
Formulación del Problema .....	15
Justificación .....	15
Objetivos .....	19
Objetivos Generales.....	19
Objetivos Específicos .....	19
Marco Teorico.....	20
El Juego .....	24
Arte .....	26
Literatura .....	29
Exploración del Medio .....	32
Aprendizaje Significativo.....	35
Lúdica .....	37
Enfoque Aspeto.....	41
Enfoque Metodológicos .....	41
Enfoque Metodológico .....	41
Tipo de Investigación .....	46
Población y muestra.....	48
Fases de la Propuesta.....	50
Resultados .....	52
Conclusiones .....	49

Recomendaciones .....	49
Referencias Bibliograficas .....	60
Apéndices.....	62

**Lista de Tablas**

**Tabla 1** *Operalización de categorías*..... 42

**Tabla 2** *Población y muestra*.....49

## Lista de Figuras

<b>Figura 1</b> <i>Cronograma de actividades</i> .....	51
<b>Figura 2</b> <i>Áreas fortalecidas</i> .....	58
<b>Figura 3</b> <i>Tipo de actividades</i> .....	58
<b>Figura 4</b> <i>Importancia de la lúdica</i> .....	59

**Lista de Apéndices**

<b>Apéndice A</b> <i>Encuesta a docente titular</i> .....	62
<b>Apéndice B</b> <i>cuestionario estudiantes</i> .....	64
<b>Apéndice C</b> <i>Encuesta a padres de familia</i> .....	67

## Introducción

El presente proyecto aplicado titulado “fortalecimiento de la atención y el aprendizaje significativo a través de actividades ludico-pedagógicas en los niños del grado transición de la institución educativa la sagrada familia, trabajado desde la línea de investigación Línea pedagogía, didáctica y currículo; teniendo como intencionalidad fortalecer habilidades de atención a través de actividades para el afianzamiento de la participación en escenarios tradicionales.

Esta problemática se abordó desde la necesidad evidenciada durante la realización de las practicas educativas pedagógicas detectando que los niños necesitaban de mediadores que les ayudaran a integrar su conocimiento y el desarrollo de sus habilidades de concentración y atención. Para lo cual se implementaron diversas actividades lúdicas para integrarlos, motivarlos e incentivar. Para así poner en práctica su recreación, participación, atención y autonomía. Y también su interés de involucrarse en ellas y participar, ya que estas estrategias son la mejor fuente para fortalecer la necesidad hallada.

Por consiguiente, se considera necesario la implementación de estrategias lúdicas ya que siendo estas impulsadoras y de gran interés en el aprendizaje permiten al niño a obtener experiencias significativas, en este sentido los docentes deben variar cada una de sus planificaciones atendiendo las diversas necesidades que se encuentran dentro del aula, esto con la ayuda de distintos recursos y espacios donde se desarrolla o se nutre cada actividad

En la investigación, se constató que este proyecto aplicado es importante, no solo para los niños y docentes involucrados, sino también para los docentes a nivel general que forman parte de la institución intervenida, porque al observar y darse cuenta de que las estrategias lúdicas mejoran ciertas habilidades en los niños, se pondrán en marcha más a menudo como

recursos didácticos para tonificar área del conocimiento.

El proyecto aplicado consta de varias partes: el marco de la investigación, donde se describen las razones que motivaron a elaborar este trabajo mediante un análisis descriptivo de la situación institucional, los objetivos que enmarcan la pauta por donde se camina.

Marcos teórico y conceptual, los cuales llevarán a entender con lo que dijeron algunos Autores con relación al tema nodal. Aparece el diseño metodológico, representado por la investigación, la población y muestra, técnicas e instrumentos utilizados y, por último, plan de acción con sus actividades y análisis de los resultados.

### **Descripción del Problema**

El proyecto propone la fundamentación e importancia de actividades lúdicas que promuevan y vigoricen habilidades de atención en los infantes del grado transición de la institución educativa la sagrada familia, en el municipio de El Carmen de Bolívar. Se evidencia en los niños distintos factores que obstaculizan su proceso formativo inicial. Puesto que estos no obedecen indicaciones por parte de su maestra, no demuestran una posición adecuada durante el desarrollo de las actividades y su participación no contribuye en la realización de las clases. Implicando en el desprendimiento, cooperación y utilidad de los recursos educativos.

De igual forma se logra instaurar que algunas de las causas por las cuales se produce estas dificultades escolares, están relacionadas especialmente a la utilización rutinaria de contenidos, carencia de instaurar órdenes y pautas dentro del aula, insuficiencia de dominio y pocas técnicas ambientadoras. Esta problemática debe ser solucionada rápidamente, ya que los niños se están viendo muy afectados en cuanto a su nivel académico y lo más preocupante es que los docentes que están encargados en el área de educación infantil son docentes técnicos los cuales desconocen muchas veces que técnicas o Estrategia deben implementar para resolver esta penosa situación y así poder darle solución a esta. Sería importante la aplicación de la lúdica en el aula puesto que de una u otra forma estaríamos fortaleciendo la motivación en los niños la cual es fundamental para prevenir el aumento de la deserción escolar, Disminución del rendimiento académico, la indisciplina como consecuencia de estas dificultades presentadas.

Otálora, (2015). Proyecta que el desarrollo de planificaciones didácticas apoyadas para la formación y la docencia son inherentes dentro la etapa educacional temprana, ya que

el desarrollo de estudio de esta fase necesaria tiene que ser dinámica e interesante, logrando llamar la atención en la infancia. y alcanzando así un rendimiento escolar adecuado. Al igual profundizando habilidades afectivas y sociales para que el niño adquiriera habilidades intelectuales y de esta forma no se amanece su formación.

Considerando esta proyección anterior aumenta la importancia y el impulso de ejecutar el proyecto la cual se contempla vital al plantear y desarrollar ejercicios de enseñanza que promuevan y estimulen a los niños la construcción de sus procesos de aprendizaje desde lo integro con los demás niños. favoreciendo el proceso que ofrece el profesorado en sus estudiantes para lograr reducir el desinterés y fortalecer su formación.

### **Formulación del Problema**

¿Cómo por medio de la ejecución y desarrollo de actividades lúdico-pedagógicas se puede fortalecer la atención y el aprendizaje significativo de los niños del grado de transición de la Institución Educativa Sagrada Familia?

### **Justificación**

Existen diversas investigaciones que han posibilitado la fundamentación de nuestro proyecto. Estrategias lúdicas para mejorar la atención de los estudiantes del grado de 3° de la sede principal de la institución educativa Marcelino Polo, esta se resume en originar recursos y compromisos para ejecutar actividades que trabajen en pro a la falta de atención de los niños de dicha escuela. empleando técnicas lúdicas pedagógicas para fortificar la habilidad de la atención en los salones de clases. De este modo los estudiantes implementarían estas estrategias en su quehacer diario adquiriendo así un determinado conocimiento y aprendizaje significativo. Ya que cuando hay atención se logra comprender e integrar; Dado que la atención es un factor trascendental dentro del proceso de aprendizaje. En otro orden La lúdica como estrategia didáctica una investigación del Instituto de Investigación en Educación, basándose en lo lúdico como elemento fundamental para elaborar un plan pedagógico que se realice de manera esencial, analizándolo más allá de una alternativa de entretenimiento. De esta forma busca ejecutar los espacios de alegría y deleite en la infancia. Desde allí esta propuesta investigativa se hace especialmente para promover la lúdica como estrategia esencial para mejorar y contribuir al desarrollo de habilidades de atención y concentración, sabemos que son vitales para fortalecer los procesos de enseñanza y aprendizaje, por lo que es necesario emplear estas estrategias para potenciar el desarrollo de las capacidades humanas y comprender conceptos dentro y fuera de instituciones educativas.

De este modo y según los objetivos, este proyecto se realizaría en tres fases (diseño, diagnóstico y evaluación) inicialmente se diseñarán actividades lúdicas según la necesidad, a partir del diseño abordaremos cada actividad planeada periódica y permanentemente.

Estas actividades serán apoyadas de materiales lúdicos y pedagógicos incluyendo canciones, rondas infantiles, lecturas de cuentos, crucigramas, audiovisuales, juegos como la jenga, tangram, fichas para armar, papeles de colores para decorar estos recursos fortalecen y a la construcción del proceso de enseñanza y aprendizaje, permitiendo a los niños a ampliar la concentración, y admitiendo control sobre sí mismo. Recordemos que El material didáctico impulsa las competencias de los sentidos para así aceptar fácilmente a la obtención de las habilidades y destrezas. Por último, se realizará un análisis de resultados mediante evaluaciones dirigidas a los estudiantes, padres y familias y docente titular para analizar y estudiar la efectividad de esta.

El proyecto se justifica porque la población estudiantil del colegio sagrada familia donde se intervino la presente propuesta necesitan la ejecución de varias estrategias pedagógicas que logren motivarlos y estimularlos para fortalecer en ellos la actividad de participación e inclusión grupal. de modo que logren fortalecer habilidades y despierten la atención por el desarrollo de las clases. la propuesta de acción pedagógica es relevante durante esta etapa de formación ya que el juego como principal herramienta del aprendizaje es vital en los niños de grados iniciales, el ejercicio lúdico es fundamental en el desarrollo social y cognitivo. Como crear y brindar espacios recreativos e interactivos permite el aprendizaje significativo y autónomo mediante la experimentación, el sentir, la participación e integración mejorando el desarrollo y la formación del niño. Cuando implementamos estrategias lúdicas dentro del aula promovemos el desarrollo de actitudes y propiciamos ambientes agradables de reflexión y de buenas relaciones. Donde cada niño a través de su participación, la interrelación, su autonomía, el interés en cada actividad y la concentración se estimula a un gran progreso intelectual y al conocimiento de sus capacidades

perspectivomotrices.

Por eso, la implementación de este proyecto es significativo para los docentes, ya que fomentan sus habilidades para crear espacios lúdicos y de aprendizajes según las necesidades del estudiante, impartir espacios de recreación y estrategias pedagógicas. Por ello, se propuso hacer este proyecto basado en estrategias y actividades lúdicas, considerando los gustos e intereses de los niños, que permitieron mejorar sus niveles de atención, concentración y rendimiento académico. Por tanto, los agentes educativos, o padres de familia encargados de crear estos espacios lúdicos e innovadores deben considerar el nivel de conocimiento de cada niño, su necesidad e interés. Para poder planificar el desarrollo de las clases que sean óptimas y convenientes.

Es importante conocer también el cómo podemos brindar un buen ambiente de aprendizaje teniendo en cuenta los espacios, reglas, y normas que se impongan en las actividades. Partiendo desde los materiales a utilizar, el tiempo en el que se desarrollara, la zona sea abierta o cerrada y algunas dinámicas ambientadoras para los diferentes momentos. Logrando así una gran ampliación y el progreso de la actividad.

## **Objetivos**

### **Objetivo General**

Fortalecer la atención y el aprendizaje significativo mediante actividades lúdicas con los niños del grado transición de la Institución Educativa Sagrada Familia

### **Objetivos Específicos**

Diseñar un plan de actividades mediante estrategias lúdico- pedagógicas que promuevan el desarrollo y fortalecimiento del aprendizaje significativo de los niños.

Implementar las actividades pedagógicas diseñadas que motiven al niño a la participación y al mejoramiento de su atención.

Evaluar el alcance de la propuesta mediante el análisis de los resultados obtenidos en el fortalecimiento de las habilidades de concentración y atención de los infantes.

### **Marco Teórico**

El presente proyecto aplicado titulado “fortalecimiento de la atención y el aprendizaje significativo a través de actividades lúdico pedagógicas en los niños del grado transición de la institución educativa la sagrada familia, trabajado desde la línea de investigación; Línea pedagogía, didáctica y currículo pretende desde la implementación de actividades fortalecer las habilidades de atención y concentración mediante el juego y demás actividades rectoras como herramientas principales para lograr el objetivo planteado.

Partiendo de la finalidad de poner en funcionamiento las distintas actividades rectoras como tácticas pedagógicas durante el ejercicio docente. Considerando que la ley (115 de 1994) radica la educación temprana como un derecho, comprendiéndola como un proceso educativo, estable, organizado y didáctico, por medio del que los niños fortalecen sus habilidades, talentos y actitudes en la recreación, el arte, la literatura y la exploración del medio como actividades rectoras que fundamentan las bases curriculares ya que a partir de ellas se planifican y seleccionan las estrategias a utilizar en cada actividad y para cada necesidad de la primera infancia. Estas bases curriculares En la educación inicial son un elemento fundamental que permite fomentar el desarrollo y el aprendizaje de los niños menores de 6 años, además vigoriza el trabajo de los docentes en su cotidianidad, apoyando en la organización curricular y pedagógica de la educación inicial. La finalidad de las bases curriculares en la infancia es innovar propuestas educativas necesarias que garanticen el óptimo desarrollo integral del infante menor de 6 años. Así mismo brindar al docente diferentes estrategias o rutas que busquen fortalecer su propuesta dentro del aula.

La formación y creación de las bases curriculares obtuvo una trayectoria de aprobación,

socialización y realimentación la cual contó con la inclusión y participación de agentes educativos desde la modalidad infantil, administrativos, secretarías de educación, coordinadores y entidades gubernamentales que trabajan en actividades las cuales potencien y promuevan los derechos de la primera infancia. Es decir, las bases curriculares apuntan comúnmente a la construcción y reflexión.

Para descifrar la estructura de este documento en el cual se consignan las bases y contenido que lo conforman es importante conocer los factores que lo sustentan, inicialmente encontramos la fundamentación y la organización curricular y pedagógica, donde se evidencian las ideas que se adaptan a la fabricación de las bases en el nivel inicial y preescolar basado desde la vivencia y el saber pedagógico, el desarrollo y el aprendizaje, las interrelaciones y cada una de las actividades rectoras. Seguidamente se presenta el orden curricular y pedagógico desde 2 clases: primeramente, en la cual se define el campo o espacio de vivencia donde intencionalmente la docente pretende promover la práctica y el crecimiento cognitivo del niño y de la niña, concretando la estrategia o idea en contorno al orden curricular en la educación inicial. El otro factor que sustenta a las bases curriculares se divide en cuatro momentos los cuales se manifiestan en la práctica pedagógica como lo son comprender, examinar, proyectar y vivir cada experiencia propuesta por la docente.

La fundamentación plantea que cada niño merece ser respetado y visto como un sujeto de derechos desde la concepción, así mismo es necesario considerar y reconocer sus capacidades ya que estas son necesarias e indispensables para su desarrollo y relación con los demás desde su educación inicial, puesto que a partir de esta se exponen diversas posibilidades, acciones o situaciones que fomentan el desarrollo del niño mediado por vivencias y ambientes o espacios preparados; por lo que las maestras se comprometen

conocer al niño en sus diferentes aspectos y habilidades. Para así replantear los contenidos y que estos estén acorde a las necesidades para lograr una intención pedagógica (MEN, 2014a, p.43).

Partiendo de lo anterior se hace énfasis que las bases curriculares se describen como la manera de interacción entre familia y escuela mediado desde su cultura, origen y contexto social en educación infantil.

Recordemos que la educación infantil es una fase primordial para potencializar el desarrollo de los niños, ya que en estos primeros años el niño logra aprender y vigorizar sus habilidades desde ritmos distintos. Por lo cual es sumamente importante el acompañamiento de los padres y la escuela quienes son encargados de garantizar, brindar y proteger los elementos que fundamentan la atención integral de la primera infancia; elementos como salud, nutrición y alimentación; son componentes necesarios para el ser humano.

Como se menciona anteriormente las actividades rectoras juegan un papel importante en el fortalecimiento y desarrollo de los niños, desde la etapa misma de gestación puesto que los padres van creando vínculos con los niños por medio de las melodías, los arrullos, las caricias en el vientre de la madre, la afectividad que le brindan a la madre en el transcurso de su embarazo permite también planificar la trayectoria del bebé, ya que estos lazos familiares y cada expresión brindada se relacionando y enlazando con sus emociones y distintas sensaciones que diariamente experimentará como la alegría, el goce, la delicadeza y así mismo expresara en su comportamiento aquellos valores que puede observar, comprender y desarrollar en su entorno. De esta forma inicia el proceso literario en el niño.

Para acompañar el proceso está el juego el cual inicia con aquellas sensaciones y acciones que los padres le expresan como el cosquilleo, gesto de amor y caricias, sonrisas, y

sonidos que despiertan el interés y curiosidades en él bebe por querer escucharlos a cada momento, ya que estos se transforman en juegos y lúdicas que van acompañadas de mucha afectividad, (López, 2013).

El acompañamiento especialmente de los padres durante la primera etapa de vida del niño es necesaria e insustituible, dado que a partir de las primeras relaciones el niño y la niña logra desarrollar el reconocimiento de su entorno, de quienes son las personas que lo rodean, y qué importancia tiene el medio que lo rodea, en el cual encontrara una diversidad de objetos que le permitirían explorar, sentir, manejar, y crear y descubrir a partir de su conocimiento. Relacionando el juego, su cultura, la lengua y obviamente la exploración como actividad rectora. De igual forma a través de ella va obteniendo la atribución o apropiamiento del mundo.

Usualmente percibimos que los niños la mayor parte de su tiempo juegan, se divierten y aprenden de su entorno transformando cosas que diariamente usamos. También ellos las usan desde otra perspectiva. Un ejemplo claro es cuando utilizan tapas de ollas como platillos, sillas como carros, conos como sombreros, y la ropa de los adultos como disfraces, cantan sosteniendo una cuchara o un lápiz y se entretienen con alguna anécdota o historia contada por un adulto o cualquier experiencia que le parezca de su interés. De esta forma el niño se adapta y desarrolla habilidades artísticas y creativas que le conceden su crecimiento e identidad posibilitando las relaciones con los demás niños y con su contexto.

Es beneficioso saber y tener presente siempre que cada una de estas actividades rectoras son pertinentes y fundamentales para crear relaciones con los niños y de esta manera poder acercarnos más a ellos con el fin de proponer y ofrecerles distintas estrategias que nos posibilitan conocerlos a fondo. Estrategias las cuales han sido modificadas para propiciar el

goce y la inclusión a la comunidad a la que pertenece.

El explorar su contexto, jugar, expresarse y aprender a través de lo literario hace parte de los establecimientos y bases didácticas, pues orientan cada planificación o estrategias creadas para mitigar las necesidades que se encuentran adheridas a los estudiantes; a partir de estas bases se construyen los espacios o entornos educativos de calidad facilitando las relaciones, la participación y la inclusión a la comunidad educativa, al igual permite la interrelación con el medio y con las demás personas.

### **El Juego**

Es un ejercicio innato y fluido del niño que impulsa el desarrollo de su aprendizaje.

Por medio del juego se logra desarrollar habilidades cognitivas, sociales, afectivas y psicológicas, siendo una acción voluntaria y libre del niño por lo cual este debe ser constante y debe darse en un entorno calmado. A través de él podemos detectar sentimientos y estados de ánimos.

Desde la edad inicial el juego es sumamente fundamental en el niño ya que este garantiza su expresión de forma individual, además coopera en el desarrollo de su identificación, permitiendo el reconocimiento y crecimiento de sus capacidades. A partir de la imitación, el descubrimiento, el orden, desorden, destrucción y reconstrucción de su propio mundo (Aucoturier, 2004) el niño empieza a jugar con objetos visibles y sonoros que les permiten llamar su atención, en estos primeros años o etapas evolutivas los niños logran oportunidades al relacionarse y jugar con los demás, ya que aprenden a descubrir, a sentir y expresar.

Existen diferentes tipos de juegos como los funcionales, tradicionales, de construcción de reglas y cooperativos, estos se adaptan a los diferentes espacios donde se

desarrollan, a las edades y culturas.

Martha Glanzer (2000) sostiene que los juegos varían y se clasifican según las costumbres, atributos, particularidades específicas y comunidades, Esta autora expresa que la niña y el niño revelan en su comportamiento diversas especialidades que caracterizan su comunidad.

Teniendo en cuenta lo anterior para este proyecto aplicado se llevó a cabo en su totalidad actividades en las cuales existía como herramienta primordial el juego, donde el niño podía compartir con sus compañeros implementos didácticos, involucrarse en rondas infantiles, participar en juegos como la jenga, el twister, arma todos, rompecabezas, juegos de construcción, Que brindaban al niño mantenerse activo dentro de cada una de las actividades y así mismo divertirse con la variedad de juegos que se le brindaban .

Para continuar desde la misma perspectiva, podemos decir que el juego permite el desarrollo de conceptos y organización de ideas, ya que cuando el niño juega crea diversos interrogantes que le permiten nutrir su pensamiento, “que es esto, ¿para qué sirve y como lo utilizaré? Entonces es desde aquí que sus capacidades se fortalecen a través de la observación, de la indagación y las sensaciones que cada experiencia le puede transmitir.

Estas son diversas probabilidades que concede el juego a los niños, pues mediante este crece el desarrollo cognitivo, físico y afectivo. Es importante que los docentes o gente educativos tengan claro y consideren cada aspecto para potencializar los ambientes de aprendizaje puesto que al otorgar a la infancia saberes y transformar los estos ambientes deben ser totalmente creativos e intencionados para lograr que este sea significativo y alcanzar en la infancia el absoluto interés.

Como lo propone Bonastre (2007) Quien sugiere entornos agradables, tiernos,

flexibles, solidos, de representación gráfica al igual que emblemáticos ya que cuando existe variedad de texturas y objetos incitamos al niño al goce y al sentirse cómodo. De modo que este se muestre atraído y mimado. Despertando el interés y el esparcimiento. El niño por medio del juego expresa sus emociones, intereses y sobre todo las necesidades; ya que al compartir manifiesta con su cuerpo diferentes acciones y emociones. Al relacionarse con niños de su misma edad los resultados son bastantes satisfactorios y placenteros por lo cual es fundamental brindarles estos espacios teniendo en cuenta el rango de edades ya que existen diversos tipos de juegos a los que ellos deben adaptarse. Como lo son juegos sensoriales los cuales se le brindan especialmente a los bebes en sus primeros meses de vida, seguidamente están los juegos simbólicos, de imitación, de construcción, tradicionales, y de regla.

Con base en esto el juego en la primera infancia no debe ser sustituido por ninguna actividad, no debe ser emplazo por momentos de descanso y mucho menos por pasatiempos.

En educación inicial el juego lo podemos ver como un derecho el cual debe ser protegido y garantizado en todos y cada uno de los espacios dentro del hogar, de un plantel educativo o espacios públicos, promueve el concepto de que el niño o la niña viven del juego, por lo tanto, este merita su implementación, Malaguzzi (2001).

El juego se fortifica a partir de las circunstancias, posiciones, situaciones, culturas y conocimientos de un contexto, se conduce según las costumbres y se experimenta desde los dominios de las poblaciones, de cada niño, agente educativo y padre de familia.

## **Arte**

En la edad infantil el arte es considerado como uno de los pilares fundamentales

para el desarrollo motor del niño. A partir de sentir texturas, observar colores, figuras el niño potencializa dimensiones cognitivas y corporales. También estimula su aprendizaje.

Cuando implementamos en el aula el uso del arte fortalecemos la expresión del niño ya que a través de él se puede dar a conocer lo que piensa, quiere, siente o lo que verdaderamente le interesa. Recordemos que el arte es una estrategia que fomenta en el niño distintas maneras de expresarse. Por ello, para implementar las planeaciones de este gran proyecto se consideró esta estrategia para que el niño gozara de la actividad, se incluyera y manipulara materiales que permitieran y fomentaran su felicidad.

El arte se presenta en cada niño de forma distinta, este promueve las vivencias a través de experiencias muy llamativas, coloridas e interesantes. Las cuales son mediadas a partir de símbolos los cuales suelen verbales, auditivos, visuales y corporales. El arte es impulsado por medio de la expresión y diferentes lenguajes que permiten al niño encontrarse en una realidad colectiva que fortalece su desarrollo psicosocial, artístico y cultural. El arte más que una estrategia educativa es una forma de expresión ya que esta brinda la posibilidad de demostrar nuestros estados o sentimientos así mismo nuestros intereses.

Esta es sustancial en el proceso de aprendizaje en la primera infancia. Ya que resulta bastante beneficiosa al conectar y relacionarse con los contextos y entornos en los que frecuenta los niños. Permitiendo así conectarse con una sociedad. De igual forma se incluye y disfruta de experiencias que suceden en la cotidianidad. Logrando así que el niño disfrute, aprenda de su entorno y lo transforme de forma espontánea y creativa.

Cuando brindamos arte a los niños les permitimos ver la realidad del mundo y principalmente de su entorno de una forma divertida, así empiezan a revelar y darle uso a

materiales y a los ambientes de aprendizaje que les ayudan a descubrir, observar y transformar a partir de representaciones. Al hablar de ambientes queremos dar a conocer que solamente no aludimos a lo físico y material, ya que los climas, la adecuación como ventilación, iluminación, conductas o comportamientos y la forma d desenvolvimiento al momento del desarrollo de los niños hace parte y fundamenta el arte. (Cols, 2002: 43).

La adecuación de los escenarios es vital para su desarrollo, por ello es importante ofrecerles escenarios donde los materiales estén a su alcance y garanticen su seguridad. Para propiciar espacios significativos divertidos se debe contar con materiales muy coloridos, sensoriales, musicales, visuales de diferentes texturas, variedad de juguetes que les ayude a conocer y explorar. Algunos materiales que les inviten al reconocimiento de su cuerpo, de su identidad, gustos, sentimientos son esenciales para lograr los objetivos de la actividad. Jugar con las emociones también es vital ya que este es un ejercicio por medio del cual el maestro se le posibilita conocer los estados de ánimo y necesidades de cadaniño.

En cuanto a materiales podemos seleccionar aquellos que sean más llamativos, se adapten a sus edades, necesidades, a su cultura y tradiciones, estos son totalmente desafiantes ya que niño debe aprender a valorar y suponer que hacer partiendo de las características de cada juguete o material, así mismo debe aprender a escuchar y visualizar para lograr resolver o descubrir la situación; a la vez es importante que el maestro de pautasy organice el entorno de modo que el niño esté a gusto y logre comprender para que sirve, como se utiliza, cuáles son los límites, cuanto puedo gastar, hasta donde pintar, cual es el mejor espacio para realizar, cuando es mi turno o el de mi compañero. A partir de estas directrices el niño deberá asimilar en que consiste cada juego o actividad.

En caso del lenguaje musical el niño descubre, imita, y maneja sus movimientos corporales voluntariamente, reconoce sonidos de instrumentos, y también puede imitar utilizando sus manos para aplaudir y sus pies para bailar. Desarrollando su habilidad rítmica melodiosa. Este talento se relaciona con su lenguaje pronunciado y su razonamiento; el cual se va fortaleciendo con el reconocimiento, la exploración, y mediante su espontaneidad. (Botero, 2008: 57).

Hacer uso de títeres, realizar mímicas, jugar a los personajes, reconocer por medio de representaciones, imitar canciones, realizar movimientos con cuerpo y gestos con nuestra cara brinda al niño a una exploración mayor y a un mejor reconocimiento de espacios y de sí mismo. De modo que se haga uso del lenguaje corporal, musico y visual como base fundamental en el desarrollo artístico de cada niño. Recordemos lo que plantea

Víctor Wooten (2012: 1): quien sostiene que la música es una ayuda emotiva que preservay proporciona la libertad de expresión.

A su vez (Arizpe, 2006: 74). Plantea que otro lenguaje artístico son las artes plásticas quienes se abordan inicialmente con representaciones simbólicas ejercidas desde épocas lejanas en donde se difunden emociones o anuncios entre humanos, siendo hoy fortunas inigualables. Relacionamos el arte plástico con el visual puesto que este contempláticas de pinturas, grabados, ilustraciones, videos, figuras y estatuaria. Consecuente a esto se afirma que lenguaje artístico y visual se divide en dos ramificaciones; la primera es la manera y posibilidad en que una persona o individuo tiene para innovar una pintura y la otra es la capacidad de interpretarla.

## **Literatura**

En el proceso educacional la literatura es insustituible, ya que se refleja no solo

cuando empieza su etapa escolar, puesto que desde que el niño se encuentra en el vientre los padres le hablan al pequeño formando códigos y lazos sonoros.

La literatura es la destreza de emplear palabras ya sean escritas u orales, estas conforman los principios o valores que se definen en la familia o contexto en el que el niño habita. Donde libremente podemos incorporar material literario como libros de ilustraciones, creación de obras literarias y teatrales.

En la literatura es importante divertirse jugando con las palabras, ya que cuando repetimos, desordenamos, graficamos, escuchamos nuestros sentidos se activan y se desarrolla la atención. Logrando así dominar nuestra lengua y representando gráficamente nuestras experiencias.

Por medio de las lecturas de cuentos o historias, los niños logran sentir los conceptos e ideas de otras personas, es por ello por lo que se impulsa la curiosidad en los pequeños.

En la educación inicial es relevante porque los temas o contenidos tratados son vitales para su formación, la mayoría nos hablan sobre valores que permiten a los niños desarrollar su imaginación, su personalidad y afectividad por la lectura.

Sabemos que los seres humanos diariamente nos forjamos a través de las palabras, de historias y narrativas las cuales permiten nutrir nuestro intelecto. Siendo el lenguaje un factor muy amplio para el desarrollo de las habilidades comunicativas y de simbolización. Partiendo de los tipos de comunicación podemos afirmar que está ya sea oral o escrita es necesaria para poder explicar y expresar nuestros pensamientos frente a una sociedad. La literatura actúa como el medio por el cual el ser humano se comunica y expresa por medio de palabras que fortalecen las capacidades humanas.

En los niños la literatura es un arte de expresión donde el niño simboliza sus emociones o acciones utilizando materiales didácticos y prácticos; que son de fácil manejo esenciales para su proceso de formación y transformación.

Desde sus primeros días de vida los seres humanos utilizamos diariamente múltiples lenguajes en los cuales incluimos gestos, tonos de voz, grafías, imagen, movimientos corporales y acentos usados de una forma diferente a lo demás. Al desarrollar esta habilidad lingüística marcamos territorio, nos apropiamos y definimos una identidad única e innata de cada persona.

Teniendo en cuenta la clasificación de lenguaje nos centramos particularmente en la lengua fáctica la cual cumple su función de centrarse en el contacto que tiene el emisor con el receptor manteniendo, dando continuidad o finalizando una conversación según Bonnafé (2008) contempla que lengua fáctica frecuente en técnicas simples en la cual la persona utiliza frases incompletas o discontinuas. Dado que el mismo escenario debe permitir la calidad de la comunicación la cual se piensa alcanzar. Algunos ejemplos son: buenos días, ¡adiós!, ¡Disculpa!, hasta pronto..., nos vemos, vamos, o ¿cómo estás? Son códigos que usamos en nuestra cotidianidad. Así mismo se presentan cuando leemos un libro, contamos historias, cantamos, escuchamos o decimos rimas, poemas, o trabalenguas. Así se fundamentan las lenguas transformando a la experiencia a significativa. De igual forma cuando empleamos la literatura en la infancia potenciamos la afectividad y el acompañamiento de las familias ya que estas al mediar las situaciones permiten la estimulación a través de lo representativo y así mismo crean vínculos afectivos. Y por supuesto el desarrollo lingüístico, el cual se ve reflejado en el juego, el arte y el medio.

Según las investigadoras Karmiloff y Karmiloff-Smith (2005), afirman que a partir

de las lecturas, cuentos o historias propias el niño obtiene un progreso semanal de nuevos vocablos y su aprendizaje mejora diariamente aprendiendo unas 8 a 10 palabras diarias lo que permite que el niño maneje una conexión y su relación con los demás sea efectiva, logrando registrar y conocer cada una de sus capacidades y habilidades cognitivas.

### **Exploración del Medio**

Esta actividad natural es esencial en el ser humano, diariamente se encuentra en un entorno físico y social. Donde interactúa, intercambia y descubre situaciones y espacios que lo fundamentan. Espacios que es necesario acodarse para poder modificarse. en el descubre componentes y diversas alternativas que le posibilitan participar partiendo de sus capacidades y habilidades. Al participar el niño goza de la experiencia, ya que este se ve involucrado en la actuación e interacción con materiales, niños de su misma edad, situaciones y contextos, conllevando al desarrollando del proceso de fabricación o construcción de ideas. Donde se le posibilita a partir de sus vivencias responder diferentes interrogantes, así lo plantea Malaguzzi (2001: 58)

De lo anterior deducimos que la exploración del medio en la infancia tonifica sus 5 sentidos y connotaciones humanas, Estas cualidades acercan al niño a un mundo distinto donde puede experimentar texturas y conocer un poco más acerca de la realidad que lo rodea. Como actividad rectora la podemos relacionar directamente con el juego ya que este se da la mayor parte en espacios abiertos donde el niño logra principalmente adaptarse, seguidamente explora y aprende a partir e interrogantes que nacen de lo que puede apreciar. De este modo el niño empieza a desarrollar su independencia y darle buen uso a lo que está en su medio.

Panigauga y Palacios, 2005. Refiere que, En relación, los niños sugieren acuerdos y

descripciones frente a cada situación que se representa. frecuentemente sus réplicas no son claras ni evidentes en las personas mayores; aunque el procedimiento que realizan para responder a esos interrogantes muestra la forma en que ellos logran comprender el mundo.

Esto conlleva a que el agente educativo, padre o cuidador descubran en cada uno las necesidades, sus gustos, sus visiones, la forma en la que se les facilita comprender y distintas cosas que les emociona.

Para terminar, es importante mencionar también la conexión pedagógica con el docente educativo ya que es un mediador y actúa como espectador frente al proceso, interponiéndose con precaución en el momento apropiado. De igual forma este les posibilita independencia con el fin de que niño explore a partir de una estimulación, pero de forma individual y espontánea. Dándole voluntad a su expresión y autonomía. (Linares, 2004, Durán, 2012).

Tomando como referencia los diferentes planteamientos de los autores podemos determinar que Para el desarrollo del proyecto, esta actividad rectora se implementó teniendo un 80% de utilidad, ya que la estructura de la institución tenía pocos espacios abiertos y ventilados, como canchas, parques y jardines, donde el niño explora con mayor libertad y espontaneidad.

Atendiendo a lo anterior. Se establecen las variables para dar a conocer el marco teórico, el cual sustenta de manera puntual la importancia de abordar este tipo de problemáticas desde una perspectiva educativa, se desglosó desde los postulados teóricos que apuntan a la atención, concentración, participación y la lúdica.

### **Atención**

Según la definición propuesta por Ramos, D. Y. (2023). “La atención es una fase

sensitiva donde el cerebro conduce al desarrollo de la acción o actividad de una forma precisa, individual y facultativa. En la que cada individuo maneja su ritmo en sus intereses. Logrando su desarrollo a través de su gusto y consentimiento.

Es decir, la atención funciona como selectividad y centralización en los impulsos más importantes; la técnica psicocognitiva que nos deja dirigirnos hacia los estímulos y tramitarlos para argumentar hechos o situaciones diarias. Esta no es un ejercicio unitario. Al contrario, existen varios tipos de atención. Entendemos que esta capacidad es muy útil, ya que se usa diariamente en nuestra cotidianidad, empezando por conocer la definición de atención. Por suerte podemos fortalecer nuestra atención mediante un proceso cognitivo, donde el niño adquiere y desarrolla sus saberes; logra la fuerza para alcanzar la construcción de su intelecto y aumentar la capacidad de desarrollo y el interés por crear y aprender desde la etapa inicial.

El autor (Dolores, 2009) hace referencia que la atención no es una manifestación cognitiva, es un sistema multifacético en el que se fundamentan variedad de procesos; ya sean cognitivos, comportamentales o funcionales. Valorando la atención como un principal agente causante de separar cada una de las piezas sustanciales para la actividad mental, y el desarrollo el cual sostiene la supervisión desde la trayectoria del ejercicio psicológico e intelectual se hace necesario mencionar que es una competencia cognitiva que admite dirigir de forma directa la importancia y el valor personal de las cosas a un impulso superficial. Y que al igual antecede a la sensación y a la acción. Elaborando una escogencia entre estímulos estrechamente asociados con el pensamiento, relacionada con tres funciones de base de la mente: la consciencia y los sentimientos.

Estévez González (1997). por su parte describe algunos elementos que conforman la

habilidad de atención. donde se integra el explorar, la ubicación y la centralización o concentración. Partiendo del anterior análisis La atención es el conjunto de zonas que cumplen como función especificar la unión de sistemas neuro funcionales los cuales permiten que el ser humano reflexione acerca de lo que sucede en su entorno. Permitiendo el desarrollo de la concentración o activación cerebral y manteniendo un buen estado para el funcionamiento cerebral y capacidades cognitivas mediante las cuales logramos ser más receptivos.

Cabe mencionar que el proceso atencional puede describirse como una técnica dividida en tres etapas

Inicio o captación esta se presenta cuando suceden cambios o transformaciones en la estimulación inicial. Mantenimiento acontece cuando han pasado unos 4-5 segundos desde la captación. Y su durabilidad varia tomando en cuenta las cualidades del estímulo o actividad en específico.

Cese: desvanecimiento de la atención o de un propósito en particular.

### **Aprendizaje Significativo**

Cobos, & Jaramillo, (2018). Sostenía que el aprendizaje se construye a partir de los conocimientos y desde la capacidad de razonar. Trascendiendo así los términos cognitivos del estudiante cuando este es permanente o constante. es decir, la proyección se da cuando el docente organiza y planea sus tareas y actividades, con el fin de que el estudiante sea competente y desarrolle habilidades y destrezas de aprendizaje innatas, para más tarde ser aplicadas en diversas situaciones dadas. De lo anterior exponemos que El aprendizaje significativo es un mecanismo el cual abarca las diferentes dimensiones del ser humano;

como lo es emocional, motivacional y cognitiva de cada individuo. En este tipo de aprendizaje, el niño ejerce sus conocimientos preexistentes para así lograr obtener nuevos conocimientos. Este se evidencia cuando se relacionan ambos conocimientos adquiridos a medida del tiempo. Un factor importante que impulsa el aprendizaje son las creencias y culturas personales puesto que esta motiva a lo fundamental.

Así mismo David Ausubel (2002), instruirse relevantemente o no hace parte del límite de determinación del individuo, relaciona su concepto con el anterior ya que plantea que el aprendizaje significativo se da cuando un nuevo contenido “se conecta” con un concepto importante y previo en el desarrollo cognitivo, así que podemos replantear la información de acuerdo con esto. El aprendizaje es una causa de una nueva información donde se relacionan distintas ideas y conceptos previos de la persona. Nutriendo así las destrezas, capacidades y habilidades del estudiante para aprender.

El aprendizaje significativo se da cuando un nuevo contenido “se conecta” con un concepto importante y previo en el desarrollo cognitivo, así que podemos replantear la información puesto que el aprendizaje es una causa de una nueva información. donde se relacionan distintas ideas y conceptos previos de la persona. nutriendo así las destrezas, capacidades y habilidades del estudiante para aprender de una forma activa y personal, siempre cuando esta sea de su interés y aprovechando el conjunto de pilares de la educación los cuales son esenciales y permiten mejorar y fortalecer el proceso de aprendizaje, “aprender a conocer, aprender a hacer, aprender a vivir juntos y aprender a ser” (delors, 1994,) cómo se mencionaba anteriormente el factor emocional es vital y apreciable en el aprendizaje significativo, pues concede la conformidad a los estudiantes de empoderarse satisfactoriamente de sus conocimientos, mediante el mejoramiento de habilidades y rutinas

de estudios. a su vez, es un ejercicio psicológico que se fundamentado en la afectividad. Por otra parte, consolida diferentes tipos de aprendizaje significativo, mismos que implementan etapas y características particulares para desarrollar las habilidades y destrezas de aprendizaje. en los cuales tenemos, los siguientes.

Aprendizaje por representaciones se da cuando el niño aprende el vocabulario de objetos o personas, pero no logra reconocer e identificar.

Aprendizaje de conceptos el niño comprende y percibe conceptos

Aprendizaje de proposiciones conoce el significado de conceptos.

Por diferenciación progresiva conoce y afirma conceptos

Por reconciliación integradora logra identificar y reconocer conceptos de mayor Grado.

Por combinación relaciona los conceptos previos con otros nuevos.

El aprendizaje significativo requiere obtener significados razonables y prudentes, detectar las intuiciones y trasladar lo adquirido, por lo que la recién información debe sujetar conocimientos específicos para conectarse con el desarrollo cognitivo del estudiante

por lo tanto, se puede concluir con la concepción de que el aprendizaje significativo interpreta a todo aquello que el alumno aplica y puede comprender.

### **Lúdica**

Se comprende por lúdica todo aquello que es usado y que permite el acrecimiento de los infantes en todos los sentidos, y que así mismo a partir del goce y la diversión activa e impulsa el desarrollo de habilidades psicosociales, y capacidades como lo es la atención, concentración y la participación. La lúdica ha sido importante en la educación contemporánea en etapas infantiles, ya que con la implementación de estrategias se crean

espacios de aprendizaje de interés para lo que los estudiantes permanezcan activos e inmersos en él.

La lúdica no está dirigida solo a los niños, sino también a las personas que trabajan con ellos, sino también a un recurso que usan para divertirse y no también una estrategia útil para enseñar y aprender. su objetivo es transportar al niño a un estilo de aprendizaje pedagógico, donde tenga la oportunidad de crear, recrearse, compartir, explorar, y fortalecer habilidades. Por lo tanto, implementar estrategias lúdicas dentro del aula infantil es fundamental.

Debemos considerar que la estrategia lúdica necesita cumplir con fundamentos los cuales garanticen una buena instrucción o enseñanza. A su vez esta debe ser planificada basándose en necesidades y carencias de una población. Ejemplo contar historias, hacer obras de teatro, jugar a una ronda infantil sin realizar ningún tipo de análisis o trabajo al respecto, no figura como estrategia lúdica, por el contrario, si esa misma ronda, o historia contada es considerada con la compañía el profesor y analizada desde diferentes

perspectivas estas se transforma en una estrategia lúdica ya que deja un aprendizaje omorableja Alarcón (2016) afirma que la lúdica es un proceso pedagógico. En el que se generanespacios lúdicos que permiten la interacción, participación, la recreación a partir de situaciones o experiencias lúdicas.

Es fundamental destacar la importancia de las estrategias lúdicas en las aulas de clase, deben ser del gusto de los estudiantes y planificadas partiendo de una necesidad y para fortalecer conocimientos en ello. Con una experiencia divertida y concreta se logra fortalecer habilidades cognitivas, sociales y afectivas, ya que al incluir al niño en una actividad se le posibilita un vínculo hacia el aprendizaje y el desarrollo de capacidades

vitales para su proceso formativo; al crear entornos de juego le permitimos al niño el crecimiento integral e interés de este potenciando su aprendizaje. Y que más satisfactorio que este sea mediado y nutrido con la lúdica que cumple su función pedagógica de enseñar.

A su vez Alarcón (2016) afirma la posición de Winnicott, (2012) al plantear el juego como una “tercera zona”, en la que los niños tienen sus propias vivencias que ejecutan desde sus principios y culturas. manifestando que cuando aprenden jugando modifican e incrementan sus saberes divirtiéndose y viviendo plenamente su niñez, Asimismo permite enriquecer su identidad.

Por otro lado, permite la construcción de sus conocimientos y las semejanzas que existen entre objetos y el mundo que lo rodea. identificando la diversidad de formas en las que las personas se relaciona y se apropian de su cultura.

Alarcón & Espitia Medina (2016). Reflexionan lo que plantea Vygotsky, al jugar el niño logra aumentar su intuición e inteligencia relativa, en otras palabras, el niño al explorar su medio, reconocer los objetos y expresarse incrementa su conocimiento por medio del acto de jugar. lo infiere como un medio con el que el niño puede conceder los saberes de su entorno y aprender mediante el contacto de la vida misma.

Por último, tenemos a González Domínguez (2021) quien considera fundamental lo que Jiménez (1998) expresa “la lúdica como ejercicio cultural es una capacidad la cual traspasa toda la vida, no es una práctica, no es una actividad, tampoco ciencia, ni una disciplina, sino que es una práctica propia e innata del desarrollo humano en toda su idoneidad psíquica, social, cultural y biológica. Desde lo anterior, la lúdica esta arraigada a ser un estado del ser humano provocando sensaciones de placer ya que este puede vivir su vida como la imagina. Es por ello por lo que la lúdica no solo es para los niños, puesto que

todo ser vivo requiere de felicidad y de la incitación para expresar sus emociones. De esta forma tendríamos a un humano saludable, autónomo, participativo y sobre todo innovador. En sí la lúdica es bienestar, por eso no debemos verla como algo pasajero ni mucho menos infantil si no que siempre debemos tenerla presente.

## **Aspectos Metodológicos**

### **Enfoque Metodológico**

El proyecto aplicado utiliza un enfoque cualitativo que evalúa la realidad del grupo implicado, y estudia cada acción y comportamiento de sus participantes en todos sus ámbitos y situaciones, permitiendo así al evaluador llevar una búsqueda minuciosa y precisa a través de la observación. Taylor y Bogan (1987) “se refiere en su más amplio sentido a la investigación que produce datos descriptivos: las propias palabras de las personas, habladas y escritas y la conducta observable”

Este enfoque orienta el avance de caracterización, argumentación y explicación de la investigación. Para ello es necesario brindar a los docentes herramientas didácticas las cuales posibiliten reconstruir conocimientos en los docentes. De esta manera modificar su aprendizaje y promover el desarrollo pedagógico buscando enmarcar su ocupación y la práctica educativa.

**Tabla 1***Operalización de categorías*

Operacionalización de las Categorías			
Situación problema	Pregunta problematizadora	¿De qué manera las actividades lúdico-pedagógicas inciden en el desarrollo de la atención, interés y participación de los niños del grado preescolar de la Institución la Sagrada Familia?	Objetivo general del proyecto .
			Fortalecer la atención a través de actividades lúdico-pedagógicas para el afianzamiento de la atención y participación de los niños del grado transición de la Institución Educativa Sagrada Familia
Categoría 1 Atención	Definición conceptual	Aspectos de desarrollo que están contenidos en el área de desarrollo	Desarrollo por potencializar
			Qué es lo que espera potenciar o desarrollar en los niños
Atención	Atención: acción voluntaria de los sentidos a un determinado estímulo por el cual podemos dirigir nuestros	: Involucramiento  Inclusión de los individuos en todas las áreas que afectan sus vidas y comunidades	Se espera que:  El niño se integre y participe activamente de las actividades propuestas así mismo exprese sus emociones y proponga desde sus saberes previos

<p>Recursos mentales pellis (2006). Cobos, &amp; Jaramillo, (2018). Sostenía que el aprendizaje se construye a partir de los conocimientos y desde la capacidad de razonar. Trascendiendo así los términos cognitivos del estudiante cuando este es permanente o constante</p>	<p>Fortalecimiento de la autonomía: Autonomía infantil es la actitud que tienen los niños para actuar y desarrollarse en función de sus propias capacidades con el objetivo de conquistar nuevos estadios evolutivos desde su propia libertad de acción y pensamiento</p>	<p>Estimular por medio de actividades lúdico pedagógicas el interés y la autonomía al momento de desarrollar o ser partícipe de actividades propuestas en clase.</p>
--	---	--

Categoría 2  
Actividades  
lúdico-  
Pedagógicas

Definición conceptual

Acción que produce diversión, placer y alegría en toda acción que se identifica con la recreación y con una serie de expresiones culturales como el teatro, la danza, la música, competencias deportivas, juegos infantiles, juegos de azar, fiestas populares, actividades de recreación, la

Aspectos de desarrollo que están contenidos en el área de desarrollo

Trabajo en equipo:  
  
Refuerza en los niños y las niñas los vínculos sociales y mejora sus habilidades para relacionarse con los demás, aumentando la empatía y la solidaridad. Además ayuda a desarrollar su inteligencia emocional.

Desarrollo y/o aprendizaje a potenciar

Se espera que: Promover la diversidad y la reciprocidad con el fin de Fortalecer valores y la importancia del trabajo equitativo.

pintura, la narrativa, la poesía entre otros. Dinello (2007).

Actividades lúdico pedagógicas	Experiencia 1 Un payaso en apuros	¿Cómo dispongo el ambiente o los espacios?  Espacio, organizado, con suficiente ventilación e iluminación.	Categoría de planeación  El niño participa activamente de las actividades propuestas Se integra y escucha con atención las indicaciones dadas Colabora en las actividades grupales Realiza interrogantes o dudas en su momento indicado El niño selecciona los recursos necesarios para el desarrollo de su actividad
Paso a paso (Escuchar) Cuestionar, desarrollara y socializar.	Crear espacios o entornos recreativos donde los niños disfruten, se relacionen y a la vez se interesen por el desarrollo de las actividades, estimulándolos a la construcción de conocimientos y saberes significativos.	¿Cuáles son los recursos que se requieren para desarrollarla experiencia? Tijeras Papeles de colores Cartulina Pegamento rasgado	
Momento 1: Escucha atentamente lecturas, mensajes o indicaciones)			
Momento 2 Cuestionar	Evaluar la efectividad, e implementación de la actividad de modo que se logre evidenciar los resultados obtenidos y aprendizajes alcanzados.	Ofrecer material pedagógico a través de la expresión creativa y concentración en los niños deberán seguir la secuencia y recortar de acuerdo con lo plasmado encima de una tira de papel de color la cual forma una figura y permite el trabajo grupal	Categoría de monitoreo Es acertado durante el desarrollo de su actividad Relaciona la técnica utilizada con las lecturas que Es creativo y autónomo en sus tareas Pide ayuda si es necesario Se integra y participa en sus grupos de trabajo Muestras su interés por los temas abordados
		ejemplo: Momento 1- Escucho:  “Antes de iniciar los niños deberán escuchar atentamente las	Categoría de evaluación:  El niño socializa los resultados

(¿Qué les gusta?)

Momento 3

Desarrollar y Socializar (comenta a tus compañeros “Antes de iniciar los niños deberán escuchar atentamente las indicaciones de tu profesora, con el fin de que al momento de iniciar conozcan el desarrollo de la actividad.

indicaciones dadas por la profesora, con el fin de que al momento de iniciar conozcan y tengan claro el desarrollo y objetivos de la actividad.

Da a conocer la actividad

Momento 2 Cuestión: Los niños tendrán La oportunidad de realizar preguntas a la docente acerca el desarrollo de La actividad, así mismo podrán expresar de qué forma les gustaría o como lo desarrollaría.

Momento 3  
Desarrollo y socialización:  
Luego de escuchar

## **Tipo de Investigación**

### **Investigación Acción**

El proyecto titulado fortalecimiento de la atención a través de actividades lúdico-pedagógicas en los niños del grado transición de la institución educativa la sagrada familia es fundamentado desde la investigación acción; la cual es un instrumento único que permite la participación colectiva de los investigadores, con el fin de proponer y dialogar sobre una indagación en particular. En los profesionales es muy utilizado ya que a partir de los procesos reflexivos, críticos, la participación y comprensión se fortalecen y se transforma la realidad. Así mismo permite que el educador construya nuevas estrategias y diversos métodos de enseñanza y aprendizaje. Elliott, J. (1990).

La práctica docente es un proceso de acción, pues el docente se instruye al educar, y educa por que instruye. Infiuye para posibilitar mas no obligar ni tampoco remplazar la percepción del alumno. Puesto que al meditar sobre su participación e inclusión en cada proceso desarrolla y tonifica sus conocimientos. El principal objetivo de la investigación acción es ahondar los conceptos y la comprensión de los docentes, mediado desde diversas situaciones o acciones que el docente puede sostener.

De modo que se logre comprender e interpretar los sucesos o hechos ocurridos por diferentes aportes o datos de los implicados en dicha circunstancia.

Como toda metodología de investigación cuenta con ventajas, unas de sus funcionales es la cercanía o rapidez de su ejecución, dado que esta se ve encaminada claramente en la realidad de los hechos los desenlaces son más oportunos e inmediatos. Descifrando diversas respuestas o resultados más organizados en el menor tiempo esta rapidez se entrelaza con la naturaleza y potenciación de los individuos ya que estos se ven

directa y activamente implicados en la investigación. Lo que permite un estudio real y evidente en el desarrollo como los resultados. Además, da la oportunidad de transformar los datos o información recolectada.

Garantizando que la indagación sea permanente e implementada en dicho contexto. Finalmente, este tipo de investigación propone un estudio en general, Por último, esta forma de investigación tiende a ofrecer una comprensión global de la actividad realizada logrando enriquecer los conceptos y orientando organizadamente la comprensión.

Así mismo encontramos algunas desventajas las cuales no son favorables para el desarrollo de una investigación. Entre ellas encontramos las siguientes:

Los resultados como en cualquier investigación pueden extender en cuestión de tiempos.

Los investigadores suelen verse incluidos en muchas fases de observación sin lograr resultados eficaces.

Muchas veces se presentan controversias entre los investigadores con los implicados, conllevando así mayor sacrificio y tiempo.

Como técnica fundamental para la recolección de datos es necesario utilizar la observación, esta pretende analizar el espacio el cual se busca estudiar. En esta técnica es importante que el indagador sea más que observador, este debe utilizar sus sentidos para así lograr percibir y evaluar inicialmente las necesidades o dificultades presentes. Posterior a esto utilizaremos un registro en el cual estructuraremos de forma clara, y organizada lo que visualizamos realmente. Así mismo la participación y socialización directa es esencial para la toma o recolección de datos. Incluyendo diarios de campos, entrevista, encuestas, y

cuestionarios empleados a la población como instrumentos básicos del investigador participante.

### **Población y Muestra**

La población a trabajar corresponde a los estudiantes de la Institución Educativa Sagrada Familia, la cual se conforma de 320 estudiantes distribuidos en los niveles/grados párvulos, prejardín, jardín y transición en la etapa temprana; ciclos en los cuales se prepara al niño para ingresar a la educación primaria y grados primero, segundo, tercero, cuarto y quinto.

Para la elección de la muestra, se utilizó un tipo de muestreo no probabilístico por racimos dado que esta técnica es considerablemente la más implementada cuando los investigadores desarrollan indagaciones de tipo cualitativo y desde la observación, así mismo cuando se determinan modelos relativos en vez de realizarlos de forma eventual partiendo de las experiencias de los investigadores, Hernández-Sampieri (2014).

De esta manera, la muestra se conformó por 22 estudiantes de transición con edades entre los 4 y los 6 años, de los cuales el 63,6% corresponden a sexo femenino, frente a un 36,4% del sexo masculino, lo cual demuestra que la muestra se comportó de manera heterogénea con una diferencia porcentual del 27,2%, predominando el sexo femenino. La descripción de la muestra se detalla mejor en la Tabla #2.

**Tabla 2***Caracterización de la población*

	4	5	6	Total
	año	año	año	
Niños	1	0	7	8
Niñas	1	5	8	14
				22

*Nota.* Autoría Propia.

**Técnicas de Recolección de Información**

Mendoza, & Ávila (2020). Soporta que las Técnicas e instrumentos de recolección de datos. Son diversas formas en las cuales una persona puede adquirir u obtener información.

Para diseñar y desarrollar el proyecto hubo que implementar diferentes instrumentosrecolectores de información para determinar la necesidad.

La recolección de datos mediante la entrevista, encuestas, observación es fundamental y primer paso para la transformación de resultados, siempre y cuando esta sea adecuada en su escogencia. Ya que a partir de allí se comprenderán los recursos o actividades las cuales posibiliten al investigador la información necesaria para dale respuesta a su pregunta de investigación.

Los medios utilizados para recopilar información inicialmente fue la observación cualitativa donde personalmente pude observar y analizar algunas necesidades que se

debían soportar y en las que era imprescindible aportar; también se realizó una encuesta a la docente titular en la que se me permitía conocer un poco más acerca del contexto, de la razón social de la institución, de algunos requisitos y obligaciones que se debían tener dentro del plantel, de las relaciones entre los niños, valores y vínculos familiares, estratos sociales y factores económicos; así mismo y muy detalladamente explicaba algunas falencias que se presentaban en el momento dentro del aula y algunas posibles causas como era la estructura de los salones y la cantidad de niños que estaban dentro de él, al igual que los pocos espacios pedagógicos con los que no contaba la institución luego dimos uso a el diario de campos como herramienta esencial donde se consignaba lo que ocurría durante el día.

### **Fases de la Propuesta**

El proyecto aplicado de investigación, cuyo propósito fundamental es fortalecer habilidades básicas en los niños por medio de lo recreativo para lograr la consolidación y participación de la población estudiantil del colegio sagrada familia, tuvo una trayectoria de 4 fases ejecutadas adecuadamente.

*Etapa diagnóstica.* En esta etapa logré evidenciar directamente diversas dificultades existentes en el aula. Llevándose a cabo a través de la observación participante como instrumento esencial y la entrevista inicial a la docente titular donde se evidenció que la problemática más persistente en la población estudiantil es la falta de atención y participación en el desarrollo de sus actividades, lo cual impide en gran medida la adquisición de un aprendizaje significativo.

**Figura 1***Cronograma de actividades*

1. CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES												
ACTIVIDAD	MES 1	MES 2	MES 3	MES 4	MES 5	MES 6	MES 7	MES 8	MES 9	MES 10	MES 11	MES 12
diagnostico												
planeación												
Ejecución experiencias												
Actividades												
un payaso en apuros												
Concéntrase y aprenda												
Me relaciono me gustan estos juegos												
Día de pesca												
sopas de colores												
Las emociones												
El reloj												
Día de la semana												
Unidades y decenas												
Bingo												
Valor de la amistad												

*Fuente. Autoría Propia*

***Etapas de diseño.*** A lo largo de este espacio se logró organizar un árbol de problemas en el cual se evidenciaban las principales causas y consecuencias que conllevan a la problemática identificada, al igual que la obra de los objetivos determinados. Para potenciar esta fase en la cual se diseñaron planeaciones partiendo de la necesidad encontrada.

[https://drive.google.com/drive/folders/1P7GpD6q3PzM7DgKdJkuLO078XQvfQoJH?usp=drive\\_link](https://drive.google.com/drive/folders/1P7GpD6q3PzM7DgKdJkuLO078XQvfQoJH?usp=drive_link)

***Etapas de intervención.*** Este ciclo se fundamentó a través de la ejecución de actividades lúdicas que permitieron el involucramiento y participación de los niños del aula de preescolar, así mismo facilitaban el proceso educativo de cada participante. Ya que al ejecutarlas estas debían ser atractivas y significativas, beneficiándolos mediante juegos, lecturas, rondas, y materiales lúdicos.

## **Resultados**

Después de la implementación del Proyecto “fortalecimiento de la atención a través de actividades lúdico-pedagógicas en los niños del grado transición de la institución educativa la sagrada familia” Se evidenció que se cumplió el objetivo general mediante cada objetivo específico propuesto. Se tuvo la oportunidad de fortalecer las habilidades de concentración, atención y participación. Las actividades implementadas se planificaron atendiendo la necesidad de los niños de ser los principales participantes dándole sentido a el proyecto aportando desde su participación, el trabajo en equipo, el respeto y las buenas energías que transmitían durante el desarrollo de cada compromiso.

Al diseñar las actividades lúdicas se consideraban las necesidades y variables a trabajar, se apoyaban con materiales pedagógicos que fueran de su agrado y los motivara a participar. Estas planeaciones se hacían detalladamente, indagando estrategias útiles y

recursos necesarios para el desarrollo de las clases, buscando mejorar las capacidades de los niños

Durante el transcurso formativo y de enseñanza se logró promover y fortalecer habilidades a partir de las actividades lúdicas y recreativas, ya que los niños disfrutaban y aprenden fácil y divertidamente mediante los espacios pedagógicos ya que en ellos se les permite plenamente la diversión, la creación y expresión. Recordemos que el juego es una actividad rectora que debe estar presente principalmente en el aula infantil ya que los niños necesitan aprender por medio de lo lúdico y así nutrir sus conocimientos desde lo placentero permitiendo una inclusión activa dentro de los grupo o equipos de trabajo.

Por otra parte se implementa una encuesta que evalúa los resultados alcanzados de la actividad iniciada durante el proceso práctico donde su diseño partía de las necesidades e interés de los participantes. Obteniendo Como respuestas positivas de los niños, padres de familia y docentes quienes participaron en el recorrido de este proyecto aquellos hallazgos más llamativos o vivencias llamativas logrando así tonificar y recuperar las habilidades y aptitudes poco practicadas dentro del aula.

### **Discusión**

El proyecto aplicado una investigación de tipo cualitativo la cual busca el mejoramiento de las capacidades de atención y concentración en los niños a partir del aprendizaje significativo y pedagógico. Fue mediado por actividades del total interés de los niños, donde se podía evidenciar, el goce, la alegría, el compañerismo, la autonomía y la participación. El impacto es válido y totalmente positivo ya que permitió un total desarrollo en los niños lo cual se puede reflejar en la matriz de análisis, así mismo en la docente titular quien refiere la importancia de las estrategias lúdicas en el aula y que a partir de estas se

pudo constatar que son fundamentales al aplicarlas en las etapas iniciales de educación. Ya que los niños al ser llamativas se integran y su participación en la ejecución de las actividades es activa, por lo tanto, siempre que se implementaban el aprendizaje era significativo y reflexivo.

A nivel general las estrategias lúdicas se convierten en un instrumento válido y esencial en la práctica educativa, puesto que al facilitar el aprendizaje mejora y promueve la ejecución de material didáctico en el aula. Fortalece en la comunidad la importancia de estos recursos y su aplicabilidad. Con la creación de escenarios didácticos también se aumenta en los niños habilidades cooperativas, de autonomía, liderazgo e interacción.

Trabajar las habilidades de atención y concentración tonifican necesariamente el aprendizaje. Pues, posibilitan dirigir cada estímulo exterior y orientan la atención en dicha acción durante una determinada duración. Por lo tanto, es apropiado trabajar estas capacidades desde la edad temprana. Ya que de este modo obtenemos un desempeño escolar efectivo.

Por lo tanto, desde la ejecución del proyecto se evidencia la relevancia que tiene la lúdica dentro del entorno educativo, ya que al planificar e implementar actividades recreativas permitimos en los niños directamente el involucramiento y la transformación de sus capacidades. Convirtiéndolas así en significativas.

Este proyecto garantiza la total participación y el estímulo hacia la atención. Por ello se crearon distintas experiencias en las que el niño logra tonificar sus conceptos mediados a través del juego, de la literatura, el arte y uso del medio que también son fundamentales para su proceso formativo, ya que estas como actividades rectoras forjan el intelecto y comportamiento del ser humano a partir de la comunicación, la expresión, y el juego como

actividad particular para relacionarse. De modo que con la aplicación de este proyecto en la comunidad estudiantil se logró fortalecer la atención y el aprendizaje significativo como principal objetivo, así mismo la participación, el involucramiento y la autonomía; factores que permitieron de cierto modo el cumplimiento del mismo; dando solución a la problemática presentada.

## Conclusiones

Se cumplieron y se lograron cambios en el mejoramiento de las estrategias lúdicas de los docentes titulares involucrados. y los niños demostraron una mejor atención y participación en dichas actividades. Asimismo, se observa que el concepto de estrategias lúdicas para las docentes se convierte en una alternativa que puede ser de ahora en adelante asumida como un principal factor de enseñanza en el aula, ya que al implementar la lúdica más a menudo los niños se sienten atraídos y así fortalecen el desarrollo y la construcción de sus habilidades de participación, atención y concentración.

Finalmente esta experiencia es elemental para mí como futura docente ya que al asumir el rol e impartir mis conocimientos dentro de la institución fortalezo aspectos que me permiten poder enrutarme la carrera laboral y dar cuenta de los conocimientos adquiridos en todo el estudio; igualmente tener un acercamiento sobre como emplean diariamente las docentes sus contenidos y sobre todo conocer como la lúdica acerca a los niños a aprender y al desarrollo de sus capacidades cognitivas y socioafectivas. De este modo el docente al involucrarse con los niños comienza a ubicar una identidad de agente educativo que busca el desarrollo integral, la protección y el beneficio de la población infantil, en cuanto a su perfil.

### **Recomendaciones**

El docente de educación inicial debe implementar frecuentemente distintas formas de desarrollar contenidos. Sabemos que esta etapa educativa es fundamental para el desarrollo y la formación del niño. Por lo cual esta debe ser constante y divertida. Una de las mejores formas sería la implementación de la lúdica como recurso educativo de aprendizaje ya que estas son de su total interés. Y buscan enseñarle al niño a partir del juego y de lo didáctico. De este modo se busca integral al niño con su participación dentro del aula, logrando así el fortalecimiento de su atención. Las instituciones educativas son responsables también de brindar al profesorado talleres que se fundamenten la importancia de la lúdica en los procesos iniciales como medio o alternativa que posibilite el fácil manejo de herramientas y la adopción en entornos lúdicos, ya que estos complementan y estimulan el desarrollo cognitivo del niño. Por esta razón es recomendable que dentro de las aulas permanezcan los rincones pedagógicos, que exista la planificación de actividades según las carencias, que las maestras ejecuten la lúdica con mayor frecuencia y que a su vez vigoricen sus conocimientos para así lograr enseñar desde lo lúdico y dinámico.

**Figura 2**

*Áreas trabajadas*



*Fuente. Autoría propia.*

**Figura 3**

*Tipo de Actividades*



*Fuente. Autoría propia.*

**Figura 4**

*Importancia de la Lúdica*



*Fuente. Autoría propia*

### Referencias Bibliográficas

- Alarcón, C. M. D. T., Álvarez Llorente, T. M., & Espitia Medina, J. E. (2016). Estrategias lúdicas para mejorar la atención de los estudiantes del grado de 3 de la sede principal de la institución educativa Marcelino Polo.
- Delgado Pineda, B. P., Delgado Pineda, L. C., & Castro Tafur, S. L. (2018). El juego como estrategia pedagógica para fortalecer el proceso de aprendizaje en los estudiantes de preescolar de la Escuela Patricio Lis Raga de Purificación–Tolima.
- Díaz Edna, M. D. R. (2017). Estrategias lúdicas para el aprendizaje en niños y niñas de la escuela normal superior de Cartagena.
- Díaz, J. G., & Sabatés, H. R. R. (2016). Aproximaciones epistemológicas al estudio de la concentración de la atención. *Arrancada*, 16(29), 106-117.
- Domingo, A., & Gómez Serés, M. V. (2017). La práctica reflexiva: Bases, modelos e instrumentos. Narcea Ediciones.
- <https://bibliotecavirtual.unad.edu.co/login?url=http://search.ebscohost.com/login>
- Elliott, J. (1990). *La investigación-acción en educación*. Ediciones Morata.
- Estévez-González, A., García-Sánchez, C., & Junqué, C. (1997). La atención: una compleja función cerebral. *Revista de neurología*, 25(148), 1989-1997.
- Estrategia lúdico-pedagógica dirigida a niños y niñas de transición para el fortalecimiento de la atención sostenida en su proceso de aprendizaje. *Boletín Redipe*, 7(7), 107-128.
- Fernández, A. (2012). El diario pedagógico como herramienta para la investigación. *Revista Itinerario Educativo*. 60. 117- 128.
- <https://dialnet.unirioja.es/download/articulo/5163235.pdf>

- Jiménez, C. (2003). *Hacia la construcción del concepto de lúdica*. Colección: Aula Abierta.
- Medina, M. I. R., Quintero, M. D. S. B., & Valdez, J. C. R. (2013). El enfoque mixto de investigación en los estudios fiscales. *Tlatemoani: revista académica de investigación*, (13),8.
- Posada González, R. (2014). La lúdica como estrategia didáctica. *Instituto de Investigación en Educación (IEDU)*.
- Sampieri, R., Fernández, C., & Baptista, L. (2014). Definiciones de los enfoques cuantitativo y cualitativo, sus similitudes y diferencias. *RH Sampieri, Metodología de la Investigación*, 22.
- Sánchez, E. (2009). La Práctica Reflexiva, una pedagogía para formar profesionales.
- Spiegel, M (21 de abril de 2011). *Población y muestra*.
- Taylor, S. y Bodgan, R. (1990). *Introducción a los métodos cualitativos de investigación*. Buenos Aires, Argentina: Paidós Studio
- Villada López, C. V., Giraldo Abisambra, J. A., Zapata Torres, G. N., & Zapata Ruíz, A. (2002). Propuesta pedagógica para potenciar el desarrollo cognitivo en niñas y niños desde edades tempranas

## Apéndices

### Apéndice A

#### *Encuesta a docente titular*

- ¿es esencial para usted cómo docente el desarrollo de actividades lúdicas dentro del aula de clases son una herramienta que posibilita el desarrollo de la atención y el interés en los niños?
  
- ¿considera que el diseño en cuento al momento de desarrollo de las actividades son adecuados y pertinentes para su desarrollo? ¿qué aspectos mejoraría?
  
- ¿teniendo en cuenta las actividades o experiencias desarrolladas cuál cree usted que es fundamental para fortalecer las habilidades de atención y participación de los niños?
  
- De acuerdo a los materiales didácticos de apoyo que se facilitaron para el desarrollo de las actividades se logró evidenciar a través de ellos falencias o necesidades a mejorar?
  
- Teniendo en cuenta el contexto de la institución educativa sagrada familia considera necesario un mejoramiento en cuanto a la amplitud del espacio para mejorar la practica e implementación de actividades?
  
- ¿considera fundamental la implementación de actividades y el acompañamiento desde la parte lúdica en los niños para poder fortalecer las falencias encontradas? Y así poder cumplir con el objetivo o propósito de la propuesta de acción pedagógica Fortalecimiento De La Atención A través de actividades lúdico- pedagógicas en los niños del grado transición del colegio la sagrada familia?

Teniendo en cuenta la implementación de la anterior evaluación a la docente titular, podemos dar relevancia a sus respuestas ya que estas fueron altamente positivas, donde se describió el avance evidenciado y el potencial que lograron construir principalmente los niños quienes fueron protagonistas de este gran proyecto. Así mismo la docente adquirió y fortaleció sus destrezas ya que a partir del ejercicio de las actividades que se llevaron a cabo la docente pudo ver reflejado la importancia del juego para el desarrollo de sus contenidos los cuales no siempre son creativos, por lo que pretende implementarlos con mucha más frecuencia, así mismo hacer mejor uso de materiales didácticos que permiten en los niños su desarrollo motor y cognitivo. El proyecto para la docente le parece muy apropiado y divertido ya que es mediado por el juego y que a través del niño aprende y se divierte.

## Apéndice B

### *Cuestionario a estudiantes*

	<b>Si</b>	<b>No</b>		
¿Te diviertes y aprendes cuando participas?				
¿el material que utilizamos durante las actividades fue de tu agrado?				
¿Cómo te sientes cuando a través del juego aprendes?				
¿Te gusta trabajar en equipo? ¿Por qué?				
¿Cómo te sentiste cuando desarrollabas la actividad de decora el payaso?				
¿Te gusto la actividad de día de pesca?				
Tu maestra titular implementa actividades lúdicas todas las semanas?				
¿Para ti es importante la recreación?				

La actividad de concentración, donde debían encontrar las parejas te gustó?				
¿Las herramientas como cuerdas, pelotas, te motivaron a participar?				
¿Te gustaría volver a desarrollar las actividades? ¿Como cuáles?				
¿Te incluyes en tu grupo de trabajo?				
Cual de estos juegos. Twister, tangram, rompecabezas, arma todo, jenga trabajaste? ¿Qué aprendiste?				
¿Compartías algunas herramientas como tijeras, pegamento, papeles de				
colores con tus compañeros?				
¿Estabas atento durante las lecturas? ¿Te parecían divertidas?				
¿Respondías acertadamente las preguntas que se te formulaban?				

Al analizar las evaluaciones desarrolladas por parte de los estudiantes, se evidencia un proceso principalmente divertido, en los cuales cada niño da a conocer sus gustos, intereses, y actividades más llamativas. De acuerdo a esto concluimos que los estudiantes del grado transición les gusta implementar actividades donde se involucre el juego y que además estas sean de tipo colaborativo, sabemos que las actividades que se realizan equitativamente son fundamentales para la formación personal del ser humano. De lo anterior se deduce que las actividades implementadas fueron acogidas con mucho entusiasmo, el desarrollo de estas es satisfactorio y significativo; pues dan muestra que al ejercerlas aprendían y a la vez se les permitía desarrollar áreas fundamentales para obtener una mejor convivencia, aprendieron a respetar turnos, a compartir materiales, a ser más espontáneos, participativos e interactuar con el medio que los rodea. Personalmente es un logro obtenido como futura docente ya que cada una de las planeaciones realizadas reflejaron el compromiso y el querer trabajar de la mano con los niños en pro de una solución la cual dificultaba el proceso de enseñanza y aprendizaje de los chicos de este grado. Puedo constatar que es muy agradable observar la felicidad al momento de trabajar. Pues es necesario que siempre se tenga presente la lúdica en los procesos iniciales ya que estos garantizan un aprendizaje autónomo y valioso, por lo tanto, la lúdica como herramienta pedagógica no debe faltar en ningún aula inicial.

## Apéndice C

### Encuesta a padres de familia



### QUERIDO PADRE DE FAMILIA

Evaluemos la propuesta



¿Considera usted necesario el desarrollo de actividades lúdicas dentro del proceso de formación de su hijo? Si la respuesta es Sí especifique el porqué

SI  NO

¿Está de acuerdo que su hijo participe activamente en las experiencias de aprendizaje que implementa la docente en formación?, mencione 3 ventajas que el niño lograría desarrollar durante este proceso

SI  NO

¿Es un gusto para usted saber que dentro del aula se desarrollan actividades que logran potenciar el interés, la participación y la cooperación de su hijo?

SI  NO

¿Le parece satisfactorio que su hijo se integre y comparta con sus compañeros? Mencione 2 habilidades que desarrollaría teniendo en cuenta este aspecto

SI  NO

¿En cuanto a las experiencias de aprendizaje, le gustaría que la docente las implementara más seguidamente? ¿Por qué?

SI  NO

¿Cree usted que estas actividades interrumpen el desarrollo de las clases? SI  NO

¿Considera necesario la implementación de actividades lúdicas para fortalecer en su hijo la atención?

SI  NO

¿Le gustaría presenciar una de estas actividades, aportar o sugerir ideas de actividades para desarrollarlas en clases? Si la Respuesta es Sí diga cual

SI  NO

Los resultados destacan la importancia de la lúdica en los niños y a la vez dan muestra de un gran proceso. Los padres al responder comentan que sus niños cuando llegan

¿Son fundamentales el juego y la recreación durante la etapa infantil de su hijo? SI  NO

¿Al desarrollar las experiencias significativas su hijo al llegar a casa expresa sus emociones, le cuenta si participó o no de ellas? Si la respuesta es sí, mencione un caso o situación

SI  NO

Mamá de \_\_\_\_\_

Gracias, Su tiempo es oro 

al hogar están motivados y felices con el desarrollo de las actividades. Algunas en particular les llaman la atención y muchas veces quieren aplicarlas en el hogar con los hermanitos y amigos; a veces cuando van en camino les van comentando la dinámica de la actividad y describen en totalidad el proceso.

Los padres a su vez están muy contentos y de acuerdo con la implementación del proyecto puesto que este a través de la lúdica les involucra y promueve trabajo en equipo, la participación e inclinación por el desarrollo de sus gustos y fortalece el área de la atención.

Enlace de evidencias fotográficas

[https://drive.google.com/drive/folders/1ERR9gneY6ZrhWQJy3pJmZkHyaWrT0w0k?usp=drive\\_link](https://drive.google.com/drive/folders/1ERR9gneY6ZrhWQJy3pJmZkHyaWrT0w0k?usp=drive_link)