

**Implementación de una propuesta de estrategias pedagógicas desde la lúdica para
favorecer la integración de los estudiantes de transición a la etapa escolar.**

Autor: Yenis Puello Cuadro

Ismael López Mejía

TUTOR: DR. Ever Javier Mejía Leguía

CO-ASESOR: DR. Milton Arrieta

ASIGNATURA: TRABAJO DE GRADO

UNIVERSIDAD DE LA COSTA

DEPARTAMENTO DE HUMANIDADES

MAESTRIA EN EDUCACION

BARRANQUILLA

2021

**Implementación de una propuesta de estrategias pedagógicas desde la lúdica para
favorecer la integración de los estudiantes de transición a la etapa escolar.**

Yenis Puello Cuadro

Ismael López Mejía

Trabajo de grado para optar el título de Magister en Educación

Asesor trabajo de grado: Ever Mejía Leguía

CORPORACIÓN UNIVERSITARIA DE LA COSTA – CUC

DEPARTAMENTO DE POSTGRADO

Barranquilla, 2021

NOTA DE ACEPTACIÓN

Firma del presidente del jurado

Firma del jurado

Firma del jurado

Nota obtenida

Agradecimientos

A Dios padre por proveernos la sabiduría, salud y bienestar para poder cumplir cada una de las tareas para finalizar exitosamente este proyecto de investigación

A la Universidad de la Costa por darme la oportunidad de estudiar y ser un magister en educación

A nuestro asesor Ever Mejía por su esfuerzo y dedicación, quien, con sus conocimientos, su experiencia, su motivación, hemos logrado esta meta.

Para ellos muchas gracias y que Dios los bendiga.

Dedicatoria

A Dios, por brindarnos la oportunidad de vivir y por estar con nosotros en cada paso que damos, por fortalecer los corazones e iluminar nuestra mente y por haber puesto en el camino a aquellas personas que han sido soporte y compañía durante todo el periodo de estudio.

A nuestras familias que nos apoyaron todo el tiempo.

Resumen

Este proyecto se desarrolló con el objetivo de diseñar una propuesta de estrategias pedagógicas desde la lúdica para favorecer la integración de los estudiantes de transición a la etapa escolar, para lo cual se utilizó el paradigma interpretativo, un enfoque cualitativo, un tipo de investigación transversal o un diseño no experimental, la población estuvo conformada por 5 docentes, la muestra fue tomada de forma no aleatoria e intencional, obteniéndose como resultado la carencia de asesorías, guías y formación permanente docente, especial atención al cumplimiento de los objetivos del curriculum nacional, carencia de recursos y espacios. Concluyéndose que hay carencia de tiempo y capacitación de los docentes para crear y fomentar propuestas, derivando esto a la utilización de estrategias no idóneas, por ende se precisa crear una propuesta ajustada a las necesidades detectadas.

Palabras clave: Prácticas pedagógicas, Estrategias lúdicas, integración.

Abstract

This project was developed with the aim of designing a proposal of pedagogical strategies from the ludic one to favor the integration of the students of transition to the school stage, for which the interpretive paradigm, a qualitative approach, a type of cross-sectional research or a non-experimental design, the population consisted of 5 teachers, the sample was taken in a non-random and intentional way, obtaining as a result the lack of advice, guides and permanent teacher training, special attention to the fulfillment of the objectives of the national curriculum, lack of resources and spaces. Concluding that there is a lack of time and training of teachers to create and promote proposals, deriving this to the use of unsuitable strategies, therefore it is necessary to create a proposal adjusted to the needs detected.

Keywords: Pedagogical practices, ludic strategies, integration.

Contenido

1.	Planteamiento del Problema.....	16
1.1	Descripción del problema.....	16
1.2	Formulación del Problema	21
	Preguntas auxiliares.....	22
1.3	Objetivos.....	23
1.3.1	Objetivo general.	23
1.3.2	Objetivos específicos.....	23
1.4	Justificación	25
1.4.1	Justificación de la línea y sub línea de investigación.	26
1.5	Delimitación.....	27
1.5.1	Delimitación teórica.....	27
1.5.2	Delimitación espacial.	27
1.5.3	Delimitación temporal	30
2.	Marco Teórico.....	30
2.1	Antecedentes.....	30
2.1.1	Antecedentes Internacionales.....	31
2.1.3	Antecedentes locales.	34

2.2	Referentes teóricos o bases teorías que sustentan la investigación.....	36
2.2.1	Teorías psicológicas implicadas en la transición entre la etapa preescolar y escolar....	36
2.2.1.1	Teoría Psicosocial.....	37
2.2.1.2	Teoría de la Motivación Humana	40
2.2.1.2	Teoría Cognoscitiva.....	42
2.2.1.3	Teoría sociocultural.....	44
2.2.1.4	Teoría Ecológica	46
2.3	Marco conceptual	49
2.3. 1	Estrategias pedagógicas lúdicas.	50
2.3. 2	Integración escolar.....	52
2.3. 3	Transición escolar.	53
2.3. 4	Estrategias pedagógicas mediadas por el juego que favorecen la integración	54
2.3. 5	Factores que dificultan la integración al primer grado.....	57
2.3. 6	Estrategias pedagógicas que promueven la enseñanza a través del juego y la integración.....	59
2.3. 7	Actividades didácticas de enseñanza lúdica e integración escolar.	62
2.4	Marco legal	64
2.5	Operacionalización de variables	67
3.	Diseño Metodológico	69

ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS DESDE LA LÚDICA	10
3.1 Paradigma de investigación.....	70
3.2 Enfoque de la investigación.....	72
3.3 Tipo de investigación	73
3.4 Diseño de la investigación	76
3.5 Población y muestra.....	77
3.6 Técnicas e instrumentos de investigación	78
3.7 Fases de la Investigación	82
3.7.1. Etapa I- Documentación y exploración del contexto.....	83
3.7.2. Etapa II - Clasificación de estrategias, diseño del plan de acción e Intervención. ..	85
3.7.3. Etapa III –Interpretación de resultados	85
4. Resultados	90
4.1 Análisis de los resultados	90
4.2 Discusión.....	100
4.3 Conclusiones.....	103
4.4 Recomendaciones	107

Lista de Tablas**Tablas**

Tabla 1 Relación entre los componentes principales de la investigación.....	12
Tabla 2 Cuadro de Operacionalización de las variables.....	57
Tabla 3 Técnicas e instrumentos que se emplearan para llevar a cabo la investigación	68
Tabla 4 Procedimientos metodológicos.....	71
Tabla 5 Relación entre los objetivos, fases de investigación y tareas asociadas.....	76
Tabla 6 Hechos evidenciados en la Observaciones por categoría de análisis.....	80
Tabla 7 Perspectiva docente sobre los elementos que apuntan a la enseñanza lúdica; beneficios para docentes y estudiantes	84
Tabla 8 Perspectiva docente sobre los elementos que pueden incorporarse como estrategias pedagógicas lúdicas que favorezcan la integración de los estudiantes de transición a la etapa escolar	86

Lista de Anexos**Anexos**

Anexo 1 Autorización del rector para el desarrollo de la investigación.....	102
Anexo2 Consentimiento informado	104
Anexo3Guion de observación documental	105
Anexo 4Guión de entrevistas docentes	108
Anexo 5Guión de observación participante.....	109
Anexo6 Carta dirigida a los expertos.....	110
Anexo 7 Respuesta de los expertos.....	113
Anexo 8 Respuesta de los expertos.....	116
Anexo 9 Propuesta pedagógica para la enseñanza lúdica e integración al primer grado de los estudiantes provenientes de la etapa de transición.....	119

Introducción

La presente investigación tuvo por finalidad, diseñar una propuesta de estrategias pedagógicas desde la lúdica para favorecer la integración de los estudiantes de transición a la etapa escolar, cabe destacar que la misma se planteó teniendo en cuenta la transición entre una etapa y otra, el cual es considerado por Morales y Pacheco (2018) como momentos críticos y drásticos de cambio que viven los estudiantes al pasar de un grado a otro, es en esta etapa donde los estudiantes a nivel nacional presentan mayores dificultades según plantea el MEN (2012,p,4) se afirma que el grado que tiene mayor tasa de repitencia es el grado primero.

Buscar estrategias que den respuestas y ayuden a disminuir el problema de repitencia o adaptación a la etapa posterior (grado primero) en la institución educativa de la boquilla hizo necesario diseñar una propuesta de estrategias pedagógicas desde la lúdica para favorecer la integración de los estudiantes de transición a la etapa escolar de la Institución. Permitted conocer la forma en la que se está llevando a cabo el cambio entre una etapa a otra en los niños y niñas del grado de transición al primer grado de primaria.

Esta investigación de enfoque cualitativo se realizó empleando el instrumento de análisis de la información documental, para encontrar en ellos elementos que sugirieran el uso de estrategias lúdicas como estrategias creativas para el aprendizaje de los estudiantes.

La observación permitió verificar que aspectos favorecían la integración de los estudiantes y cuales entorpecían el proceso, se entrevistó a los docentes para saber el tipo de prácticas pedagógicas que utilizaban para desarrollar las actividades con los estudiantes y de esta manera determinar si dichas prácticas favorecían la integración.

los objetivos de la presente investigación fueron:

Determinar los elementos que se pueden incorporar como estrategias pedagógicas lúdicas que favorezcan la integración de los estudiantes de transición a la etapa escolar de la Institución Educativa Técnica de la Boquilla.

Describir los aspectos que originan distracción y dificultad en la integración al grado de 1ero de los estudiantes que son promovidos del grado de transición a la etapa escolar de la I.E técnica de la Boquilla.

Identificar las diversas estrategias pedagógicas existentes para la promoción de la enseñanza a través del juego y la integración entre los estudiantes que van del grado de transición al primer grado.

Diseñar una propuesta pedagógica para la enseñanza lúdica e integración al primer grado de los estudiantes provenientes de la etapa de transición.

El presente proyecto se encuentra estructurado de la siguiente manera:

En el capítulo uno denominado planeamiento del problema, encontraran la descripción y formulación del problema, con la pregunta problematizadora ¿Qué estrategias pedagógicas desde la lúdica puede favorecer la integración de los estudiantes de transición a la etapa escolar de la Institución Educativa Técnica de la Boquilla? Y las preguntas auxiliares:

1.-¿Qué elementos se pueden incorporar como estrategias pedagógicas lúdicas que favorezcan la integración de los estudiantes de transición a la etapa escolar de la Institución Educativa Técnica de la Boquilla?

2.- ¿Cuáles son los aspectos que originan distracción y dificultad en la integración al grado de 1ero de los estudiantes que son promovidos del grado de transición a la etapa escolar de la I.E técnica de la Boquilla?

3- ¿Qué estrategias pedagógicas existen para la promoción de la enseñanza a través del juego para la integración entre los estudiantes que van del grado de transición al primer grado?

4.- ¿Como diseñar una propuesta pedagógica para la enseñanza lúdica e integración al primer grado de los estudiantes provenientes de la etapa de transición?, así como los objetivos de la investigación, justificación y delimitación.

En el segundo capítulo denominado marco teórico referencial, podrán encontrar los antecedentes internacionales, nacionales y locales; así como los referentes teóricos, conceptuales y legales que fundamentan la investigación.

El tercer capítulo denominado marco metodológico comprende el paradigma, tipo, diseño y enfoque de la investigación, instrumentos y técnicas empleados, así como la población y muestra consideradas para llevar a cabo el proyecto,

El cuarto capítulo de análisis y resultados donde se exponen cada uno de los hallazgos obtenidos de las técnicas e instrumentos empleados en el campo de estudio con los participantes de la investigación.

En el último capítulo titulado discusión y conclusiones se detallan las explicaciones y posibles soluciones correspondiente a cada uno de los objetivos de la investigación.

1. Planteamiento del Problema

1.1 Descripción del problema

La educación ha pasado por diversos momentos y ha venido evolucionando a medida que la sociedad lo va haciendo, desarrollando tendencias y modelos educativos acordes a los tiempos, los cuales van explicando la mejor forma de enseñar, orientando a los estudiantes para que puedan tomar los conocimientos apropiados para desenvolverse en el contexto en la cual viven.

Se debe enfatizar que a través del tiempo todas estas metodologías han conllevado a la búsqueda de la construcción del aprendizaje de los estudiantes, propiciando la autonomía, el protagonismo, la reflexión y el desarrollo de las competencias; para que ellos mismos sean críticos, constructores de su propio conocimiento, capaces de adquirir aprendizajes significativos a partir de experiencias relevantes que les permita la fijación de los saberes; a partir de todo ello el constructivismo toma auge dejando de lado a la enseñanza tradicional y mecanicista que consideraba al estudiante como un ser pasivo, sin embargo:

Un problema importante que muchas escuelas y educadores enfrentan hoy en día es que muchos estudiantes carecen de la motivación y el interés para aprender. Más aún, si se les da la opción, muchos de ellos preferirían jugar videojuegos en lugar de leer un libro o completar una tarea. (Zichermann y Cunningham, 2011 citado por Gómez, 2017)

Aunado a lo anterior planteado, se le suma un aspecto relevante como lo es la transición entre una etapa y otra, el cual es considerado por Morales y Pacheco (2018) como momentos críticos y drásticos de cambio que viven los estudiantes al pasar de un grado a otro, aspecto que se evidencia cuando los estudiantes del nivel preescolar de la I.E Técnica de la Boquilla son

promovidos al 1er grado de educación básica; dado que al llegar a su nuevo salón de clases se encuentran con un entorno totalmente distinto al que estaban acostumbrados a ver, sin espacios libres para el aprendizaje, el juego y el desarrollo de la creatividad y con una estructura organizacional diferente. Presentándose oposición de los niños por la cantidad de actividades académicas que tiene que realizar en el primer grado, mostrando en un momento determinado apatía y distracción al momento de ejecutar las tareas.

Al respecto se debe señalar que la Secretaria de Educación del Distrito, afirma que hay varios aspectos que afectan la transición de los niños y las niñas del grado de preescolar a primero entre ellos destacan:

El manejo equivocado de la relación entre las áreas y las dimensiones, programas y contenidos impuestos, imaginarios tradicionales sobre los niños y las niñas, falta de coherencia entre el desarrollo psicológico de los niños – niñas y el esquema institucional de la escuela y los grados 1° y 2°; y problemas de aprendizaje sin detectar o atender (SED, 2006, p. 28)

Es por ello que Acevedo y Ortiz (2017) dicen, que la transición es un proceso de cambio que puede generar en los niños, sentimientos de pérdida, abandono e incertidumbre por lo desconocido, además experimentan cambios de ambientes en los que algunos se adaptan con facilidad, pero otros enfrentan dificultad, lo que en ocasiones puede generar el bajo rendimiento escolar, abandono escolar o la repitencia. Al respecto el MEN (2012, p.4) destaca que “se ve con preocupación el resultado de las estadísticas que señalan que en el grado que más pierden los niños, en Colombia y en general en América Latina, es en primero. ¿Qué es entonces lo que está pasando cuando ingresan los niños de preescolar a primero? ¿Cómo se están entregando?”, interrogantes con las que se coinciden y por ende se desean esclarecer.

Se debe señalar que la realización de esta investigación se origina de las observaciones por parte de los investigadores desde su experiencia en las instituciones educativas donde laboran, así como de los testimonios que han escuchado de sus colegas, donde describen los comportamientos y actitudes de los estudiantes, frente a las asignaciones que se les sugieren; el cual al inicio del año escolar se muestran receptivos, motivados para realizar las tareas y explorar el entorno, pero al pasar unas semanas al incrementarse las actividades, hace que se sientan cansados y distraídos; ya que hasta el tiempo de ejecución para realizar las tareas varía entre una etapa y otra; siendo el primer grado diferente en cuanto a la planificación de actividades e inclusive la jornada diaria, puesto que la exigencia del programa así lo requiere y los docentes deben apegarse al mismo.

Bajo lo anterior descrito se precisa acotar que es entonces donde los niños y niñas de la I.E. Técnica de la Boquilla presentan una contradicción, porque se ven inmersos en un ambiente de clases contrario al de pre escolar y donde no se les da espacio para jugar. Atendiendo a lo anteriormente planteado:

(Rodríguez, 2007, p.2-3 citado por Morales y Pacheco, 2018, p.37), manifiestan en su estudio “articulación entre preescolar y primaria” que:

La edad preescolar constituye una etapa significativa en la vida del individuo, pues en ella se estructuran las bases fundamentales del desarrollo de la personalidad, se forman y regulan una serie de mecanismos fisiológicos que influyen en el desarrollo físico, el estado de salud y en el grado de adaptación al medio.

Al incorporarse a la vida escolar, el niño experimenta una reestructuración psicológica esencial, pero este niño que culmina su 6to. año de vida y comienza en el 1er. grado, mantiene aún, las características psicológicas propias de la edad preescolar, dadas por ser

el desarrollo un proceso continuo pero paulatino y progresivo, requiriendo del niño un tiempo de adaptación a los nuevos cambios en su vida que puede durar desde los primeros meses hasta incluso todo el curso escolar, en dependencia de sus peculiaridades individuales, construidas de forma particular bajo la influencia del medio familiar y sociocultural en general en que se ha educado.

En el caso particular de esta investigación, se centrará la atención en el proceso de transición entre la etapa preescolar al primer grado, ya que comprende el inicio por el recorrido de los aprendizajes; por ende se cree que de los cimientos que allí se forjen trascenderá en gran medida en el rendimiento y desenvolvimiento de los estudiantes en los siguientes grados. De allí la importancia de abordar la transición entre el preescolar y el primer grado, con las estrategias pedagógicas acordes para la integración de los mismos, entendiendo que aprender e integrarse a una etapa completamente distinta implica la utilización de prácticas metodológicas didácticas innovadoras y atractivas para los estudiantes; sin embargo en este aspecto se evidencian las debilidades en la I.E. Técnica de la Boquilla, predominando las clases con estrategias escasas del aspecto lúdico.

Por otra parte es necesario detenerse y observar desde la perspectiva del docente que se encuentra en el aula de clases con la obligación de cumplir con un currículo y lineamientos generales que en ocasiones no se corresponde a la realidad de sus estudiantes, es por ello que se cree es un momento crítico también para los mismos, quienes se encuentran inmersos en tal situación sin contar en algún momento con las herramientas y conocimientos necesarios para atender el aspecto lúdico que demandan los estudiantes para asimilar progresivamente el cambio de etapa.

Asimismo, se destaca al docente como factor clave en los procesos de inserción de estrategias de enseñanza- aprendizaje mediadas por estrategias lúdicas, que a su vez favorezcan la integración al grado, requiriendo estos de una formación continua que incluya el desarrollo de competencias específicas que luego se incorporen a su praxis para el logro exitoso de una política integradora de la Gamificación en la educación.

Por todo lo anterior planteado es importante promover las prácticas pedagógicas mediadas por estrategias lúdicas para la mejora de la integración al primer grado de los estudiantes de la I.E. Técnica de la Boquilla, para ello se pretende facilitar a los docentes un programa de enseñanza aprendizaje considerando la gamificación, de modo que acompañe su praxis educativa y que les permita integrar a los estudiantes de manera más amena, respetando el desarrollo psicológico y su proceso de adaptación al primer grado de educación básica, para dar consecución al aprendizaje a través del juego sin fragmentar el proceso creativo, lúdico y el ritmo de enseñanza aprendizaje que traían de educación preescolar.

Con respecto a los juegos (Piaget, 1985 citado por Salvador, 2014, p. 8) afirma que “ayudan a construir una amplia red de dispositivos que permiten al niño la asimilación total de la realidad, incorporándola para revivirla, dominarla, comprenderla y compensarla. De tal modo el juego es esencialmente de asimilación y de la realidad por el yo”, el cual es un aspecto necesario, dado que por medio del juego y la lúdica se fomenta el desarrollo psico-social y la conformación de la personalidad, fomentándose valores que conllevan a la adquisición de saberes, encerrando un amplio grado de actividades donde interactúan el placer, la creatividad y el conocimiento de los niños.

Después de lo anterior descrito, se debe enfatizar que se quiere fomentar la integración del juego dentro del aula de clases, de modo que sirva de apoyo como método y estrategia de

enseñanza- aprendizaje, donde se les permita aprender jugando, oriente y guíe en las diversas áreas del saber, bajo la presencia de juguetes y juegos con intencionalidad pedagógica, con el fin de fortalecer capacidades, promover competencias, lograr aprendizajes significativos, la formación de un ser integral y holístico desde los primeros grados sin obviar el juego y la recreación tan necesarios en los niños y niñas.

Por último se destaca que el Ministerio de Educación Nacional en Colombia ha tenido la voluntad de idear políticas educativas en pro de mantenerse en la vanguardia con respecto a los avances de la sociedad, es por ello que en el año 2018 se inician unos talleres de formación docente titulado talleres de gamificación para docentes en Colombia 4.0, a propósito de ello mencionan que la gamificación o videojuegos es una herramienta pedagógica que el Ministerio de Educación pone a disposición de los docentes, con el fin de que ellos puedan transformar sus aulas de clase en espacios de innovación y creatividad, los estudiantes generan sus propios contenidos e historias y los llevan a un videojuego, siendo esta una manera práctica, divertida e innovadora para que se apropien de contenidos e información. MEN (2018)

Sin embargo y pese a los esfuerzos, aún se presentan falencias con respecto al tema, pues no todos los docentes del país han sido favorecidos con estas formaciones tan importantes y necesarias para mantener a los profesores actualizados.

1.2 Formulación del Problema

Ante la dificultad en la integración al primer grado de los niños de transición; al presentar oposición, apatía y distracción al ejecutar las tareas, derivado a diversos factores entre los que destacan el encontrarse con un entorno y organización general totalmente distinto al que estaban acostumbrados, se precisa abordar la transición con estrategias pedagógicas lúdicas acordes para

la integración armoniosa de los mismos, de modo que sean llamativas, los motive y les permita integrarse sin inconvenientes.

Al respecto, (Rodríguez, 2007; Gálvez, 1999; Morales y Pacheco, 2018), enfatizan en que si no se dan las condiciones adecuadas para el paso de un grado a otro, se presentan afectaciones en el ámbito psicológico y pedagógico, pues se afectan no sólo las emociones, sino también las capacidades de concentración, atención, retención y memorización, las cuales son necesarias para el procesamiento de la información y el proceso de enseñanza- aprendizaje.

De la situación anteriormente descrita surge la siguiente pregunta problematizadora:

¿Qué estrategias pedagógicas desde la lúdica puede favorecer la integración de los estudiantes de transición a la etapa escolar de la Institución Educativa Técnica de la Boquilla?

Preguntas auxiliares

- 1.-¿Qué elementos se pueden incorporar como estrategias pedagógicas lúdicas que favorezcan la integración de los estudiantes de transición a la etapa escolar de la Institución Educativa Técnica de la Boquilla?
- 2.- ¿Cuáles son los aspectos que originan distracción y dificultad en la integración al grado de 1ero de los estudiantes que son promovidos del grado de transición a la etapa escolar de la I.E técnica de la Boquilla?
- 3- ¿Qué estrategias pedagógicas existen para la promoción de la enseñanza a través del juego para la integración entre los estudiantes que van del grado de transición al primer grado?

4.- ¿Como diseñar una propuesta pedagógica para la enseñanza lúdica e integración al primer grado de los estudiantes provenientes de la etapa de transición?

1.3 Objetivos

1.3.1 Objetivo general.

Diseñar una propuesta de estrategias pedagógicas desde la lúdica para favorecer la integración de los estudiantes de transición a la etapa escolar de la Institución Educativa Técnica de la Boquilla.

1.3.2 Objetivos específicos

Determinar los elementos que se pueden incorporar como estrategias pedagógicas lúdicas que favorezcan la integración de los estudiantes de transición a la etapa escolar de la Institución Educativa Técnica de la Boquilla.

Describir los aspectos que originan distracción y dificultad en la integración al grado de 1ero de los estudiantes que son promovidos del grado de transición a la etapa escolar de la I.E técnica de la Boquilla.

Identificar las diversas estrategias pedagógicas existentes para la promoción de la enseñanza a través del juego y la integración entre los estudiantes que van del grado de transición al primer grado.

Diseñar una propuesta pedagógica para la enseñanza lúdica e integración al primer grado de los estudiantes provenientes de la etapa de transición.

Tabla 1

Relación entre los componentes principales de la investigación

Pregunta problema	<p>¿Cómo contrarrestar la carencia de propuestas pedagógicas lúdicas en los docentes del primer grado, que favorezcan la integración de los estudiantes de transición a la etapa escolar de la Institución Educativa Técnica de la Boquilla?</p>
Pregunta de investigación general	<p>¿Cuáles son los factores que originan la carencia de propuestas pedagógicas lúdicas en los docentes del primer grado que favorezcan la integración de los estudiantes de transición a la etapa escolar de la Institución Educativa Técnica de la Boquilla?</p>
Objetivo general	<p>Diseñar una propuesta pedagógica lúdica para la integración de los estudiantes del 1er grado de la I.E Técnica de la Boquilla.</p>

Origen: Propia autoría

En la tabla número 1 se puede evidenciar la interrelación entre los principales componentes de la investigación, los cuales fueron descritos en el apartado anterior.

1.4 Justificación

El siguiente trabajo de investigación es beneficioso debido a que se plantea una problemática objetiva, se plasma una realidad que se presenta en la institución ya que al pasar los estudiantes de educación preescolar a la etapa de educación básica se presenta oposición y apatía al desarrollar las asignaciones propuestas, todo ello ocasionado por la carencia de estrategias lúdicas.

Esta investigación beneficiará a los niños y niñas del primer grado de la I.E. Técnica de la Boquilla. Los niños no se sentirán frustrados, ni presionados al cambiar de entorno de aprendizaje, no será un cambio brusco, sino un cambio progresivo donde la docente puede hacer uso de estrategias y métodos de enseñanza a través del juego como forma de adaptación y al mismo tiempo la promoción del trabajo colaborativo y el desarrollo de diversas capacidades, ya que “mediante el juego se pueden crear situaciones de máximo valor educativo y cognitivo que permitan experimentar, investigar, resolver problemas, descubrir y reflexionar” (Salvador, 2014, p. 15)

En este mismo orden de ideas Acevedo y Ortiz (2017, p. 3) nos dicen que:

La transición es un proceso de cambio que puede generar en los niños, sentimientos de pérdida, abandono, e incertidumbre por lo desconocido, experimentan cambios de ambientes en los que algunos se adaptan con facilidad, pero otros enfrentan dificultad, lo que en ocasiones puede generar el bajo rendimiento escolar, abandono escolar o la repitencia.

Por otro lado este estudio es importante porque permitirá conocer la forma en que se está realizando el proceso de transición de los niños y niñas del grado de transición al primer grado de primaria y poder generar aportes para contribuir a su mejora. Los principales beneficiarios serán los niños y niñas, así como los docentes y centros educativos, ya que este documento, será de consulta para futuros estudios.

Es relevante y necesaria esta investigación porque en los primeros grados de la institución hay carencia de espacios para el desarrollo lúdico y creativo de los estudiantes, los cuales vienen adaptados al juego y recreación dentro del aula de clases, por tanto al llegar al salón lo primero que enfrentan es una contradicción psicológica, porque es un entorno totalmente distinto.

Por último se destaca que es viable, dado que no se requiere de gastos elevados, ya que se cuenta con el recurso humano para participar de la investigación, el acceso a la I.E Técnica de la Boquilla, así como con la disponibilidad de tiempo para ejecutar las tareas, 1 computadora para diseñar y transcribir, acceso a internet para ir profundizando en la investigación, una grabadora para guardar las entrevistas, una cámara para captar las evidencias fotográficas, material de oficina e impresora. Siendo estos medios, recursos y materiales adecuados, viables y pertinentes para lograr el éxito del proyecto.

1.4.1 Justificación de la línea y sub línea de investigación.

Esta investigación tiene correspondencia con la línea de investigación Calidad educativa, sub línea Currículo y práctica pedagógica, porque se busca idear un programa de enseñanza-aprendizaje a través de la aplicación de la Gamificación en el aula de clases como una forma dinámica y creativa para enseñar e integrar a los estudiantes de transición al grado primero; implementando el uso del juego como estrategias y métodos de enseñanza por ser una forma

significativa para aprender, permitiendo el desarrollo de competencias en docentes y estudiantes; sentando las bases para una educación integral y holística que trascienda en el tiempo, donde el protagonista es el estudiante.

1.5 Delimitación

1.5.1 Delimitación teórica.

Las estrategias lúdicas

Se debe acotar que las estrategias lúdicas son aquellas actividades dinámicas utilizadas con la finalidad de promover en los estudiantes la motivación y la atención frente a las pautas a seguir para aprender determinados conocimientos, habilidades y capacidades durante el proceso de enseñanza- aprendizaje.

Integración escolar

Referido al proceso de adaptación que viven los estudiantes al pasar de una etapa a otra.

El cual implica cambios, que en ocasiones son drásticos, influyendo negativamente en el rendimiento académico de los alumnos, por ende se precisan estrategias idóneas para que este proceso sea armonioso.

1.5.2 Delimitación espacial.

Se inicia este apartado citando a Pérez y Sánchez (2005, p. 324) los cuales afirmaron que “...La educación se convierte en una interacción de los hombres con su medio, de transformación mutua de los hombres y su ambiente”, de esta manera el lector podrá ubicarse y comprender de mejor manera esa interacción dada entre comunidades-instituciones educativas

reflexionando sobre la importancia de la investigación propuesta atendiendo a las necesidades evidenciadas y plasmadas.

La presente investigación será llevada a cabo en la I.E. Técnica de la Boquilla ubicada en Cartagena Colombia.

Cantillo (2018, p.28) señala que:

La Boquilla es un corregimiento que pertenece al Distrito de Cartagena de Indias, departamento de Bolívar, debe su nombre a su particular posición geográfica, ya que se ubica por encima de un banco de arena que apartó la Ciénaga de la Virgen, antes comunicados por canales llamados bocas. Siendo la boca más pequeña de las demás existentes, Boca grande y Boca chica.

Los límites son:

Norte: Manzanillo del Mar.

Sur: Ciudad Cartagena de Indias

Oriente: Ciénaga de la Virgen

Occidente: Mar Caribe

Se debe destacar que es un lugar donde hace muchos años se ha brindado a todos los niños y jóvenes de la boquilla y zonas aledañas un aprendizaje integral formado en valores y participación ciudadana. Esta institución está situada frente a la plaza la mojarra en el sector arriba, muy cerca de la playa del corregimiento, está dotada de excelentes instalaciones y salones amplios donde los estudiantes se sienten cómodos para realizar sus actividades escolares (como bibliotecas laboratorios de ciencias, piscicultura, informática...); sin embargo no cuenta con un área especializada para la promoción del juego con propósito pedagógico como lo son las ludotecas escolares.

La Institución centra su atención hacía una formación por competencias, basada en el uso efectivo de los avances de la Ciencia y la Tecnología, con una orientación Socio-Humanística, Participativa y Democrática, que propicia a su vez el reconocimiento a la identidad Afro-colombiana y el respeto por la Diversidad, mediante un Sistema de Gestión de Calidad, para así generar un mejoramiento de las condiciones de vida de la comunidad educativa y la transformación socio-cultural del entorno.

Basada en las premisas estipuladas en su modelo pedagógico el cual es el "Cognitivo Social con carácter participativo y democrático", se propone desarrollar todo un conjunto de procesos y estrategias encaminadas a fortalecer las competencias, capacidades y potencialidades de sus estudiantes, teniendo como fin último, un óptimo proceso de educación integral y a la vez el alcance del Desarrollo Humano en todas sus dimensiones, es por ello que el PEI es titulado " Gestionando Calidad, Hoy mejor que ayer". Se debe señalar que la Institución educativa de la Boquilla (INETEB) es reconocida por su calidad formativa en los ámbitos académicos, humanísticos, lingüísticos y tecnológicos, orientado a un mejoramiento en el nivel de la vida de sus estudiantes y comunidad.

La población que hace vida activa en la institución provienen de zonas aledañas a la institución, al corregimiento de la Boquilla y sus alrededores; es conveniente destacar que el universo de la investigación lo comprenden 530 estudiantes y 11 docentes de la I.E. Técnica de la Boquilla; por tanto el tipo de muestreo es no probabilístico por conveniencia conformado por 90 estudiantes, 2 docentes de grado transición y 3 docentes de grado primero , esta investigación se llevará a cabo en un periodo de tiempo de 11 meses, dividido en etapas para permitir un abordaje.

1.5.3 Delimitación temporal

Se destaca que la investigación se llevará a cabo en etapas de manera que se pueda dar un abordaje y análisis preciso de la situación, se inicia en el mes de febrero de 2021 y se desarrolla hasta octubre de 2021.

En función del tiempo se considera pertinente un alcance socio crítico, dado que no sólo se quiere plantear una propuesta sino también ejecutarla, generar acciones en pro de la transformación de esta realidad.

2. Marco Teórico

En este apartado, se hace un esbozo de los principales antecedentes internacionales, nacionales y locales, así como los referentes teóricos, conceptuales y legales claves para el desarrollo y comprensión del presente trabajo, a fin de dar claridad sobre los aspectos relevantes de la investigación.

El marco referencial constituye todos los elementos que permiten sustentar y apoyar la investigación con estudios previos que guardan relación con el tema y el problema en estudio.

2.1 Antecedentes

En este apartado se quiere situar al lector en los diferentes escenarios a nivel internacional, nacional y local con respecto a la temática y la problemática de estudio, con la finalidad de mostrar que existen investigaciones previas que aportan aspectos importantes a la investigación que se pretende llevar a cabo, dado que responden a problemáticas semejantes a la del estudio.

2.1.1 Antecedentes Internacionales.

En primera instancia se encuentra la investigación desarrollada por Muyulema (2018) denominada “Actividades lúdicas y su influencia en el comportamiento de los estudiantes de la Escuela de educación básica “5 de junio” de la Parroquia Isla de Bejucal del Cantón Baba, provincia los ríos” año 2018”, donde se analiza el comportamiento de los estudiantes y el impacto que implica desarrollar actividades lúdicas sobre ese aspecto; se destaca que ésta investigación guarda relación con el presente estudio ya que se pretende indagar en los elementos que se pueden incorporar como estrategias pedagógicas lúdicas que favorezcan la integración de los estudiantes de transición a la etapa escolar, es preciso acotar un hallazgo relevante de la investigación desarrollada por la autora que aporta un dato importante a la presente investigación, dado que Muyulema (2018) afirma que durante la aplicación de las actividades lúdicas se adecuan los patrones de comportamiento de los estudiantes.

Seguidamente se destaca la investigación desarrollada por Densy y Rojas (2017) titulada “Influencia de las técnicas lúdicas recreativas en la integración de niños de 3 a 4 años. diseño de una guía didáctica con enfoque participativo para docente”, en la misma se determinó la influencia de las estrategias lúdicas en cuanto a la integración de los estudiantes de primera infancia, las autoras determinaron que la carencia de estimulación a través de estrategias donde se involucre la lúdica repercute en la motivación y la integración de los niños y niñas, se debe señalar que está investigación se relaciona con la investigación propia, dado que se quiere indagar en los aspectos que originan distracción y dificultad en la integración al grado de 1ero de

los estudiantes que son promovidos del grado de transición a la etapa escolar, por ende se cree pertinente emplearla como referente.

Es importante acotar que con las experiencias pedagógicas planteadas por las autoras, los estudiantes participaron e interactuaron, de allí la importancia de que los docentes consideren los niveles de desarrollo, las experiencias y vivencias antes de ejecutar cualquier actividad.

Hay que tener en cuenta que la presente investigación se articula a la realizada por Campos (2015) en su investigación titulada “Aproximación etnográfica en el proceso de transición de educación inicial a educación primaria”, ya que la misma tuvo por finalidad comprender el proceso de transición en los estudiantes de Educación Inicial a Educación Primaria, destacando que la autora logró evidenciar los diferentes procesos psicosociales y así poder describir los elementos orientativos para la construcción de estrategias que permitieran el mejoramiento de la calidad del proceso de transición escolar, aspecto que se quiere alcanzar para poder diseñar e implementar un programa de intervención pedagógica mediadas por estrategias lúdicas y apoyar el proceso de integración de los estudiantes.

2.1.2 Antecedentes Nacionales.

A nivel nacional son muchas las investigaciones realizadas que se articulan al presente trabajo, sin embargo, se mencionaran las que se consideran más relevantes y pertinentes.

El primer trabajo en salir a escena en este listado de referentes es la investigación desarrollada por Gutiérrez y Rodríguez (2020) denominada “Transiciones afectivas y armoniosas como herramienta para lograr un proceso lecto- escritor exitoso desde transición a primero”; una investigación que da respuesta a una problemática que se agudizó con la pandemia ocasionada por el Covid- 19 donde las clases a distancia y desde la virtualidad tomaron auge, conllevando

todo ello a un proceso de adaptación; pero más aún para los estudiantes provenientes del grado transición hacía el primer grado.

Se señala que en ésta investigación se promovió desde la virtualidad las transiciones afectivas y armónicas desde el grado transición al grado primero como herramienta indispensable para favorecer los procesos lectoescritores de los niños y niñas, cuestión que se articula a la investigación que se está desarrollando, ya que se quiere promover transiciones armoniosas implementando estrategias lúdicas. Las autoras enfatizaron en que Las transiciones afectivas deben seguirse acompañando a lo largo de la vida escolar del niño y niña, con la orientación de las familias para alcanzar una educación emocional exitosa para toda la vida.

Otro referente que sustenta la investigación es la desarrollada por Morales y Pacheco (2018) “Factores pedagógicos y psicológicos que inciden en los niños y niñas al realizar la transición de preescolar a primero”, en la misma los autores identificaron los factores psicológicos y pedagógicos que se presentaban en los niños y niñas al pasar de preescolar a grado primero, aspecto que se articula con la presente investigación, dado que se quiere indagar en los aspectos que causan distracción e inconvenientes en la integración a la etapa escolar.

Se resalta que los autores determinaron la importancia de generar estrategias que busquen minimizar el impacto en los niños y niñas que ingresan a su educación básica, con relación a los entornos físicos, a las metodologías usadas por los actores involucrados, a la participación de la familia y los procesos evaluativos que determinan el nivel de los estudiantes en esta etapa.

A su vez, hay que hacer notar el aporte de López (2018) titulada “La Transición armónica y su influencia en los procesos académicos de los estudiantes, entre los grados transición y primero de la Institución educativa Nuestra Señora del Rosario del municipio de Manzanares (caldas)”, en la misma la autora tuvo como objetivo principal “comprender la importancia de las

transiciones armónicas y su influencia en los procesos académicos entre los grados de transición y primero”, concluyendo que con la implementación de las estrategias aplicadas, la autora logró una transición más estimulante y armónica entre los niños y niñas de preescolar y el grado primero, cuestión que se relaciona con la presente investigación al querer diseñar una propuesta de estrategias pedagógicas desde la lúdica para favorecer la integración de los estudiantes de transición a la etapa escolar.

2.1.3 Antecedentes locales.

A pesar que a nivel local no se encontraron diversidad de registros que apunten directamente al tema de la investigación; se hará mención en tres estudios guardan relación con el propósito que desea alcanzar en esta investigación; el primero de ellos el de Zarza (2018) titulado “Estrategias didácticas para despertar la atención y el interés en niños de la primera infancia del centro de desarrollo infantil actuar por Bolívar de Cartagena de Indias”, donde se diseñaron estrategias didácticas para despertar el interés y la atención en niños de la primera infancia, aspecto que se desea ejecutar en la presente investigación en pro de apoyar la integración de los niños y niñas que pasan de la etapa de transición al primer grado.

Es preciso acotar que la autora expreso que fue un trabajo favorable, ya que se presentaron actitudes positivas en el desempeño escolar, reafirmandose conceptos como los valores y la motivación para realizar las actividades; asimismo hubo una buena integración de los niños.

Seguidamente citamos a Jaraba (2020) con su investigación titulada “La lúdica como herramienta para fortalecer el aprendizaje de los niños y niñas del grado de transición del

Colegio La Anunciación de Cartagena”; un estudio realizado en una institución educativa de Cartagena, bajo la tutoría de una universidad de la capital Colombiana, la misma consistió en Diseñar y transversalizar estrategias lúdicas innovadoras con la finalidad de mejorar el aprendizaje de los estudiantes del grado de transición; aspecto que guarda relación con el tema en estudio de la presente investigación, ya que se apoyará en las estrategias lúdicas para integrar, motivar y hacer del proceso de enseñanza- aprendizaje un proceso más ameno y significativo.

Por último, se destaca que la autora evidenció un impacto positivo en la vida académica de los estudiantes referenciados ya que participaron activamente en función de las actividades lúdicas implementadas tanto en el aspecto físico o el aspecto tecnológico mediadas por las aplicaciones o herramientas virtuales en las cuales se desarrollaron los ejercicios propuestos

Para finalizar se encuentra la investigación desarrollada por Jaramillo (2016) titulada “Articulación entre los niveles de preescolar y primero de básica primaria en la Institución Educativa José Manuel Rodríguez Torices”, teniendo como propósito fundamental generar una fundamentación sobre el proceso de articulación de la enseñanza entre los niveles de preescolar y la educación escolar, considerando las opiniones de los docentes sobre sus experiencias. Cabe destacar que esta investigación se relaciona con el trabajo que se desarrolla, debido a que se quiere indagar en los factores implicados en el proceso de transición para posteriormente dar respuesta a la situación objeto de estudio con un plan de acción que permita generar un cambio.

2.2 Referentes teóricos o bases teorías que sustentan la investigación

En este apartado se presentan los aspectos teóricos acerca de las diversas teorías psicológicas implicadas en la transición entre la etapa pre escolar y el primer grado, con la finalidad de poder comprender como influyen éstas en la integración entre ambas etapas.

2.2.1 Teorías psicológicas implicadas en la transición entre la etapa preescolar y escolar.

Es de gran importancia resaltar que el niño desde el hogar debe recibir una orientación clara, que se le expliquen las razones y las consecuencias que conllevan el cumplimiento o no de una norma, de esta manera para el infante será más fácil entender y aprender a actuar según su cultura. Continuando con lo anterior se entiende que la familia como el centro de socialización es entonces la primera escuela de los niños, no solo en el acatar normas e instrucciones sino también en habilidades cognoscitivas que deben continuar desarrollando en la institución escolar.

En este mismo orden de ideas el Ministerio de Educación Nacional nos dice que:

En las últimas décadas, la psicología cognitiva ha logrado una gran revolución y significativos avances, al proponer teorías del cómo se logra el desarrollo, y la posibilidad de facilitarlos en las relaciones que establece en la familia y en la escuela, fundamentales para consolidar los procesos cognitivos básicos: percepción, atención y memoria. MEN, (1994, p 19)

Por otra parte, es necesario definir la dimensión socioafectiva, que hace referencia a todos aquellos procesos o cambios graduales que ocurren en la personalidad, en las emociones y

en el área social de cada persona, esto debido a que en esta etapa el niño tiene un fuerte choque con la realidad de su contexto, pues antes solo se preocupaba por saciar sus necesidades, pero ahora requiere aprender a socializar con otras personas fuera de su contexto familiar, así que se vuelve fundamental que desde temprana edad se acostumbre a seguir unas normas como base para una sana convivencia con los otros, lo que requiere de la inteligencia emocional.

2.2.1.1 Teoría Psicosocial

Según Campos, (2015) esta teoría de desarrollo de personalidad detalla ocho etapas del ciclo vital o estados psicosociales (crisis o conflictos en el desarrollo de la vida, a las cuales han de enfrentarse las personas, estas son las siguientes:

-Confianza Básica vs. Desconfianza. (Esperanza) esta etapa va desde el nacimiento hasta aproximadamente los 18 meses; esta referida a la sensación física de confianza; ya que se crea un vínculo entre el bebe y la madre al recibir este el calor y cuidado de la misma, se puede decir que esta conexión será la base de sus futuras relaciones con otras personas importantes; es receptivo a los estímulos ambientales, es por esta razón que se vuelve sensible y vulnerable. Por otro lado las experiencias de frustración son las experiencias más tempranas que proveen aceptación, seguridad, y satisfacción emocional, depende entonces del sentimiento de confianza en sí mismos que tengan los padres y en los demás, el que lo puedan reflejar en sus hijos. Campos (2015)

-Autonomía vs. Vergüenza y Duda (Voluntad) esta etapa va desde los 18 meses hasta los 3 años aproximadamente y se refiere al desarrollo muscular y el control de las eliminaciones del cuerpo. Este desarrollo se produce de manera lenta y progresiva y no siempre es consistente y estable, por ello el bebe pasa por momentos de vergüenza y duda, comenzando a dominar una

progresiva sensación de afirmación de la propia voluntad de un yo naciente, afirmándose muchas veces oponiéndose a los demás. Campos (2015)

-Iniciativa vs. Culpa (Propósito) esta etapa comprende desde los 3 hasta los 5 años aproximadamente. Se origina en la edad del juego, el niño desarrolla actividad, imaginación, energía, se vuelve conversador, aprende a moverse más libre y rápidamente, su lenguaje se va perfeccionando, comprende mejor y hace preguntas constantemente; lo que le permite expandir su imaginación. En esta etapa el niño puede tener fantasías sexuales, (los juegos a esta edad tienen especiales connotaciones simbólicas sobre aspectos sexuales). Respecto de esto último, el niño posee una genitalidad rudimentaria y tiene muchas veces sentimientos de culpa y temores asociados a ello. Campos (2015)

-Laboriosidad vs. Inferioridad (Competencia) esta etapa va desde los 5 hasta los 13 años aproximadamente. El niño comienza su educación preescolar y escolar y se encuentra ansioso por hacer cosas junto con otros compañeros, de compartir tareas, de hacer cosas o de planearlas, y ya no obliga a los demás niños ni provoca su restricción. Posee una manera infantil de dominar la experiencia social experimentando, planificando, compartiendo. Llega a sentirse insatisfecho y descontento con la sensación de no ser capaz de hacer cosas y a pesar de poder hacerlas bien; tiende a sentirse inferior psicológicamente. Campos (2015)

-Búsqueda de Identidad vs. Difusión de Identidad (Fidelidad) esta etapa va desde los 13 hasta los 21 años aproximadamente. El niño experimenta una búsqueda y una crisis de identidad a la vez, que reavivará los conflictos en cada una de sus etapas anteriores; los padres de los adolescentes se verán enfrentando situaciones nuevas que serán un nuevo reto para su misión orientadora. Algunas características de identidad del adolescente son:

- ✓ Perspectiva Temporal, orientación en el tiempo y en el espacio

- ✓ Seguridad en Sí Mismo
- ✓ Experimentación con el Rol, énfasis en la acción
- ✓ Interés por el contacto con el medio ambiente y una estrategia del aprendizaje vital.
- ✓ Polarización Sexual: Adecuado grado de desarrollo del propio interés sexual.
- ✓ Liderazgo y Adhesión: Adecuada integración al grupo de "pares".
- ✓ Compromiso Ideológico, orientación valorativa y participación en el ambiente.

-Intimidad frente a aislamiento (Amor) Va desde los 21 hasta los 40 años aproximadamente.

La intimidad supone la posibilidad de estar cerca de otros ya que posees un sentimiento de saber quién eres, no tienes miedo a “perderte” a ti mismo, como presentan muchos adolescentes el joven adulto ya no tiene que probarse a sí mismo. Campos (2015)

-Generatividad frente a estancamiento (Cuidado) Va desde los 40 hasta los 60 años

aproximadamente. En este periodo el adulto se dedica a la crianza de los niños, el objetivo primordial aquí es lograr un equilibrio apropiado entre la productividad y el estancamiento, la misma es una extensión del amor hacia el futuro. Tiene que ver con una preocupación sobre la siguiente generación y todas las demás futuras. Campos (2015)

-Integridad frente a desesperación (Sabiduría) Comprende desde aproximadamente los 60 años

hasta la muerte. Esta última etapa, la delicada adultez tardía o madurez la tarea primordial aquí es lograr una integridad con un mínimo de desesperanza, primeramente, ocurre un distanciamiento social, desde un sentimiento de inutilidad existe un sentido de inutilidad biológica, debido a que el cuerpo ya no responde como antes, junto a las enfermedades, aparecen las preocupaciones relativas a la muerte. Campos (2015)

De acuerdo a lo antes expuesto, se debe acotar que la teoría guarda relación con la investigación, específicamente en las primeras etapas porque el niño se encuentra en la edad

apropiada para iniciar su instrucción preescolar y escolar, la cual va a originar un cambio en él, que le va a permitir experimentar diferentes estados de ánimos en ese largo proceso. Por tal motivo, puede sentirse insatisfecho y poco contento logrando de esta manera un sentimiento de inferioridad.

2.2.1.2 Teoría de la Motivación Humana

Su precursor Abraham Maslow, se precisa acotar que Robbins y Judge (2009) citado por Zans, (2017) señalan que esta teoría plantea como las personas están motivadas para satisfacer distintos tipos de necesidades clasificadas con orden jerárquico. Se concentra en lo que requieren las personas para llevar vidas gratificantes, en particular con relación a su trabajo; Maslow opinaba que al satisfacer la necesidad perdía su potencial para motivar una conducta. Además considera que las personas ascendían constantemente por la jerarquía de las necesidades. Fisiológica, Seguridad, Sociales, Estima y Autorrealización.

Según Campos (2015) la motivación requiere esencialmente que exista alguna necesidad de cualquier grado. Siempre que se tenga motivación hacía algo, se considera que ese algo es necesario o conveniente. La motivación es lo que lleva a esa acción de satisfacer esa necesidad o conveniencia, o bien a dejar de hacerlo. Continuando con lo anterior la Teoría de la Motivación Humana tiene sus raíces en las ciencias sociales, la misma es utilizada en el campo de la psicología clínica; así como en el campo de la motivación, la gestión empresarial, además del desarrollo y comportamiento dentro de las organizaciones.

De igual manera esta perspectiva muestra una serie de necesidades que afecta a toda persona y que se están organizadas de forma de estructura piramidal, de acuerdo a una determinación

biológica originada por la naturaleza genética del individuo. En la parte más baja de la pirámide están las necesidades más prioritarias y en la superior las de menor prioridad.

Continuando con lo anterior es importante señalar que de acuerdo con la estructura ya comentada las necesidades identificadas por Maslow son las siguientes:

-Necesidades fisiológicas: Son la primera prioridad del individuo y se encuentran relacionadas con su supervivencia. , Algunos ejemplos de estas es la homeóstasis (esfuerzo del organismo por mantener un estado normal y constante de flujo de sangre), la alimentación, el saciar la sed, el mantenimiento de una temperatura corporal adecuada, también se encuentran necesidades de otro tipo como el sexo, la maternidad o las actividades completas.

-Necesidades de seguridad: Están referidas a la creación y mantenimiento de un estado de orden y seguridad. Dentro de estas tenemos la necesidad de estabilidad, la de tener orden y la sentirse protegidos, entre otras, las mismas se relacionan con el temor de las personas a perder el control de su vida y están muy ligadas al miedo, temor a lo desconocido.

-Necesidades sociales: Estas tienen relación con la necesidad de compañía del ser humano, con su aspecto afectivo y su participación social. Dentro de este apartado tenemos la necesidad de comunicación con otras personas, la de construir una amistad con ellas, la de dar y recibir afecto, la de vivir en comunidad, la de pertenecer a un grupo y sentirse aceptado dentro de él, entre otras.

Se puede concluir que al desglosar las distintas necesidades presentadas en esta teoría, se debe buscar que los estudiantes en esta etapa de transición alcancen sus necesidades prioritarias, para de esta forma lograr que se sientan seguros y protegidos por sus padres y maestros, para así contrarrestar en ellos el miedo a lo nuevo que se les presentará.

2.2.1.2 Teoría Cognoscitiva

En esta teoría Piaget (1990) propone que la persona aprende y se desarrolla mediante las diversas experiencias que tenga a lo largo de su vida, afirmando que el crecimiento y desarrollo del niño es evolutivo y pasa de aprendizajes simples a aprendizajes complejos y se da a partir de la asimilación (conocer las situaciones), la acomodación (como solucionar las situaciones problemas) y la adaptación (equilibrio entre el individuo y su ambiente).

En este mismo orden de ideas Campos (2015) afirma que para Piaget (1990) los niños cuyas edades oscilan entre los tres y siete años se encuentran en una etapa intermedia entre lo sensoriomotor y la etapa de operaciones concretas, por lo tanto su etapa es denominada preoperacional, de manera que es en este período donde el infante desarrolla un pensamiento más simbólico, con el fin de entender poco a poco lo que sucede en su entorno para que en un futuro pueda intervenir en él y transformarlo, es decir que en esta edad el niño aprende más por acción que por abstracción, pues está sujeto a la realidad próxima a él. La edad de tres a seis años, es llamada la edad de oro, ya que está caracterizada por numerosos cambios en la vida del niño y la niña.

Otro aspecto a destacar es la expresión en estas etapas de desarrollo; es por ello que Piaget (1991) habla del lenguaje como una forma particular que estudia los factores psicológicos y neurológicos que capacitan a los humanos para la adquisición y deterioro del mismo, así como el uso, comprensión y producción del lenguaje con todas sus funciones cognitivas y comunicativas. Se precisa acotar que la comunicación es un proceso de los seres vivos: hombres y animales, donde hay un intercambio de mensajes, ideas e información, este proceso se puede llevar a cabo a través de sonidos y por escrito.

Cabe resaltar la importancia del aprendizaje lingüístico en cada una de las fases de la humanidad, teniendo en cuenta que cada ser humano nace sin conocer cuál será su lengua materna, sino que se da en el contexto donde el niño se encuentra, es por ello que hay que tener en cuenta el carácter del lenguaje con el de nuestro sistema cognitivo.

Se debe acotar que esta teoría contribuyó de gran manera a la comprensión del desarrollo de la inteligencia. Su visión naturalista y biológica se deriva de observar la integración del niño con su entorno y de la comprensión de sus procesos de organización y adaptación que le permiten entender de mejor manera el ambiente que le rodea.

Según Campos (2015, p. 14) afirma:

Entre los principales aportes de Piaget está haber cambiado el paradigma niño, de un ser que recibe y acumula conocimiento con base a estímulos y refuerzos externos al estilo conductista, a un sujeto activo que construye su conocimiento desde adentro, gracias a la continua exploración del medio que le rodea, a través de los procesos de asimilación y acomodación, que le permiten avanzar hacia esquemas mentales más complejos.

Cuando las experiencias de un niño sobre su entorno no cuadran en su estructura mental se produce en él una situación de desequilibrio y/o confusión. Primeramente se genera una asimilación del estímulo sin que esto signifique un cambio en la estructura mental; pero luego, dentro de un proceso de acomodación, se cambia la estructura para incorporar los nuevos elementos, lográndose así un estado de equilibrio.

De la misma manera hay un mecanismo por el cual se genera el desarrollo de la inteligencia en el niño, éste tiene esquemas mentales que van de acuerdo a su nivel de desarrollo biológico y a su base de experiencias adquiridas a través de su interacción con el ambiente.

Por último es preciso acotar que con la teoría se distinguen cuatro períodos en el desarrollo de las estructuras del conocimiento, íntimamente unidos al desarrollo del cariño, amabilidad y de la socialización del niño. En este orden de ideas el período que tiene relación con la investigación es el Período Pre operacional que va desde los dos años hasta los siete años y el cual se enfoca en las experiencias que va a tener el niño, con respecto a su entorno, la socialización y el ajuste a los procesos de asimilación y acomodación, que es lo que le va permitir adaptarse y prepararse para actividades que requieran mas complejidad.

2.2.1.3 Teoría sociocultural

Atendiendo al estudio de Campos (2015) este enfoque se basa en que el aprendizaje se produce por medio de una sociedad y en el entorno en que se desarrollan los individuos, el ser humano debe vivir inmerso en una sociedad ya que por medio de esta se logra el aprendizaje y por ende el desarrollo, para que se genere esto es importante tomar en cuenta dos aspectos importantes el contexto social y la capacidad de imitación, el aprendizaje se da mejor cuando este se transmite a un grupo y no a una sola persona.

Asimismo Lucci (2006) afirma que, de acuerdo con Vygotsky (s/f), el lenguaje materializado constituye las significaciones construidas en el proceso social e histórico. Dado que cuando los individuos las interioriza, tiene acceso a estas significaciones que, por su parte, servirán de base para que puedan significar sus experiencias, y serán, estas significaciones resultantes, las que constituirán su conciencia, mediando, de ese modo, en sus formas de sentir, pensar y actuar (p.9)

Continuando con lo anteriormente expuesto Vygostsky (2007) planteó dos leyes dentro del enfoque sociocultural: la primera es la ley de doble formación de los procesos psicológicos, asumiendo que las personas tienen un origen social, esta ley nos dice que todo proceso psicológico superior aparece dos veces en el desarrollo del ser humano, en el ámbito interpsicológico y en lo intrapsicológico, el primero se refiere a la relación con los otros y el segundo a la relación consigo mismo. En este mismo orden de ideas es a partir de los 5-7 años se da el proceso de interiorización, el accionar del niño no van acompañado por el lenguaje, más bien este aparece interiorizado lo que lo hace intrapersonal.

La segunda ley se denomina nivel del desarrollo real, nivel potencial, y zona de desarrollo próximo, lo primero es referido a cuando las actividades las hace la persona de manera independiente. Lo segundo representa la necesidad de ayuda por parte de otra persona pero al final se logre hacerlo independientemente. Y la tercera se refiere al intermedio de los dos niveles anteriores y es donde se establecen relaciones. Existe una correlación entre el desarrollo, la educación y el aprendizaje. La educación debe ser el motor del aprendizaje, esta debe actuar en la zona de desarrollo Próximo, proporcionando ayudas para fomentar el avance del niño. En este sentido los docentes deben trabajar en dar esas ayudas, pero quitándolas a tiempo, cuando ya no las necesite el estudiante.

Cabe destacar que en su teoría:

Vygostky (2007) citado por Raynaudo y Peralta (2017):

Se propuso explicar la constitución de las funciones psíquicas superiores a través del proceso dialectico de internalización y externalización entre el sujeto y la cultura. Para Vygostky (1978), las sucesivas internalizaciones y externalizaciones habilitarían el

desarrollo de procesos psicológicos superiores más avanzados y culturalmente mediados que se diferencian cualitativamente de los anteriores (p. 143)

Como se detalla anteriormente Vygotsky (2007) sostiene la idea de que el aprendizaje se construye, interviniendo en este el entorno, de allí la importancia de promover el desarrollo integral del ser humano a través de la educación. Por otro lado la educación siempre debe ir acompañada de un avance que estimula y fomenta su aprendizaje, el ser humano no puede existir, ni experimentar su propio desarrollo como una persona aislada, ya que es imprescindible la interacción con los adultos portadores de todos los mensajes de la cultura.

Por último se debe enfatizar en que la transición entre el aprendizaje y el desarrollo se produce en la zona de desarrollo próximo que es el camino que hay entre la tarea más difícil que un niño es capaz de hacer sin que lo ayuden y la tarea más compleja que puede ejecutar con ayuda. Por consiguiente, los niños aprenden y progresan gracias a la instrucción recibida de sus maestros, de los adultos y de sus compañeros más diestros. En cuanto a las transiciones al colegio Vygotsky creía que el niño adquiere la preparación para la vida escolar durante los primeros meses de escuela, y que algunos logros de la edad preescolar hacen más fácil desarrollar esta preparación, estos logros son el dominio de herramientas mentales, el desarrollo de la auto-regulación e integración de emociones y cognición.

2.2.1.4 Teoría Ecológica

Bronfenbrenner (1987) propuso un enfoque ecológico del desarrollo de la conducta humana, concibiendo al ambiente ecológico como un conjunto de diferentes niveles de estructuras seriadas, en donde cada uno de esos niveles contiene al otro.

Así mismo Bronfenbrenner (1971) hace mención al ambiente ecológico para referirse a la ecología del medio social, el cual es concebido como un conjunto de estructuras en serie, una dentro de la otra. Se destaca que a estos niveles o estructuras les denomino: microsistema, mesosistema, exosistema y el macrosistema. Representando el microsistema el nivel más inmediato en el que se desarrolla la persona (generalmente la familia); el mesosistema las interrelaciones de dos o más contextos en los que el individuo en desarrollo participa activamente; al exosistema lo integran entornos más amplios que no incluyen a la persona como sujeto activo; y finalmente, al macrosistema lo configuran la cultura en la que se desenvuelve la persona y todos las personas presentes en su sociedad.

Pérez (2004) destaca que las estructuras parecieran ser similares la una de las otras, sin embargo en grupos diferentes con culturas diversas, el patrón es diferente. Así mismo señala que “ el asunto del medio social como estructura psicosocial debiera plantearse desde el ámbito perceptivo...En un sentido amplio que englobaría aspectos fisiológicos y sociológicos”. (p.161)

Con respecto a los niños los “microsistemas” comprenden las experiencias e interacciones con sus compañeros, maestros y cuidadores en los entornos cotidianos, en el hogar, la escuela, la guardería, entre otros. Los “mesosistemas” se componen por las relaciones entre estos distintos microsistemas, por ejemplo los conflictos en el hogar y la escuela o las comunicaciones informales/formales entre los representantes y los maestros.

Por último los “exosistemas” son áreas de la vida social en las que no participan directamente los niños, pero sin embargo influyen en su existencia y bienestar mediante interacciones con los microsistemas.

Se puede decir que la teoría ecológica, se encuentra muy relacionada con la investigación dado que con la ayuda de los diferentes sistemas ambientales se podrá realizar una interrelación entre los niños, maestros y los padres, para poder definir cuál es la influencia que existen entre ellos y así lograr un mejor proceso de transición en la escuela. De igual forma los niños experimentan la transición desde el primer momento que salen de sus casas para unirse a la escuela, aquí se ve el microsistema, al realizar esto siguen al mesosistema donde se interrelaciona con sus compañeros, docentes y todas los integrantes del sistema educativo, para ir asumiendo diferentes responsabilidades que les permitan un mayor crecimiento e integración a su nueva etapa educativa.

Bajo el mismo orden de ideas se debe señalar que las personas se encuentran inmersas en una sociedad y a su vez están expuestos a algunos cambios durante su vida, cambios no tan significativos y otros en cambio muy decisivos, con respecto al camino escolar del niño en sus primeros años de vida. La primera transición es del hogar al preescolar como paso a la socialización, la siguiente transición que se le presentará en la del preescolar al primer grado.

Después de lo anterior expuesto se precisa acotar que cuando el niño ingresa al primer grado ingresa también a otro espacio, a otra dinámica y a una mayor exigencia de escolaridad donde se le pide que tenga más responsabilidad sobre los asuntos que le corresponden en la escuela, esto se debe a que en la primaria requerirá una mayor participación de su parte en actividades grupales, esto implica tener una mayor independencia y autonomía para responsabilizarse de lo que hace y satisfacer sus necesidades personales solos.

Por último se debe señalar que es necesario que padres y docentes continúen en un dialogo y acompañamiento continuo donde se le comunique a los niños sobre las actividades que se incorporarán y abandonarán en el nuevo grado, esto con la finalidad de que estos se familiaricen con la nueva metodología, de modo que la transición escolar sea un proceso menos traumático; en consecuencia, la transición no sólo la realiza y la vive el alumno, debe ser por su parte un acontecimiento conjunto entre la escuela y la familia.

El caminar del niño a través de la escuela, está sumamente ligado a las diferentes dimensiones del desarrollo de los niños y debe permitirse que lo asuma como un reto, siempre y cuando se le ofrezcan todas las oportunidades de adaptación. En este sentido el juego ofrece un papel clave en la transición, esto debido a que, su uso es imprescindible, para evitar que se sienta abandonado, se debe buscar que el niño tenga un desarrollo paulatino, un proceso formativo debidamente orientado que potencie su desarrollo, plasmado en una efectiva adaptación al nuevo entorno que se enfrenta.

2.3 Marco conceptual

En este apartado, se hace una descripción de conceptos claves para el desarrollo del presente trabajo, a fin de dar claridad sobre la terminología relevante de la investigación, para Hernández, Fernández y Baptista (2014) el marco teórico comprende un compendio de escritos provenientes de diversas fuentes, que permiten describir el problema en estudio y ayudando a documentar la investigación con estudios previos existentes.

2.3.1 Estrategias pedagógicas lúdicas.

Intentaremos aproximarnos a la conceptualización del término estrategias pedagógicas lúdicas, entendiendo que las mismas están inmersas en el ser humano en todas las etapas de la vida, ya que permiten disfrutar, recrearse y hacer feliz a quienes lo practican. En consecuencia en el ámbito educativo se hace necesario e imprescindible emplear estrategias lúdicas que fortalezcan y promuevan capacidades en pro de la formación de un ser integral.

Salazar (2012, p. 29) citado por Densy y Rojas (2017 p. 35) afirma que:

El concepto de lúdica es tan amplio como complejo, pues se refiere a la necesidad del ser humano de comunicarse, de sentir, expresarse y producir una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el dinamismo y el esparcimiento dentro o fuera de un contexto determinado, creando una verdadera fuente generadora de emociones.

Respecto a lo anterior citado, se debe destacar que desde la infancia, se presenta en los niños la necesidad de recrearse y expresarse de forma espontánea, estas cuestiones son logradas mediante el juego, ya que el mismo permite la integración a diversos y nuevos entornos donde se da el proceso de interacción con otros niños potenciándose así las relaciones interpersonales.

Se debe enfatizar que, las técnicas lúdicas recreativas son aquellas actividades dinámicas utilizadas con la finalidad de promover en los estudiantes la motivación y la atención frente a las pautas a seguir para aprender determinados conocimientos, habilidades y capacidades durante el proceso de enseñanza- aprendizaje, es de relevancia destacar que estas técnicas permiten al estudiante adaptarse con mayor facilidad al entorno educativo.

Según Vázquez (2012, p. 26), citado por Densy y Rojas (2017 p.18) afirman:

Lo lúdico es un método que diseña estrategias para crear un ambiente de armonía en los niños que están inmersos en el proceso de aprendizaje, lo que busca desarrollar es que los estudiantes se apropien de los temas tratados llevándolos a la práctica.

Es decir a través de estas técnicas se pueden crear diversidad de recursos atractivos para los niños y niñas; dado que los mismos favorecen el proceso de enseñanza aprendizaje adecuándose a los contenidos y temas a tratar con la peculiaridad que propician en los estudiantes enlazar teoría- praxis. Se cree necesario destacar que las técnicas o estrategias lúdicas, implican un conjunto de actividades, recursos y herramientas didácticas que usadas coordinadamente permiten promover la participación activa de los estudiantes durante todo el desarrollo de la actividad escolar, con la finalidad de estimular el interés y disposición de los mismos hacía el proceso de aprendizaje.

Briones y Cárdenas (2013, p. 15) citado por Densy y Rojas (2017 p.34) señalan:

Las técnicas lúdicas son una serie de actividades direccionadas a potenciar la recreación dentro y fuera del aula de clase, planteando situaciones que inciten a la participación activa relacionada o no con los contenidos que se desarrollen con el grupo de estudiantes.

Luego de lo anterior citado, se puede decir que las estrategias lúdicas fomentan espacios de recreación tanto en el aula de clases como fuera de ella, ya que se estimula a los estudiantes de forma dinámica, de manera que se dé el proceso de interrelación entre compañeros, participando cooperativa y colaborativamente en los temas e instrucciones que fomente el docente, por ende se da un ambiente favorable para que se desarrolle el proceso de enseñanza.

Por otra parte encontramos a (Solórzano y Tariguano, 2012 citado por Densy y Rojas, 2017), quienes afirman que la actividad lúdica es de suma importancia ya que permite mejorar la

expresividad, actitud y disposición del estudiante en aprender. Respecto a lo anterior descrito, se puede decir que estas actividades lúdicas son un medio dinámico para la expresión de deseos, sentimientos, opiniones, ideas y pensamientos de los estudiantes; de allí la importancia de aplicar este tipo de actividad en el aula de clases, ya que el docente puede analizar al estudiantado para posteriormente actuar atendiendo a las necesidades y requerimientos de los mismos, a su vez los estudiantes serán receptivos a las instrucciones que se planteen en la clase.

Es decir es la forma innata en el ser humano para poder expresar sentimientos y emociones agradables, de manera divertida, relajante y libre.

Por último se quiere señalar que las técnicas lúdicas en la actualidad han tomado mayor vigencia, los profesionales psicólogos, docentes, pedagogos coinciden en los grandes beneficios que estos tienen especialmente si se enfocan con propósitos educativos en edades claves para el desarrollo de la personalidad como lo es la infancia, estimulando y fortaleciendo capacidades así como la regulación emocional.

2.3.2 Integración escolar.

La educación no solo debe apuntar al desarrollo del conocimiento sino también propiciar la promoción de niñas y niños felices y participativos que establezcan relaciones armónicas, conceptos positivos de sí mismos; además del reconocimiento de sus fortalezas y debilidades encaminadas a respetar normas y expresar sus emociones. Se trata de reconocer a los niños y a las niñas como sujetos poseedores de saberes que van construyendo cotidianamente a partir de sus experiencias, sensaciones, percepciones y pensamientos a través de las relaciones vinculares

y afectivas en las que se inscriben sus primeras historias como sujetos sociales y de conocimiento.

La integración escolar debe atender cada uno de los aspectos antes descritos ya que “La incorporación del niño de preescolar al primer grado, ha sido durante muchos años un problema que ha despertado preocupación en el ámbito educativo, existe un cambio brusco de escenario y de estrategias de enseñanza” (Escobar de Murzi y Silva, 2007, p.1), todo ello debido a que no se consideran los factores que afectan este proceso, como lo es el contexto, la didáctica, el desarrollo psicológico y cognitivo de los niños, la estructuración curricular entre otros aspectos; de allí la importancia de sentar las bases y fortalecer las transiciones armónicas con las estrategias idóneas.

2.3.3 Transición escolar.

La transición escolar articula y enlaza una etapa de enseñanza- aprendizaje de otra, en donde divergen las propuestas educativas, contexto, ambiente de clases, didáctica, curriculum, organización pedagógica. Por ello se menciona que las transiciones son decisivas en el desarrollo socioafectivo, dado que en edad temprana los niños y niñas se adaptan con facilidad al contexto escolar, sin embargo al pasar de grado se encuentran nuevamente con un contexto diferente, por lo que deben volver a iniciar otro proceso de adaptación, todo ello derivado a los cambios en las practicas pedagógicas relacionadas al aspecto didáctico, pedagógico, curricular entre otros. De hecho el MEN (2014) señala que “el grado de transición o grado cero es obligatorio y hace parte de la educación básica” (p. 7).

Por otra parte la Secretaría de Educación del Distrito, puntualiza en unos aspectos que deben ser cuestionados en el proceso de transición de los estudiantes de preescolar a primer grado, destacando en primer lugar el manejo equivocado de la interrelación que debe existir entre las dimensiones, áreas, contenidos y programas, en segundo lugar se detalla la incoherencia existente entre el desarrollo psicológico de los estudiantes con respecto al esquema institucional para los grados de primero y segundo, por último se enfatiza en aquellos problemas relacionados al aprendizaje que no se detectan y atienden a tiempo. (SED, 2006, p. 28)

Para complementar lo antes mencionado, se cita a Alfaro (2014) quién afirmaba que las transiciones educativas se producen de manera interna en los grupos escolares, implicando la adaptación a situaciones, experiencias, acontecimientos y diversos niveles de complejidad, que implica la participación de los agentes escolares para que se garantice una articulación armónica, donde se respeten los ritmos de aprendizajes, la etapa del desarrollo infantil, los interés de los niños y niñas, por ende se precisa que el cambio y el proceso de adaptación se vaya dando gradualmente con estrategias mediadas por la lúdica.

Por último es preciso señalar que las transiciones en el paso del grado de preescolar a primero, en Centroamérica y Suramérica sigue siendo un asunto en estudio, de modo que se alcance el tránsito escolar un proceso amigable y propio para los niños y niñas del sector educativo público.

2.3.4 Estrategias pedagógicas mediadas por el juego que favorecen la integración

Monge, (2001), Naik (2014) y Park (2014) citado por Córdoba, Lara y García 2017, p. 7) proponen variados tipos de juegos de acuerdo a la realidad de los estudiantes llamados a la

actividad lúdica y al desafío de su formación holística que demanda el buen vivir: juegos sociales, juego sensoriales, juego de construcción, juego de agrupamiento o representación del entorno, juegos cooperativos, juegos libres o espontáneos, juegos de reglas o estructurados, juegos de estrategias, juegos de simulación, juegos populares, juegos tradicionales y de espiritualidad.

A continuación se detallan cada uno de ellos, apoyándonos en lo afirmado por Córdoba, Lara y García (2017):

Juegos sociales: son aquellos que permiten la socialización, correspondencia y proceso de aceptación del grupo, en el mismo se da un proceso de interrelación intersubjetiva e intercultural.

Juegos sensoriales: son aquellos que permiten ejercitar los sentidos, destacando que los mismos se inician desde las primeras semanas de vida y se relacionan con la pedagogía prenatal.

Juegos de construcción: estos permiten a los niños crear y fortalecer la creatividad, favoreciendo el desarrollo de habilidades y destrezas. En este tipo de juego, no dependen de las características de los juguetes empelados sino más bien de lo que los niños desean construir utilizando diversos materiales.

Juego de agrupamiento o representación del entorno: permiten internalizar diversos términos los cuales emplearan y le serán de utilidad toda su vida. En este tipo de juego se emplean criterios como combinar, organizar y seleccionar, lo cual permite el desarrollo de una conciencia de pertenencia y respeto por el entorno y la naturaleza.

Juegos cooperativos: estos permiten el desarrollo de experiencias significativas, la interrelación, el desarrollo de capacidades interpersonales sociales, de comunicación, la confianza y la unión, en estos juegos es común el logro de objetivos comunes.

Juegos libres o espontáneos: este tipo de juego fomenta el autoconocimiento, la espontaneidad y el jugar libremente.

Juegos de reglas o estructurados: como su nombre lo indica, en este tipo de juego se destaca la acción dirigida, en el mismo se evidencian reglas para su puesta en marcha, son orientados por una actitud fundamental.

Juegos de estrategias: permiten fortalecer y activar procesos mentales, son propicios para la resolución de problemas, elevar los niveles de concentración y consciencia, en este tipo de juegos es común el fin último la resolución de problemas.

Juegos de simulación: en este tipo de juegos es común el juego de roles, donde se promueve el conocimiento del mundo del adulto, estos juegos preparan a los niños para desenvolverse en la sociedad especialmente en el mundo laboral, fomentan la madurez, cooperación, comunicación y aspectos axiológicos.

Juegos populares: forman parte de la esencia de los pueblos, en ellos está inmerso la interculturalidad, estos juegos representan la cultura y costumbres que pasan de generación en generación. Permiten el reconocimiento de la cultura, el desarrollo del sentido de pertenencia y el intercambio cultural.

Juegos tradicionales y de espiritualidad: así como los juegos populares, los juegos tradicionales están enmarcados en la Cultura popular que pasan de generación en generación, son autóctonos y representan el país y región, permiten valorar la esencia e identidad nacional. Por su parte los juegos de espiritualidad promueven una consciencia universal, autocrítica, reflexiva y de transformación del mundo, apreciando y valorando la diversidad.

Como docentes estamos llamados a enriquecer día a día nuestro quehacer pedagógico, para ello es muy importante emplear diversas estrategias innovadoras, lúdicas y creativas, para

promover en los estudiantes capacidades y la libre expresión a través de cuentos, canciones, juegos grupales, poemas, materiales didácticos y atendiendo a las TIC por supuesto materiales tecnológicos que usados creativamente generan aprendizajes significativos en los estudiantes.

2.3.5 Factores que dificultan la integración al primer grado.

En el contexto educativo se delimitan 3 factores que de alguna u otra manera dificultan la integración de los niños y niñas al primer grado, a continuación, se detallan cada uno de ellas:

Factor curricular: comprendido por los lineamientos emanados por el Ministerio de Educación Nacional, tanto para el nivel de transición como para el primer grado y en donde se encuentran diferencias notables en cuanto a los planes de estudio y mallas curriculares; dado que en preescolar las competencias relacionadas a los conocimientos se organizan por secuencias de descriptores que se deben potenciar atendiendo las dimensiones de desarrollo, los mismos se organizan por periodos para atender cada dimensión, así mismo es preciso acotar que no se orientan por temáticas específicas.

Sin embargo, en el caso del primer grado si se organiza por periodos, durante los cuales se instituyen metas o logros a alcanzar por temáticas y asignaturas, evidenciándose una segmentación por asignaturas, aspecto que dificulta la integración de los niños y niñas al grado, de allí la importancia de la existencia de currículos que sean integrales y que equilibren el aspecto afectivo y cognitivo.

Factor didáctico: comprendido por las estrategias, tareas, propuestas de enseñanza-aprendizaje para llevar a cabo las actividades escolares y promover el desarrollo de las

dimensiones socio cognitivas grupales e individuales de los estudiantes. Se destaca que se evidencia una notable diferencia en cuanto a la metodología pedagógica entre ambos grados, identificándose una ruptura considerable, dado que en pre escolar las actividades se organizan de modo que se fortalezca el trabajo cooperativo para la apropiación de diversos conocimientos, mientras que en primer grado las actividades se centran en el desarrollo individual para el fortalecimiento de las diferentes áreas de conocimiento, sólo en ocasiones se acude al trabajo grupal.

Así mismo, se precisa acotar que en educación preescolar se hace uso de diversos materiales didáctico que apoya el proceso de enseñanza- aprendizaje; mientras que en primer grado el conocimiento es más abstracto en las áreas del conocimiento. De allí la importancia de una correcta articulación del factor didáctico en el grado primero, de modo que no se fragmente el proceso que inician los niños y niñas en la educación preescolar.

Factor espacio temporal: se trata del entorno espacial y las transformaciones en el contexto educativo en donde se desarrollan los procesos de enseñanza aprendizaje y se establecen interrelaciones entre pares y docentes; evidenciando los niños y niñas una marcada diferencia que va desde la cantidad de estudiantes que deben convivir en el aula de clases, hasta la estructuración del mobiliario en los espacios, así como la organización o rutina escolar en tiempos y áreas de conocimiento, por cuanto los estudiantes deben iniciar un proceso de acomodación interior para adaptarse a ese nuevo espacio temporal y atender las demandas de los docentes.

Se destaca que en el grado primero hay menor contacto visual entre estudiantes, debido a la organización del espacio en filas, a diferencias del preescolar donde la ubicación es en mesas para desarrollar trabajos grupales, propiciándose mayor contacto visual.

Para finalizar se debe acotar la importancia de considerar los factores antes descritos, de modo que se propicien transiciones menos traumáticas que trasciendan positivamente en el aspecto psicosocial y académico de los estudiantes; de allí la importancia de la propuesta que se presenta, como lo es utilizar estrategias didácticas mediadas por la lúdica para integrar a los estudiantes del grado de transición al grado primero de manera amena.

2.3. 6 Estrategias pedagógicas que promueven la enseñanza a través del juego y la integración.

Se describirán una serie de estrategias que pueden ser empleadas para integrar de manera armoniosa a los estudiantes al aula de clases:

El juego: se considera un lenguaje natural porque justamente en esos momentos lúdicos en los que el niño siente más necesidad de expresar a sus compañeros sus intenciones, sentimientos y emociones.

Mendoza (2020, p.48) afirma que el juego:

Es uno de los pilares esenciales del desarrollo de los niños, fundamental en los primeros años de vida, por ser una herramienta natural de aprendizaje, y a la vez constituirse en una actividad que proporciona placer y diversión. Es mediante el juego que los niños

exploran el mundo, desarrollan capacidades físicas. Además la actividad lúdica refuerza valores como identidad, autoestima, sentido de grupo, cooperación y pertenencia.

En este orden de ideas, a medida que el juego genere placer y diversión, se convierte en una gran alternativa para que el maestro logre la adaptación de los niños al entorno educativo y logre obtener un mayor fortalecimiento de la gestión de las emociones.

El arte: así como el juego es inherente a los niños, ya que les permite vivir y transformar su realidad representándola de distintas maneras y con distintos lenguajes, el arte es también una herramienta de transformación e innovación.

Mendoza (2020, p.49) afirma que:

Si la actividad del hombre se redujera a repetir el pasado, sería un ser vuelto exclusivamente hacia el ayer e incapaz de adaptarse al mañana diferente. Es precisamente la actividad creadora del hombre la que hace de él un ser proyectado hacia el futuro, un ser que contribuye a crear y que modifica su presente.

Por otro lado, al ser el arte inherente a ellos, es entonces una herramienta comunicativa que poseen desde su nacimiento para expresar o transmitir sus pensamientos, ideas y sentimientos de manera escrita (dibujo), verbal y no verbal, desarrollando sus habilidades sociales, cognitivas y motoras al involucrar diferentes lenguajes comunicativos impregnándolos de las emociones sentidas.

La literatura: según Mendoza (2020, p.47) citando el Diccionario de la Real Academia Española –RAE- es el “arte de la expresión verbal”, para desarrollar las competencias emocionales en los niños a nivel educativo se debe hacer uso de herramientas literarias como los cuentos, adivinanzas, teatro, rimas, canciones, trabalenguas, entre otros; ya que estas estrategias son las que más gustan al estudiantado y permiten fortalecer la conciencia emocional.

En este orden de ideas, la determinación de las emociones está restringida por el dominio del lenguaje, debido a que la introspección suele ser el único método para comprender de las emociones de los demás, la limitación del lenguaje generan restricciones a este conocimiento y a la vez complica la toma de conciencia de emociones propias.

De esta manera, es positivo y oportuno el uso de la literatura, ya que permite a los niños acercarse al contexto en que habitan, reconociéndose como miembros de una sociedad al hacer uso de una tradición oral, fortaleciendo su inteligencia emocional.

Exploración del medio: los niños al nacer, llegan a un mundo completamente desconocido para ellos, tanto el contexto como su propio cuerpo, lo que les genera curiosidad, Mendoza (2020, p.50) señala que “es la exploración la que les permite satisfacer esta curiosidad al reconocerse a sí mismos como individuos de una sociedad capaces de transformar su entorno”, también explica que “la curiosidad es el mecanismo emocional que abre las ventanas de la atención por las que entra la información capaz de producir aprendizaje, memoria y conocimiento”(p.50).

En este mismo sentido, la curiosidad y la exploración del medio son dos elementos que los niños manejan conjuntamente haciendo uso de sus sentidos tales como: la vista, el oído, el olfato, el tacto, y el gusto, los cuales brindan a los niños la posibilidad de reconocer todo lo que les rodea, facilitando la comprensión de su propio ser, del medio que habita y de los seres que habitan con él. El niño aprende interactuando con su entorno, transformando activamente sus relaciones con el entorno de los adultos.

Finalmente, se puede decir que las emociones pueden generar un cambio conductual de acuerdo a lo que este sintiendo el niño y es allí donde se debe dar uso de estrategias que lleven a la gestión de emociones: a que logre reconocer, etiquetar y gestionar la emoción de forma

positiva para evitar situaciones conflictivas. Alcanzar estas habilidades es algo que hay que hacer lo más pronto posible y para ello es necesario que la gestión emocional se encaje desde la educación inicial.

2.3.7 Actividades didácticas de enseñanza lúdica e integración escolar.

La actividad lúdica es una estrategia que permite aprender y enseñar jugando, para lograr el desarrollo integral del niño, para ello es necesario seleccionar los elementos que favorezcan la integración y adaptación social al contexto donde estos se desenvuelven. Es relevante mencionar que el juego es una capacidad innata en el ser humano, ya que nacemos con predisposiciones para realizar actividades que nos causan alegría, gozo y placer, esto como parte del desarrollo personal y crecimiento.

Ortiz, (2004, pág. 3), citado por Posligua, Chenche y Vallejo, (2017, p.9) dice que:

Las actividades lúdicas como método para transmitir cultura se remonta a la comunidad primitiva, era utilizada de manera empírica en el desarrollo de habilidades en los niños y jóvenes que aprendían de los mayores la forma de cazar, pescar, cultivar y otras actividades que se transmitían de generación en generación esto facilitaba a los niños asimilar de una manera más fácil los procedimientos de actividades de la vida cotidiana.

Relevante es el hecho que conlleva el juego y la recreación en los niños, ya que el jugar fomenta la sensación de placer por ende se puede decir que no hay distinción entre jugar y aprender, aspecto clave que los docentes debemos analizar al momento de enseñar contenidos a través del juego, este señalamiento no hace ver como a través de la actividad lúdica recreativa se pueden generar impactos positivos en el aprendizaje de los estudiantes. Al jugar, los niños

desarrollan aptitudes como memorizar, comunicarse, recordar, desplazarse, idear soluciones a hechos, así mismo se puede desarrollar el pensamiento abstracto.

Es importante hacer mención a la utilización de los juegos, bien es cierto que se aprende jugando, pero debe existir una selección apropiada de los mismos, que tengan un propósito e intencionalidad pedagógica, de igual forma deben ser diversificados y ordenados de manera que facilite su utilización y fomente la creatividad y espontaneidad en los estudiantes. Por lo anterior descrito surgen las ludotecas, las cuales dan mucha importancia al juego y la recreación con propósitos educativos, espacios para el juego tan necesarios para la sensibilización de la sociedad.

El juego, la recreación y las actividades lúdicas en general proveen de confianza y seguridad en los niños, desarrollando conductas adaptativas y de integración al grupo, asimilando costumbres, hábitos y el practicar valores en un grupo determinado, de allí la importancia de la supervisión y orientación de los adultos.

Muyulema, (2018, p. 29) señala que:

Se dice juego a aquella actividad en la cual existe la intervención de uno o más participantes, y de cuya relación se logra obtener diversión y entretenimiento entre sus miembros participantes. Aunque los juegos conllevan a un fin determinado donde se puede cumplir un rol educativo que mejore la capacidad física o mental, estas actividades casi siempre se dan por competencia, esto aumenta el incentivo por ser mejores cada día.

Por último señalar que la lúdica implica una acción que origina diversión, placer y alegría, en ella está inmersa la recreación el cual comprende actividades culturales, deportivas, musicales, danza, teatro, artes en general, juegos tradicionales, entre otros, los cuales favorecen el desarrollo cognitivo, psicomotor, psicosocial y emocional, permitiéndole a los estudiantes ser integrales,

autónomos, seguros de sí mismo, es por ello que se han convertido en las actividades educativas primordiales para la enseñanza, ya que enmarca elementos intelectuales, comunicativos, prácticos y axiológicos.

2.4 Marco legal

En Colombia se han venido gestando políticas educativas que fomentan la articulación armoniosa entre la etapa de transición y la escolar, de modo que desde la primera infancia se fortalezcan las competencias necesarias, con el fin de lograr ciudadanos con capacidades que les permita insertarse dentro de su entorno y del mundo, a su vez que posibilita al país incorporarse en los procesos de comunicación global y universal, trayendo consigo múltiples beneficios que van desde el aspecto social hasta lo educativo- cultural.

Bajo el mismo orden de ideas se destaca que en Colombia, el Ministerio de Educación Nacional en concordancia con la UNESCO, han considerado el proceso de transición como un aspecto determinante y con estrecha relación a problemáticas como el fracaso, deserción y repitencia escolar en el primer grado de primaria (MEN, 2012). Atendiendo a estos aspectos, se generaron políticas educativas que hacen hincapié en la articulación entre preescolar y primer grado; tal es el caso de el Decreto 2247, donde se afirma que “las instituciones que ofrezcan educación básica deberán facilitar condiciones administrativas y pedagógicas para garantizar esta continuidad y la articulación entre estos dos niveles educativos.” (MEN, 1997, p. 3).

En cuanto a los lineamientos curriculares en el nivel preescolar se destaca que “La educación preescolar tiene carácter propio, se basa en principios científicos y tiene en cuenta la maduración, el desarrollo y la socialización de niños y niñas” (MEN, 2002, p. 10), con la finalidad de formar de manera integral para cuando ingresen a la etapa de educación escolar. Asimismo el Plan

Decenal de Educación 2016 – 2026 señala como uno de sus propósitos promover una actualización en el currículo, donde se refleje una articulación entre los niveles escolares, considerando las etapas de desarrollo de los niños y niñas, así como las necesidades individuales y colectivas.

Atendiendo a lo anterior planteado, se crea un conjunto de leyes y normativas que sirven como líneas orientadoras; en primera instancia se hace mención al MEN (2014) el cual sostiene que la educación inicial debe proporcionar a los niños y niñas experiencias significativas diversas donde se promueva el desarrollo holístico en la primera infancia, por otra parte la OMS, (2016) resalta la importancia de ejecutar programas de educación preescolar donde se inculque a los estudiantes aptitudes académicas y sociales, ratificándose el hecho que educar con un enfoque emocional y con estrategias lúdicas desde edades tempranas es fundamental dado que contribuye a erradicar problemas relacionados a la violencia que aqueja al mundo y el desenvolvimiento académico futuro.

Por otra parte se precisa acotar que el MEN (2002), promueve un documento el cual denomino “Articulación del preescolar a la primaria, juego y alegría en primer grado”, donde se afirma que en la etapa de transición por muchos años se ha dado mayor importancia en el desarrollo motriz de los niños y niñas, descuidando el resto de las áreas que son necesarias en la construcción del conocimiento. Es por ello que el planteamiento principal del documento, es que haya una articulación con el PEI institucional y se aborden contenidos que permitan a los estudiantes desarrollar competencias que les permitan comprender su contexto y a su vez ir forjando el aprendizaje en las diferentes áreas considerando el aspecto lúdico como base del aprendizaje, de modo que al pasar estos a la etapa escolar no sufran un impacto negativo que los afecte.

Con respecto a la primera infancia, es relevante mencionar la Política Pública Nacional de Primera Infancia “Colombia por la primera infancia” (2007), dado que a partir de esta política se evidencia la importancia que tiene la atención de los niños y niñas en la educación inicial, siendo su principal objetivo el logro del bienestar integral de los niños y niñas.

Por su parte ICBF (2006), afirma que en la primera infancia, la educación integral es fundamental dado que se fortalecen las capacidades humanas, incidiendo directamente en la forma como se desenvuelven en la sociedad, destacando que la educación en la primera infancia tiene la tarea de proveer y fortalecer en los niños y niñas competencias que los preparen para la vida.

Bajo el mismo orden de ideas el Instituto Colombiano de Bienestar Familiar (2017) pone en consideración una guía orientadora para la prosecución de los niños y niñas de los programas de atención de la primera infancia hacía el sistema de educación formal. Se enfatiza que este documento orientador parte del marco de estrategias de cero a siempre; donde se define la educación inicial como un derecho obligatorio enfocado a potenciar el desarrollo integral de los niños y niñas, generándose experiencias pedagógicas significativas, para que los mismos puedan explorar el mundo y desarrollar diversidad de competencias y habilidades.

Después de lo anterior descrito, se debe agregar que, atendiendo a los aspectos antes mencionados el MEN (2002) desarrollaron una serie de estrategias encaminadas a garantizar la creación de espacios donde se promueva aprendizajes significativos fundamentados por el juego, las artes, la literatura y los valores familiares.

Para finalizar, es preciso destacar que en el 2015 se enfatiza en un Plan Nacional de Desarrollo que comprendería desde el 2014 hasta el 2018, al mismo lo denominaron “*Todos por un nuevo país*”, y se plasmo en el artículo 56 de la Ley 1753 de 2015, en el mismo se

estableció que el gobierno nacional reglamentaría el proceso de articulación entre la educación inicial y la educación básica atendiendo al principio de integralidad y los procesos para la excelencia del ser humano. Posteriormente se da a conocer un nuevo lineamiento denominado Decreto 1075 (2015), donde en su artículo 2.7.41 referido a las transiciones, se destaca que el Ministerio de Educación Nacional será el encargado de definir los procedimientos a seguir para que las transiciones de los niños y niñas en las diferentes etapas sean armónicas y potencien su desarrollo, todo ello teniendo como base los elementos estipulados en la Estrategia Nacional de atención integral en la primera infancia.

2.5 Operacionalización de variables

Atendiendo el aporte de Herrera (2020, p. 21) acerca de las variables donde afirma que “representan una cualidad, propiedad, elemento o característica estudiada, que adquiere diferentes valores en el objeto de investigación; estos valores pueden ser medibles susceptibles de ser registrados sus comportamientos”(p.21), se esbozan las categorías que serán estudiadas y profundizadas en el transcurso de la investigación.

Tabla 2

Cuadro de Operacionalización de las variables.

Categoría	Categoría teórica	Subcategorías
teórica nominal	conceptual	emergentes
	Estrategias pedagógicas lúdicas.	Integración escolar.
Estrategias pedagógicas lúdicas que favorecen la integración.	Estrategias pedagógicas lúdicas que favorecen la integración.	Transición escolar
		Factor Curricular
Aspecto que originan distracción y dificultad en la integración	Factores que dificultan la integración al primer grado	Factor Didáctico Factor espacio temporal

Estrategias pedagógicas para la promoción de la enseñanza a través del juego	Estrategias pedagógicas que promueven la enseñanza a través del juego y la integración	Juegos con intencionalidad pedagógica.
		Integración armoniosa
Integración escolar	Actividades didácticas de enseñanza lúdica e integración escolar	

Origen propia autoría

3. Diseño Metodológico

Esta parte de la experiencia comprende la descripción de la metodología que será empleada en todo el proceso de sistematización de la investigación acción participativa basado en todos aquellos referentes teóricos que argumentaran el trabajo de transformación de las prácticas pedagógicas en la Institución Educativa Técnica de la Boquilla.

Se abordará a este estudio definiendo en primera instancia la terminología metodología, ya que la misma acompañará, siendo la principal aliada en todo el proceso investigativo. Se

entiende por metodología a la disciplina de conocimiento en donde se elaboran, sistematizan y definen un conjunto de procedimientos que interrelacionados entre sí conllevan al cumplimiento de objetivos de investigación, pero para ello se deben seguir de manera ordenada cada uno de los pasos.

En el caso particular se seguirá una secuencia ordenada de procedimientos para dar cumplimiento a cada uno de los objetivos propuestos en la investigación. Sabino, (1992) destaca que la metodología “es el estudio del método o de los métodos, y abarca la justificación y la discusión de su lógica interior, el análisis de los diversos procedimientos concretos que se emplean en las investigaciones y la discusión acerca de sus características, cualidades y debilidades” (p. 17); aspectos claves a considerar para llevar a cabo el proceso metodológico de la presente investigación.

3.1 Paradigma de investigación

Primeramente, es preciso definir la terminología paradigma de modo que posteriormente permita comprender el para qué y el porqué de la forma a seguir para buscar soluciones a la problemática existente en la I.E. Técnica de la Boquilla. Según Damiani (1997) un paradigma comprende una serie de ideas que permiten la organización y orientación de una investigación que puede ser cambiante y comunicable dentro de una comunidad científica. Por otra parte se debe destacar la importancia que se debe tener en cuanto a la claridad del paradigma que se aborda en una investigación, dado que el mismo permite establecer la relación que se debe tener entre el fenómeno de interés y la metodología, con la finalidad de dar respuestas a las preguntas de la investigación.

Seguidamente se destaca que según la creencia y el modo para guiar la acción, se dividen en: Paradigma positivista, Paradigma interpretativo, Paradigma socio crítico.

El Paradigma positivista o también conocido como empírico analítico; se basa en la creencia de que el conocimiento es comprobable y medible, es decir cuantitativo, sistemático, científico, racional, objetivo; por lo que una investigación donde se requiera comprobar una hipótesis haciendo uso de la estadística o de variables determinadas numéricamente, se sustenta en este paradigma.

El Paradigma interpretativo, también conocido como hermenéutico o fenomenológico; se basa en la creencia de profundizar, comprender e interpretar la realidad en estudio, documentos, hechos, gestos, palabras; en este paradigma la interacción entre sujeto-objeto de estudio es imprescindible para ir interpretando los significados de todo lo que va ocurriendo. Se emplea en las investigaciones cualitativas, dado que considera la realidad como un hecho cambiante y dinámico.

Atendiendo a lo explicitado anteriormente la presente investigación se enmarcara en el paradigma interpretativo dado que se indago en la situación objeto de estudio analizando documentos, aplicando entrevistas a los participantes y realizando observaciones con el propósito de comprender e interpretar la problemática existente.

El Paradigma socio crítico se basa en la creencia vivencial es por ello que la realidad se plantea tal como se observa, es propio de las investigaciones cualitativas, así mismo se fundamenta en la acción-reflexión- acción, lo que conlleva a que el investigador promueva un cambio en un determinado contexto social. En este paradigma, la relación entre el investigador y el grupo investigado es importante, puesto que en su interacción se modifican las estructuras

sociales, por último se precisa acotar que la metodología clásica de este paradigma es la investigación acción.

Alvarado y García (2008) afirman que:

El paradigma socio crítico se fundamenta en la crítica social con un marcado carácter autorreflexivo; considera que el conocimiento se construye siempre por intereses que parten de las necesidades de los grupos; pretende la autonomía racional y liberadora; y se consigue mediante la capacitación de los sujetos para la participación y transformación social. (p.4)

Para finalizar se debe señalar que es importante tener claridad del paradigma con la cual se fundamenta la investigación, dado que el mismo marca el rumbo, del como investigar, que procedimientos llevar a cabo y como obtener la información para dar claridad a las interrogantes establecidas al inicio de la misma.

3.2 Enfoque de la investigación

Esta investigación será llevada a cabo bajo el enfoque cualitativo, dado que a través de esta los investigadores podrán insertarse y comprender la realidad del contexto, ya que “al ingresar al campo o ambiente, por el simple hecho de observar lo que ocurre en él, estamos recolectando y analizando datos [...]” Hernández, Fernández y Baptista, (2010, p. 408). La principal preocupación al llevar a cabo este tipo de investigación no es prioritariamente calcular, sino cualificar y determinar el fenómenosocial a partir de rasgos determinantes.

El enfoque cualitativo según Herrera (2017), podría definirse como una categoría de diseños de investigación que extraen descripciones a partir de observaciones que adoptan la forma de entrevistas, narraciones, notas de campo, grabaciones, transcripciones de audio y video, registros

escritos de todo tipo, fotografías, películas o artefactos, por otro lado Guerrero (2016) lo define como un proceso metodológico que utiliza como herramientas a las palabras, textos, discursos, dibujo, gráfico e imágenes (datos cualitativos) para comprender la vida social por medio de significados, desde una visión holística, es decir que trata de comprender el conjunto de cualidades que se al relacionarse producen un fenómeno determinado.

3.3 Tipo de investigación

En primer lugar es necesario acotar que el tipo de investigación determinará los pasos, procedimientos, métodos y técnicas a emplear para el logro de los objetivos propuestos.

Son varios los tipos de investigación, su clasificación dependerá de diversos elementos los cuales deben ser tomados en cuenta al momento de aproximarse al método científico.

A continuación, se presenta cada uno de ellos:

Según el alcance y nivel de profundización

Investigación Exploratoria: brinda un acercamiento al problema, sin suministrar mayores detalles; es empleada cuando el problema es abordado por primera vez o no hay mayores estudios al respecto, su alcance es sólo explorar en el tema y las condiciones existentes no son determinantes.

Investigación Descriptiva: se emplea cuando se requiere describir a profundidad una realidad.

Investigación Correlacional: se emplea cuando se requiere medir la relación entre dos o más categorías o variables

Investigación Explicativa: se emplea cuando se requiere develar las causas de un determinado problema, es decir posee un fundamento de relación causal.

Se debe señalar que la presente investigación se fundamenta en el tipo de investigación descriptiva, dado que se requiere profundizar en el problema, encontrar las causas que lo originan para generar una propuesta de intervención.

Según la naturaleza que se debe recoger para responder el problema se encuentran:

En la investigación cualitativa:

Investigación acción: el cual (Sandín 2003, citado por Hernández, Fernández y Baptista, 2014) señalan que la misma propicia el cambio social, las transformaciones de las realidades a nivel social, educativa, económica, promueve además la toma de conciencia de los participantes dentro de ese proceso de transformación.

Estudios de casos: al respecto Yin (1989), señala que un estudio de caso es una investigación empírica en donde se investiga un suceso actual en su contexto real, así mismo (Timmons y Cairns, 2009 citado por Jiménez, 2012) afirman que los estudios de caso posibilitan analizar a profundidad situaciones complejas.

Investigación acción participación: permite la interacción e integración entre sujetos y objetos de estudio, se promueven acciones y la participación activa de todos los involucrados en el proceso investigativo, fomenta la reflexión y transformación de una problemática. El investigador se inserta en el campo de estudio como un participante más. En el caso particular

emplearemos este tipo de investigación atendiendo a las características que presenta la investigación cualitativa y a los objetivos que se desean alcanzar.

Se destaca que en este tipo de investigación, el investigador toma participación activa junto con la sociedad sujeto de estudio. Ya que en todo este proceso es esencial la integración de la investigación, la participación y la acción (Folgueiras, Sabariego, 2017) en otras palabras seremos agentes activos participativos de la investigación, así mismo se quiere la interacción e integración con los participantes protagonistas de la investigación, por ende, se desea trabajar activamente como investigadores sujetos y objetos de estudio en pro del logro de la transformación y mejora de la praxis docente como investigadores y colectiva al dar respuestas a la realidad en estudio.

Atendiendo a lo anterior planteado se entiende que la práctica de este tipo de investigación y sus estrategias permite la promoción de espacios para el dialogo, la reflexión y sobre todo la construcción de conocimiento y contenidos que proyectan una transformación pedagógica, participativa y activa a partir de las diferentes experiencias y concepciones de los roles que se llevan a cabo dentro del marco institucional, además la familia es actor fundamental en todo este proceso de acompañamiento y de investigación.

Para poder comprender y generar una propuesta de acción a la situación que se presenta en la I.E. Técnica de la Boquilla se empleará la investigación acción participación, es por ello que se propone la creación de un programa con estrategias lúdicas, donde se promueva el aprendizaje a través del juego y el desarrollo de capacidades, competencias así como estrategias prácticas y creativas de enseñanza, en miras de aportar seguridad emocional y psicológica, además de la integración de los estudiantes del 1er grado que les permita asimilar el cambio

paulatinamente, integrando las nuevas metodologías de enseñanzas y viendo el juego como una experiencia de aprender en momentos específicos del desarrollo de las clases.

3.4 Diseño de la investigación

En primera instancia se debe enfatizar que los diseños de investigación cualitativa “son formas de abordar el fenómeno, deben ser flexibles y abiertos, sin la existencia de fronteras o límites precisos entre ellos. Hernández, Fernández y Baptista (2014), es preciso acotar que el diseño va de la mano del planteamiento del problema, marcando la pauta de acción a seguir, señalando que cada investigación posee diseños únicos que aunque siguen pautas específicas y compartan similitudes, jamás serán replicas de otras, dado que el contexto es cambiante.

Seguidamente se describen los diseños básicos de investigación existentes, según Hernández, Fernández y Baptista (2014):

- Teoría fundamentada: su propósito principal es proporcionar teorías basadas en datos empíricos aplicada a áreas específicas.
- Diseños etnográficos: su propósito principal es comprender, explorar y examinar los sistemas sociales de grupos, etnias, comunidades, culturas.
- Diseños fenomenológicos: su propósito principal es explorar, comprender y describir las experiencias de personas con respecto a un fenómeno específico, para descubrir los elementos en común.
- Diseños narrativos: su propósito principal es analizar historias de vida y vivencias.

- Diseños de investigación acción: su propósito principal es comprender y generar una solución a una problemática existente, su precepto básico es conducir a un cambio.

Se destaca que la presente investigación es de carácter no experimental, de campo e investigación acción, dado que se recolectaran datos de manera directa con los sujetos investigados, se observaran las clases para detallar los comportamientos, hechos y acciones.

3.5 Población y muestra

Para iniciar este apartado se precisa definir lo que es población y muestra, dado que permitirá una mayor comprensión acerca de la importancia que cada una tiene dentro de la investigación. Para Hernández, Fernández y Baptista (2010) la población comprende el conjunto, el todo, donde hay concordancia en cuanto a las características y especificaciones; mientras que la muestra es una partícula o subgrupo de ese todo, conformada por grupo de personas, sucesos, eventos entre otros; se destaca además que es de este grupo de donde se recolectan los datos que servirán para dar respuestas a las interrogantes de la investigación.

Por otra parte es preciso destacar la importancia que tienen los participantes dentro de una investigación, es por ello que León y Montero (2003) los compara como las bases de una construcción, que a pesar de no ser visibles son imprescindibles; de allí la importancia de seleccionarlos correctamente, de modo que los datos obtenidos de los mismos sean útiles y válidos.

Considerando los aspectos anteriores se enfatiza en la población que hace vida activa en la institución, destacándose que provienen de zonas aledañas a ésta y al corregimiento de la Boquilla; del mismo modo es conveniente resaltar que el estudio toma a consideración una

población de 530 estudiantes y 11 docentes pertenecientes a la primaria de la I.E. Técnica de la Boquilla

En cuanto al tipo de muestreo que se empleará, es no probabilístico por conveniencia, el cual según Cuesta (2009) es una técnica en donde las muestras son recogidas en un proceso donde no se facilita a todos los individuos de una población igual oportunidad de selección, sino que generalmente los sujetos de la investigación son escogidos, bien sea por la accesibilidad que tengan, características particulares o bien por criterio personal de quién investiga. En esta investigación la muestra está constituida por 90 estudiantes y 5 participantes, conformado por 2 docentes del grado de transición, 3 docentes de los primeros grados se destaca que los mismos son una muestra representativa del total.

3.6 Técnicas e instrumentos de investigación

Para iniciar este apartado es preciso señalar que las técnicas están constituidas por todos aquellos procedimientos, actividades y formas que el investigador emplea para obtener la información necesaria que respondan a la pregunta y objetivos de la investigación Hernández, Fernández y Baptista (2010), es decir la técnica representa “el cómo” obtener la información; así mismo es importante acotar que para desarrollar las técnicas se requieren instrumentos los cuales representan “el con qué” y están comprendidos por los recursos que ayudan a llevar a cabo la investigación; así pues el instrumento de recolección de datos se orienta para que se den las condiciones de medir la información; entendiendo que los datos son conceptos expresados de manera abstracta de la realidad y es tarea del investigador medir los datos empíricos Hernández, Fernández y Baptista (2010).

Atendiendo a lo anterior planteado se debe señalar que las técnicas e instrumentos son las herramientas que permitirán la recolección de los datos dentro del proceso, lo que permitirá a los investigadores ser partícipes como objetos y sujetos en el campo de estudio; a continuación, se detallarán las técnicas e instrumentos que se emplearán:

Tabla 3

Técnicas e instrumentos que se emplearán para llevar a cabo la investigación

TECNICA	INSTRUMENTO
Observación documental	Guión de observación documental
Observación Participantes	Guión de observación No participante o diario de campo
Entrevista semi estructurada a profundidad	Guión de entrevista

Origen propia autoría.

En primer lugar se procederá a emplear la observación documental, el cual Hurtado (2002) la define como una técnica en donde se recurre a indagar en la información escrita, bien sea en datos derivado de otras investigaciones o de textos que contengan la información sobre el hecho en estudio; así mismo (Finol y Nava 1992, citado por Sánchez, 2016) afirman que es la vía más limpia y precisa de obtener datos, aunque no siempre sea posible efectuarla; la misma se empleará para consultar, analizar e interpretar la bibliografía correspondiente a los registros institucionales como el PEI y el Plan del área de transición y primer grado para así poder comprender aspectos relacionados al tema en estudio.

Para tomar nota de la observación documental, se empleará el instrumento guión de observación documental, el cual es un documento en donde se plasma y procesa lo observado

respondiendo a los ítem que guían la acción a seguir, de manera que se favorezca la organización de la recogida de datos.

Seguidamente se ejecutarán las observaciones participantes, para que a través de los sentidos se pueda percibir la realidad que se presenta, la misma es considerada por Sabino, (1992) como “el uso sistemático de nuestros sentidos orientados a la captación de la realidad que queremos estudiar” (p.115), en este caso se quiere estudiar la situación que se presenta en la Institución Educativa Técnica de la Boquilla.

Sabino, (1992, p. 92-93) afirma que:

La observación participante, implica la necesidad de un trabajo casi siempre más dilatado y cuidadoso, pues el investigador debe primeramente integrarse al grupo, comunidad o institución en estudio para, una vez allí, ir realizando una doble tarea: desempeñar algunos roles dentro del grupo, como uno más de sus miembros, a la par que ir recogiendo los datos que necesita para la investigación. Es preciso, por lo tanto, confundirse con las personas sobre las que recae la observación, como si se fuera una más de ellas, pero sin abandonar la actitud observadora. Con esto se consigue ser testigo de los hechos desde adentro.

En concordancia con lo anterior planteado Fabbri, (2010) considera que es un procedimiento empírico, se podría decir que el más antiguo y usado de todos dentro de las técnicas de investigación social, en la misma se emplean todos los sentidos para detallar y observar todo lo que acontece en el contexto donde se investiga; en esta investigación, la observación permitirá un encuentro directo y detallado de la realidad estudiada, obteniéndose la información de primera mano.

Para tomar nota de las observaciones, se emplearán los diarios de campo, la cual según Fabbri, (2010); es un instrumento de registro no sistematizado personalizado en el que registra la conducta de la experiencia del observador o de otros individuos; es de relevancia mencionar que las anotaciones permitirán a los observadores registrar y reseñar actitudes, percepciones y hechos, que han surgido durante el desarrollo de las observaciones.

Asimismo, se hará uso de la entrevista en profundidad semiestructurada, el cual Sabino (1992) afirma que es una técnica que consiste en establecer la interrelación entre dos o más personas, donde una se encarga de formular determinadas preguntas atendiendo al tema de interés para la investigación y otra proporciona las respuestas bien sea de manera verbal o escrita. Así mismo es relevante mencionar que “la redacción de las interrogantes debe ser muy cuidadosas para evitar respuestas confusas o erróneas, y para evitar además que ellas predispongan a los entrevistados en uno u otro sentido” Sabino (1992, p. 100)

Continuando con el orden de ideas, es preciso acotar que la entrevista permitirá establecer la comunicación interpersonal entre el investigador y los participantes a fin de obtener respuestas a las interrogantes planteadas sobre el problema propuesto con el fin de aportarle datos de interés a la investigación; así mismo se podrá recabar información personalizada y escuchar las opiniones de cada participante, derivada de la interacción que se dé al plantear preguntas abiertas y cerradas, se destaca que para llevarla a cabo se utilizará el guión de entrevistas como guía de la interacción, el cual según Torres y Salazar, (2014); consideran que es un método cómodo para obtener resultados de una población, donde la información es facilitada por individuos; permitiéndonos conocer la realidad social para obtener resultados más objetivos, de allí la importancia de contrastar los datos a través de las entrevistas, para obtener un contacto directo con la opinión de cada participante.

La entrevista permitirá comparar las percepciones derivadas de las observaciones y el diario de campo, con respecto a los aspectos que originan distracción y dificultad en la integración al grado de 1ero de los estudiantes que son promovidos del grado de transición a la etapa escolar, las diversas estrategias pedagógicas existentes para la promoción de la enseñanza a través del juego y la integración; permitiendo indagar en los elementos que se puedan incorporar como estrategias pedagógicas lúdicas que favorezcan la integración de los estudiantes, brindando a los investigadores herramientas para tomar decisiones en pro de las posibles acciones al momento de clasificar las estrategias lúdicas para posteriormente poder diseñar una propuesta pedagógica que atienda a los aspectos antes descritos.

3.7 Fases de la Investigación

Teniendo en cuenta que el objetivo de esta investigación es Diseñar una propuesta pedagógica lúdica para la integración de los estudiantes del 1er grado de la I.E Técnica de la Boquilla. Los procedimientos metodológicos a llevar a cabo serán:

Tabla 4

Procedimientos metodológicos.

FASES	FINALIDAD
Fase I	Documentación y exploración del contexto
Fase II	Clasificación de estrategias, diseño del plan de acción e intervención
Fase III	Interpretación de resultados

Origen propia autoría

De esta manera se dará cumplimiento a las siguientes categorías de análisis:

- Estrategias pedagógicas lúdicas.
- Integración escolar.

3.7.1. Etapa I- Documentación y exploración del contexto.

En primera instancia se procederá a realizar una revisión y recolección de datos bibliográficos del contexto en estudio, es por ello que se realizará una observación documental del PEI institucional y del plan del área del grado de transición con la finalidad de revisar y analizar aspectos concernientes al tema de investigación.

Seguidamente, se tendrán los primeros acercamientos con los participantes a través de las observaciones, las mismas se llevaran a cabo haciendo uso del guión de observación y plasmadas en los diarios de campo, para recabar información acerca del contexto en estudio, concerniente a las diversas estrategias pedagógicas implementadas por los profesores en sus prácticas de enseñanza aprendizaje, se detallará la metodología empleada por cada uno de ellos, así como los comportamientos de los estudiantes; para ello es necesario definir ciertos criterios que guíen el proceso, por ende, se considerarán las categorías de análisis como guía de investigación.

Es de importancia destacar que en estos acercamientos se realizarán observaciones que permitirán a los investigadores experimentar y vivenciar la situación presente en cada una de las instituciones educativas en cuanto a las estrategias pedagógicas y prácticas docentes, con la

finalidad de comprender las actitudes y valores de cada uno de los participantes, todo lo anterior descrito, registrado a través de diarios de campo, que plasmarán las actitudes de los participantes, percepciones, experiencias y hechos surgidos durante el desarrollo de las mismas.

Se debe subrayar que en estos primeros encuentros se explicitarán detalles relevantes de la investigación, como el planteamiento del problema y los propósitos que se quieren alcanzar, se enfatiza en la importancia del desarrollo de la investigación.

A continuación, se realizarán las entrevistas semiestructuradas a los participantes con preguntas abiertas y cerradas; acompañado del guión de entrevistas que sirva de guía en el proceso; se optará por esta técnica en función de brindar confianza y libertad a los participantes al momento de expresarse, según Folgueiras, (2016) es una de las estrategias más utilizadas en procesos de investigación, la misma permitirá que se contraste la información percibida durante las observaciones.

Así pues, el objetivo de la entrevista en este trabajo de investigación será el de conseguir información de forma verbal y personalizada sobre los acontecimientos, experiencias y opiniones acerca de las estrategias pedagógicas utilizadas por los maestros en sus prácticas, para comparar la información con respecto a las observaciones reseñadas en los diarios de campo; para posteriormente poder clasificar y diseñar un plan de intervención que fortalezca las debilidades que se presenten y se pueda promover prácticas pedagógicas desde la lúdica para la integración de los estudiantes del 1er grado de la I.E Técnica de la Boquilla

3.7.2. Etapa II - Clasificación de estrategias, diseño del plan de acción e Intervención.

Una vez que se cumpla la primera etapa de la investigación referida a la documentación y exploración del contexto, se procederá a la fase de clasificación de estrategias para la promoción de la enseñanza a través del juego, luego se procederá al diseño del plan de acción e intervención, el cual consistirá en:

1. Clasificar estrategias mediadas por estrategias lúdicas, que promuevan la integración armoniosa de los estudiantes y el fortalecimiento de la práctica docente.
2. Construir el plan de acción (Diseño de la propuesta de intervención) para promover prácticas pedagógicas con estrategias lúdicas para la integración de los estudiantes del 1er grado de la I.E Técnica de la Boquilla; las mismas se desarrollarán a través de actividades que permitan propiciar la interactividad, la socialización y vinculación de los contenidos curriculares al contexto. Todo ello involucrando las TIC y la lúdica como medios didácticos.

3.7.3. Etapa III –Interpretación de resultados

Luego de completarse la II fase referida a la clasificación, diseño del plan de acción e intervención se procederá a:

Organización y análisis de información.

La primera tarea a realizar comprende la organización de la información para su posterior análisis. Luego se reflexionará, triangulará e interpretará cada uno de los hallazgos evidenciados en las fases de la investigación.

Por otra parte, se procederá a plasmar detalladamente por categorías de análisis los resultados, se organizarán a modo de reseña descriptiva, se agregarán gráficos y opiniones relevantes emitidas por los participantes; todo ello con la finalidad de visualizar la interpretación que se les da a los resultados de la investigación. Así mismo se evaluará la acción de intervención y se plantearán los ajustes necesarios en el diseño de la propuesta si así lo hubiere.

Tabla 5

Relación entre los objetivos, fases de investigación y tareas asociadas

Objetivos específicos	Categorías	Fases de la investigación	Tareas asociadas
------------------------------	-------------------	--------------------------------------	-------------------------

-Determinar qué	Estrategias	-Revisión
elementos se pueden	pedagógicas	bibliográfica del
incorporar como	lúdicas	contexto y del tema de
estrategias		investigación.
pedagógicas lúdicas		
que favorezcan la		
integración de los		- Observaciones de
estudiantes de		campo
transición a la etapa		
escolar de la	Documentación y	-Selección y diseño de
Institución Educativa	exploración del	instrumentos para la
Técnica de la	contexto	recolección de datos.
Boquilla.		
Indagar en los		-Aplicación de
aspectos que		instrumentos para la
originan distracción		recolección de datos.
y dificultad en la		
integración al grado		-Organización de la
de 1ero de los		información
estudiantes que son		recolectada.
promovidos del		

grado de transición a

la etapa escolar de la

I.E técnica de la

Boquilla.

Indagar en las

diversas estrategias

pedagógicas

existentes para la

promoción de la

enseñanza a través

del juego y la

integración entre los

estudiantes que van

del grado de

transición al primer

grado.

-Selección y

clasificación de

estrategias mediadas

por TIC.

-Diseño de plan de

acción.

-Ejecución de plan de

acción

-Interpretación de los

hallazgos

evidenciados.

Clasificación de

estrategias y diseño

del plan de acción.

-Evaluación del plan

de acción.

Diseñar una

propuesta

pedagógica para la enseñanza lúdica e integración al primer grado de los estudiantes provenientes de la etapa de transición.	Integración escolar.	-Intervención acción e interpretación de resultados.	-Realización de ajustes necesarios en el diseño de la propuesta.
---	----------------------	--	--

Origen propiaautoría

En la tabla número 5 se puede evidenciar la interrelación entre los componentes de la investigación, los cuales sirven de guía para visualizar fácilmente el paso a paso y el proceso a seguir para dar cumplimiento a cada objetivo.

4. Resultados

4.1 Análisis de los resultados

En este apartado se presentan los resultados obtenidos del proceso de investigación y recolección de datos en la Institución Educativa Técnica de la Boquilla, se debe destacar que los mismos serán presentados atendiendo a las etapas del proceso metodológico, los objetivos específicos y las categorías de análisis; así mismo es pertinente acotar que para una mejor comprensión y visualización de los resultados se incluirán fragmentos textuales emitidos por los participantes de la investigación.

Una vez aplicados cada uno de los instrumentos para la recolección de datos, se procede a analizar la información de modo que los hallazgos sean lo más objetivos posible. Así mismo es preciso enfatizar en algunas consideraciones analíticas producto de los hallazgos encontrados en el Guión de observación documental del PEI y Plan de grado primero, con respecto a las categorías de análisis Estrategias pedagógicas lúdicas e Integración escolar.

Con respecto a las prácticas pedagógicas mediadas por estrategias lúdicas sugeridas en el PEI, se destaca que dentro del mismo se hace mención a la creación de comités recreativos de lúdica, buscándose la aplicación de estrategias donde se promueva el juego. Por otro lado dentro del plan de grado primero, no hay prácticas pedagógicas mediadas por la lúdica establecidas, se evidencia que cada maestra asume sus prácticas, sin ser organizadas, ni enmarcadas en el plan.

En cuanto a las pautas de acción en el PEI relacionados con la aplicación de estrategias didácticas mediadas por estrategias lúdica, se debe acotar que los líderes del proyecto recreación y tiempo libre, tienen el compromiso de indagar junto con los demás miembros de la comunidad educativa las realidades de los alumnos, para sí reajustar las propuestas pedagógicas o diseñar nuevas estrategias que proporcionen fortalecimiento integral. Con respecto al plan de grado

primero, no existen pautas de acción, sólo en el grado de transición se encuentran enmarcados en su cuadro de proceso curricular.

Acerca de las estrategias sugeridas en el PEI y Plan de grado primero para la integración escolar de los estudiantes, se debe enfatizar en que carecen de estrategias, evidenciándose únicamente la integración en los proyectos transversales. Referente a las metodologías de enseñanza aprendizaje aplicadas en la institución en las áreas de matemática, lectura y escritura relacionadas a la lúdica y el juego señaladas en el PEI y plan de grado primero, se destaca que las metodologías de enseñanza no son aplicadas institucionalmente, dado que no están inmersos en el PEI, es importante señalar que en el grado de transición los métodos son desarrollado por las docentes a través de los aprendizajes basados en proyecto, mientras que en el grado primero cada docente desarrolla su práctica diaria aplicando métodos individuales.

Tabla 6

Hechos evidenciados en la Observaciones por categoría de análisis

HECHOS EVIDENCIADOS EN LA OBSERVACIONES POR CATEGORÍA DE ANÁLISIS

CATEGORÍA DE ANALISIS.

HECHOS OBSERVADOS

“Al visualizar la clase se pudo detallar que no había variedad de recursos pedagógicos-lúdicos... Las docentes en ocasiones

ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS

sacaban algunos recursos elaborados

LÚDICAS

manualmente...”

“En la clase se dejaba escaso tiempo para el aspecto lúdico...”

“ Las docentes en sus clases en ocasiones hacían usos de cantos y juegos libres después de terminar lo académico...”

“Juegos de mesa eran sacados en ocasiones, aparentemente eran asignaciones pasadas de los estudiantes”.

“ Cuando los estudiantes no sabían realizar las tareas se distraían preguntándole a los compañeros...”

INTEGRACIÓN ESCOLAR.

“ Si la estrategia de enseñanza del día no era atractiva, los estudiantes se dispersaban, comenzaban a mirar a los lados, notándose fastidiados...”

“La mayoría de las actividades eran de forma individual limitando a los estudiantes a la interacción con sus pares...”

“La asistencia de estudiantes no era constante en el transcurso de la semana de clases...”

Origen propia autoría

En la tabla número6 se puede evidenciar fragmentos extraídos de los guiones de observación participante, relacionados con cada categoría de análisis.

Es importante señalar que los elementosdeterminantes que originan carencia de propuestas pedagógicas lúdicas que favorezcan la integración de los estudiantes de transición a la etapa escolar incidiendo directamente en el resto de las categorías, se relaciona con la insuficiencia en la variedad de recursos lúdicos los cuales por una parte no son gestionados por la rectoría ante los entes competentes y por otro lado el docente de aula no hace hincapié en la realización y utilización de estos, centrándose en las demandas que el ministerio de educación exige como lo es la lectoescritura, abordando los contenidos desde la enseñanza tradicional.

Con respecto a la categoría de análisis Estrategias pedagógicas, se evidencio que:

En las observaciones realizadas seapreció que los docentes en vista de tener una planificación cerrada y centrada únicamente a dar cumplimiento al curriculum nacional y a cumplir estas demandas, se limitaban únicamente a cumplir lo que les solicitaban de una manera tradicional,

debido a que no se generaban los espacios de tiempo para idear y promocionar propuestas lúdicas, en pocas ocasiones se evidenció que las docentes ejecutaron algunos cantos, cuentos, laminas alusivas al tema a desarrollar y estrategias grupales.

Del mismo modo se percibió que en las aulas de clases no se contaban con suficientes recursos pedagógicos lúdicos, así mismo al indagar con los docentes de este grado se pudo constatar que no se les brindaba apoyo en cuanto a la formación docente en esta área, mucho menos se les brindaba guías de trabajo con estrategias pedagógicas lúdicas para aplicarlas en sus respectivas secciones. Por cuánto consideramos como principales factores determinantes en la carencia de estrategias pedagógicas lúdicas; el tiempo de dedicación y organización académica, la carencia de recursos pedagógicos, falta de dotación por parte de los entes pertinentes así como el respectivo acompañamiento y apoyo institucional en cuanto a formación docente.

Es por ello que cuando se les preguntó a los docentes que espacios lúdicos sugerían para la enseñanza en las aulas de clases de los primeros grados estos respondieron: Que se continuara con proyectos pedagógicos, se crearan espacios y rincones de aprendizaje adaptados a las necesidades educativas de los estudiantes.

Con respecto a las estrategias empleadas por los docentes iban desde las competencias de lectoescritura y matemáticas hasta los trabajos grupales, cantos y juegos libres; sin embargo los mismos eran utilizados en pocas ocasiones, ya que la enseñanza no se enfocaba desde el aspecto lúdico sino desde la estructura tradicional donde se educa solo para cumplir ciertos objetivos curriculares más no para generar aprendizajes significativos. Destacando que los espacios lúdicos dentro del aula no se evidenciaban, cuando se realizaban las actividades antes mencionadas eran

los mismos docentes quienes generaban estos espacios, se debe enfatizar que este hecho ocasionaba en los estudiantes cierta incomodidad reflejada en la apatía para realizar las tareas, sin embargo cuando eran ejecutados los juegos los estudiantes se mostraban interesados.

Cuando se les pregunto a los docentes cuales metodologías o estrategias estaban implementando en sus clases para integrar las áreas de matemáticas, lectura y escritura, respondieron que empleaban metodologías por proyectos, promovían la solución de problemas y que actualmente en los tiempos de educación virtual con las clases en alternancia empleaban cartillas del MEN las cuales complementaban con videos llamadas desde donde podían apreciar como los estudiantes resolvían las operaciones matemáticas y practicaban la lectura.

Se puede concluir que los docentes de los primeros grados realizan su mejor esfuerzo para aplicar estrategias lúdicas; de hecho “El material utilizado se busca atendiendo a las necesidades educativas del educando, para ello utilizo recursos como carteleras y láminas alusivas a la temática que se va a desarrollar, recursos concretos como fichas, material impreso, videos educativos” Opinión docente 3, octubre 2021; sin embargo las mismas son insuficientes ante las necesidades de los estudiantes, si se brindará la asesoría pertinente, una guía que facilite la ejecución de este tipo de actividades o se les formara permanentemente en esta área sería más efectiva la enseñanza aplicando estrategias pedagógicas lúdicas.

Se destaca que las docentes están conscientes de la importancia y los beneficios tanto para ella como para sus estudiantes al emplear estrategias mediadas por la lúdica, a continuación se esbozan las principales opiniones:

Tabla 7

Perspectiva docente sobre los elementos que apuntan a la enseñanza lúdica; beneficios para docentes y estudiantes

OPINIÓN DOCENTE	BENEFICIOS	
	DOCENTES	ESTUDIANTES
Docente 1	<p><i>“Desarrolla aptitud de relacionarse con los niños y niñas, estar siempre animado y de buen humor y realizar clases más significativas”.</i></p>	<p><i>“Ayuda al desarrollo de las relaciones del niño-niño, niño-docente.</i></p> <p><i>Mejora la atención para el aprendizaje. Desarrolla su creatividad.</i></p> <p><i>Respeto de normas.</i></p> <p><i>Manejo del lenguaje del niño”</i></p> <p><i>Los elementos que apuntan a la enseñanza lúdica en el grado</i></p>
Docente 4	<p><i>Para mí como docente, la lúdica enriquece el trabajo, facilita o favorece el aprendizaje en los niños, favorece la participación de todo el grupo en el proceso de aprendizaje y mantiene el buen clima en el aula.</i></p>	<p><i>primero son la edad, la etapa de crecimiento y desarrollo del cuerpo, de las habilidades sensoriales y motoras, del lenguaje, la etapa de pensamiento concreto que implica un aprendizaje activo y significativo, el desarrollo de habilidades para relacionarse</i></p>

		<i>con los demás, la recreación de los estados de ánimo.</i>
Docente 2	<i>“Para mí, me facilita conocer las fortalezas y debilidades tanto del estudiante y mías, reevaluó estrategias y metodologías y aprendo desde los niños, con ellos y desde la comunidad”.</i>	<i>“Para los niño se da un aprendizaje significativo, aprende desde su propia práctica interacción, se facilita el aprendizaje, se da trabajo colaborativo y en equipo”.</i>

Origen propia autoría

En la tabla número7 se puede apreciar la percepción docente acerca de los elementos beneficiosos de la enseñanza lúdica en el grado que imparte, destacando que los mismos consideran sumamente beneficiosa aplicar estrategias mediadas por la lúdica, dado que se capta mejor la atención, hay mayor motivación, se generan aprendizajes significativos, promueve la salud mental, corporal y el buen desarrollo de las actividades académicas, dinamizándose las clases.

Con respecto a la categoría de análisis Integración escolar, se pudo evidenciar que:

Al abordar la categoría referida a como se llevaba a cabo el proceso de integración escolar en el grado de primero, así como que aspectos se tomaban en cuenta para ello. Se pudo percibir que los docentes en lo posible trataban de ejecutar estrategias para integrar a los estudiantes pero estas no eran continuas, rápidamente se perdía la atención de los docentes en este aspecto a pesar

de los docentes reconocer los beneficios de aplicar estrategias de este tipo, centrándose en dar cumplimiento a los objetivos del curriculum, para ello los docentes se debían centrar en la enseñanza tradicional para poder lograrlos, puesto no contaban con asesorías o guías que les facilitaran este proceso, por cuanto se hace necesario la aplicabilidad de estrategias lúdicas y una guía donde se muestren juegos y juguetes que puedan ser útiles en la integración de los estudiantes. En cuanto a los estudiantes se pudo percibir que estos participaban activamente cuando se trataba de actividades atractivas donde se involucrara juegos.

Cuando indagamos en los aspectos que originan distracción y dificultad en la integración percibimos diversos aspectos que originaban distracción, en cuanto a los estudiantes se notaban dispersos cuando las tareas no eran atractivas y no las comprendían causando esto que comenzaran a conversar con otros compañeros, del mismo modo cuando la clase se centraba únicamente en el docente sin brindar la participación de los estudiantes, es decir cuando no se empleaba la estrategia pedagógica acorde, atractiva y lúdica los estudiantes se les dificultaba mantener su atención, sin embargo cuando la docente implementaba alguna actividad diferente los estudiantes se mostraban interesados y receptivos.

Tabla 8

Perspectiva docente sobre los elementos que pueden incorporarse como estrategias pedagógicas lúdicas que favorezcan la integración de los estudiantes de transición a la etapa escolar

OPINIÓN DOCENTE	ELEMENTOS A INCORPORAR
Docente 2	<i>“Uno de los principales elementos para mejorar y fortalecer ese tránsito son mediante la vinculación de las docentes de preescolar y primaria a crear espacios de reflexión que</i>

favorezcan al niño, es decir las maestras de primaria deberían vincularse y estar más involucradas en las actividades de los preescolares, pero además no perder la lúdica que caracteriza al grado preescolar”

Docente 3

“Creo pertinente que el estudiante de transición explore desde el principio el grado al cual va a pasar conociendo los espacios de este no solo al final, sino desde el inicio y en el transcurso de la etapa preescolar. Que el juego y las dinámicas escolares en primero no se pierda, aunque con mayor complejidad.”

Docente 4

“Implementar diferentes metodologías apoyadas en la lúdica en todos los espacios con actividades de juego físico, juegos de simulación, utilizar material manipulativo durante el aprendizaje, juegos de aprestamiento para el desarrollo sensorio motriz, juegos de palabras para el desarrollo del lenguaje, el aprendizaje cooperativo, rutinas de hábitos diarios y normas de grupo.”

Origen propia autoría

En la tabla número 8 se constata la necesidad del uso de estrategias lúdicas para enseñar e integrar al grado a los estudiantes para que el proceso de adaptación sea más llevadero donde se generen aprendizajes significativos y experiencias agradables, de modo que se contrarrestela dificultad de los estudiantes para integrarse al aula de clases. De allí la importancia de la

implementación de estrategias que les presenten las actividades desde otra perspectiva que le generen un interés y motivación permanente.

4.2 Discusión

Una vez ejecutado todos los procedimientos, donde se realizaron entrevistas a docentes y encuestas a estudiantes de los primeros grados de la I.E. Técnica de la Boquilla, así como también observaciones participantes se puede concluir que:

- A través de la ejecución de estrategias lúdicas y cooperativas los estudiantes adquieren diversas competencias que les permite desarrollarse e integrarse con mayor facilidad en su entorno, así mismo se fomenta en ellos el ser críticos, autónomos y holísticos.
- El fomento de actividades lúdicas resulta para los estudiantes atractivo, por lo cual juega un papel preponderante en la integración, participación activa y el rendimiento académico.
- La ejecución de técnicas lúdicas donde se involucran los trabajos prácticos permite a los estudiantes aprender de manera amena, integrarse al contexto donde se desarrollan poniendo en práctica lo aprendido en el aula y adquirir aprendizajes significativos.
- Se destaca la participación activa y permanente de los estudiantes en las actividades desarrolladas, puesto que se le da un rol activo y protagónico.

Con respecto a las prácticas pedagógicas se concluye que:

- Las estrategias lúdicas, forman parte de la nueva educación, considerado como elemento clave base para alcanzar los objetivos dentro de esa transformación educativa, coincidimos con los autores Posligua, Chenche y Vallejo (2017) cuando mencionaban que en las metodologías tradicionales no se le daba mayor protagonismo a los estudiantes, al contrario de estas donde se le da un rol protagónico a los mismos.
- Se destaca la interacción pedagógica entre docente- estudiante basado en la comprensión, confianza y respeto; lo que garantiza procesos pedagógicos eficientes y transformadores.
- La utilización de estrategias lúdicas, aparte de promover la participación activa, el rol protagónico y la diversidad de competencias en los estudiantes, fomenta en los docentes motivación por la enseñanza del saber disciplinar en especial de las ciencias naturales, así como los deseos de innovar cada día más.
- La puesta en práctica de este tipo de estrategias y técnicas permite a los docentes retroalimentar y mejorar su praxis, así como realizar prácticas pedagógicas organizadas.

Con respecto al desarrollo institucional se concluye que:

- Las estrategias planteadas en esta investigación deben emplearse recurrentemente, debido a que propicia aprendizajes significativos que trascienden en el tiempo.
- Se precisan crear espacios y adquirir recursos para la enseñanza lúdica, este tipo de proyecto en los centros educativos es eficaz debido a que se busca el trabajo conjunto entre educadores, personal directivo, estudiantes y comunidad para generar estrategias efectivas de aprendizaje que respondan a las necesidades educativas de los estudiantes según las áreas del conocimiento y al contexto.

- Las problemáticas existentes en el contexto se convierten en oportunidades para crear situaciones de aprendizaje desde cualquier área del conocimiento.

4.3 Conclusiones

Con respecto a los objetivos de la investigación:

Acerca del primer objetivo específico referido a Determinar qué elementos se pueden incorporar como estrategias pedagógicas lúdicas que favorezcan la integración de los estudiantes de transición a la etapa escolar de la Institución Educativa Técnica de la Boquilla, se puede decir alcanzado ya que se pudieron evidenciar los diversos elementos, como el considerar las necesidades educativas de los estudiantes, vinculación entre los docentes de grado transición y primer grado, crear espacios para la reflexión entre las docentes, no desvincular el juego del proceso de enseñanza aprendizaje, al contrario implementar diversas metodologías lúdicas de acuerdo al grado, así mismo se precisa crear espacios desde el grado de transición para que los niños vayan explorando el grado primero, de modo que no sea totalmente desconocido para ellos al llegar a este grado.

Se destaca que el factor que más influye en la carencia de estrategias, radica en el poco tiempo por parte de los docentes para crear y fomentar este tipo de estrategias, dado que la atención de las maestras se centra en el cumplimiento de los objetivos y exigencias del MEN y el curriculum por cuanto las mismas se enfocan en impartir una educación tradicional que les facilite llevar a cabo todos los contenidos exigidos. Así mismo se evidenció que las profesoras no cuentan con una formación continua en cuanto a aspectos relacionados a la creación e implementación de estrategias pedagógicas lúdicas, del mismo modo no cuentan con el apoyo institucional ni de los entes competentes de guías orientativas.

Cuando abordamos el segundo objetivo específico referido a Describir los aspectos que originan distracción y dificultad en la integración al grado de 1ero de los estudiantes que son promovidos del grado de transición a la etapa escolar de la I.E técnica de la Boquilla, se puede decir que fue alcanzado ya que se constató que los estudiantes se distraían cuando no se les presentaba actividades atractivas, se les asignaba tareas que no podían resolver por sí solos, así mismo cuando los docentes se centraban en dar clases tradicionales donde la atención radicaba al cumplimiento de una temática, sin dar oportunidad a los estudiantes de integrarse, otro aspecto que dificultaba la integración y distracción de los estudiantes era cuando no traían los útiles escolares necesarios para trabajar en la clase. Pero principalmente la distracción y dificultad se presentaba al momento de ejecutar las tareas, por ser las estrategias empleadas las no indicadas para captar la atención de los estudiantes, es por ello que se hace necesario implementar estrategias pedagógicas lúdicas.

Atendiendo al aspecto anterior, es necesario acotar que debido a la situación educativa actual a distancia y alternancia debido a la pandemia por el COVID 19, los estudiantes demandan cambios en la praxis pedagógica y la renovación constante de las estrategias empleadas. Es por ello que se indica la lúdica como aliada perfecta para propiciar el autoestudio y motivación de los alumnos, se puede decir que esta en conjunto con las TIC forman parte de la nueva educación, considerado como elemento clave base para alcanzar los objetivos dentro de esa transformación educativa.

Se coincide con los autores Posligua, Chenche y Vallejo (2017) cuando mencionaban que en las metodologías tradicionales no se le daba mayor protagonismo a los estudiantes, cuestión que apreciamos durante las observaciones de los grados de primero, al contrario cuando los docentes aplicaban alguna actividad especial que implicaba jugar los estudiantes se mostraban atentos,

contentos, prestos a participar; aspectos que los autores mencionan al describir el aprendizaje lúdico como integrador, motivador y atractivo.

Así mismo se alcanzó el objetivo específico tres el cual constaba en identificar las diversas estrategias pedagógicas existentes para la promoción de la enseñanza a través del juego y la integración entre los estudiantes que van del grado de transición al primer grado, se pudo constatar que las docentes en ocasiones hacían uso de los cantos, las competencias de lectoescritura y matemáticas, las fichas para la enseñanza del abecedario; sin embargo estas no eran continuas. Así mismo se destaca que las docentes no desconocen los beneficios de utilizar estrategias lúdicas, no carecen de conocimientos en esta área ya que se constató el conocimiento en un 73%, de hecho los participantes destacaron que este tipo de estrategias debe ser el eje central en la enseñanza del primer grado, sin embargo no ejecutaban con frecuencia este tipo de estrategias por no estar contempladas en el currículo, ni con las exigencias, centrándose solamente al cumplimiento de estas exigencias que demandaban tiempo.

Por otra parte se evidenció que no hay apoyo en cuanto a orientaciones, lineamientos o guías de trabajo para aligerar las cargas de planeación de las docentes para que puedan aplicar estrategias pedagógicas lúdicas dentro del proceso de enseñanza aprendizaje, por parte de los entes encargados y la dirección de lineamientos. Así mismo no cuentan con recursos pedagógicos para la misma, ocasionando este aspecto apatía por implementar estrategias lúdicas en los docentes que deben impartir primer grado, limitándose a la enseñanza tradicional.

Es muy importante la utilización recurrente de estrategias lúdicas, dado que permite la formación de estudiantes más participativos, dispuestos y activos, con capacidades interpersonales para interactuar con sus pares y docentes. Es de relevancia destacar el aporte del autor Muyulema, (2018,) cuando afirmaba que al jugar, los niños interactuaban con su entorno

generándole goce, haciendo de la experiencia de aprendizaje un proceso dinámico, atractivo y significativo. Aspecto que pudimos apreciar en las pocas ocasiones en que los docentes promovieron actividades especiales.

El último objetivo específico el cual estaba referido a Diseñar una propuesta pedagógica para la enseñanza lúdica e integración al primer grado fue logrado, ya que se pudo indagar en cada una de las categorías de análisis para comprender el problema que se presentaba y poder documentarnos para diseñar una propuesta que se ajustará y atenderá a la realidad estudiada, para ello se indago en los recursos que ameritaban tener en el salón de clases los estudiantes, del mismo modo preguntamos a los docentes si deseaban tener una guía que apoyara su proceso pedagógico lúdico, en definitiva fue si y las respuestas apuntaron al juego, los juguetes, libros divertidos, un aula de clases organizada de tal manera que los niños y niñas deseen regresar día a día a la escuela.

Coincidiendo en este aspecto con Yturralde, (2014), Posligua, Chenche y Vallejo (2017), cuando mencionaban el valor educativo que tienen los juegos en las diferentes etapas educativas, definiéndolo como detonador del aprendizaje, justamente lo que percibimos en el salón de clases al realizarse las actividades especiales, participación activa de los estudiantes, aprendizajes acompañados de sonrisas, tal como lo menciona Briones y Cárdenas (2013,) Densy y Rojas (2017) actividades direccionadas a potenciar la recreación planteando situaciones donde se incita la participación activa de los estudiantes.

4.4 Recomendaciones

Con el diseño de la propuesta pedagógica lúdica para la integración de los estudiantes de los primeros grados de la I.E Técnica la Boquilla, se fortalecerán aspectos concernientes a la integración de los estudiantes al grado, para que la prosecución entre una etapa académica y otra sea más llevadera para los niños y niña. Contrarrestando los impactos de los cambios en cuanto a organización, estructura, planeación y métodos de enseñanza ocasionan a los niños; al contrario se promoverá la enseñanza a través del juego en los estudiantes, sirviendo de apoyo para las maestras.

Así mismo importante que se realice una investigación de los programas de formación del profesorado promovidos en la institución en cuánto a estrategias pedagógicas lúdicas, de igual forma hacer extensiva la propuesta de estrategias pedagógicas lúdicas para la enseñanza en otros grados y el impacto para el aprendizaje en los estudiantes, otro tema de investigación interesante de abordar que se desprende de esta investigación es incluir las tics y la Gamificación para promover aprendizajes significativos en estudiantes de educación primaria, por último y no vemos importante indagar en como influyen los ambientes de aprendizajes en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes.

Por último se debe enfatizar que la promoción de actividades lúdicas y cooperativas dentro y fuera del aula les brinda a los estudiantes:

- Seguridad
- Reforzamiento ético y axiológico
- Trabajo en equipo

- Respeto
- Sana convivencia
- Ser holístico
- Integrarse
- Participación activa
- Ser crítico
- Identidad

Referencias

- Acevedo, B; Ortiz, F (2016). *Proceso de transición de los niños y niñas del III nivel de Educación Inicial al Primer Grado del Colegio Público Poder Ciudadano Benjamín Zeledón Rodríguez, ubicado en el departamento de Managua, distrito III, durante el II Semestre 2016*. Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua, Managua. Recuperado de:
<http://repositorio.unan.edu.ni/3808/1/51788.pdf>
- Alvarado, L y García, M (2008). *Características más relevantes del paradigma socio crítico: su aplicación en investigaciones de educación ambiental y de enseñanza de las ciencias realizadas en el Doctorado de Educación del Instituto Pedagógico de Caracas*. Caracas- Venezuela.
- Arismendi, E. (2013). *Planificación de proyectos*. Recuperado de
http://planificaciondeproyektosemirarismendi.blogspot.com/2013/04/tipos-y-diseno-de-la-investigacion_21.html
- Campos, E (2015). *Aproximación etnográfica en el proceso de transición de educación inicial a educación primaria*. Tesis de maestría. Universidad de Carabobo - Venezuela.
- Cantillo, E (2018). *Derechos Ancestrales, luchas por la tierra y titulación colectiva en la Boquilla-Cartagena, 1970-2005*. Tesis de grado. Universidad de Cartagena. Cartagena de Indias-Colombia.

Cuesta, M. (2009). *Introducción al muestreo*. Universidad de Ovideo.

Damiani, L. F. (1997). *Epistemología y ciencia en la modernidad: el traslado de la racionalidad de las ciencias físico-naturales a las ciencias sociales*. Caracas: Ediciones de la Biblioteca de la UCV/FACES.

Delgado, M (2017). *Actividades Lúdicas Como Estrategias Pedagógicas Para Mejorar La Convivencia De Los Niños Del Grado Transición 3 Sede Raúl Silva Holguín*. Tesis de maestría. Fundación Universitaria los Libertadores. Bogotá- Colombia

Dency, R y Rojas, J (2017). *Influencia de las técnicas lúdicas recreativas en la integración de niños de 3 a 4 años. Diseño de una guía didáctica con enfoque participativo para docente*. Tesis de grado. Universidad de Guayaquil – Ecuador.

Escobar, F y Silva, M. (2007). *El aula conjunta preescolar - primer grado. Una experiencia de articulación pedagógica*. Laurus. Revista de Educación, 13 (24), pp. 408-431. Recuperado de <https://goo.gl/juV4XP>

Folgueiras, P. (2016). *Técnica de recogida de información: La entrevista*

Gómez Cardona, L. (2017). *Primera infancia y educación emocional*. Revista Virtual Universidad Católica del Norte. 52 174-184.

Recuperadode <http://revistavirtual.ucn.edu.co/index.php/RevistaUCN/article/view/950/1397>

Gómez Contreras, J. L. (2020). Gamificación en contextos educativos: análisis de aplicación en un programa de contaduría pública a distancia. *Revista Universidad & Empresa*, 22(38), 8-39

Doi: <http://dx.doi.org/10.12804/revistas.urosario.edu.co/empresa/a.6939>

Gutiérrez, M y Rodríguez, N (2020). *Transiciones afectivas y armoniosas como herramienta para lograr un proceso lecto- escritor exitoso desde transición a primero*. Tesis de maestría. Fundación Universitaria los libertadores. Bogotá- Colombia

Guerrero, M (2016). *La investigación cualitativa*. INNOVA Research Journal. 1 (2) 1-9. ISSN 2477-9024

Hernández, Fernández y Baptista (2014). *Metodología de la Investigación*. McGraw Hill Interamericana Editores. 6ta edición. México.

Herrera, B (2020). *Unidad curricular: Trabajo de grado contenidos temáticos unidad 3*. Corporación Universidad de la Costa. Programa de Posgrado. Barranquilla.

Herrera, J. (2017). *La investigación cualitativa*. Recuperado de:

<https://juanherrera.files.wordpress.com/2008/05/investigacion-cualitativa.pdf>

Jaraba, (2020). *La lúdica como herramienta para fortalecer el aprendizaje de los niños y niñas del grado de transición del Colegio La Anunciación de Cartagena*. Bogotá- Colombia .Bogotá- Colombia

Ministerio de Educación Nacional (2002). *Lineamientos curriculares para preescolar*. Bogotá: Serie Lineamientos Curriculares. Recuperado de <https://goo.gl/LY4jd7>

Ministerio de Educación Nacional (2007). *Reggio Emilia: construir con y para los niños*. Altablero. s.v. (41)

Ministerio de Educación Nacional(2012). *Articulación del preescolar a la primaria, juego y alegría en primer grado*. Altablero. s.v. (16).

Ministerio de Educación Nacional(2014). *Sistema nacional de indicadores educativos para los niveles de Preescolar, básica y media en Colombia*. Bogotá: Centro Administrativo Nacional [CAN]. Recuperado de <https://goo.gl/ugtjMT>

Ministerio de Educación Nacional. (2017). *Plan Decenal de Educación 2016 – 2026*. Gobierno de Colombia. Bogotá D.C. Recuperado de <https://goo.gl/JNzb6S>

MEN (2018). *Ministerio de Educación realizó taller de Gamificación para docentes en Colombia 4.0*. Recuperado de https://www.mineduacion.gov.co/1759/w3-article-378143.html?_noredirect=1

- Mendoza, D (2020). *Fortalecimiento de la conciencia emocional en estudiantes del grado transición 5 del colegio Ciudad de Bogotá*. Tesis de maestría. Fundación Universitaria Los Libertadores .Facultad de Ciencias Humanas y Sociales –Bogotá.
- Morales, P y Pacheco, M (2018). *Factores pedagógicos y psicológicos que inciden en los niños y niñas al realizar la transición de preescolar a primero*. Tesis de maestría. Universidad Cooperativa de Colombia. Bogotá- Colombia.
- Muyulema, S (2018). *Actividades lúdicas y su influencia en el comportamiento de los estudiantes de la escuela de educación básica “5 de junio” de la Parroquia Isla de Bejucal del Cantón Baba, Provincia los ríos” año 2018*. Tesis de Grado. Universidad Técnica de Babahoyo, Ecuador.
- Posligua, J; Chenche, W y Vallejo, V (2017). *Incidencia de las actividades lúdicas en el desarrollo del pensamiento creativo en estudiantes de educación general básica*. Revista Científica, Dominio de las Ciencias. 3 (3), 1020-1052. ISSN: 2477-8818
- Sabino, C (1992). *El Proceso de Investigación*. Editorial Panapo, Caracas
- Salvador, A (2014). *El juego como recurso didáctico en el aula de matemáticas*. Universidad Politécnica de Madrid. Recuperado de <http://www2.camino.upm.es/Departamentos/matematicas/grupomaic/conferencias/12.Juego.pdf>

Secretaría de Educación Distrital [SED]. (2006). *Respuestas grandes para grandes pequeños:*

Lineamientos Primer Ciclo de Educación Formal en Bogotá, de Preescolar a 2° grado. Bogotá:

Secretaría de Educación Distrital. Recuperado de <https://goo.gl/nT64ik>

Zarza, C (2018). *Estrategias didácticas para despertar la atención y el interés en niños de la primera infancia del Centro de Desarrollo Infantil Actuar Por Bolívar de Cartagena de Indias.* Tesis de Maestría. Universidad de Cartagena.

Anexo 1

Autorización del Rector para el desarrollo de la investigación en la Institución.

Cartagena, septiembre del 2021.

AUTORIZACIÓN.

Sra. Rectora

BELSYBETH MURILLO MAQUILON

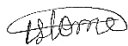
*Saludos cordiales, mediante la presente solicito su autorización para el desarrollo de la investigación **Implementación de una propuesta de estrategias pedagógicas desde la lúdica para favorecer la integración de los estudiantes de transición a la etapa escolar.** El cual tiene como finalidad Diseñar una propuesta de estrategias pedagógicas desde la lúdica para favorecer la integración de los estudiantes de transición a la etapa escolar de la Institución Educativa Técnica de la Boquilla.*

Se debe señalar que la investigación no derivará riesgos que atenten contra la integridad, valores y costumbres de los participantes. Así mismo se debe acotar que en todo momento se mantendrá respeto hacía la dignidad de cada uno puesto que no serán objeto de manipulación; al contrario, se les brindará la oportunidad de expresarse libremente; al final la información que cada uno suministre no será alterada y se utilizará exclusivamente en la investigación, los resultados de la misma serán compartidos y socializados con los participantes.

Para mayor información referente a la investigación puede comunicarse a los siguientes correos:

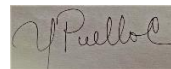
	Correo electrónico
Universidad de la Costa	https://www.cuc.edu.co/
Director de Tesis: Dr. Ever Javier MejaLeguia	emejia13@cuc.edu.co
Investigadora Yenis Puello	ye.sandrea@hotmail.com
Investigador Ismael López	ilopez11@cuc.edu.co

Agradeciendo su receptividad, nos despedimos deseándole éxito en su gestión.



Firma

Ismael López Mejía



firma

Yenis Puello cuadro

Anexo 2*Consentimiento informado*

Saludos cordiales; mediante la presente se da el consentimiento para ser partícipes de la investigación: **Implementación de una propuesta de estrategias pedagógicas desde la lúdica para favorecer la integración de los estudiantes de transición a la etapa escolar.** El cual tiene como finalidad Diseñar una propuesta de estrategias pedagógicas desde la lúdica para favorecer la integración de los estudiantes de transición a la etapa escolar de la Institución Educativa Técnica de la Boquilla. Se debe señalar que la misma no derivará riesgo alguno, así mismo los datos facilitados se mantendrán en la confidencialidad sin ser objeto de alteración.


Firman conformes:

N°	Nombres y Apellidos	Firma
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		

8		
---	--	--

Anexo 3

Guión de observación documental

	
GUIÓN DE OBSERVACIÓN DOCUMENTAL	
Investigador / Observador documental	Fecha:
Documento observado	
Técnica aplicada	
Objetivos	<p>Determinar qué elementos se pueden incorporar como estrategias pedagógicas lúdicas que favorezcan la integración de los estudiantes de transición a la etapa escolar de la Institución Educativa Técnica de la Boquilla.</p> <p>-Describir los aspectos que originan distracción y dificultad en la integración al grado de 1ero de los estudiantes que son promovidos del grado de transición a la etapa escolar de la I.E técnica de la Boquilla.</p>


	- Identificar en las diversas estrategias pedagógicas existentes para la promoción de la enseñanza a través del juego y la integración entre los estudiantes que van del grado de transición al primer grado	
Categoría de análisis		
Aspectos a analizar	Hallazgos	Consideraciones analíticas con respecto a los Hallazgos
Prácticas pedagógicas mediadas por estrategias Lúdicas sugeridas en el PEI	-	
Prácticas pedagógicas mediadas por estrategias lúdicas sugeridas en el Plan de área de primer grado.		
Pautas de acción en el PEI relacionados a la aplicación de		

estrategias didácticas mediadas por estrategias lúdicas		
Pautas de acción en el Plan del grado de transición y primero relacionados a la aplicación de estrategias lúdicas.		
Estrategias sugeridas en el PEI y Plan del grado primero para la integración escolar de los estudiantes		
Metodologías de enseñanza aprendizaje aplicadas en la institución en las áreas de		

Matemática, lectura y escritura relacionadas a la lúdica y el juego señaladas en el PEI		
Metodologías de enseñanza aprendizaje aplicadas en la institución en las áreas de Matemática, lectura y escritura relacionadas a la lúdica y el juego señaladas en el plan de grado de transición y de primero.		
Autores que sustentan los Hallazgos		

Observaciones:

Anexo 4*Guión de entrevista docentes*


Guión de entrevista para docentes
Fecha:
Categoría: -Estrategias pedagógicas lúdicas -Integración escolar.
<p>Estimado docente, con el fin de promover prácticas pedagógicas mediadas por estrategias lúdicas en los estudiantes del grado primero de la I.E. Técnica de la Boquilla ubicada en Cartagena, estrategias que trasciendan en el tiempo en pro de fortalecer la integración armoniosa al primer grado, le solicito amablemente atender esta entrevista, lo cual permitirá el diseño de actividades con aplicabilidad en el aula. Destacando que la misma está comprendida por 5 preguntas abiertas que puede responder con total libertad</p>
1-En cuanto a la puesta en práctica de estrategias ¿qué tipo de recursos didácticos mediados por estrategias lúdicas utiliza para la ejecución de sus clases?
2- ¿Cuál metodología o estrategia está implementando en sus clases para integrar las áreas de Matemática, lectura y escritura ¿
3- ¿Que espacios lúdicos sugiere usted para la enseñanza en las aulas de clases de los primeros grados?

4- En cuanto a los beneficios de estrategias mediadas por la lúdica ¿Qué elementos apuntan a la enseñanza lúdica en el grado que imparte? Describa los beneficios para usted y sus estudiantes

5- Por último, nos gustaría conocer ¿Cuáles elementos cree usted se podrían incorporar como estrategias pedagógicas lúdicas que favorezcan la integración de los estudiantes de transición a la etapa escolar?

¡Por su colaboración muchas gracias!

Anexo 5

Guion de observación participante



Los siguientes aspectos servirán de guía al momento de ejecutar las observaciones y plasmar en los diarios de campo.

Las mismas tienen por finalidad evidenciar acontecimientos en relación a las prácticas pedagógicas mediadas por estrategias socioemocionales para el desarrollo de la inteligencia emocional, brindando a los investigadores herramientas para tomar decisiones en pro de las posibles acciones al momento de clasificar las estrategias mediadas por estrategias socioemocionales que potencien la autogestión y gestión de las emociones para dar respuesta a la problemática planteada.

Aspectos a considerar:

1-Evidencia de utilización de estrategias lúdicas (juego, dinámicas) para la enseñanza en los primeros grados.
2- Se evidencia proceso comunicativo entre docentes y estudiantes.
3- Evidencia de interacción entre estudiantes y docentes a través de las estrategias lúdicas empleadas
4- Evidencia de utilización de estrategias que fomenten la integración escolar.
5- Evidencia de utilización de un plan previo.
6- Se presenta diversidad de actividades mediadas por estrategias lúdicas en las áreas del saber Matemáticas, lectura y escritura?
7- Evidencia de elementos (físicos y comportamentales) que originan distracción y dificultad en la integración al grado?
8- ¿Participan los estudiantes activamente en las clases?
9- ¿Se evidencia un ambiente para el aprendizaje de los estudiantes?
10-¿Se muestran atentos y motivados en la clase los estudiantes?

Anexo 6*Carta dirigida a los expertos*

Validación de contenido de un instrumento para ...

Estimado(a) Investigador (a).

Cordial saludo.

En el marco del proyecto “Implementación de una propuesta de estrategias pedagógicas desde la lúdica para favorecer la integración de los estudiantes de transición a la etapa escolar.”

Agradecemos de antemano su disponibilidad para la retroalimentación que ha aceptado realizar del cuestionario para la caracterización de los tipos de errores que cometen los estudiantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje de cálculo vectorial.

Su criterio como experto (a) es sumamente importante para este estudio, por lo que a continuación adjuntamos un breve formato de evaluación del documento en cuestión. Asimismo, solicitamos muy atentamente realizar las anotaciones, precisiones o sugerir los ajustes pertinentes para llevar a cabo un proceso riguroso, sistemático y beneficioso para los participantes en este proyecto.

Reiterando mis agradecimientos y saludos,

Cordialmente,

Autor: Yenis Puello Cuadro

Ismael López Mejía

Investigadores Principales

FORMATO DE EVALUACIÓN

CRITERIOS A EVALUAR	CALIFICACIÓN CUANTITATIVA DEL 1 AL 5 (siendo 1 el puntaje más bajo y 5 el más alto)	VALORACIÓN CUALITATIVA
1. Claridad de los ítems incluidos		
2. Relevancia de los ítems incluidos		
3. Organización de los ítems incluidos		
4. Coherencia entre los ítems y los objetivos del instrumento		
5. Coherencia entre los ítems incluidos en cada categoría		
•		
•		

•		
•		
•		
6. Pertinencia de los ítems incluidos en cada categoría		
•		
•		
•		
•		
•		

Observaciones adicionales:

_____.

Firma

*Anexo 7**Respuesta de los expertos*

Validación de contenido de un instrumento para ...

Estimado(a) Investigador (a). José Reyes Navarro Arias

(Magister en Educación)

Cordial saludo.

En el marco del proyecto “Implementación de una propuesta de estrategias pedagógicas desde la lúdica para favorecer la integración de los estudiantes de transición a la etapa escolar.”

Agradecemos de antemano su disponibilidad para la retroalimentación que ha aceptado realizar del cuestionario para la caracterización de los tipos de errores que cometen los estudiantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje de cálculo vectorial.

Su criterio como experto (a) es sumamente importante para este estudio, por lo que a continuación adjuntamos un breve formato de evaluación del documento en cuestión. Asimismo, solicitamos muy atentamente realizar las anotaciones, precisiones o sugerir los ajustes pertinentes para llevar a cabo un proceso riguroso, sistemático y beneficioso para los participantes en este proyecto.

Reiterando mis agradecimientos y saludos,

Cordialmente,

Autor: Yenis Puello Cuadro

Ismael López Mejía

Investigadores Principales

FORMATO DE EVALUACIÓN

CRITERIOS A EVALUAR	CALIFICACIÓN CUANTITATIVA DEL 1 AL 5 (siendo 1 el puntaje más bajo y 5 el más alto)	VALORACIÓN CUALITATIVA
1- Claridad de los ítems incluidos	5	Los ítems muestran claridad y dan cuenta de lo que se pretende investigar
2- Relevancia de los ítems incluidos	5	Los ítems incluidos en su contenido muestran una notable importancia para la presente investigación
3- Organización de los ítems incluidos	5	Se muestra una armoniosa organización de los ítems

4- Coherencia entre los ítems y los objetivos del instrumento	5	Existe una relación directa entre los ítems y los objetivos del instrumento que permite que la información solicitada sea pertinente
5- Coherencia entre los ítems incluidos en cada categoría		
· 1-En cuanto a la puesta en práctica de estrategias ¿qué tipo de recursos didácticos mediados por estrategias lúdicas utiliza para la ejecución de sus clases?	5	Coherencia con estrategias pedagógicas lúdicas
· 2- ¿Cuál metodología o estrategia está implementando en sus clases para integrar las áreas de Matemática, lectura y escritura?	5	Coherencia con estrategias de integración escolar
· 3- ¿Que espacios lúdicos sugiere usted para la enseñanza en las aulas de clases de los primeros grados?	5	Coherencia con estrategias pedagógicas lúdicas
· 4- En cuanto a los beneficios de estrategias mediadas por la lúdica ¿Qué elementos apuntan a la enseñanza lúdica en el grado que imparte? Describa los beneficios para usted y sus estudiantes	5	Coherencia con estrategias pedagógicas lúdicas

<p>· 5-Por último, nos gustaría conocer ¿Cuáles elementos cree usted se podrían incorporar como estrategias pedagógicas lúdicas que favorezcan la integración de los estudiantes de transición a la etapa escolar?</p>		Coherencia con integración escolar.
	5	Coherencia con estrategias pedagógicas lúdicas
6- Pertinencia de los ítems incluidos en cada categoría		
<p>• 1- Evidencia de utilización de estrategias lúdicas (juego, dinámicas) para la enseñanza en los primeros grados.</p>	5	PERTINENTE
<p>• 2- Se evidencia proceso comunicativo entre docentes y estudiantes.</p>	5	PERTINENTE
<p>• 3 -Evidencia de interacción entre estudiantes y docentes a través de las estrategias lúdicas empleadas</p>	5	PERTINENTE
<p>• 4- Evidencia de utilización de estrategias que fomenten la integración escolar.</p>	5	PERTINENTE

• 5- Evidencia de utilización de un plan previo.	5	PERTINENTE
--	---	------------

Observaciones adicionales: En general los instrumentos y sus ítems se encuentran estructurados acorde con los objetivos de la investigación



_____ Firma

Anexo 8*Respuesta de los expertos*

Validación de contenido de un instrumento para ...

Estimado(a) Investigador (a). Emiro Manuel Jaramillo Morelo

Cordial saludo.

En el marco del proyecto “Implementación de una propuesta de estrategias pedagógicas desde la lúdica para favorecer la integración de los estudiantes de transición a la etapa escolar.”

Agradecemos de antemano su disponibilidad para la retroalimentación que ha aceptado realizar del cuestionario para la caracterización de los tipos de errores que cometen los estudiantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje de cálculo vectorial.

Su criterio como experto (a) es sumamente importante para este estudio, por lo que a continuación adjuntamos un breve formato de evaluación del documento en cuestión. Asimismo, solicitamos muy atentamente realizar las anotaciones, precisiones o sugerir los ajustes pertinentes para llevar a cabo un proceso riguroso, sistemático y beneficioso para los participantes en este proyecto.

Reiterando mis agradecimientos y saludos,

Cordialmente,

Autor: Yenis Puello Cuadro

Ismael López Mejía

FORMATO DE EVALUACIÓN

CRITERIOS A EVALUAR	CALIFICACIÓN CUANTITATIVA DEL 1 AL 5 (siendo 1 el puntaje más bajo y 5 el más alto)	VALORACIÓN CUALITATIVA
1- Claridad de los ítems incluidos	5	Los ítems muestran claridad y dan cuenta de lo que se pretende investigar
2- Relevancia de los ítems incluidos	5	Los ítems incluidos en su contenido muestran una notable importancia para la presente investigación

3- Organización de los ítems incluidos	5	Se muestra una armoniosa organización de los ítems
4- Coherencia entre los ítems y los objetivos del instrumento	5	Existe una relación directa entre los ítems los objetivos del instrumento que permite que la información solicitada sea pertinente
5- Coherencia entre los ítems incluidos en cada categoría		
• 1-En cuanto a la puesta en práctica de estrategias ¿qué tipo de recursos didácticos mediados por estrategias lúdicas utiliza para la ejecución de sus clases?	5	Coherencia con estrategias pedagógicas lúdicas
• 2- ¿Cuál metodología o estrategia está implementando en sus clases para integrar las áreas de Matemática, lectura y escritura?	5	Coherencia con estrategias de integración escolar
• 3- ¿Que espacios lúdicos sugiere usted para la enseñanza en las aulas de clases de los primeros grados?	5	Coherencia con estrategias pedagógicas lúdicas

<p>•4- En cuanto a los beneficios de estrategias mediadas por la lúdica</p> <p>¿Qué elementos apuntan a la enseñanza lúdica en el grado que imparte? Describa los beneficios para usted y sus estudiantes</p>	5	Coherencia con estrategias pedagógicas lúdicas
<p>•5-Por último, nos gustaría conocer</p> <p>¿Cuáles elementos cree usted se podrían incorporar como estrategias pedagógicas lúdicas que favorezcan la integración de los estudiantes de transición a la etapa escolar?</p>	5	<p>Coherencia con integración escolar.</p> <p>Coherencia con estrategias pedagógicas lúdicas</p>
6- Pertinencia de los ítems incluidos en cada categoría		
<p>•1-</p> <p>Evidencia de utilización de estrategias lúdicas (juego, dinámicas) para la enseñanza en los primeros grados.</p>	5	PERTINENTE
<p>•2- Se evidencia proceso comunicativo entre docentes y estudiantes.</p>	5	PERTINENTE
<p>•3 -Evidencia de interacción entre estudiantes y docentes</p>	5	PERTINENTE

através de las estrategias lúdicas empleadas		
• 4- Evidencia de utilización de estrategias que fomenten la integración escolar.	5	PERTINENTE
• 5- Evidencia de utilización de un plan previo.	5	PERTINENTE

Observaciones adicionales:

En general en los instrumentos y sus ítems se encuentran estructurados acorde con los objetivos de la investigación

Firma
Emilio Jarama - 78766925 Tfa

Anexo 9

Propuesta pedagógica para la enseñanza lúdica e integración al primer grado de los estudiantes provenientes de la etapa de transición.

GUIA PRÁCTICA PARA DOCENTES DEL GRADO 1ERO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA TÉCNICA DE LA BOQUILLA.

ENSEÑANDO DESDE LA LÚDICA.



Autores: Yenis Puello Cuadro.

Ismael López

Cartagena- Colombia

INDICE.

1.- JUSTIFICACIÓN.....	3
2.- RECOMENDACIONES.....	4
3.-ORGANIZANDO EL AULA	5
4.-ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA APLICARLAS EN EL AULA DE CLASES.....	8
4.1- TIC- TOC APRENDAMOS LA LECCIÓN.....	8
4.2- PAREAMIENTO DE PALABRAS Y FIGURAS.....	11
4.3 EXPLORANDO CANTIDADES JUNTO A MIS COMPAÑEROS.....	12
4.4 SÍLABAS LOCAS.....	14
4.5 ABRAZOS MUSICALES COOPERATIVOS.....	15
4.6 LA MANO OBEDIENTE.....	16

4.7 JUGAR CON LETRAS MÓVILES17
4.8 LOS MENSAJES.....18
4.9 DOMINO DE PALABRAS.....19
4.10 VISUALIZANDO FRACCIONES.....20
4.11 SUMANDO CON AYUDA DE LOS DEDOS.....21
4.12 ¿QUÉ SOY?.....22

1- JUSTIFICACIÓN.



Queridos maestros que tienen la oportunidad de impartir primer grado, en ocasiones observamos a nuestros estudiantes apáticos a realizar las tareas y pensamos que de seguro algo anda mal en su hogar, no tienen hábitos de estudio, no estoy aplicando las estrategias correctas y un sin fin de interrogantes se nos viene a la mente.

Es importante señalar que la etapa de transición es un proceso de cambio brusco para los niños y niñas, donde muchos experimentan un cúmulo de emociones y sensaciones que van desde la incertidumbre a lo desconocido provocado por el cambio de ambiente de clases, hasta el

sentimiento de tristeza profunda por evocar su antigua aula. Es entonces donde algunos se adaptan con facilidad, pero otros enfrentan dificultad, lo que en ocasiones puede generar el bajo rendimiento escolar, abandono escolar o la repitencia.

Debido a lo anterior queremos brindarte esta guía práctica para que acompañe su praxis educativa y que les permita integrar a los estudiantes de manera más amena, respetando el desarrollo psicológico y su proceso de adaptación al 1er grado de educación básica, para dar consecución al aprendizaje a través del juego sin fragmentar el proceso creativo, lúdico y el ritmo de enseñanza aprendizaje que traían de educación preescolar, brindando un espacio de juego creativo, dentro del aula de clases para tener un espacio donde se les permita aprender jugando, oriente y guíe en las diversas áreas del saber, bajo la presencia de juguetes y juegos con intencionalidad pedagógica. Es decir que sea un espacio para crear y fortalecer capacidades, promover competencias y la interrelación con las áreas del saber, así como la promoción del trabajo colaborativo, ya que *“mediante el juego se pueden crear situaciones de máximo valor educativo y cognitivo que permitan experimentar, investigar, resolver problemas, descubrir y reflexionar”* (Salvador, 2014, p. 15). Así pues, la mejor manera de que los niños aprendan y se generen aprendizajes significativos es sin duda alguna aprender jugando.

2. RECOMENDACIONES.



- ✚ Utiliza tu creatividad e imaginación, puedes adaptar las ideas que te dejamos en esta guía a los diferentes contenidos que impartas.

- ✚ Aconsejamos herramientas on line para crear tus propios recursos didácticos.

Aquí el link de una de ellas <http://www.arasaac.org/herramientas.php>

- ✚ Recuerda la educación inclusiva, tic toc aprendamos la lección es una estrategia lúdica inclusiva, no dejes de aplicarla. Sino cuentas con computador puedes adaptarla a la realidad de tu sección.

- ✚ Importante recordar las normas del aula de clases, para hacer más ameno y responsable los momentos de enseñanza lúdica.

- ✚ No te cierres a lo desconocido, atrévete a transformar tu praxis educativa.

- ✚ Dale un estilo especial a tu ambiente de clases, incentivara a tus estudiantes y los hará sentir motivados.

- ✚ Recuerda socializar tus experiencias con tus colegas, juntos podrán fortalecer y retroalimentar su praxis docente.

3. ORGANIZANDO EL AULA DE CLASES.



En las instituciones educativas es sumamente esencial contar con espacios adecuados para fomentar el estudio, puesto que está comprobado que el entorno para un estudiante es muy influyente en su educación, de allí la importancia de tener los lugares de aprendizaje adecuados.

Es por ello que se hace necesario redimensionar los ambientes educativos, el cual implica no solo modificar el medio físico, los recursos y materiales con los que se trabaja, sino también un replanteamiento de los proyectos educativos, en pro de lograr aprendizajes significativos.

Camacho (2018, p.1) nos describe las principales características a considerar al momento de diseñar un buen ambiente educativo:

Adaptabilidad: Se refiere a que los espacios se puedan adaptar en función de las necesidades.

Flexibilidad: Cuando los espacios se puedan convertir de manera sencilla en otros espacios.

Variabilidad: Que existan espacios de diferentes tamaños y formas.

Polivalencia: Cuando los espacios se puedan utilizar dándoles diferentes funciones.

Comunicabilidad: Si el diseño de los espacios permite los desplazamientos de forma fácil y directa.

Se propone organizar el ambiente de clases de primer grado considerando la ubicación de espacios para el aprendizaje, según las asignaturas que se imparten.

A continuación, se aprecia un ejemplo de espacios lúdicos para la enseñanza.



- ✚ Un espacio para estimular en el niño las funciones cognitivas y las psicomotoras. Este espacio puede contener: puzzles, rompecabezas, bloques lógicos, lotos diversos, juegos para ensartar, juegos para ordenar y clasificar, juegos de mesa...
- ✚ Un espacio para la promoción de la lecto-escritura; juegos lúdicos de lectoescritura, cuentos, títeres, historietas, sopas de letras, crucigramas.
- ✚ Un espacio lógico-matemático, este espacio puede contener ábacos, juegos lúdicos matemáticos, fichas con números...
- ✚ Un espacio de ciencias naturales, donde se exhiban fichas, rompecabezas, libros y cuentos de diversos tipos de especies vegetales, animales, ecosistemas, experimentos, partes del cuerpo humano.

- ✚ Un espacio para valores y ciudadanía, donde contenga juegos de valores, la enseñanza de la función de los colores del semáforo, las señales de tránsito, las diversas profesiones, normas de convivencia.

Quedando organizado de este modo



1. Espacio para la lectoescritura.
2. Espacio lógico-matemático.
3. Espacio Ciencias Naturales.
4. Espacio Cognitivo- psicomotor.
5. Espacio Valores y ciudadanía.



4. ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA APLICARLAS EN EL AULA DE CLASES.

Presentamos 12 propuestas de estrategias pedagógicas lúdicas que de seguro te ayudarán a guiarte en algún momento.

¡Recuerda aplicarlos y adaptarlos a la realidad de tu sección, promueve aprendizajes significados a través del juego!

4.1 TIC- TOC APRENDAMOS LA LECCIÓN

Descripción: Es una actividad didáctica-práctica e interactiva de enseñanza TIC y valores, donde los niños serán guiados bajo la gran aventura de un tren llamado ARTIS.

Materiales: computador.

Metodología: en el salón de computación se dispondrá de un computador para cada estudiante.

La docente explica las instrucciones de forma pausada mientras va pasando las imágenes que proyecta con el video beam, donde se aprecia el paso a paso de la actividad. Una vez explicado el procedimiento, los estudiantes procederán a:

1.- Clickear en la actividad, en el que se abrirá una ventana donde observarán un hermoso paisaje que lo divide una vía ferroviaria, en esa vía poco a poco irá apareciendo nuestro gran amigo ARTIS, con él los niños y niñas podrán enrumbarse en todas las aventuras; ARTIS se convertirá en su gran aliado y amigo...



2.- Mientras el niño y niña se encuentre en el inicio de la actividad, podrá observar diversas imágenes para que los mismos desarrollen su imaginación.

3.- Al clickear en cada vagón se desplegarán innumerables sorpresas con lecciones diversas acerca de los valores.

En el vagón 1 de color azul, visualizarán una serie de imágenes referido al tema de los valores, para que posteriormente el estudiante construya su propio concepto de valores y los comparta en una burbuja interactiva monitoreada por la docente.

En el vagón 2 de color verde podrán aprender acerca de los valores en la cotidianidad, se presentarán cortometrajes con situaciones que expresen valores y antivalores.

En el vagón 3 de color blanco encontrarán tips relacionados a los valores personales, del mismo modo podrán rellenar un cuestionario corto sobre los valores que aplican.

En el vagón 4 de color rosado podrán leer cuentos cortos sobre los valores.

En el vagón 5 de color naranja se presentan actividades lúdicas para reforzar lo aprendido en los vagones anteriores.

En el vagón 6 de color rojo encontrarán pictogramas del paso a paso para la construcción de un blog personal sobre lo aprendido en clases.

En el vagón 7 de color verde manzana encontrarán sugerencias de bibliografía para profundizar en el tema.

En el vagón 8 de color azul claro encontrarán pictogramas para crear conclusiones sobre el tema, del mismo modo se anticipa la temática de la siguiente clase.

Para finalizar la docente retroalimenta el contenido, haciendo uso de diapositivas.

**10**

Cabe destacar que cada una de las actividades planteadas en el tren de los ritmos les permitirá reflexionar, crear, analizar y desarrollar el sentido crítico, la creatividad e imaginación.

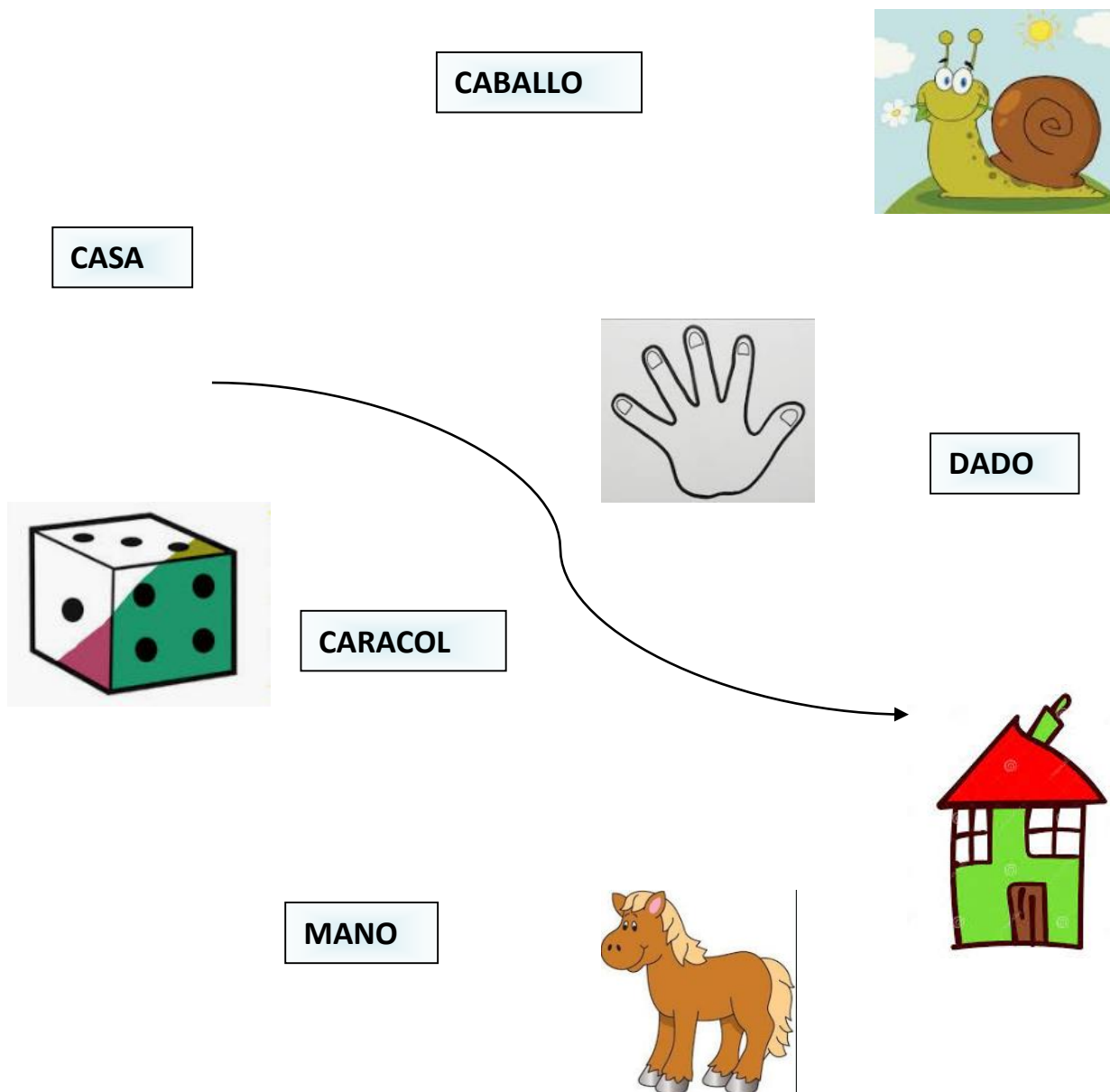
4.2]

**11**

Descripción: Es una actividad didáctica del área de lenguaje y comunicación, donde se fomenta la lectura y motricidad al trazar líneas, así mismo incentiva la fijación de la atención.

Materiales: Fotocopias, colores, lápiz.

Metodología: El docente entrega a los estudiantes una fotocopia donde aparecerá varias figuras y el nombre de cada una de ellas de forma dispersa, los estudiantes deberán observar la lámina, leer cada palabra y unir con un trazo la palabra con la figura correspondiente.





4.3 EXPLORANDO CANTIDADES JUNTO A MIS COMPAÑEROS

Descripción: Es una actividad didáctica ideal para ser aplicada en el área de matemáticas, donde se puede practicar adiciones, sustracciones y análisis de problemas matemáticos.

Materiales: Pizarra, marcadores acrílicos para el docente. Cuaderno del área de matemáticas, colores y lápiz.


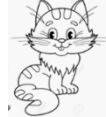
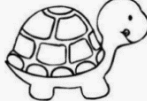
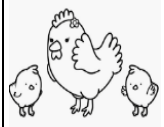
Metodología: El docente asignará 2 días antes de la clase de matemáticas, indagar y traer por escrito la cantidad de mascotas que tiene cada estudiante en su hogar, sugiriéndole que se convertirán en unos exploradores.

Al llegar el día de la clase el docente realiza un recuadro en la pizarra con varios renglones y les dice a cada estudiante que iniciaran el conteo en conjunto de la cantidad de mascotas que cada uno tiene en su hogar, brindándole el turno a cada estudiante de intervenir.

Una vez llenado todos los renglones, procederán a sumar, restar o resolver problemas a partir de los datos recabados, según el docente lo estipule. Al final en conjunto se realiza un conversatorio sobre la experiencia vivida.



La siguiente tabla representa la cantidad y tipo de animales que tienen los estudiantes de primer grado.

MASCOTAS.				
ESTUDIANTES DE PRIMER GRADO.				
NIÑAS				
NIÑOS				

RESOLVEMOS AQUÍ:

4. 4 SILABAS LOCAS.



Descripción: Actividad didáctica que promueve la lectoescritura.

Materiales: fichas con las silabas y los dibujos.

Metodología: Para iniciarse entrega a cada niño una serie de tarjetas que contienen diferentes sílabas escritas. Se les propone formar palabras a partir de unir dos o más tarjetas. Consiste en ordenar sílabas para formar el nombre de un objeto ilustrado. Es posible encontrar en



Internet modelos prediseñados o crear algunas fichas a partir de algún cuento que estemos trabajando en el aula o de otros intereses del grupo.



TO

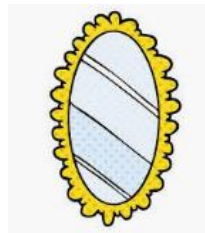
GA

DO

DE

PE

RRO



NO

MO

CA

VA

ES

PE

JO

4.5 ABRAZOS MUSICALES COOPERATIVOS.

Descripción: Se trata de saltar al compás de una música, abrazándose a un número

progresivo de compañeros, hasta llegar a un abrazo final, el objetivo principal es favorecer el sentimiento de grupo, desde una acogida positiva a todos los participantes.

Materiales: Aparato de música o instrumento musical.

Metodología: Una música suena, a la vez que los participantes danzan por el salón. Cuando la música se detiene, cada persona abraza a otra. La música continúa, los participantes vuelven a bailar (si quieren, con su compañero). La siguiente vez que la música se detiene, se abrazan tres personas. El abrazo se va haciendo cada vez mayor, hasta llegar al final.

Que no quede ningún participante sin ser abrazado.



4.6 LA

16

Descripción: Es un juego que fortalece la atención en los estudiantes, así mismo permite conseguir un ambiente alegre y distendido.

Materiales: no se requieren.

Metodología: Los jugadores se hallan sentados. El director explica en primer término el sentido de las órdenes que dictará. Los jugadores tienen que ejecutar estas órdenes con la mano derecha.

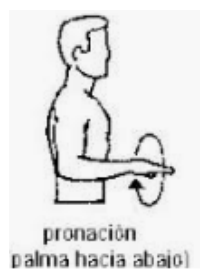
Hay cuatro "órdenes" a las cuales corresponden cuatro "posiciones" de la mano:

- Abajo: palma hacia arriba.
- Arriba: palma vuelta hacia el suelo.
- Guijarro: puño cerrado.
- Tijera: se extiende solamente el índice y el mayor. (Símbolo de la paz)

A la orden dada por el monitor, por ejemplo "guijarro", los jugadores ejecutan inmediatamente esta orden extendiendo hacia el monitor su mano derecha con el puño cerrado. A la primera equivocación, el jugador se mete la mano izquierda en el bolsillo; a la segunda, se la pone encima de la cabeza; a la tercera, se levanta. para aumentar la dificultad, el monitor puede dar una orden y hacer un ademán distinto. Se puede complicar más, utilizando las dos manos. El director del juego grita a todos: "1 guijarro, o 2 guijarros", "1 tijera o 2 tijeras". Resulta evidente que en el tal caso es preciso cambiar las penalidades de los jugadores que incurren en falta.



ABAJO.



ARRIBA.



GUIJARRO.



TIJERA.

4.7 JUGAR CON LETRAS MOVILES.

Descripción: Es un juego que fortalece y facilita la tarea de escritura a los alumnos que aún no tienen la habilidad motriz suficiente. El armado de palabras les resulta de por sí estimulante.

Materiales: Las letras pueden ser de madera, goma, estar impresas en papel, pueden ser de plástico imantado, entre otras opciones.

Metodología: Se entrega un conjunto de letras y se propone armar palabras. Pueden ser personajes de un cuento, nombres de amigos, animales, comidas favoritas u otras palabras significativas para el niño.



4.8 LOS MENSAJES



Descripción: Es un juego que se trata de comunicar un mensaje en una situación de comunicación difícil, su principal objetivo es valorar la importancia de unas condiciones mínimas para que la comunicación sea posible, así mismo se fomentan conductas de cooperación.

Materiales: Cuatro fichas o recortes de prensa con textos cortos a transmitir.

Metodología: Las personas que participan se dividen en 4 subgrupos que se sitúan en los extremos de una cruz. Cada subgrupo elige un/a representante. Este/a se coloca detrás del subgrupo opuesto. A cada representante se le entrega un mensaje que debe transmitir a su grupo. A una señal, los/as 4 representantes mandan su mensaje.

Cuanto más griterío, mejor. Los mensajes pueden ser trozos de un texto, y el juego termina cuando cada subgrupo recita el texto original. para más confusión puede darse el mismo mensaje a todos los subgrupos.



Descubre el mensaje secreto:
Escribe la primera letra de cada dibujo.

4.9 DOMINO DE PALABRAS

19

Descripción: Es un juego que permite aprender el reconocimiento de palabras, por ende fomenta la lectoescritura.

Materiales: pueden estar elaborados en cartulina, material reciclable con sus respectivas imágenes y palabras.

Metodología: El dominó es un juego de mesa en el que se utilizan fichas rectangulares que están divididas a la mitad. La versión tradicional contiene puntos y en otras más modernas, es posible encontrar pictogramas, números y palabras.

En el dominó de palabras, los chicos juegan con fichas especialmente diseñadas, leyendo palabras y relacionando con otras imágenes o palabras.





4.10 VISUALIZANDO FRACCIONES.

Descripción: Es un juego que permite aprender fracciones matemáticas de manera amena y divertida, creando un aprendizaje significativo.

Materiales: pueden elaborarse en cartulina, material reciclable, foami, fieltro o el material de su preferencia.

Metodología: Las fracciones suelen ser algo complicadas de entender, al menos al principio. Un buen modo es poder verlas con los propios ojos, y en ese sentido el juego consiste en proceder a mostrar los círculos del material en que lo hayamos elaborado a los estudiantes, todos iguales, y luego dividirlos en partes iguales: en dos, en tres, en cuatro... De este modo los estudiantes podrán no solo entender lo que significa $1/2$, $1/4$, etc. sino también comparar las fracciones entre ellas para comprender que $2/4$ equivalen a $1/2$.

Importante dividir la sección en 4 o 5 grupos e ir monitoreando el aprendizaje, se recomienda que el docente tenga un juego que vaya pegando, mostrando y explicando en la pizarra a medida que los estudiantes lo van visualizando y socializando desde sus subgrupos.



4.11 SUMANDO, RESTANDO Y CONTANDO CON AYUDA DE LOS DEDOS

21

Descripción: Es un juego que permite aprender a contar, sumar y restar con ayuda de los dedos de las manos.

Materiales: pueden elaborarse en cartulina o material reciclable.

Metodología: ¿De qué modo aprendemos todos a contar? ¡Usando los dedos de la mano! Pero a veces los niños se confunden, por lo que estas manos de cartulina, son una propuesta práctica, sencilla y divertida para que los estudiantes se apoyen en ella para contar, sumar y restar.

Importante la supervisión del docente en todo momento para apoyar el proceso de enseñanza-aprendizaje.



4.12 ¿QUÉ SOY?

22

Descripción: El juego consiste en descubrir un animal que llevamos pegado a la espalda, el objetivo principal es aprender ciencias naturales jugando

Materiales: Cartones o papeles llevando cada uno el nombre de un animal.

Metodología: Los jugadores van sucesivamente en busca del conductor que les cuelga en la espalda un cartón que lleva el nombre de un animal conocido: asno, perro, etc..

Todos podrán formular preguntas a los demás jugadores para adivinar qué animal representa.

"¿Soy un animal doméstico?" "¿Soy feroz...?". Solamente hay que contestar "sí" o "no". Cuando un jugador ha contestado, formula a su vez una pregunta. El primero que descubre lo que es, lanza el grito de su animal, y se hace colgar el cartón en el pecho. Puede seguir contestando a las preguntas de los demás jugadores. El juego termina al cabo de un tiempo fijado, o cuando todos los niños han encontrado el ani



