

LA LÚDICA COMO ESTRATEGIA PARA FORTALECER EL PROCESO DE  
APRENDIZAJE EN NIÑOS EN EDAD DE EDUCACION DEL CENTRO DE ATENCION  
MATERNO INFANTIL DE LA UNIVERSIDAD DE PAMPLONA  
CAIMIUP

GIOVANA IBERNIT TRUJILLO NAVARRO

UNIVERSIDAD DE PAMPLONA  
FACULTAD DE EDUCACIÓN  
DEPARTAMENTO DE EDUCACION FISICA RECREACION Y DEPORTES  
ESPECIALIZACION PARA LA EDUCACION COMUNITARIA  
PAMPLONA

2018

LA LÚDICA COMO ESTRATEGIA PARA FORTALECER EL PROCESO DE  
APRENDIZAJE EN NIÑOS EN EDAD DE EDUCACION DEL CENTRO DE ATENCION  
MATERNO INFANTIL DE LA UNIVERSIDAD DE PAMPLONA  
CAIMIUP

GIOVANA IBERNIT TRUJILLO NAVARRO

ASESOR

DR. ARLES JAVIER ORTEGA

UNIVERSIDAD DE PAMPLONA  
FACULTAD DE EDUCACIÓN  
DEPARTAMENTO DE EDUCACION FISICA RECREACION Y DEPORTES  
ESPECIALIZACION PARA LA EDUCACION COMUNITARIA  
PAMPLONA

2018

## **AGRADECIMIENTOS**

Agradecemos como primer guía a Dios quien nos dio la oportunidad de estar en cada sitio de la manera oportuna y por cruzar en nuestro camino a todas estas personas valiosas e importantes para nuestro proceso de formación.

A nuestros tutores por su colaboración, ayuda y disposición en este proceso Educativo durante el transcurso de nuestra especialización.

Al profesor Arles Javier Ortega por su dedicación y esmero durante este proceso, muchas y muchas gracias por darnos la oportunidad de conocerlo y permitir que nuestro proceso académico culminara de forma exitosa.

A la universidad de Pamplona por darnos todos los instrumentos necesarios para cumplir nuestro objetivo académico ser Especialistas en Educación para la Recreación Comunitaria. A la Facultad de Educación. Y al Centro Integral Materno Infantil Universidad de Pamplona por darnos la oportunidad de realizar el desarrollo de nuestras prácticas y de nuestra investigación

## **DEDICATORIA**

Quiero agradecer a Dios por ser mi guía en todo tiempo. Por mantenerme de pie en cada momento difícil que sentí desfallecer, sin él hubiese sido imposible todo este proceso.

A mi madre Graciela Navarro por ser la principal motivación de mis logros, ella que ha sido una guerrera y que su amor y cuidado hizo posible mis sueños.

Agradecer a Dios por ayudarme en todo tiempo y darme la fuerza para permanecer en este camino, por ser mi guía y brindarme la oportunidad de llegar a este momento. A mis hijos María Juliana, Javier Eduardo y Jesús David por regalarme esos espacios que debíamos estar en familia y a mi hermana Yanine Yubisay Trujillo por ser mi apoyo incondicional por darme ese impulso diario para que este caminar sea más fácil.

## Contenido

AGRADECIMIENTOS .....	3
DEDICATORIA .....	4
RESUMEN.....	1
INTRODUCCION .....	2
OBJETVOS.....	4
OBJETIVO GENERAL.....	4
OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	4
ANTECEDENTES.....	5
MARCO TEORICO.....	7
METODOLOGIA .....	13
METODOS .....	18
RESULTADOS DE LA ENCUESTA .....	21
GRAFICA N 1. ....	21
GRAFICA N 2. ....	21
GRAFICA N 3. ....	22
GRAFICA N 4. ....	23
GRAFICA N 5 .....	23
GRAFICA N 6 .....	25
CONCLUSION .....	26
BIBLIOGRAFIA.....	27

## RESUMEN

El presente proyecto de investigación etnográfica está orientado al enriquecimiento del aprendizaje en niños en edad inicial del CAIMIUP a través de estrategias didácticas que promuevan el interés y el deseo de aprender, donde la lúdica es la herramienta esencial para el proceso de formación. La experiencia inicia a partir de la observación de la realidad de la comunidad educativa, hasta lograr su sensibilización sobre la importancia de innovar el que hacer pedagógico. Demostrando con ello el papel que juega la lúdica en el proceso de enseñanza y el aprendizaje no como distracción de los niños, sino como eje fundamental en la metodología de enseñanza a partir de experiencias enriquecedoras dentro y fuera del aula de clase.

Para llevar a cabo este proceso de investigación descriptiva, se toma en cuenta la problemática relacionada con la poca inclusión de la lúdica en el proceso de aprendizaje en niños en edad de cero a siempre; desde la cual se propone la intervención pedagógica con la intención de generar un cambio de pensamiento y de actuar dentro y fuera del aula. De esta manera con el Proyecto Pedagógico de Aula El gozo del saber, se desarrollan actividades acordes a las edades, intereses y necesidades de los educandos, pero, especialmente direccionadas al fortalecimiento de su proceso de aprendizaje.

El proyecto logra la interrelación entre toda la comunidad educativa, permitiendo apropiarse a padres, docentes y directivos de herramientas prácticas, sencillas y divertidas para fortalecer el aprendizaje y el desarrollo integral en los niños.

## INTRODUCCION

La lúdica hace referencia a todo accionar que, de una u otra forma, le permite al ser humano conocer, expresarse, sentir y relacionarse con su medio, logrando el disfrute de cada una de sus acciones cotidianas.

Ante esto el marco legal de la educación preescolar en Colombia, enuncia la lúdica como un principio fundamental en el desarrollo de los niños, en el cual es necesario disponer de espacios adecuados que enriquezcan el aprendizaje. No obstante la realidad muestra que este enfoque no se está ejecutando en las aulas de preescolar, donde los docentes al ejercer sus roles no dan prioridad a esta clase de actividades de aprendizaje y que son indispensables para el desarrollo y desempeño escolar de los infantes.

Dada esta realidad, se propone la lúdica como estrategia fundamental para favorecer el proceso de aprendizaje de los niños, ya que la voluntad de ellos hacia la adquisición de nuevos conocimientos depende en gran medida de sus necesidades e intereses, en el cual el docente juega un papel primordial al requerirse que sus metodologías estén encaminadas a despertar el gozo y el disfrute del niño por aprender.

Para llevar a cabo este proyecto, se toma en cuenta el enfoque metodológico de investigación - acción con el propósito de conocer las prácticas pedagógicas en el Centro Materno Infantil el CAIMIUP, reconociendo a través de la observación de la realidad institucional, las diversas problemáticas que influyen en el proceso de aprendizaje de niños en edad de cero a siempre, evidenciando la necesidad de implementar estrategias lúdicas al aula como dispositivo de los procesos de aprendizaje; en el fin de plantear acciones de mejora a la educación de los niños.

Por lo anterior se implementan con el Proyecto Pedagógico de Aula, actividades lúdicas con los niños basadas en el juego, la música, la expresión artística, la ciencia, la literatura, como

elementos fundamentales para despertar el deseo de aprender y participar en las actividades propuestas; de igual forma se realizaran con los docentes, directivos y padres de familia, algunas actividades como talleres, charlas, espacios de sensibilización, como actividades integradoras con el fin de promover la reflexión sobre el papel que cada uno debe desempeñar en el fortalecimiento de los procesos de aprendizaje de los niños.

Este proyecto pretende contribuir al proceso de aprendizaje de los niños, diseñando estrategias que permitan insertar la lúdica en todos sus contextos y expresiones, abriendo espacios y promoviendo acciones conjuntas desde el aula preescolar, lo cual considera necesario que la escuela permita la participación de la sociedad, la familia y lo más importante arriesgarse al cambio, para contribuir de manera efectiva al mejoramiento de la calidad de vida de los niños y niñas.



## **OBJETIVOS**

### **OBJETIVO GENERAL**

Afianzar una propuesta pedagógica basada en el componente lúdico, como estrategia fundamental en el proceso de aprendizaje en niños y niñas de Educación del Centro Integral Materno Infantil el CAIMIUP de Pamplona.

### **OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Generar actividades lúdicas que contribuyan a la apropiación de conocimientos en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños y niñas.
- Promover en los docentes de la Institución Educativa, la reflexión de su práctica pedagógica que permita mejorar los procesos de aprendizaje en niños y niñas de nivel preescolar a través de estrategias lúdicas.
- Brindar a los padres de familia pautas metodológicas, para enriquecer el proceso de aprendizaje de sus hijos a través de la comprensión del componente lúdico.
- Favorecer los procesos de participación activa de la Comunidad Educativa a partir de actividades integradoras, que generen el desarrollo de habilidades y capacidades en los niños y niñas.

## ANTECEDENTES

Para el desarrollo de este proyecto, se hizo necesario el reconocimiento de otros trabajos investigativos, que apoyan en gran medida la influencia de la lúdica en el proceso de aprendizaje de los niños en sus primeros años.

En primer lugar, se encuentra la tesis titulada “La lúdica una estrategia mediadora para desarrollar el pensamiento creativo en los niños del nivel preescolar del centro educativo N° 74 del Barrio Las Flores”. (Fontalvo, Herrera, & Primo, 2001), esta investigación fue desarrollada, por estudiantes de Especialización en Pedagogía para el Desarrollo del Pensamiento de la ciudad de Barranquilla. Fue dirigida a 52 niños de grado preescolar con el objetivo de diseñar una propuesta metodológica, estructurada y fundamentada en estrategias lúdicas, para permitir el incremento del desarrollo del pensamiento creativo de los niños.

Por consiguiente, (CALDERÓN, repository.ut.edu.co, 2014)), defienden la importancia de las actividades lúdicas en el desarrollo de los niños, demostrando que además de proporcionar disfrute y goce por lo que se hace, suministra espacios de interacción con el entorno natural y social. En este sentido: “las actividades lúdicas se convierten en recursos que facilitan la expresión creativa de los procesos de aprendizaje”.

Por lo tanto, las investigadoras utilizaron la investigación descriptiva, que permitió la descripción, análisis y la interpretación sistemática de los acontecimientos observados.

Según las autoras, “este tipo de investigación logra que el investigador no sea un sujeto neutral de esquemas y puntos de vista teóricos, sino un sujeto cognoscente con marcos de interpretación propios”. (Fontalvo, Herrera, & Primo, 2001, p.85)

Por lo anterior, se tuvo en cuenta la técnica de la observación y las entrevistas, así como algunos instrumentos de investigación como: el diario de campo, medios audiovisuales, grabaciones y notas libres, permitiendo la recolección de datos de manera confiable para su respectivo análisis.

El aporte que ofrece esta investigación al proyecto que se desarrolló, es confirmar, que las estrategias lúdicas permiten dar rienda suelta a la imaginación, favoreciendo el aprendizaje y desarrollo del pensamiento creativo de una manera significativa. De igual forma, reconocer que: “la lúdica ofreció diversos momentos de aprendizaje, en los cuales los niños pusieron en marcha nuevas habilidades, así como el desarrollo de otras ya adquiridas”. (Fontalvo, Herrera, & Primo, 2001, p. 93)

Como Segundo referente, se encuentra una investigación similar titulada “La lúdica como estrategia para la construcción del pensamiento lógico matemático”. ( (CALDERÓN, <http://repository.ut.edu.co>, 2014) esta investigación fue realizada por estudiantes de Licenciatura en Educación Infantil y Preescolar, de la localidad de Puerto Bogotá Cundinamarca, con una población muestra conformada por 30 niños y niñas del nivel preescolar, donde uno de sus objetivos, plantea la creación de situaciones agradables e interesantes, para lograr que los niños sean sujetos activos en la formulación y solución de problemas.

Por último se presenta la tesis titulada “La lúdica estrategia fundamental para el desarrollo integral de los niños y niñas”. ( (SEPÚLVEDA, 2014) la cual fue realizada por estudiantes de Licenciatura en Educación Infantil y Preescolar, en el municipio de Melgar - Tolima. Este trabajo se basó en la realización de talleres lúdicos en algunas instituciones educativas del municipio, con el fin de demostrar a aquellas comunidades, la importancia de la lúdica en el desarrollo integral de los niños.

## MARCO TEORICO

En el ámbito escolar la lúdica se convierte en una estrategia pedagógica fundamental en el proceso de aprendizaje de los niños, debido a que por ser una necesidad innata del ser humano, estimula y favorece el desarrollo del pensamiento y la creatividad, generando disfrute por la adquisición de nuevos conocimientos. El aprendizaje es un proceso que se va dando durante toda la vida y para ello son fundamentales las experiencias y la significación que el sujeto le dé a las mismas. Ante esto: Piaget ha destacado en su obra que el aprendizaje es una construcción personal del sujeto. Como se sabe, Piaget explica la génesis del conocimiento mediante la construcción de estructuras que surgen en el proceso de interacción del organismo con el ambiente. ( (TRUJILLO, 2014)) Teniendo en cuenta lo anterior, es necesario brindar espacios ricos en experiencias significativas y gratificantes, que le permitan a los niños explorar e interactuar con su entorno, partiendo de sus propios intereses y necesidades, para motivar así, la construcción de dichas estructuras y se dé un aprendizaje autónomo y duradero. Actualmente se puede ver como los espacios que se brindan a los niños en algunas instituciones no son las más apropiadas, en vista de que carecen de experiencias reales y autónomas, por lo general se puede observar al niño receptor de información, con pocas posibilidades de participación activa en el proceso de aprendizaje, lo cual genera desinterés por la adquisición del mismo. Para que el aprendizaje funcione adecuadamente es esencial la participación activa del alumno, y la mejor manera de lograrlo sería favorecer todo lo que se pueda el aprendizaje por descubrimiento. Pero esto obliga a presentar la materia instruccional como un desafío a la inteligencia del estudiante que habrá de establecer relaciones, resolver problemas y transferir lo aprendido, y este descubrimiento desarrolla su capacidad mental. (Citado por (Beltrán, 2002) El autor plantea la necesidad de que el sujeto participe activamente en la construcción de su propio conocimiento,

para favorecer sus estructuras mentales es importante que los docentes ofrezcan experiencias donde el niño se enfrente a situaciones reales, que le permitan poner en práctica el conocimiento (Beltrán, 1993) adquirido, con lo cual se logra la apropiación de dicho aprendizaje. Sin embargo, si estas experiencias no están cargadas de un alto grado de motivación, es poco probable lograr que el niño participe en ellas. Ante esto Beltrán (1993), plantea que “la motivación es la clave de todo aprendizaje. Sin motivación es imposible cualquier tipo de comportamiento. La ausencia de motivación es la muerte”. (Martín del Buey, s.f.) por lo tanto es necesario el uso de estrategias lúdicas que propicien la motivación hacia el aprendizaje, en vista de que los niños aprenden mejor cuando las experiencias que se les brindan les permiten disfrutar de ellas, haciendo que la construcción del conocimiento sea un momento placentero y duradero. Hasta el momento no existe un concepto definido sobre lúdica, quizás por su aspecto global y complejo, sin embargo varios teóricos ofrecen variedad de aportes que nos aproximan a una mayor comprensión de su significado e importancia. Este es el caso de (Medina , 1999), quien define la lúdica como: El conjunto de actividades dirigidas a crear unas condiciones de aprendizaje mediadas por experiencias gratificantes y placenteras, estas propuestas metodológicas y didácticas no convencionales en las que se aprende a aprender, se aprende a pensar, se aprende a hacer, se aprende a convivir y se aprende a entender. Por tal razón, es necesario que los espacios que se brinden para el desarrollo del aprendizaje sean lúdicos, es decir que sean placenteros para los niños, con el fin de lograr despertar el interés por las temáticas que se presenten en el aula de clase, de ésta manera los niños estarán más dispuestos a participar en las actividades que se le propongan, mientras disfrutan del proceso de aprender. Sin embargo, en algunas instituciones educativas, se observa como la práctica pedagógica no promueve experiencias lúdicas para enriquecer y facilitar el proceso de aprendizaje, antes bien se enfocan en una rutina cada vez

menos placentera, lo que conlleva al aburrimiento y al desinterés por la adquisición del conocimiento. Otro aporte al concepto de lúdica, lo plantea (Jiménez , 1998) al mencionar que: La actividad lúdica hace referencia a un conjunto de actividades de expansión de lo simbólico y lo imaginativo, en las cuales está el juego, el ocio y las actividades placenteras. La realización que se deriva de esta práctica transformadora se expresa en placeres y repugnancias personales, frente a situaciones que nos agradan o desagradan en razón de los compromisos y predilecciones conscientes e inconscientes que nos comprometen. Lo anterior confirma, que los niños responden mejor a la hora de aprender cuando algo es interesante para ellos, en este caso las actividades basadas en el juego y que propicien la imaginación y la creatividad, cobran mayor significado cuando se realizan sin determinar pautas establecidas y propician la naturalidad espontánea que posee el niño, el cual debe ser aprovechado al máximo para su propia gratificación. Sin embargo en la realidad se puede evidenciar que los intereses de los niños, muchas veces no son tenidos en cuenta, el afán por cumplir cronogramas de actividades inflexibles impide brindar espacios de libertad y autonomía, algunos docentes llegan a considerar las actividades lúdicas como momentos de esparcimiento que no conllevan a ningún aprendizaje concreto. Teniendo en cuenta los conceptos ya planteados, vale la pena aclarar que la lúdica es más que sólo jugar, encierra todas aquellas actividades o experiencias gratificantes que facilitan la relación con el entorno, la sociedad y el conocimiento. La lúdica abarca más que sólo el juego, implica el reconocimiento de sí mismo y la relación con el entorno a partir de experiencias placenteras. La importancia de esta actividad según (Jiménez , 2005)), radica en que permite la potencialización de aspectos relacionados con el pensamiento abstracto, innovador y creativo, de igual forma desarrolla habilidades comunicativas y cooperativas, así como la capacidad de entender problemáticas y buscar posibles soluciones frente a ellas. En cuanto al aprendizaje, la lúdica propicia la

curiosidad y la imaginación, ligando lo emotivo con lo cognitivo, de tal manera que se procesa mejor la información adquirida, evitando el aprendizaje memorístico y repetitivo, es fundamental desarraigar la creencia de que la lúdica es solo juego y que esta solo sirve para recrear o entretener; se puede comprobar que a partir de la lúdica como estrategia de aprendizaje, se pueden potenciar las estructuras mentales, las habilidades y destrezas de una persona para ejecutar una acción, debido a que el disfrute que halla en dicha actividad lo motiva a dar más de sí mismo, y genera por lo tanto mayores y mejores resultados en su aprendizaje. De igual forma, para Medina (1999), la lúdica adquiere gran importancia por el hecho de que convoca la actividad cognitiva haciendo madurar la inteligencia de quien la realiza, desarrolla la capacidad de aprender del error, lo cual promueve el trabajo optimista. La actividad lúdica fortalece las relaciones sociales, en vista de que desarrolla cualidades como la nobleza, la generosidad, la amabilidad y la comprensión, siendo estas fundamentales para el trabajo cooperativo en condiciones placenteras. Por consiguiente, promueve el desarrollo de las relaciones intra e inter personales, siendo estas necesarias para la interacción y la buena convivencia durante el proceso escolar, cuando un niño o niña se siente bien consigo mismo y con sus compañeros lo evidencia a través de sus actitudes en el diario vivir. Al plantear unas acciones motivadoras debe empezar por propiciar una relación afectiva con los niños, y a su vez diseñar actividades lúdicas que tengan en cuenta las necesidades e intereses de sus educandos, pues solo así podrá llegar al corazón de ellos y motivarlos a participar activamente en la adquisición de sus propios conocimientos, ante esto Ia (Francesco , 2003)expresa que: “El educador mediador debe crear un ambiente propicio para motivar al niño, y aprovechar toda inquietud del estudiante, pues es una buena oportunidad para orientar su aprendizaje y canalizar sus intereses y expectativas”, es importante que las experiencias lúdicas que se ofrezcan al estudiante sean significativas

motivando así a los estudiantes a usar todo su esfuerzo, energía y perseverancia en la realización de las actividades propuestas por el docente, en este sentido es importante brindar un entorno donde el niño: Observe, describa, compare, clasifique, defina, critique, justifique y verifique, dentro de un ambiente educativo, que le ofrezca permanente motivación y le facilite el desarrollo de habilidades y destrezas que le permitan, a través de experiencias, formar imágenes, generar ideas, conceptualizar, desarrollar el juicio crítico y así, en una actitud científica e investigativa lograr el incremento de su creatividad y el aprendizaje significativo. (La Francesco, 2003) Por consiguiente el docente puede innovar en el aula de clase, ofreciendo un ambiente enriquecedor, donde no haya espacio para la rutina, planeando actividades estimulantes, haciendo buen uso de los materiales y demás recursos a su alcance para lograr que los niños estén siempre motivados para aprender, ante esto Medina (1999), sugiere que: La Institución de Educación Preescolar debe convertirse en un verdadero basurero – taller, en el que el niño se pueda mover libremente desarrollando sus sentidos, fortaleciendo su capacidad motora, potencializando sus aptitudes intelectuales y afectivas, construyendo su pensamiento complejo y socializándose al ritmo de sus propios conflictos. Lo anterior muestra la importancia, de que el docente sea observador, recursivo e innovador a la hora de planear dichas actividades, en vista de que debe tener en cuenta tanto los espacios como los materiales a usar y la disponibilidad de tiempo que ofrecerá para que los niños interactúen con ellos. La experiencia muestra que el uso del juego, la literatura, la ciencia y el arte como actividades lúdicas generan gran entusiasmo en los niños, motivándolos a participar activamente en ellas. Una buena forma de desarrollar ideas hacia dichas actividades lúdicas, puede ser el de investigar experiencias significativas de otros docentes del país. En este sentido algunos de ellos han realizado proyectos de aula, los cuales les han permitido enriquecer su práctica y han visto como los niños se interesan más por los



contenidos, observando como su aprendizaje se hace más divertido y duradero. En un documento sobre revolución educativa del Ministerio de Educación Nacional, titulado “estándares en el aula, relatos docentes”, se encuentran una gran variedad de experiencias gratificantes, que pueden ser de gran utilidad para todos aquellos docentes que están interesados en innovar y motivar a sus estudiantes, se puede decir que el aprendizaje depende en gran medida de la forma como se le presente a los niños la oportunidad de construir dicho conocimiento, y la lúdica cumple un papel fundamental en dicha construcción, por lo tanto no se debe pasar por alto la importancia que esta ejerce en el aprendizaje, lo cual debe motivar a los docentes a investigar más sobre la forma de aplicarla en su práctica pedagógica.

## METODOLOGIA

El proceso de investigación etnográfica cualitativa desarrollado en el Centro Integral Materno Infantil CAIMIUP de la Ciudad de Pamplona, parte de los lineamientos generados desde el programa de Educación Física. El proyecto adopta en su diseño metodológico, los principios del método de investigación descriptiva, en correspondencia a la línea de investigación de Calidad de la Educación, y a la sub línea que demarca el programa, como es Educación Infantil en Colombia.

El proceso metodológico se ajusta a partir de dos fases que corresponden a la caracterización y a la intervención pedagógica, partiendo de una problemática identificada y aplicando estrategias pedagógicas como alternativa de solución.

La primera fase del proyecto desarrolla la investigación de corte etnográfico, entendiendo según (CALDERÓN, repository.ut.edu.co, 2014) que:

Este término etnográfico proviene del griego “etnos” (tribu, pueblo) y de “grupo” (yo escribo), mediante la observación hace referencia a la descripción de los comportamientos, creencias, valores y motivaciones de un grupo de individuos en un periodo determinado para conocer su forma de vida.

Por consiguiente, (F. Javier Murillo y Cynthia Martínez-Garrido, 2010)) que: la etnografía estudia los acontecimientos diarios en el Centro Materno Infantil el CAIMIUP, proporcionando los datos necesarios para conocer los procesos en los que están inmersos los niños y los profesores, a través del análisis de las descripciones del contexto logrando cambios para el desarrollo educativo y social.

En su segunda fase, el proyecto implementa el enfoque de investigación –acción, entendiendo que:

Lewin consideraba este tipo de investigación a la emprendida por personas, grupos o comunidades que llevan a cabo una actividad colectiva en bien de todos, consistente en una práctica reflexiva social en la que interactúan la teoría y la práctica con miras a establecer cambios apropiados en la situación estudiada y en la que no hay distinción entre lo que se investiga, quién investiga y el proceso de investigación. ( ( Colmenares & Piñero, 2008)Así mismo (Ana Mercedes; Piñero M, 2008)manifiestan que la investigación acción pretende en este caso, mejorar la comprensión y el contexto de las prácticas pedagógicas educativas, convirtiéndose por tanto en un marco idóneo que vincula la teoría, la práctica, la acción y la reflexión en un contexto colaborativo de todos aquellos quienes participan, este hecho permite un ambiente de dialogo en el cual se establecen metas a fines.

Dentro del desarrollo de la investigación etnográfica cualitativa se aplicaran instrumentos para la recolección de datos tales como: Observación directa en el sitio de trabajo y Encuesta.

La razón por la cual se utilizó la metodología de investigación etnográfica cualitativa es porque es la más adecuada para esta investigación de la lúdica como estrategia en el proceso de aprendizaje en niños.

Para el desarrollo de esta primera fase la técnica base y de mayor relevancia utilizada fue la observación; con la cual se logra la identificación de los aspectos más relevantes.

En primer lugar, se tendrá en cuenta la observación directa con la docente y los niños, con el fin de precisar el vínculo entre el discurso y la práctica pedagógica desarrollada en el aula de clase.

Para ello fue necesario el uso de algunos instrumentos de investigación, como el diario de campo, el cual permitió registrar detalladamente las acciones observadas; así mismo se hicieron

encuestas y entrevistas informales a todos los agentes educativos, a saber: docentes, niños, padres de familia, líderes comunitarios. En consecuencia, esta primera fase permitió el reconocimiento de las prácticas pedagógicas y los discursos que las sustentan, que han influido directa o indirectamente en la generación de la problemática relevante observada.

En la misma medida, se realiza un proceso de exploración del contexto educativo, por medio del cual se logra la identificación de aspectos del medio en el cual se desenvuelven los niños del grupo observado, siendo estos aspectos de índole familiar, geográfico, social, económico y cultural; los cuales ejercen gran influencia en el proceso educativo del niño. Posteriormente, se realiza la observación específica de las prácticas pedagógicas, a partir de las cuales se identificaron los discursos que orientan el proceso educativo de los niños. Para ello fue fundamental el uso de entrevistas informales para obtener información sobre los conceptos de la comunidad educativa frente al proceso de aprendizaje y las estrategias aplicadas para tal fin.

Para el desarrollo de la primera fase del proyecto, esta técnica de investigación favorece la recolección de datos relevantes de la población de una forma rápida sobre aspectos demográficos (edad, sexo, estado civil, residencia, etc.), socioeconómico (ocupación, ingresos, escolaridad, movilidad social), conductuales (participación social y educativa), conceptual y cultural. La información fue fundamental para la caracterización del contexto social y educativo de la población a investigar. Población: 72 niños del Centro de Atención Materno Infantil el CAIMIUP Universidad de Pamplona.

Muestra: La muestra está representada con niños 15 niños de la sala de jardín en edades de 4 a 5 años. Entre los procedimientos más significativos en el aula de clase se debe tener en cuenta: Utilización de herramienta como cuentos, dramatizaciones, títeres, decoración de personaje que fomenten la creatividad y que llamen la atención hacia la información.

Talleres de preguntas interactivas que permitan comentarios libres, así como la demostración de imágenes. Integración de los padres de familia en las actividades de los niños, mediante realización de tareas didácticas en casa que apoyen el trabajo del jardín.

Por lo tanto están relevante, que es estimulante, seguro, rico en experiencias, en materiales; un lugar en el cual el pequeño artista se siente libre para investigar, manipular, y crear. Durante el proceso de recolección de la información se manejó el diario de campo como instrumento y la observación como técnica en la investigación, de donde se obtuvo la información que permitió detectar la falencia Institucional este fue un instrumento confiable que permitió dar cuenta del el uso de técnicas e instrumentos implementados en el proceso de investigación e intervención fueron de gran importancia y de gran ayuda, ya que la influencia que ejerce el medio ambiente en la labor educativa proceso de construcción.

De igual manera para la implementación del proyecto las técnicas e instrumentos usados fueron de gran utilidad aunque, algunos por dificultades de origen económico no fueron asequibles para el uso de los niños de la institución.

Dado el caso de las salidas pedagógicas, que a través de experiencias reales permite construir el propio conocimiento siendo sujetos activos de este. Por tal motivo es importante el sentido de pertenencia tanto de directivos como docentes ya que el cambio de estos interfiere en la realización y ejecución de los proyectos, pues generan cambios que afectan el desarrollo de este.

La aplicación de este trabajo es viable para otras edades, teniendo en cuenta las etapas de desarrollo de los niños, su entorno, contexto social y más importante aún sus intereses; los cuales conllevan a la realización de nuevas propuestas o desarrollo de proyectos que favorezcan su desarrollo tanto intra como interpersonal. Puesto que las expresiones artísticas favorecen en el

niño el crecimiento de la sensibilidad e interés estético, incrementan la confianza y la seguridad en sí mismo y les permite desenvolverse en el medio que los rodea.

## METODOS

### Inductivo

Es aquel método científico que obtiene conclusiones generales a partir de premisas particulares, tras una etapa de observación, se logra postular una hipótesis que brinda una solución al problema planteado.

Deductivo: es una estrategia de razonamiento empleada para deducir conclusiones lógicas a partir de una serie de premisas o principios. Va de lo general a lo particular. Según el método deductivo, la conclusión se haya dentro de las propias premisas referidas.

Estos métodos nos permiten interpretar los datos empíricos, así como descubrir; regularidades importantes y relaciones entre los distintos componentes de la investigación para poder realizar generalizaciones. Para esto se realizó:

Observación directa en el sitio de trabajo a cada unos de los niños del CAIMIUP entre las edades de 4 a 5 años del grado jardín.

Permite recoger información en el contexto natural en que tienen lugar los acontecimientos, a partir de los siguientes principios, constancia (permanencia a lo largo del tiempo, de distintas observaciones en diferente momento), control (se realiza con instrumento acordes con el tipo de objetivo y el objeto de estudio de la investigación), orientación (observación guiada por el planteamiento teórico.

Encuesta aplicada a las Agentes Educativas del CAIMIUP

Esta encuesta tiene el objetivo de indagar a las agentes educativas del CAIMIUP. Sobre las estrategias lúdicas recreativas.

¿Cree que la gente necesite jugar?

SI NO

¿Los niños se distraen con facilidad durante la clase?

SI NO

¿Entregan sus actividades después del tiempo indicado?

SI NO

¿Le llaman la atención las actividades lúdicas recreativas dentro del aula?

SI NO

¿Se interesan por la clase?

SI NO

¿Despiertan interés al realizarlas?

SI NO

¿Todos participan en las actividades?

SI NO

¿Cree que es bueno hacer este tipo de actividades?

SI NO

¿Los niños aprenden rápido con las actividades lúdicas?

SI NO

¿Le parecen adecuada las aulas de clase para realizar las actividades?

SI NO

¿Usted cree que es necesario hacer este tipo de actividades para animar a los niños?

SI NO

¿Le parecen buenas las actividades que se desarrollan?

SI NO



¿Recomendaría hacer este tipo de actividades más a menudo?

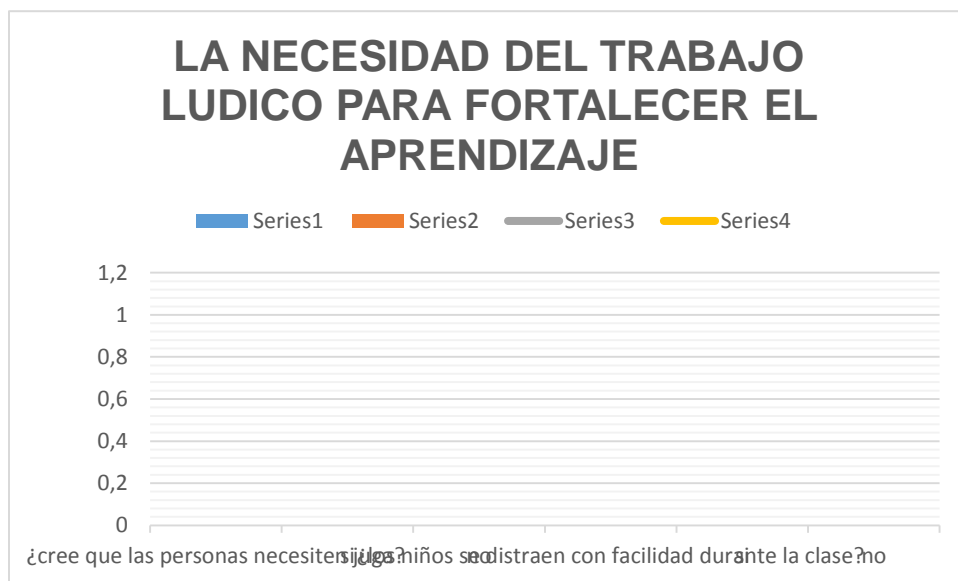
SI      NO

¿Cree que este método hace feliz a los niños?

SI      NO

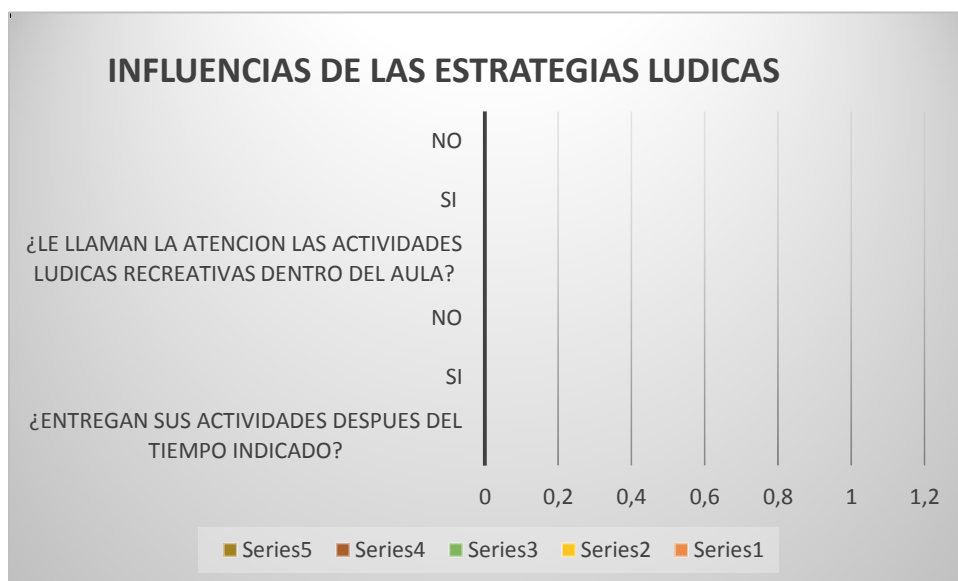
## RESULTADOS DE LA ENCUESTA

**GRAFICA N 1.**



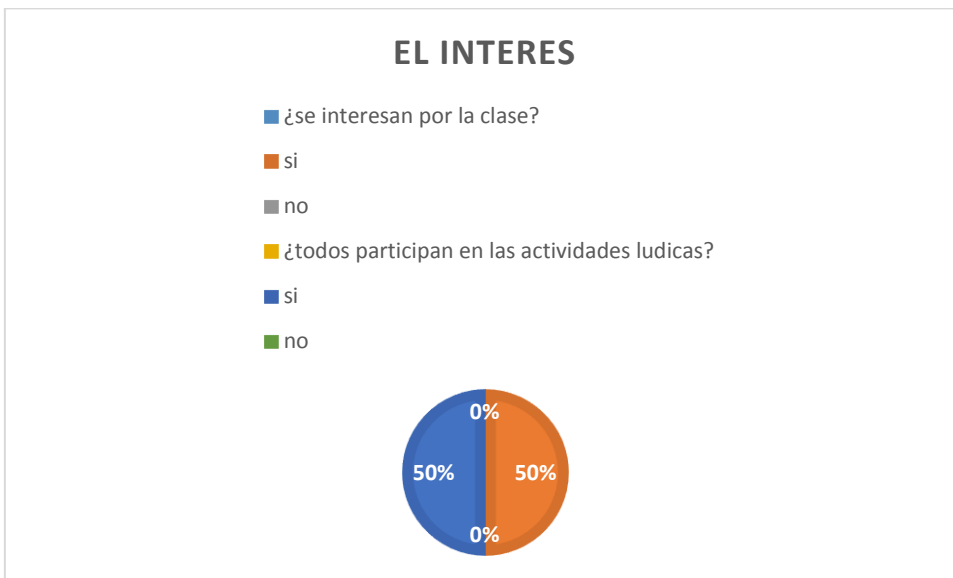
Todos los seres humanos tenemos la necesidad de fortalecer las partes del cuerpo por medio de actividades físicas, y por eso las estrategias lúdicas son un método de recreación y relajación tanto para niños como para adultos por ende se refleja en el resultado de la gráfica.

**GRAFICA N 2.**



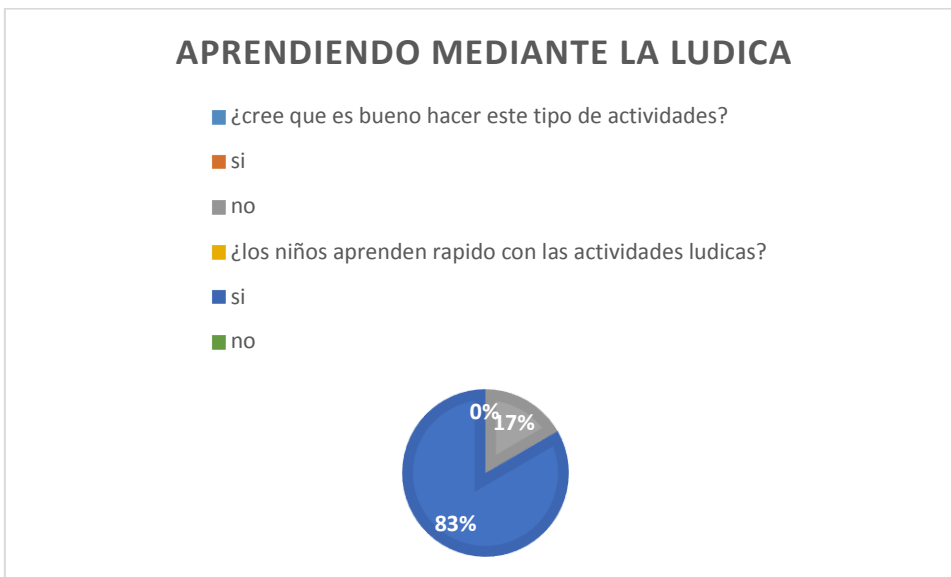
En esto pretendemos demostrar que se logró analizar de acuerdo a lo observado que a través de las estrategias lúdicas los niños demuestran interés por realizar las actividades lúdicas en la clase.

### GRAFICA N 3.



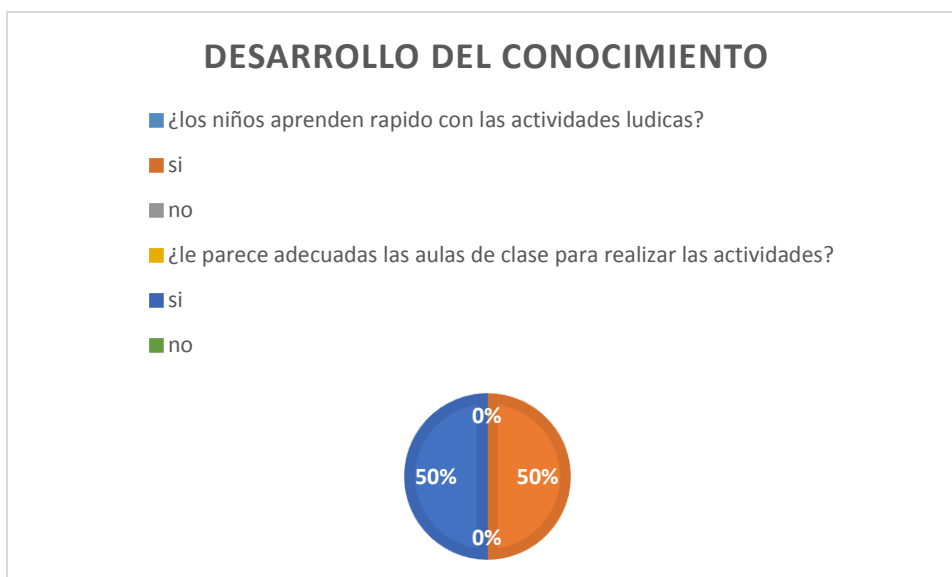
En estrecha relación con el tiempo que tienen los niños ahora con las actividades lúdicas demuestran interés el 50% en realizar las actividades y el otro 50% se interesan con gran facilidad, en este grafico damos a conocer los resultados de manera participativa.

GRAFICA N 4.



De acuerdo a la variable pretende reconocer que tan motivadas están las docentes en aplicar actividades lúdicas para fortalecer el aprendizaje en los niño y esto les permite desarrollar su inteligencia tanto en lo cognitivo y motriz.

Con esto podemos demostrar que el 17% tienen otra expectativa para realizar pero el 83% tienen conocimientos que a través de la lúdica los niños pueden desarrollar otras habilidades



GRAFICA N 5

En esta variable que pretende reconocer las docentes que el 50% de los niños aprenden rápido con las actividades lúdicas y el otro 50% se refiere que las aulas de clase son adecuadas para desarrollar las diferentes actividades. Ya que los conocimientos de los niños, se pueden desarrollar a través de estas.

**GRAFICA N 6**

La grafica anterior nos muestra que el 50% de las docentes están de acuerdo hacer este tipo de actividades y el otro 50% no está de acuerdo.

## CONCLUSION

El proyecto de investigación etnográfica cualitativa, propició el desarrollo de procesos de formación integral y a la vez fue significativa para el aprendizaje de los niños del CAIMIUP, así mismo en los docentes contribuyen con miras a la innovación, sobre la lúdica a través de las actividades rectoras esto le permite tener un mejor desempeño en su escolaridad. La ventaja de utilizar la lúdica como estrategia para ayudar en los procesos educativos de los niños. Para que así sus conocimientos se desarrollen de manera creativa y espontánea, con esto podemos dar a conocer que los niños tienen la capacidad de aprender de diferentes maneras y así el aprendizaje del niño mediante estrategias lúdicas que proporcionen espacios contextualizados, dinámicos, atractivos, ricos en experiencias.

**BIBLIOGRAFIA**

Colmenares & Piñero. (2008). *http://www.redalyc.org*. Obtenido de <http://www.redalyc.org>:

<http://www.redalyc.org>

Ana Mercedes; Piñero M. (27 de MAYO de 2008). *http://www.redalyc.org*. Obtenido de

<http://www.redalyc.org>: <http://www.redalyc.org>

Beltrán. (1993). *http://revistas.ucm.es*. Obtenido de <http://revistas.ucm.es>: <http://revistas.ucm.es>

Beltrán. (2002). *https://www.mecd.gob.es*. Obtenido de <https://www.mecd.gob.es>:

<https://www.mecd.gob.es>

CALDERÓN, L. C. (2014). *http://repository.ut.edu.co*. Obtenido de <http://repository.ut.edu.co>:

<http://repository.ut.edu.co>

CALDERÓN, L. C. (2014). *repository.ut.edu.co*. Obtenido de <http://repository.ut.edu.co>/

F. Javier Murillo y Cynthia Martínez-Garrido. (2010). *https://www.uam.es*. Obtenido de

<https://www.uam.es>: <https://www.uam.es/>

Francesco . (2003). *https://es.wikipedia.org*. Obtenido de <https://es.wikipedia.org>:

<https://es.wikipedia.org>

Jiménez . (1998). *http://www.ludicacolombia.com*. Obtenido de <http://www.ludicacolombia.com>:

<http://www.ludicacolombia.com>

Jiménez . (2005). *https://www.yeastgenome.org*. Obtenido de <https://www.yeastgenome.org>:

<https://www.yeastgenome.org>

Martín del Buey, F. s. (s.f.). *http://www.psicothema.com*. Obtenido de

<http://www.psicothema.com>: <http://www.psicothema.com>

Medina . (1999). *https://books.google.com.co*. Obtenido de <https://books.google.com.co>:

<https://books.google.com.co>



SEPÚLVEDA, S. M. (2014). <http://repository.ut.edu.co>. Obtenido de <http://repository.ut.edu.co>:  
<http://repository.ut.edu.co>

TRUJILLO, N. E. (2014). <http://repository.ut.edu.co>. Obtenido de <http://repository.ut.edu.co>:  
<http://repository.ut.edu.co>

Colmenares & Piñero. (2008). <http://www.redalyc.org>. Obtenido de <http://www.redalyc.org>:  
<http://www.redalyc.org>

Ana Mercedes; Piñero M. (27 de MAYO de 2008). <http://www.redalyc.org>. Obtenido de  
<http://www.redalyc.org>: <http://www.redalyc.org>

Beltrán. (1993). <http://revistas.ucm.es>. Obtenido de <http://revistas.ucm.es>: <http://revistas.ucm.es>

Beltrán. (2002). <https://www.mecd.gob.es>. Obtenido de <https://www.mecd.gob.es>:  
<https://www.mecd.gob.es>

CALDERÓN, L. C. (2014). <http://repository.ut.edu.co>. Obtenido de <http://repository.ut.edu.co>:  
<http://repository.ut.edu.co>

CALDERÓN, L. C. (2014). [repository.ut.edu.co](http://repository.ut.edu.co). Obtenido de <http://repository.ut.edu.co>:

F. Javier Murillo y Cynthia Martínez-Garrido. (2010). <https://www.uam.es>. Obtenido de  
<https://www.uam.es>: [https://www.uam.es/](https://www.uam.es)

Francesco . (2003). <https://es.wikipedia.org>. Obtenido de <https://es.wikipedia.org>:  
<https://es.wikipedia.org>

Jiménez . (1998). <http://www.ludicacolombia.com>. Obtenido de <http://www.ludicacolombia.com>:  
<http://www.ludicacolombia.com>

Jiménez . (2005). <https://www.yeastgenome.org>. Obtenido de <https://www.yeastgenome.org>:  
<https://www.yeastgenome.org>

Martín del Buey, F. s. (s.f.). *http://www.psicothema.com*. Obtenido de

<http://www.psicothema.com>: <http://www.psicothema.com>

Medina . (1999). *https://books.google.com.co*. Obtenido de <https://books.google.com.co>:

<https://books.google.com.co>

SEPÚLVEDA, S. M. (2014). *http://repository.ut.edu.co*. Obtenido de <http://repository.ut.edu.co>:

<http://repository.ut.edu.co>

TRUJILLO, N. E. (2014). *http://repository.ut.edu.co*. Obtenido de <http://repository.ut.edu.co>:

<http://repository.ut.edu.co>