

“ESTRATEGIAS LÚDICAS PEDAGÓGICAS PARA EL APROVECHAMIENTO DEL
TIEMPO LIBRE”

LUZ ESPERANZA FLOREZ GUTIERREZ
YARITZA PAOLA CASTRO CASTRO

UNIVERSIDAD DE PAMPLONA
FACULTAD DE EDUCACIÓN
PROGRAMA DE LICENCIATURA EN PEDAGOGIA INFANTIL
SAN JOSÉ DE CÚCUTA

2017

“ESTRATEGIAS LÚDICAS PEDAGÓGICAS PARA EL APROVECHAMIENTO DEL
TIEMPO LIBRE”

LUZ ESPERANZA FLOREZ GUTIERREZ

YARITZA PAOLA CASTRO CASTRO

TUTOR:

Dr. KLEEDER J. BRACHO P.

UNIVERSIDAD DE PAMPLONA

FACULTAD DE EDUCACIÓN

PROGRAMA DE LICENCIATURA EN PEDAGOGIA INFANTIL

SAN JOSÉ DE CÚCUTA

2017

Dedicatoria

A Dios primeramente porque es el mediador de todos mis esfuerzos y adversidades durante mi proceso de formación y a mis padres por tener la confianza plena en mis capacidades, por sus consejos, paciencia y apoyo incondicional.

Yaritza Castro

Le agradezco a Dios por darme la oportunidad de permanecer luchando en mis estudios con esfuerzos hasta el día de hoy, por regalarme a mi madre y permitirme compartir con ella cada situación de mi vida porque sin ella apoyándome incondicionalmente no lo hubiera podido lograr.

Esperanza Flórez.

AGRADECIMIENTOS

Primeramente gracias a dios por permitirnos hacer parte de este proceso y darnos la fortaleza para asumir cada uno de los compromisos que este conlleva.

También gracias a nuestro tutor Dr Kledeer Bracho, por compartir sus conocimientos y consejos, enseñándonos y guiándonos de una manera significativa para nuestra vida profesional.

Finalmente le damos inmensas gracias al Dr. Yan Carlos Ureña Villamizar por incluirnos en su sofocada educativa, enseñarnos y apoyarnos incondicionalmente en el desarrollo de nuestro trabajo de investigación

ÍNDICE GENERAL

	Pág.
APROBACIÓN DEL TUTOR	iii
DEDICATORIA	iv
AGRADECIMIENTO	v
INDICE GENERAL	vi
LISTA DE CUADROS	viii
LISTA DE TABLAS	ix
RESUMEN	x
ABSTRACT	xi
INTRODUCCION	1
CAPÍTULO I. EL PROBLEMA	3
Planteamiento del Problema	3
Formulación del Problema	7
Objetivos de la Investigación	7
Objetivo General	7
Objetivo Específico	7
Justificación de la Investigación	8
Delimitación de la Investigación	10
CAPITULO II. MARCO TEÓRICO	11
Antecedentes de la Investigación	11
Marco conceptual	16
Estrategias lúdicas pedagógicas para el aprovechamiento del tiempo libre	16
Juego estratégico	20
Enseñanza	21
Dialogo	23
Participación	24
Funcional	25
Simbólico	26
Tiempo Libre	27
Descanso	28
Diversión	29
Desarrollo	31
Marco Contextual	33
Marco legal	36
Constitución Política de Colombia	36
CAPITULO III. MARCO METODOLOGICO	40
Tipo de Investigación	40
Diseño de Investigación	40
Población y Muestra	41
Población	41
Muestra	42

Técnica e Instrumento para la Recolección de datos	43
Técnica	43
Instrumento	43
Validez y Confiabilidad del Instrumento	44
Validez	44
Confiabilidad	44
Técnicas de Análisis de Datos	45
CAPITULO IV. RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN	47
Análisis de los resultados	47
CAPÍTULO V PROPUESTA	58
Presentación	58
Propósito	58
Alcance	59
CONCLUSIONES	63
RECOMENDACIONES	65
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	66

ANEXOS

ANEXO 1 Formato de Validación del Instrumento
ANEXO 2 Encuesta para docentes
ANEXO 3 Guía de observación (estudiantes)
ANEXO 4 Tabla de resultados de encuesta para docentes
ANEXO 5 Tabla de resultados guía de observación (estudiantes)

LISTA DE CUADROS

	Pág.
1 Operacionalización de las Variables	39
2 Distribución de la Población	42
3 Criterios para la Confiabilidad del Instrumento	45
4 Baremo ponderado para la categorización de los estadísticos	46
5 Baremo ponderado para la categorización respuesta de los estudiantes	46

LISTA DE TABLAS

	Pág.
1 Dimensión: Juego estratégico	48
2 Dimensión: Tipos de lúdicas	49
3 Dimensión: Tiempo Libre	50
4 Variable: Estrategias lúdicas pedagógicas para el Aprovechamiento del Tiempo Libre	51
5 Dimensión: Juego estratégico	53
6 Dimensión: Tipos de lúdicas	54
7 Dimensión: Tiempo Libre	55
8 Variable: Estrategias lúdicas pedagógicas para el Aprovechamiento del Tiempo Libre	56

RESUMEN

La presente trabajo de investigación tuvo como objetivo promover estrategias lúdicas pedagógicas para el aprovechamiento del tiempo libre en los niños del 4 grado del colegio integrado Simón Bolívar sede san Martín de la Ciudad de Cúcuta Norte de Santander, Colombia. Metodológicamente bajo el tipo enfoque cuantitativo, con un tipo de investigación descriptivo, y un diseño de investigación transversal. La población estuvo constituida por tres (3) docentes pertenecientes a la institución antes mencionados y por veinte (20) estudiantes. Se aplicó un cuestionario para docentes, estructurado por veinte nueve (29) ítems utilizando la escala Likert con 4 alternativas de respuestas: siempre, casi siempre, casi nunca y nunca que miden la variable objeto de estudio, teniendo como validez de contenido verificado bajo el juicio de (2) dos expertos.

Palabras claves: Estrategias lúdicas pedagógicas- aprovechamiento del tiempo libre- Juego estratégico

ABSTRACT

The objective of this research research was to promote educational strategies for the use of free time in the children of the 4th grade of the Simón Bolívar integrated school San Martín campus in the city of Cúcuta Norte de Santander, Colombia. Methodologically under the quantitative approach type, with a descriptive type of research, and a cross-sectional research design. The population consisted of three (3) teachers belonging to the aforementioned institution and twenty (20) students. A questionnaire for teachers was applied, structured by twenty nine (27) items using the Likert scale with 4 alternative answers: always, almost always, almost never and never measuring the variable object of study, having as valid content verified under the judgment of (2) two experts.

Key words: Pedagogical play strategies - use of free time - Strategic game

INTRODUCCIÓN

El presente estudio está encaminado en las estrategias lúdicas pedagógicas para el aprovechamiento del tiempo libre de los estudiantes de educación básica primaria, tomando en cuenta que hay una gran necesidad de aprovechar el tiempo libre durante el horario de clases en los estudiantes, notando también que actualmente se continua con el tradicionalismo en las aulas de clase ya que no hay ninguna estrategia o muy pocas llevadas a cabo, por lo tanto muchas veces el docente no se interesa en mejorar el ambiente de la clase y lograr que los estudiantes y el docente se relacionen mucho más, para evidenciar que ellos tendrán una mente fresca y relajada en un día extenso de actividades.

Por lo tanto se quiere proponer una cartilla orientadora donde el docente pueda implementar estrategias para lograr un aprendizaje significativo en los estudiantes tomando en cuenta que para aprender mejor es primordial realizar lúdicas pedagógicas en diferentes momentos durante la jornada académica para que tanto el maestro como el estudiante logre realizar sus actividades de una mejor manera y con más atención.

En el capítulo I se afrontan el planteamiento de la investigación, el problema, los objetivos, la justificación, los alcances y limitaciones de la misma, además del marco teórico. También los objetivos y relevancia de la investigación. Se abordan los aspectos metodológicos. Las cuestiones teóricas que sustentan el planteamiento. En el Capítulo II se afrontan los aspectos teóricos conceptuales relacionados a las lúdicas pedagógicas, estrategias, y aprovechamiento del tiempo libre, por otra parte en el capítulo III se presentan las bases legales que sustentan el estudio en el capítulo IV se plantea el análisis y discusión de los resultados con base en los instrumentos aplicados confrontando la teoría que se ha tomado como base con los resultados

obtenidos ; En el Capítulo V se presentan las conclusiones y recomendaciones y de igual manera los anexos utilizados en la presente indagación

.

Capítulo I

EL PROBLEMA

Planteamiento el Problema

A nivel mundial en la educación se viene gestando grandes cambios dentro de la praxis pedagógica, en la que las estrategias han evolucionado en función de contribuir a reforzar los aprendizajes de manera significativa, siendo la lúdica como estrategia una necesidad para la educación y un requisito para acceder a los niños al mundo que los rodea, pero oportunamente es de gran interés la actitud que tengan los docentes frente al desarrollo pedagógico en las canchas deportivas, espacios de recreación y el tiempo libre. Por lo tanto es impredecible que dichos cambios se ocasionen por las competencias que tienen los docentes ante el desenvolvimiento de lúdicas cuando se trata de la educación pedagógica. Por su parte Hirsh (2007), considera que:

“el niño puede verse como un recipiente vacío en el que se colocan fechas y números, con tiempos de estudio separados para diferentes asignaturas; pero también puede verse como un explorador activo de su entorno, ávido de interactuar con él y lo tomo como la diferencia entre una educación con y sin apoyo en el juego”. Ahora bien para que los niños logren adquirir conocimiento es importante crear espacios lúdicos y agradables adecuados a las necesidades de los niños; incentivando en cada uno la participación y el uso adecuado del tiempo libre en los diversos juegos, y gocen de esté siendo algo dócil y provechoso; ya que no solamente se ve el juego como solo diversión sino que puede tener un objetivo importante para que adquieran conocimiento y finalmente así aprovechar la buena energía que tienen los infantes.

Sin embargo, otros países han determinado una política respecto al juego como estrategia educativa, por ejemplo en Japón, el Ministerio de Educación recomienda expresamente hacer jugar a los niños en el área preescolar, reduciendo las horas lectivas y autorizando a cada escuela a diseñar y establecer en base a su creatividad una variedad de aprendizajes integrales en los que se respetaba la iniciativa y personalidad de los niños, en donde los profesores son instruidos para actuar simplemente observándolos y guiándolos hacia ciertos objetivos.

Por otro lado, Castellanos (2016), propone una guía de actividades pedagógicas para la organización de los recesos dirigidos en la educación primaria del sistema educativo venezolano, en la cual se buscan diferentes actividades pedagógicas que se puedan consagrar a los docentes la probabilidad de trabajar con diversos métodos, técnicas y medios para la planificación, así como organización del momento del recreo para brindar a los niños diversas experiencias y situaciones didácticas que contribuyan a mejorar sus relaciones interpersonales y capacidad de aprendizaje.

De la misma manera el desarrollo de dichas estrategias en las instituciones es de vital importancia ya que apoya a los estudiantes a mantenerse activos e integrándolos a la comunidad educativa, es por eso que los docentes son los encargados de llevar a cabo las estrategias con base en los juegos para el manejo o aprovechamiento del tiempo de ocio que tienen los estudiantes en el momento del descanso en el intermedio de las clases a través de la planificación constante de actividades donde involucren a los estudiantes.

Asimismo un estudio y documentos en la educación en UNESCO (1980), consideran que el juego constituye por lo demás una de las actividades educativas esenciales y merece entrar por derecho propio en el marco de la institución escolar, mucho más allá de los jardines de infantes o escuelas de párvulos donde con demasiada frecuencia queda confinado. En efecto, el juego ofrece al pedagogo a la vez el medio de interactuar y conocer mejor el niño y de renovar los

métodos pedagógicos. De tal modo se estima el desarrollo de lúdicas en las instituciones para promover espacios y tiempos, generando así interacciones y situaciones, considerando que lo lúdico es para aprender a convivir, a coexistir a partir de valores individuales; reflexionando que el momento del recreo sea visto como parte importante de la jornada académica y como lugar donde los estudiantes puedan expresarse libre y humanamente logrando comprender el mundo propio, beneficiándose a obtener una mejor salud, desarrollo físico, mental, emocional y espiritual a través de estrategias lúdicas pedagógicas empleadas por los docentes de manera creativa.

En base a lo anteriormente planteado en Colombia la lúdica pedagógica hace parte del sistema educativo y conforta la personalidad que tienen los niños, donde desarrollan un espíritu conciliador, negociador y de estrategias frente a circunstancias conflictivas; articuladas a la socialización y el trabajo en equipo; en que la implementación de esta estrategia para el aprovechamiento del tiempo libre va construyendo valores como el respeto a la diferencia, la tolerancia, comprensión que a la par se edifican y se respetan reglas en la cual se proporciona el juego limpio en los estudiantes.

Tomando en consideración Ospina (2013) en “Bogotá” hace énfasis en que:

“el tiempo libre debe posibilitar el ejercicio de la voluntad y la libertad, permitir el desarrollo de la autonomía dando paso a la expresión personal haciendo lo que le guste, aquello a lo que le encuentre sentido”. Lo que quiere decir que el tiempo libre debe estar cada vez más unido al “tiempo personal”.

En tal sentido que los docentes orienten a los estudiantes a tener un adecuado uso del tiempo libre en el momento del recreo e incentivarlos a realizar diferentes lúdicas, donde el niño logre tener una buena interacción con sus demás compañeros y así de esta manera van adquiriendo experiencias positivas para su vida, siendo el juego como una actividad primordial para los niños ya que logran explorar nuevas costumbres y tener una mejor interacción con sus

demás compañeros, desarrollando su creatividad, imaginación y liderazgo al lograr comprender y respetar los turnos en los juegos. Según las observaciones no sistemáticas realizadas en las prácticas de investigación formativa por las investigadoras, se evidencia que los estudiantes de básica primaria, específicamente de los grados 4° del colegio Integrado Simón Bolívar sede san Martín, de la Ciudad de Cúcuta, Norte de Santander, se denota que durante la hora del descanso los niños no realizan actividades lúdicas, ni hacen un adecuado uso del tiempo libre, logrando así que se evidencie en los estudiantes comportamientos agresivos como: malos tratos y palabras soeces.

Por lo tanto la idea para la indagación nace por las observaciones antes descritas realizada en la hora de los intermedios de clase o de actividades libres, la cual se fundamenta desde una problemática en la convivencia y dialogo en un ambiente escolar que tiene inciden socialmente en la familia en la que deben estar involucrados los diferentes actores tales como: los estudiantes, maestros, núcleo familiar y su comunidad. Es decir, los niños tienen el derecho a una formación integral en lo lúdico pedagógico para el fortalecimiento y desarrollo de sus habilidades socio afectivo. Por lo cual, en las horas de esparcimiento académico es un lugar destinado para el juego y diversas actividades que trascienden el aula educativa, y que por su carácter lúdico suelen ser aislados al contexto educativo regular, es decir hace parte de la institución, pero por ser un lugar de esparcimiento se limita por parte de los docentes a una simple supervisión a la hora del descanso, los cuales se desvinculan de su función pedagógica en el momento de recreo.

Es importante predisponer en la intuición educativa estrategia lúdicas pedagógicas para que los docentes orienten a los niños a un adecuado uso de su tiempo libre, siendo ellos parte fundamental en la formación de los estudiantes, impulsándolos a que sean creativos, participativos e innovadores y vean el momento del descanso como un lugar de diversión e

innovador para adquirir nuevas experiencias y tener una buena comunicación y trabajo en equipo con sus demás compañeros de estudio en las distintas estrategias a desarrollar.

Formulación el Problema

Es necesario reconocer el desarrollo de distintas estrategias como lúdica pedagógica para que los niños tengan un adecuado uso de su tiempo libre. Por ello que se plantea el siguiente interrogante:

¿Cuáles serán las estrategias lúdicas pedagógicas para el aprovechamiento del tiempo libre en los niños del 4 grado del colegio integrado Simón Bolívar sede san Martín de la Ciudad de Cúcuta Norte de Santander, Colombia?

Objetivos de la Investigación

Objetivo General:

Promover estrategias lúdicas pedagógicas para el aprovechamiento del tiempo libre en los niños del 4 grado del colegio integrado Simón Bolívar sede san Martín de la Ciudad de Cúcuta Norte de Santander, Colombia.

Objetivo Específico:

Identificar el juego estratégico para el aprovechamiento del tiempo libre en los niños del 4 grado del colegio integrado Simón Bolívar sede san Martín

Describir los tipos de lúdica como estrategias pedagógicas para el aprovechamiento del tiempo libre en los niños del 4 grado del colegio integrado Simón Bolívar sede san Martín.

Caracterizar el tiempo libre como estrategia lúdica pedagógica en los niños del 4 grado del colegio integrado Simón Bolívar sede san Martín.

Diseñar una cartilla orientadora sobre estrategias lúdicas pedagógicas para el aprovechamiento del tiempo libre en los niños del 4 grado del colegio integrado Simón Bolívar sede san Martín

Justificación de la Investigación

Las estrategias lúdico pedagógicas son un grupo de actividades que involucran el juego, el cual debe ser llevado a cabo en los diferentes espacios de tiempo de las clases logrando en los niños un aprendizaje significativo, en este caso es importante justificar que las estrategias lúdico pedagógicas se deben implementar durante las horas del descanso o en los intermedios de la clase, para el aprovechamiento del tiempo libre; por lo tanto es importante explicar por qué es conveniente y que o cuales son los beneficios que se esperan con el conocimiento obtenido.

Por lo tanto para justificar esta investigación es importante considerar cuatro aspectos principales que pueden explicar de una manera coherente el objeto de estudio. Desde el aspecto teórico, este estudio busca contribuir y a su vez ampliar información disponible sobre esta temática que goza de un reconocimiento por su papel clave en el desenvolvimiento del docente en su práctica educativa, siendo útil en el desarrollo de conceptos e información de las diferentes teorías relacionadas con las estrategias lúdico pedagógicas. A si mismo permite evidenciar las

expectativas e inquietudes de las investigadoras sirviendo de apoyo para la generación de nuevos conocimientos vinculados con la realidad presentada.

Por otra parte en relación a la perspectiva practica la presente investigación contribuye a dar un aporte significativo en una cartilla orientadora sobre estrategias lúdicas pedagógicas, para los docentes en donde estos encuentren las actividades necesarias para un mejor desenvolvimiento de los niños en las horas intermedias de las clases o del descanso y así logren aprovechar el tiempo libre, a su vez asumir dicho instrumento en la práctica educativa del colegio integrado Simón Bolívar sede san Martín de la ciudad de Cúcuta, basado en el modelo Holístico de Gestión Pedagógica para la Formación Integral.

Ahora bien desde el punto de vista metodológico la investigación se justifica por cuanto propicia la reflexión, la compensación de saberes y de experiencias en torno a la investigación, la metodología y las conveniencias de hacer ciencia respetando los conocimientos de cada investigación, en tal sentido en esta investigación se contribuyeron los instrumentos de medición dirigidos a medir las estrategias lúdicas pedagógicas para el aprovechamiento del tiempo libre, las cuales formaran parte de las herramientas disponibles por el estudio de las variables la cual reportara un instrumento válido sirviendo de referencia a otras investigaciones.

En lo social actualmente se quiere lograr un aprendizaje significativo dejando atrás las metodologías tradicionales las cuales cohiben a los estudiantes a expresar todo aquello que quieren dar a conocer; por lo tanto en la actualidad el mundo requiere renovar y actualizarse cada vez más los aspectos de la vida académica de los educandos, llegando principalmente a la escuela en donde además de impartir conocimiento el docente quiere lograr un aprendizaje completo en sus estudiantes el cual le sirva en el presente como en el futuro; por esto las estrategias lúdicas pedagógicas para el aprovechamiento del tiempo libre se da como propuesta

para una mayor relación entre estudiantes-docentes logrando que el estudiante disfrute al máximo su tiempo libre durante los intermedios de esparcimiento, aprovechándolo de manera efectiva y a su vez aportarle al docente una estrategia importante para el desarrollo de su praxis pedagógica .

Delimitación de la Investigación

La presente investigación trata de promover estrategias lúdicas pedagógicas para el aprovechamiento del tiempo libre, el cual se encuentra bajo la línea e investigación Infancia y Educación, sustentada bajo los postulados Froebel (1852) desconsideraba que la educación comenzaba desde la niñez con tres tipos de operaciones: la acción, el juego y el trabajo, parte de la libertad del niño, su creatividad y su innata generosidad, por otro lado Para Rousseau (1778) la infancia tiene maneras de ver, de pensar, de sentir que le son propias igualmente la adolescencia. Los maestros deben tener en cuenta esas diferencias, conocerlas y respetarlas, entre otros, la misma se llevara a cabo en la Institución Educativa colegio integrado Simón Bolívar sede san Martin, ubicado en el Barrio San Martin Calle 4 No. 11 A- 26 del barrio Etapa II, el municipio San José de Cúcuta, Norte de Santander – República de Colombia, el tiempo pautado para la realización de esta investigación radica en el periodo agosto (2016) a noviembre (2017).

Capítulo II

Marco Teórico Referencial

Antecedentes de la Investigación

A continuación se darán a conocer los principales autores de diferentes trabajos de investigación encontrando objetivos, métodos, modalidades y enfoques de la misma los cuales aportan de manera significativa al trabajo de grado de las investigadoras anteriormente expuesto.

De acuerdo a los estudios que se han realizado sobre las estrategias lúdico pedagógicas para el aprovechamiento del tiempo libre se encuentra a nivel internacional: D'Jabas (2012) en su investigación “Diseño de una Guía de Estrategias Lúdicas dirigida al docente de Educación Inicial para el fortalecimiento del aprendizaje significativo en los niños y niñas del centro de Educación Inicial Carlos José Bello de Valle de la Pascua”, Estado Guárico-Venezuela de la Universidad Latino Americana del Caribe. El objetivo de este trabajo de grado es diseñar una guía de estrategias lúdicas dirigida a docentes de Educación Inicial para el fortalecimiento del aprendizaje significativo en los niños y niñas del centro de educación inicial Carlos José Bello de Valle de la Pascua, estado Guárico.

Durante la investigación su enfoque fue cualitativo esto se refiere a que durante la misma, se debe abrir cabida a la interacción con las personas recolectando experiencias vividas buscando proporcionar de una mejor manera los intereses e inquietudes donde se presenta la problemática. Para esta investigación se utilizó un método descriptivo por cuanto las estrategias de recolección de datos consistieron en obtener información directamente de la realidad del Centro de

Educación Inicial Carlos José Bello de Valle de la Pascua, estado Guárico. La modalidad trabajada en esta investigación fue un trabajo de campo el cual permitió a la investigadora cerciorarse de las verdaderas condiciones donde se consiguieron los datos posibilitando su revisión y verificación de la teoría con la práctica.

Por lo tanto este trabajo de grado se convierte en un aporte importante para el buen desarrollo de las estrategias lúdico pedagógico para el aprovechamiento del tiempo libre logrando demostrar que es de vital importancia la implementación de actividades motivadoras e innovadores durante las horas del descanso.

Seguidamente Morera (2011) en su investigación “Efecto de un programa de actividades lúdico-pedagógicas que fortalecen el proceso de socialización y la integración social de los niños y las niñas del grupo de transición de la escuela San Rafael de Naranjo” de Costa Rica campus Carlos Monge Alfaro sede occidente Universidad de Costa Rica. Los objetivos de este trabajo de grado son Definir actividades lúdico-pedagógicas que favorecen el proceso de socialización y la integración social de los niños y las niñas del grupo de transición de la Escuela San Rafael de Naranjo y Diseñar un programa de actividades lúdico-pedagógicas que favorezca el proceso de socialización y la integración social de los niños y las niñas del grupo de transición de la Escuela San Rafael de Naranjo.

Durante la investigación su enfoque es cuantitativo por lo tanto el estudio se centra en diferentes variables las cuales sirven como apoyo para desarrollar la investigación; para esta investigación se realizó un método experimental el cual pretende determinar cómo influyen las actividades lúdicas en el proceso de socialización y de integración social de los estudiantes; la modalidad llevada a cabo en esta investigación es el pretest y postest la cual se divide en variable independiente y dependiente, contribuyendo como base para determinar diferencias

durante la investigación. La técnica que se aplicó para la recolección de datos fue la observación y, el instrumento, una lista de cotejo cuyos rubros permitirían una comparación.

Por lo tanto esta investigación deja un aporte importante ya que para que las investigadoras desarrollen su trabajo de grado necesitan de basarse en diferentes trabajos ya realizados, mostrando a su vez de qué manera influye la propuesta planteada a la hora de ser desarrollada por lo que al igual que este trabajo se caracteriza por mostrar como ya se dijo anteriormente la influencia de su propuesta, por lo tanto es de vital importancia caracterizar los diferentes tipos y métodos de investigación para así lograr de una manera más eficaz el buen desenvolvimiento del tema a tratar.

A nivel nacional Verdugo, Espitia y Sayas (2015) en su trabajo e investigación titulado “Estrategias lúdico-pedagógicas para el fortalecimiento de la sana convivencia en los niños y niñas de preescolar de la institución educativa corazón de María de Cartagena “Cartagena” Universidad de Cartagena- Colombia; el objetivo de esta investigación es fortalecer la sana convivencia a través de estrategias lúdico pedagógicas en los niños y niñas de preescolar de la Institución Educativa Corazón de María de Cartagena. Durante esta investigación se realizó un enfoque cualitativo ya que permite la búsqueda y comprensión de la información objetiva y clara de la misma.

Para el desarrollo del trabajo implementado luego de las prácticas en la Institución Educativa Corazón de María, en el nivel preescolar, se utilizó la investigación descriptiva y la cualitativa. La investigación fue cualitativa, porque permitió la búsqueda y comprensión de la información en forma objetiva y clara en el aula mediante un proceso de observación. Este trabajo es producto de varias fases dadas, en primera instancia se inició con la observación (diagnóstico), luego continuo con diseño y desarrollo de actividades que llevaron a tener una

muestra del trabajo, finalmente se evaluó el producto abordado seguidamente se puso en práctica la metodología de la emancipación.

Su enfoque principal es la realidad social, la solución de problemas activos que generan procesos de investigación; lo que conllevó a la realización de una propuesta de innovación y transformación de la problemática planteada, realizada en las prácticas en la Institución educativa. El trabajo realizado en el grado Preescolar de la Institución Educativa Corazón de María de la ciudad de Cartagena estuvo encaminado a un enfoque cualitativo puesto que se buscó el análisis de la problemática presentada en el aula y otros entornos dentro de la institución. Para ser más específicas, se implementó la investigación participativa debido a que para el desarrollo de este trabajo se buscó las diferentes bases que ayudaron a entender el porqué de la problemática y sus diferentes antecedentes.

El trabajo de grado anteriormente mencionado sirve de gran aporte para las investigadoras ya que en este se evidencia de manera significativa las diferentes pautas del método, el enfoque y la modalidad de la investigación; por lo tanto para llevar a cabo esta propuesta se deben tener como base algunas investigaciones desarrolladas en el transcurso de los años, ya que para las investigadores sirven de guía y de gran ayuda para enfatizarse minuciosamente en lo principal y más importante de los trabajos expuestos y así mejorar el suyo.

Seguidamente Medina y Vargas (2014) en su trabajo de grado llamado “La lúdica como estrategia pedagógica para los niños del grado primero”, e la Universidad del Tolima Ibagué Tolima, el objetivo de esta investigación es fortalecer el rendimiento académico de los niños del grado primero del Colegio Luis Pasteur aplicando metodologías didácticas y lúdicas que favorezcan el aprendizaje del desarrollo infantil.

Para la realización del Proyecto Pedagógico Investigativo se adoptó el paradigma cualitativo, el cual consiste en la “caracterización de un hecho, fenómeno o grupo con el fin de establecer su estructura o comportamiento” (Arias, 2006); Se decidió trabajar bajo el modelo de investigación acción, es una forma de indagación introspectiva colectiva emprendida por participantes en situaciones sociales con objeto de mejorar la racionalidad y la justicia de sus prácticas sociales o educativas, así como su comprensión de esas prácticas y de las situaciones en que éstas tienen lugar.

Los momentos de la investigación- acción responden a las etapas lógicas de toda investigación pero presupone un diseño que abarca un poco más ya que incorpora la acción y su posterior evaluación; los cuales están organizados a través de la formulación del problema seguido por la recolección de datos, teniendo en cuenta el análisis de los datos, su acción y evaluación. Así mismo lo que se pretende es hacer y una intervención en el contexto escolar para mejorar significativamente el nivel académico de los niños y así mismo su nivel de vida a través de la implementación de la propuesta pedagógica que fortalezca la motivación y el interés por aprender.

Esta investigación anteriormente mencionada deja de manera significativa su aporte en la parte de la interacción con el contexto escolar ya que en el transcurso de las prácticas pedagógicas realizadas por las investigadoras se logró llevar a cabo una hipótesis de las falencias o necesidades que hay en la institución educativa, para así lograr caracterizarlas y desarrollar una propuesta basada en el mejoramiento de la misma fortaleciendo las relaciones entre pares y logrando que el docente tenga un apoyo para desarrollar actividades en la hora del recreo.

Por último encontramos a nivel regional a Zambrano (2011) en su trabajo de grado llamado “Diseño e Implementación de Estrategias lúdico-pedagógicas para promover el buen

trato en los niños y niñas de transición de jardín infantil mis primeros pasitos de pamplona”, Universidad de Pamplona Norte de Santander, en el cual su objetivo general es Diseñar e implementar estrategias lúdico-pedagógicas que promuevan el buen trato en los niñas y niñas del jardín infantil mis primeros pasitos.

La metodología utilizada en este proyecto es la acción –participación porque los actores involucrados hacen parte del proceso desde el inicio hasta el final y la aplicación de la estrategia pedagógica genera un cambio en cada uno de ellos. Es así como el desarrollo del proyecto ejerce una influencia positiva en todas las personas que participan del mismo, debido a la interacción que genera nuevas emociones, sentimientos y actitudes. Los instrumentos utilizados para recolectar la información fueron: la lectura del contexto, los diarios de campo y el planeador. La técnica utilizada fue la observación directa.

Este estudio deja como aporte a las investigadoras los principales instrumentos de recolección para la propuesta que llevaran a cabo como lo es la cartilla por lo tanto es de vital importancia reconocer que para llevar a cabo de manera significativa un trabajo de grado o investigación hay que hacer parte del proceso en todos los aspectos, para así caracterizar de una mejor manera las necesidades que se puedan encontrar durante la práctica pedagógica.

Marco conceptual

Estrategias Lúdicas Pedagógicas

La intervención lúdico-pedagógica, permitirá contar como una estrategia que despierte el interés común de los educandos pues interviene en las tensiones y contradicciones las cuales se

presentan en los niños y se pueden superar durante el desarrollo de los juegos. Esta estrategia que conlleva a los educandos hacer libres y espontáneos siendo la lúdica parte esencial como un instrumento pedagógico en donde se potencializan ambientes agradables, afectivos, dinámicos, e interactivos.

Por lo contrario se toman en cuenta los aportes de autores como Monereo (1994) quien señala que “las estrategias de aprendizaje son procesos de toma de decisiones (conscientes e intencionales) en los cuales el alumno elige y recupera, de manera coordinada, los conocimientos que necesita para cumplimentar una determinada demanda” su finalidad depende de las particularidades del contexto educativo en el que se produce la acción.

Asimismo Groos (1902) considera “El juego es pre ejercicio de funciones necesarias para la vida adulta, porque contribuye en el desarrollo de funciones y capacidades que preparan al niño para poder realizar las actividades que desempeñará cuando sea grande”. Es decir se estima en el juego como un ejercicio innovador necesario para la maduración, que no se consigue sino al final de la niñez, por eso este sirve para jugar y de preparación para la vida.

De igual modo Huizinga (1945) Precisaba las características que permiten distinguir el juego de las otras prácticas humanas el juego se define entonces como una actividad:

Libre: a la que el jugador no puede ser obligado sin que le juego pierda inmediatamente su carácter de diversión, atractiva y gozosa.

Separada: circunscrita a límite de espacios y de tiempos precisos y fijados de antemano.

Incierta: cuyo desarrollo no puede determinarse y cuyo resultado no puede fijarse previamente, dejándose obligatoriamente a la iniciativa del jugador cierta latitud en la necesidad de inventar.

Improductiva: que no crea bienes, ni riqueza, ni elemento nuevo alguno, y salvo a transferencia de propiedad dentro del currículo de jugadores, conducente a una situación idéntica a la del comienzo de la partida.

Reglamentadas: sometida a reglas convencionales que suspenden las leyes ordinarias e instauran momentáneamente una legislación nueva, única que cuenta.

Ficticia: acompañada de una conciencia específica de realidad segunda o de franca irrealidad en relación con la vida ordinaria.

Basado en lo anterior, se puede señalar que para Monereo (1994) considera las estrategias de aprendizaje para que los estudiantes logren tener una toma de decisiones para optar y recuperar sus conocimientos previos, mientras que para respecto Groos (1902) ve el juego como ente primordial para el desarrollo de funciones y capacidades para que el niño logre tener desempeño cuando sea grande, asimismo para Huizinga (1945) define “el juego como praxis humanas en ser libre, separada, incierta, improductivas reglamentadas y ficticias”. Por lo tanto la lúdica como juego y estrategia pedagógica en su función necesaria contribuye a que los niños obtengan una vida ordenada y orientada, siempre a un objetivo para su vivir, en donde en el desarrollo de diversas lúdicas los niños no se sientan obligados sino gocen de este siendo libres pero respetando las reglas y espacios que se presenten en cada actividad planteada por los docentes.

En consecuencia, las investigadoras consideran que un ambiente lúdico pedagógico dirigido por los docentes permite cambios y buenas interacciones en los estudiantes en el momento de organizar actividades dentro y fuera del aula educativa, ya que no solo se debe incentivar en los niños la lúdicas como un momento de solo juego sino buscar un objetivo de cada actividad organizada para así dirigirlos a que obtengan un aprendizaje significativo.

Aprovechamiento del Tiempo Libre

La organización del tiempo libre es fundamental ya que brindan alternativas de formación para la estimulación, imaginación y creatividad que tienen cada uno de los estudiantes, promoviendo en cada uno de ellos el interés de organizar todas las actividades a trabajar y ejecutarlas en el momento que se tengan establecidas y así de esta manera impulsar a los niños a ser ordenados en sus quehaceres y compromisos que tienen a diario.

según Cuenca (2008), la concepción de ocio adquiere cada día una visión más positiva, ya no siendo identificado solo con el descanso, los feriados, y la diversión, ampliando su significación al ser considerado como una experiencia humana necesaria, capaz de proporcionar autorrealización, como un derecho y un elemento que aporta a la calidad de vida. Desde esta perspectiva, el ocio es vivido por las personas que poseen estilos de vida más avanzados, ya que este radica en una mudanza de mentalidad y en una concepción diferente y más evolucionada de la vida y del mundo. Sin embargo Dumazedier (1973), es un conjunto de ocupaciones a las que el individuo se puede entregar voluntariamente, sea para reposar, para divertirse, para recrearse y entretenerse, o además, para desarrollar su formación desinteresada, su participación social voluntaria, o su libre capacidad creadora, después de liberarse o desembarcarse de las obligaciones profesionales, familiares y sociales. Supone el tiempo libre para que el niño se divierta, se innovador y su vínculo social sea más grande

Y por último Gomes (2007), estima que el ocio es constituido conforme a las peculiaridades del contexto histórico y social en el cual se desenvuelve e implica una "producción cultural" - en el sentido de reproducción, reconstrucción y transformación de

diversos contenidos culturales vivenciados por las personas, grupos e instituciones. Estas acciones son construidas en un tiempo/espacio de producción humana, dialogan y sufren influencias de las demás esferas de la vida en sociedad, y nos permiten resignificar continuamente la cultura.

Basado en lo anterior según Cuenca (2008) el tiempo libre se debe razonar como un elemento importante y provechoso para aportar a una adecuada calidad de vida, de igual manera Dumazedier (1973) supone el tiempo libre para que el niño se divierta, se innovador y su vínculo social sea más grande, por consiguiente Gomes (2007), considera “el ocio como una producción cultural el cual los conlleva a transformación en su vínculo social. Se medita que los niños logren perciben el tiempo libre como un momento provechoso para desarrollar diversas actividades, sean creativos y obtenga una visión más positiva” de lo que pueden realizar en el momento del descanso, viendo así el tiempo libre como un beneficio en su vivir el cual pueden tener un mejor vínculo afectivo con sus compañeros porque pueden dialogar y ver las cosas desde otra perspectiva.

Por lo tanto las investigadoras sostienen que aprovechar el tiempo libre se debe considerar una necesidad humana, para que todos los estudiantes se organicen y realicen numerosas actividades, siendo algo vital para su proceso de formación integral, posibilitándolos a la integración, participación y brindando alternativas que originen el interés por conocer, servir, y comprobar, que el momento de descanso se pueden ejecutar lúdicas placenteras y finalmente hacer del tiempo libre un lugar productivo.

Juego Estratégico

Es una planificación donde el papel importante es el jugador en la cual su condición es su desenvolvimiento, organización, planificación y las destrezas que desarrolle en el momento del juego ya que solo se requiere de su inteligencia para que lo lleve a una victoria, en donde queda de evidencia el tipo de tácticas y estrategias empleadas para adquirir la victoria en la partida, dependiendo del tipo de juego.

Por tanto se considera los aportes de los siguientes autores como Piaget (1956), respaldando “el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo”. Por ello el niño aprende del mundo que lo rodea a través de actividades que los conlleven siempre a la exploración y la manipulación constante, es decir aprenden gradualmente sobre la permanencia de objetos y actúa sobre estas representaciones como si creyeran en ellas. Vigotsky (1924), “el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales”. Estableciendo el juego como una actividad social para que el individuo obtenga un desenvolvimiento y puede convertir su imaginación en algo distinto.

En base a los autores mencionados Piaget (1956), representa el juego como parte esencial del niño en su desarrollo dando sentido a su entorno a través de sus acciones, asimismo Vigotsky (1924), estima al niño como un papel fundamental en su proceso de aprendizaje, por ende asimila el juego protagonizado, de carácter social y cooperativo en que se da la interacción de roles, por tanto la colaboración, que consiste en situarse en el punto de vista de la otra persona.

Para lo cual las investigadoras sustentan que el juego es una actividad de organización en el cual se implementan la disposición del tiempo, concentración y esfuerzo por parte de los

participantes, considerándose como una estrategia primordial para los educandos en donde logren cambiar la rutina, plasmar ideas y desarrollar la creatividad en cada uno, facilitando así su aprendizaje, desarrollando sus costumbres, permitiendo al estudiante resolver sus conflictos internos y enfrentar las situaciones posteriores con decisión.

Enseñanza

Son actividades realizadas simultáneamente mediante la interacción que tiene el estudiante-docente y estudiante-estudiante, en donde es importante el entorno educativo ya que se pone en contacto con los demás aportando conocimientos, información, ideas y participando posteriormente en su desarrollo, experiencias con el fin de adquirir conocimiento conjuntamente.

No obstante se tienen en cuenta los siguientes teóricos como Dewey (1952) aporta que En las escuelas, se mira a aquellos bajo enseñanza, como si estuviesen adquiriendo conocimiento como espectadores teóricos, mentes que se apropian de los conocimientos mediante energía directa del intelecto de igual manera Gagné, (2002) “la información llega al sistema nervioso a través de los receptores sensoriales, para posteriormente procesarse y almacenarse en la memoria hasta que sea necesaria su recuperación” esto quiere decir que para que estudiante aprenda es impredecible la motivación.

En base a los autores mencionados cabe resaltar que para Dewey (1952) el aprender es un resultado para emprender una acción y así sobrellevar a resolver problemas, además el aprendizaje se debe considerar como algo ameno ya que es un desarrollo para toda la vida, además Dewey recalca el rol del maestro diciendo maestros a ustedes les corresponde conseguir que todos los días existan las condiciones que estimulen y desarrollen las facultades activas de

sus alumnos. Cada niño ha de realizar su propio destino; de hecho para Gagné (2002) para que los estudiantes tengan una enseñanza como prioridad debe ser la motivación, con el fin de que dicha información que van adquiriendo sea entendida y procesada, por lo contrario puede que no se genere un reconocimiento de la información que se está propiciando.

De tal manera para las investigadoras la enseñanza es la transmisión de conocimientos tanto intelectuales como artísticos y deportivos, es decir se debe ofrecer a los estudiantes los pre-saberes de manera creativa y no de una manera tan tradicional, que al momento de impartir el conocimiento sea agradable para los estudiantes en el cual es primordial la buena comunicación entre estudiantes-docentes.

Dialogo

Es cuando dos personas o más entablan una conversación de manera verbal o escrita exponiendo sus ideas, comentarios, un problema de forma alternativa, en donde también se pueden presentar una conversación amable o violenta logrando así un intercambio de pensamientos con el fin de modificar distintos puntos de vista pretendiendo buscar la verdad e impulsar el conocimiento sin prejuicios y llegar a una solución o un acuerdo.

Podemos considerar los siguientes aportes de dialogo, según H. Mendo y Garay (2005), como “Un proceso de interacción social de carácter verbal o no verbal, con intencionalidad de transmisión y que puede influir, con y sin intención, en el comportamiento de las personas que están en la cobertura de dicha emisión” por otra parte DeFleur (1993), “La comunicación ocurre cuando un organismo (la fuente) codifica una información en señales y pasa a otro organismo (el receptor) que decodifica las señales y es capaz de responder adecuadamente”.

Por consiguiente en base a los autores mencionados H. Mendo y Garay (2005), el dialogo es de carácter verbal o no verbal en la que influye el comportamiento de la personas en la

emisión del mensaje, a su vez DeFleur (1993), en cuanto a dicha información que se obtiene en el dialogo o comunicación se codifica las señales que se adquieren donde el receptor se responde adecuadamente.

En cuanto las investigadoras estiman el dialogo como algo beneficioso, siendo algo tan complejo que tiene el ser humano para comunicarse y de alguna u otra manera siempre se deben mantener una comunicación ante cualquier situación, ya que es fundamental para docentes y estudiantes porque pueden escuchar diferentes expectativas o puntos de vista que tienen cada persona referente al tema que se esté tratando para llegar a una solución,

Participación

Es un trabajo cooperativo en cual se aportan ideas, se aclaran dudas para tener un mejor entendimiento propio y de los demás compañeros alrededor, en donde la participación se presenta en distintas áreas, trabajos o cualquier situación puede ser entendida también como elemento clave para la convivencia ya que sería esencial para el trabajo cooperativo al hacerlo se crea un vínculo entre nuestros ideales nuestros valores y hábitos culturales, y ese vínculo se traduce en compromiso, compromiso con nosotros mismos y con la sociedad.

Se consideran unos aportes tales como Hart (1993), quien afirma que “la participación es la capacidad para expresar decisiones que sean reconocidas por el entorno social y que afectan a la vida propia y/o a la vida de la comunidad en la que uno vive”. Es decir colaborar, aportar cooperar en el trabajo cooperativo y promover en los niños confianza así mismo.

Por otro lado tenemos a Fernández (1992), considera el termino de participación “en una muestra de lenguaje pervertido, su presencia permanece en el discurso escolar, oficial y oficioso

tiene que ver con cualquier cosa menos con la realidad, y quien crea poder conocer está a través de aquel que no conseguirá sino engañarse” es evidente la escasa participación de los alumnos en las escuelas y ya se ha llegado a convertir en un fenómeno.

Así pues Hart (1993), considera la participación como algo primordial para el entorno en el que se desenvuelven los niños, en cambio para Fernández (1992) es una muestra de que la colaboración debe permanecer en el contexto educativo y que en muchas ocasiones los se deja aislado por parte de los estudiantes, ya que en este caso la participación va unida en el desarrollo de los niños en el grupo y en el cual se pueden desenvolver varios valores. Con respecto a las investigadoras suponen la participación como un eje primordial para conocer los pre-saberes que tienen los estudiantes y así aportar conjuntamente en los conocimientos de los niños y así mismo considerándose como parte fundamental para una preparación en la que la participación ejerce como algo elemental en la futura sociedad en la que se desenvuelven los niños a diario.

Funcional

Es un ejercicio que conlleva en a una repetición de acciones, es decir una y otra vez realizar una acción por el puro placer de obtener el resultado inmediato, la cual esas acciones se pueden ejecutar con o sin objetos, es decir ejercicios con el cuerpo, objetos o personas, en donde el niño intenta asimilar el entorno en el cual se encuentra desarrollando ya que es una fuente de satisfacción personal y un medio para el aprendizaje.

En otras palabras para Wallon (1984), lo define como "una actividad generadora de placer que no se realiza con una finalidad exterior a ella, sino por sí misma". Ahora bien Pugmire-Stoy (1996) define el juego como “el acto que permite representar el mundo adulto, por una parte, y

por la otra relacionar el mundo real con el mundo imaginario”. Este acto evoluciona a partir de tres pasos: divertir, estimular la actividad e incidir en el desarrollo.

No obstante Wallon (1984), “ve el juego como una actividad con finalidad para el niño, en el caso de Pugmire-Stoy” (1996) “es un acto en el cual el niño corresponde el mundo real con el imaginario el cual incide en su desarrollo, en lo cual el ámbito escolar debe cumplir con la satisfacción” por lo tanto de las necesidades que tengan los niños ya que permite desarrollar sus destrezas.

Simbólico

Es una actividad lúdica donde el niño se proyecta por medio de juguetes o conductas de juego, donde los objetos que se utilizan tienen un significado añadido de algún modo se convierten para simbolizar otros objetos que no están ahí, es decir son objetos, pero también son conductas cuando lo que se hace representa algo distinto, tiene un significado añadido donde pasan de lo real pasa a lo imaginario, lo literal y todo se convierte en fantasía para ellos.

En otras palabras para Gimeno y Pérez (1989), definen el juego como “un grupo de actividades a través del cual el individuo proyecta sus emociones y deseos, y a través del lenguaje (oral y simbólico) manifiesta su personalidad” las particularidades propias del juego reconocen al niño o adulto expresar lo que en la vida real no le es posible, es decir un clima de libertad y de acción en el transcurso de cualquier juego. Klein (1960), “El niño expresa sus fantasías, sus deseos y sus experiencias de modo simbólico por medio de juguetes y juegos”. En este caso el juego es un medio de expresión para el niño.

Hay que destacar que para Gimeno y Pérez (1989) el juego es una posibilidad para ver la vida real como algo no posible en cual siempre los niños pueden manifestar su personalidad, asimismo Klein (1960), ve que el niño expresa mejor sus sentimientos y emociones por medio de objetos que son utilizados como juego en su diario vivir o en el medio escolar en el cual se desenvuelven a diario.

En cuanto a las investigadoras consideran el juego simbólico en donde el niño puede manifestar sus ideas, emociones, fantasías, deseos por medio de juguetes y juegos con las cuales pueden representar por medio de su cuerpo, expresando así lo real y siendo libres donde es

proyectado sus conductas y emociones que se vivencian en el momento de realizar distintos juegos.

Tiempo Libre

El tiempo libre es un momento de descanso en donde la mayoría de veces no se desarrolla ninguna actividad obligatoriamente y se dedica a la diversión; algunas personas considera el tiempo libre como el momento indicado para realizar esas actividades que no pudieron desarrollar en otro momento del día, pero por lo general es un período en el que los individuos se relajan y se dedican a desarrollar tiempos de recreación, entretenimiento o placer.

Por consiguiente se establece como aporte importante del significado del tiempo libre o también llamado ocio a Henz (1976), quien en sus diversos estudios, analiza la pedagogía del ocio y la contempla como la educación dirigida al aprendizaje de la utilización correcta del tiempo libre, aportando un sentido a los tiempos vacacionales y vivenciando de forma armónica el trabajo, el ocio y la fiesta. Consecutivamente Manuel Cuenca (2000), profesor de la Universidad de Deusto (Bilbao), contempla y define el ocio como el tiempo libre fuera de obligaciones habituales, que descansa en tres pilares esenciales; Percepción de libre elección en función de preferencias individuales, sensación gratificante y placentera, autotelismo: es decir, actividades que tienen un fin en sí mismas y en la sensación gratificante que producen al practicarlas. Además este ocio autotélico se manifiesta en seis dimensiones: lúdica, deportiva, festiva, creativa, ecológica y solidaria.

Seguidamente Según Caride (1998), el ocio ha sido conceptualizado desde tres enfoques diferenciados: a) Dimensión básica de la vida cotidiana de la persona en función de los hábitos y comportamientos socioculturales de su comunidad. B) Derecho que ha de ser garantizado por las

políticas de servicios sociales con el objetivo de reducir la inactividad y las conductas antisociales que puedan aparecer en el tiempo libre de las personas. C) Factor de desarrollo integral de la persona humana, valorado como ámbito de expansión cultural idóneo para promover experiencias con fines formativos o terapéuticos.

Por lo tanto Henz (1976), analiza la pedagogía del ocio y la contempla como la educación dirigida al aprendizaje de la utilización correcta del tiempo libre; posteriormente Manuel Cuenca (2000), profesor de la Universidad de Deusto (Bilbao), contempla y define el ocio como el tiempo libre fuera de obligaciones habituales y por último Caride (1998) divide el ocio en tres dimensiones; la persona en función de los hábitos y comportamientos socioculturales de su comunidad, conductas antisociales que puedan aparecer en el tiempo libre de las personas, dejan un aporte significativo a los estudiantes y un factor de desarrollo integral de la persona humana por consiguiente se puede resaltar que cada uno de ellos tienen diferentes puntos de vista acerca de este tema; así que es importante comentarles a los estudiantes la significativo de aprovechar el tiempo libre llevando a cabo este por medio de actividades que diviertan y entretengan.

En consecuencia, para las investigadoras estos aportes son primordiales en cuanto al desarrollo de la investigación, ya que cada uno de ellos se enfatiza en el aprovechamiento del tiempo libre. Se evidencian diferentes aportes teóricos los cuales son de gran ayuda para el desarrollo del estudio a realizar, por lo tanto es importante resaltar que poco a poco se quiere lograr que los estudiantes realicen diferentes actividades de entretención y diversión durante este espacio.

Descanso

Se puede nombrar también como sinónimos de este; respiro, quietud, inactividad, olivo y desahogo. Es el momento en el cual las personas deciden tomar un pequeño reposo de la actividad que esté llevando a cabo, además es el momento ideal para ayudar a aliviar la fatiga y las dolencias físicas y morales, el descanso se caracteriza por ser el momento de relajarse, no tener ninguna preocupación o tensión mental.

A continuación se anexa el aporte de Narrow (1997) quien habla de la palabra descanso dividiéndola en 6 características las cuales aportan notoriamente al estudio a realizar, estas características son las siguientes; sienten que las cosas están bajo control, se sienten aceptados, sienten que entienden lo que está pasando, están libres de molestias e irritaciones, realizan un número satisfactorio de actividades concretas, saben que recibirán ayuda cuando la necesiten.

Posteriormente Evans y Pellegrini (1997) destacan la importancia del recreo mediante tres teorías principales sobre el descanso en la escuela: la Teoría de Energía Sobrante, la Teoría de la Novedad y la Hipótesis de la Madurez Cognitiva. Queda claro que las investigaciones más recientes no apoyan ninguna de estas teorías; no obstante, todas incluyen la creencia de que los/as niños/as vuelven del recreo más atentos y listos para centrarse en las lecciones.

La Teoría de la Energía Sobrante habla principalmente que cuando el alumnado queda sedentario por espacios largos de tiempo aumenta en él su energía, Teoría de la Novedad la cual se caracteriza por que nombra a los descansos del recreo como el momento que les permite a los alumnos la oportunidad de participar en actividades distintas de las lecciones académicas y por último en la Teoría de Hipótesis de la Madurez Cognitiva los autores sugieren que tanto niños como adultos aprenden más participando en tareas separadas por plazos de tiempo que en las concentradas en un solo plazo.

Para continuar se describen principalmente los aportes de gran importancia para el estudio a desarrollar encontrando a tres autores nombrados como Newman, Brody y Beauchamp (1996) los cuales observan que este tipo de interacción entre compañeros/as fomenta el desarrollo del carácter, tanto por mejorar la habilidad de los/as niños/as de tomar mejores decisiones morales como por aumentar su conciencia de la responsabilidad social individual. Así pues los autores nombrados anteriormente describen la actividad de descanso en diferente enfoques significativos los cuales sirven de gran ayuda para demostrar que el descanso se puede vivir de diferentes maneras de acuerdo al momento o al contexto en donde se vaya a desarrollar, por lo tanto Narrow(1997) define la palabra descanso por medio de 6 características; cosas bajo control, aceptación, entendimiento, libres de molestias e irritaciones, realización de actividades concretas y saben que recibirán ayuda cuando lo necesitan, también están Evans y Pellegrini (1997) quienes destacan la importancia del recreo mediante tres teorías principales sobre el descanso en la escuela y por último se apuntan a Newman, Brody y Beauchamp (1996) los cuales observan que este tipo de interacción entre compañeros/as fomenta el desarrollo del carácter.

Por esta razón las investigadoras sustentan que el descanso es un momento en el cual se deben desarrollar actividades de relajación y desahogo tanto mental como físico en donde se deje un aporte significativo para la vida tanto de los niños como de los docentes, por lo tanto es esencial llevar a cabo en el ámbito escolar estrategias lúdico pedagógicas para que los estudiantes sepan que es substancial aprovechar horas de descanso.

Diversión

Es el momento en el cual las personas realizan actividades de agrado y entretenimiento en donde se muestran alegres y a gusto en cada situación de la misma, se relaciona también esta palabra con la recreación y el esparcimiento tanto físico como mental, aunque la diversión sea una palabra asociada más a nivel infantil, esta también se da en los adultos cuando las acciones a realizar son estimulantes e interesantes para quien las va a llevar a cabo.

De acuerdo al tema a tratar se halla como aporte importante a el autor nombrado como Elkonin (1986) quien dice que la recreación tiene objetivos valiosos para el ser humano como los siguientes; satisfacer necesidades humanas básicas, promover salud total, disminuir los agotamientos y tensiones de la vida moderna, estimular la vida personal y familiar abundante, desarrollar buenos ciudadanos y una sociedad democrática. Consiguientemente, Lalinde de Castro (1991), opina al respecto que la Recreación es como una función creadora que debe partir del núcleo familiar para satisfacer las necesidades que en este campo tienen los niños, jóvenes, adultos y ancianos y extenderse luego a sectores más amplios, con el fin de favorecer condiciones de sociabilización, armonía, participación y creatividad dentro de un mundo cambiante.

Enseguida se puede demostrar que para Elkonin (1986) la diversión o también llamada recreación tiene objetivos valiosos para el ser humano como satisfacer necesidades, promover salud total, disminuir el agotamiento y la tensión, estimulas la vida personal y familiar y desarrollar buenos ciudadanos, también para Lalinde de Castro (1991) la diversión es una función que debe partir del núcleo familiar para así satisfacer necesidades que en este campo tienen en este caso los niños. Por ello las investigadoras defienden que según los autores, la diversión es una acción única y de gran importancia para el desarrollo de actividades lúdico pedagógicas; ya que por medio de estas se evidencian las actitudes y comportamientos de cada

uno de los niños, incentivándolos y motivándolos a sonreír, alegrarse y disfrutar, para así mismo darse cuenta que la mejor manera de llevar a cabo una actividad es logrando en cada una de ellas un aporte importante para la vida.

Desarrollo

La palabra desarrollo se puede definir como aquella acción que determina la evolución de algo o alguien el cual se basa en mejorar y progresar poco a poco, por lo tanto desarrollarse presenta acepciones diversas. En primer lugar, se puede deducir como el asunto de evolución, cambio y crecimiento relacionado con un objeto, una persona o una situación determinada. Por lo tanto esta palabra se caracteriza por lograr un progreso o proceso en el cual tiene que ver varios factores anteriormente nombrados. Por tanto investigando ampliamente sobre el concepto de esta palabra anteriormente nombrada, se descubrió un gran aporte en donde unos de los autores principales que describen el termino desarrollo son Sunkel Y paz (1977), quienes definen la palabra como lograr una creciente eficacia en la manipulación creadora de su medio ambiente, tecnológico, cultural y social así como sus relaciones con otras unidades políticas y geográfica.

Además de esto se evidencia la participación en la definición de esta palabra a Mahbub ul Haq (1998) quien ha sido de gran importancia para la humanidad, ya que dio al mundo otra visión del verdadero desarrollo. Él decía que el desarrollo se orienta a que el ser humano sea centro, actor, sujeto y beneficiario de los esfuerzos sociales por expandir la demanda material y espiritual de las personas, que no se puede seguir con la idea de que el desarrollo es el crecimiento material.

Así pues la palabra desarrollo puede ser fundamentada de gran manera por estos dos autores ya sea por Sunkel y Paz (1997) quienes lo definen como un logro de una creciente tanto

en el ámbito ambiental, cultural y social; o también por Mahbub ul Haq (1998) quien lo define como esa forma en la cual se orienta al ser humano a ser el centro, actor y sujeto convirtiéndolo en el beneficiario de los esfuerzos sociales. Para concluir, las investigadoras se enfatizan principalmente en los aportes de estos grandes autores quienes logran definir el desarrollo de diferentes maneras significativas las cuales pueden sostener que esta palabra se describe como aquella que va de la mano con la evolución, por lo tanto la propuesta que se quiere mostrar de un cartilla orientadora de estrategias lúdico pedagógicas muestra claramente que se quiere llevar a cabo un desarrollo constante y de mejoramiento durante este proceso.

Marco Contextual

El Colegio Integrado Simón Bolívar ubicado en la Calle 4 #11A-26 Barrio San Martín Etapa II en la ciudad de Cúcuta Norte de Santander, su localización física es en una zona urbana, con un ámbito de educación formal, siendo una institución oficial que forma estudiantes que integran el saber-ser, saber- saber y el saber-hacer aprenden a pensar y a tomar decisiones que les permiten construir su proyecto de vida. Proyectándose para el 2018, procesos organizados que favorezcan: el trabajo en equipo con proyectos y excelentes resultados, la comprensión y aplicación de métodos de la pedagogía activa que posibiliten la enseñanza-aprendizaje centrada en el estudiante, mayores niveles de eficiencia en la consecución y administración de los recursos humanos, administrativos y financieros.

La institución cuenta con diversos espacios de interacción y recreación; entre ellos 15 aulas y espacios de aprendizaje, como la biblioteca y la sala de informática los cuales ayudan y enriquecen el proceso de enseñanza, con apoyo de las nuevas tecnologías que sirven como diferentes métodos para realizar retroalimentación de algún tema visto y por evaluar. Estos

espacios también sirven para fomentar una buena vivencia de hábitos en los niños, como el amor por Dios, la oración y alabanzas al mismo. Logrando que el niño sea una persona íntegra, consciente de la dimensión del ser humano, como hijo de Dios y miembro de una sociedad; y el manejo de la higiene personal, en el lavado de los dientes, manos y porte adecuado del uniforme; donde estas acciones se le enseñan inconscientemente al niño a ser responsable, respetuoso y comprometido con su formación.

La institución busca que el niño sea autónomo y posea la capacidad de discernir de acuerdo a su formación, ideales y criterios. A través de proyectos transversales realizados con el fin de enseñarle al niño a tener una vida responsable, como la educación sexual para que el niño posea la capacidad de identificarse como ser, siendo respetuoso con su cuerpo e interesado en el desarrollo. En la convivencia ciudadana y escolar donde se fomente y enseñe los valores al niño para así ser puestos en su diario vivir, potenciando al niño a ser una persona íntegra en comportamientos morales y actitudinales; donde se exprese su espíritu de liderazgo, creatividad y criticidad. Además proyectos de medio ambiente para que el niño ame, cuide y respete la naturaleza y los espacios de trabajo.

El currículo de la institución cuenta con el desarrollo actitudinal la cual valora el saber sentir, actuar y de convivencia en la comunidad, desarrollo procedimental: valora el “saber hacer” con base en las habilidades (Carácter mental), las destrezas (Carácter físico), acciones que le permiten construir el conocimiento y desarrollo intelectual: Valora el saber- saber, y la calidad de estructuras mentales que él o la joven ha logrado construir, cada función mental conlleva un proceso mental y para ellos es importante el estudiante desarrolle procesos de pensamiento lógico para cada disciplina y siga su procedimiento mental (didáctico).

El contexto social lo conforman familias de clase medio-alta, donde uno de los principales aspectos que debe tener en cuenta la docente, es el cuidado y la salud de los niños. Además se encuentran familias funcionales y disfuncionales, pero que están en constante comunicación con la maestra reflejando que son padres colaborativos, interesados, participativos e involucrados en la formación escolar de sus hijos. Así mismo se reflejan aspectos negativos y positivos, negativos porque muchas veces los niños llegan tarde haciendo que el proceso de formación para ellos sea lento y dejando a un lado el valor de la responsabilidad y la puntualidad y positivos porque la escuela y los padres tienen el mismo propósito en el niño, haciendo una comunidad eficaz y armoniosa entre padres y docentes.

Dentro las jornadas académicas del proceso de investigación formativa en observaciones no sistematizadas, muy poca comunicación e integración entre los niños reflejando que solo algunos son participativos, responsables, colaborativos, y la falta de respeto en algunos de ellos. Son niños inteligentes, eficaces y con buenos conocimientos previos donde trabajan a un mismo ritmo, se evalúan diariamente así mismo se manejan metodologías dentro de las competencias y las dimensiones planteadas en el diseño curricular como aprender- aprende, la inteligencia múltiple y constructivismo, haciendo que las clases dentro del aula sean un poco innovadoras, diferentes y significativas para el aprendizaje y formación del niño.

Cabe resaltar que los estudiantes de 4° del objeto de investigación se encuentran en una situación en la que el momento del descanso se limita al esparcimiento dentro de la cancha deportiva por parte de estudiantes-maestros y en el aula educativa se restringen solo a impartir conocimiento haciendo que el alumno se convierta solo en un espectador y no en un participante activo que demuestre siempre lo aprendido.

Ya que los maestros se han olvidado de la importancia de impartirles a sus alumnos lúdicas como estratégicas para aprovechar el tiempo libre, por otro lado los estudiantes se muestran indiferentes ante esta situación, vinculándose solo con las redes sociales y sus teléfonos móvil, esto los ha hecho olvidar de la diversión y el entretenimiento físico-mental, por lo tanto las investigadoras tienen como propuesta implementar una cartilla orientadora de estrategias lúdicas pedagógicas para el aprovechamiento del tiempo libre en donde tanto el docente como el alumno disfrute significativamente del recreo para así lograr un cambio innovador en la Institución Educativa transportándolos a la motivación de los niños a desarrollar actividades de entretenimiento y disfrute para ellos.

Marco legal

Constitución Política de Colombia

Posteriormente se ostenta el Decreto 1860 de Agosto 3 de 1994 por el cual se reglamenta parcialmente la Ley 115 de 1994, en los aspectos pedagógicos organizativos generales. En el capítulo VII titulado calendario académico se establece en el Artículo 57. La jornada única y el horario académico. De acuerdo con lo dispuesto en el artículo 85 de la Ley 115 de 1994, todos los establecimientos educativos estatales y privados, tendrán una sola jornada diurna en horario determinado, de acuerdo con las condiciones locales y regionales y con lo dispuesto en el presente Decreto.

La semana lectiva tendrá una duración promedio mínima de veinticinco horas efectivas de trabajo, en actividades pedagógicas relacionadas con el desarrollo de asignaturas y proyectos pedagógicos, en el ciclo de educación básica primaria, y treinta horas para las mismas actividades en el ciclo de educación básica secundaria y en el nivel de educación media. El total anual de horas efectivas de actividad pedagógica no será inferior a mil horas en el ciclo de educación básica primaria y a mil doscientas en el ciclo de educación básica secundaria y en el nivel de educación media. Además del tiempo prescrito para las actividades pedagógicas, se deberá establecer en el proyecto educativo institucional uno dedicado a actividades lúdicas, culturales, deportivas y sociales de contenido educativo orientadas por pautas curriculares, según el interés del estudiante. Este tiempo no podrá ser inferior a diez horas semanales. Las actividades pedagógicas se programarán con la intensidad horaria semanal y diaria que determine el plan de estudios, pero intercalando las pausas aconsejables, según la edad de los alumnos.

Es importante destacar la ley 181 de enero 18 de 1995 de la constitución política de Colombia de 1991 la cual en el título II de la recreación, el aprovechamiento del tiempo libre y la educación extraescolar en el artículo 5° se entiende que; el aprovechamiento del tiempo libre. Es el uso constructivo que el ser humano hace de él, en beneficio de su enriquecimiento personal y del disfrute de la vida en forma individual o colectiva. Tiene como funciones básicas el descanso, la diversión, el complemento de la formación, la socialización, la creatividad, el desarrollo personal, la liberación en el trabajo y la recuperación sico-biológica.

Seguidamente en el artículo 6° se dice que Es función obligatoria de todas las instituciones públicas y privadas de carácter social, patrocinar, promover, ejecutar, dirigir y controlar actividades de recreación, para lo cual elaborarán programas de desarrollo y estímulo de esta actividad, de conformidad con el Plan Nacional de Recreación. La mayor responsabilidad en el campo de la recreación le corresponde al Estado y a las Cajas de Compensación Familiar. Igualmente, con el apoyo de Col deportes impulsarán y desarrollarán la recreación, las organizaciones populares de recreación y las corporaciones de recreación popular. Por consiguiente se evidencia también en el artículo 8° el cual expresa que los organismos deportivos municipales ejecutarán los programas de recreación con sus comunidades, aplicando principios de participación comunitaria. Para el efecto crearán un Comité de Recreación con participación interinstitucional y le asignarán recursos específicos.

Por consiguiente se presenta en la ley 1098 del 2006 del código de infancia y adolescencia en el capítulo II derechos y libertades se expone en el Artículo 30. Derecho a la recreación, participación en la vida cultural y en las artes. Los niños, las niñas y los adolescentes tienen derecho al descanso, esparcimiento, al juego y demás actividades recreativas propias de su ciclo

vital y a participar en la vida cultural y las artes. Igualmente, tienen derecho a que se les reconozca, respete, y fomente el conocimiento y la vivencia de la cultura a la que pertenezcan.

Para continuar se evidencia en la ley 1295 del 2009 de la primera infancia, en el capítulo II modelo de la intención integral, en el artículo 8 infraestructura. La infraestructura para la prestación de estos servicios (guarderías de atención integral, centros de bienestar, hogares juveniles, jardines, ludotecas y escuelas infantiles) será inicialmente la que exista en cada lugar del país, tanto en zonas urbanas como rurales, incorporando espacios públicos como parques y zonas de recreación, pero deberá elaborarse un plan de desarrollo paulatino de las construcciones, adaptaciones, dotación en los equipos e instrumentos que sean necesarios, con el objeto de proveerlos de espacios, materiales y ambientes adecuados según la edad, con comedores, sitios de juego y diversión y espacios adecuados para la formación. En ello deberán contribuir las entidades estatales de nivel departamental, municipal y distrital, de acuerdo con el plan que previamente se debe haber establecido.

Cuadro N° 1
Operacionalización de la Variables

Objetivo General	Promover las Estrategias lúdicas pedagógicas para el aprovechamiento del tiempo libre en los niños y niñas de 4° del colegio integrado Simón Bolívar sede san Martin		
Objetivo específico	Variable	Dimensión	Indicador
Identificar el juego estratégico para el aprovechamiento del tiempo libre en los niños del 4 grado del colegio integrado Simón Bolívar sede san Martin	Estrategias lúdicas pedagógicas para el aprovechamiento del tiempo libre	Juego estratégico	Enseñanza Dialogo Participación
Describir los tipos de lúdica como estrategias pedagógicas para el aprovechamiento del tiempo libre en los niños del 4 grado del colegio integrado Simón Bolívar sede san Martin		Tipos de lúdicas	Funcional Simbólico Reglado
Caracterizar el tiempo libre como estrategia lúdica pedagógica en los niños del 4 grado del colegio integrado Simón Bolívar sede san Martin		Tiempo Libre	Descanso Diversión Desarrollo
Diseñar una cartilla orientadora sobre estrategias lúdicas pedagógicas para el aprovechamiento del tiempo libre en los niños del 4 grado del colegio integrado Simón Bolívar sede san Martin.			

Fuente: Castro y Flores (2017)

Capítulo III

Marco Metodológico

Es el cumulo de acciones propuestas a describir y analizar el fondo del problema planteado, Arias (2006, p. 16) explica que el marco metodológico como el “Conjunto de pasos, técnicas y procedimientos que se emplean para formular y resolver problemas”, estos procedimientos son específicos que incluyen el tipo y diseño de la investigación, sujetos de la investigación población y muestra, técnicas de recolección datos, procedimiento y plan de análisis de datos.

Tipo de Investigación

La investigación se consideró de tipo descriptivo. En este sentido, Hernández, Fernández y Baptista (2010, p. 119), señalan que “pretenden medir o recoger información de manera independiente o conjunta sobre los conceptos o las variables a los que se refieren”. Por otra parte, Bavaresco (2004, p. 26) señala que “consiste en describir sistemáticamente características homogéneas de los fenómenos estudiados sobre la realidad”. De esta forma se orientó a seleccionar la información relacionada con el estado real de las situaciones que acontecen en el colegio Integrado Simón Bolívar sede San Martín

Diseño de Investigación

El diseño de la investigación es no experimental, transeccional de campo, estos diseños recogieron información en un solo momento y en un tiempo único, siendo su propósito describir variables y analizar su incidencia en un momento dado. En este sentido Hernández, Fernández y Baptista (2010, p. 267), afirman que la investigación no experimental es la “que se realiza sin manipular deliberadamente variables... es observar fenómenos tal y como se dan en su contexto natural para después analizarlos”, con el propósito de hallar resultados confiables.

Se consideró transeccional, porque los datos son recolectados en un momento único, Para Hernández, Fernández y Baptista (2010, p. 270), afirma que los estudios transeccional se “recolectan datos en un solo momento, en un tiempo único. Su propósito es describir variables y analizar su incidencia e interrelación en un momento dado”. De esta forma, el propósito es pormenorizar o presentar características de las variables e indagar como trascienden.

Se consideró de Campo, por estar determinada a realizarse en un ambiente propio, donde ocurre el fenómeno, en este caso en el colegio Integrado Simón Bolívar sede San Martín, Cúcuta Norte De Santander - Colombia, Arias (2006, p. 28) expone que la “investigación de campo consiste en la recolección de datos directamente de los sujetos investigados o de la realidad donde ocurren los hechos sin manipular o controlar la variable”, es decir, los estudios de Campo permiten recoger datos en el sitio del acontecimiento.

Población y Muestra

Población

La Población es el conjunto total finito de elementos o unidades de observación que se consideran en un estudio. Para Barrera (2008, p. 141), define la población como un: “conjunto de seres que poseen la característica o evento a estudiar y que se enmarcan dentro de los criterios de inclusión”, es decir, el universo estuvo formado por toda la población o conjunto de unidades que se quiere estudiar y que podrían ser observadas individualmente en el estudio.

En tal sentido, Balestrini (2006, p. 137) define la población como: “conjunto finito o infinito de personas, casos o elementos, que presentan características comunes”. Para el estudio está constituida por directivos y docentes con características que le permiten distinguir los unos de otros.

Cuadro 2
Distribución de la Población

Institución	Docentes	Estudiantes
Colegio Integrado Simón Bolívar sede San Martín	3	20

Fuente: Castro y Flórez (2017)

Muestra

La Muestra es una porción de la población que permita generalizar sobre los resultados obtenidos en la investigación según Balestrini (2006, p. 141), señala que: “una muestra es una parte representativa de una población, cuyas características deben producirse en ella, lo más exactamente posible”, en consecuencia se sugiere que la muestra sea representativa de la población que se estudia; para Tamayo y Tamayo (2007, p. 64), Plantea que el censo poblacional

“es la muestra en la cual entran todos los miembros de la población y es el tipo de muestra más representativo”. En este sentido se realiza para esta investigación un censo poblacional por cuanto la población a ser estudiada es manejable en cuanto al número de sujetos.

Técnica de Recolección de Información

Técnica

En el presente estudio se utilizó como técnica de recolección de información, la encuesta, según Briones (2002, p. 49), “es el conjunto de técnicas destinadas a recoger, procesar y analizar la información que se da en unidades o en personas de un colectivo determinado”, en tal sentido, Peñuelas, (2008 p.10), son medios empleados para recolectar información, entre las que destacan la observación, cuestionario, entrevistas, entre otras, haciendo posible la recolección de los datos de manera detallada y pertinente con los objetivos y el diseño de la investigación. La información se logró de fuentes primarias ya que fue recogida directamente en el campo de acción, o donde ocurren los hechos. Para ello, la encuesta fue dirigida a los directivos y docentes que conforman en el colegio Integrado Simón Bolívar sede San Martín, Cúcuta-Norte de Santander-Colombia. .

Instrumento

Para medir las estrategias lúdicas pedagógicas para el aprovechamiento del tiempo libre en el colegio integrado Simón Bolívar sede san Martín, se diseñó un cuestionario dirigido específicamente a docentes, el mismo se estructuró en tres partes: identificación de la

investigadoras, instrucciones para su llenado y presentación de ítems. Este cuestionario estuvo integrado por veintisiete (27) ítems, utilizando la escala Likert con 4 alternativas de respuestas: siempre, casi siempre, casi nunca y nunca que miden la variable objeto de estudio.

Validez y Confiabilidad del Instrumento

Validez

Es el valor con el cual un instrumento sirvió al propósito para la cual éste fue determinado, Para Hernández, Fernández y Baptista (2010, p. 347), “la validez se refiere al grado con que un instrumento realmente mide la variable que se pretende medir”, es decir el grado de dominio específico del contenido de lo que se quiere medir. Para la presente investigación, la validez de contenido del instrumento estuvo a cargo del juicio de (2) dos expertos, quienes lo evaluaron y determinaron si los mismos reúnen condiciones de validación al presentar concordancia y pertinencia con los objetivos propuestos. Una vez validado y corregido en materia de redacción se realizaron los instrumentos para aplicar a la población objeto de estudio (Anexo B).

Confiabilidad

Propone la exactitud con que el instrumento mide lo que intenta medir. Hernández, Fernández y Baptista (2010, 346) “la confiabilidad de un instrumento de medición se refiere al grado en que su aplicación repetida al mismo sujeto u objeto produce los mismos resultados”. Para lograr el grado de confiabilidad se aplicó una prueba piloto sometida posteriormente al

cálculo del estadístico, mediante el Alfa Cronbach, determinándose la confiabilidad, a través de la aplicación de la siguiente fórmula:

Dónde:

$$K = \text{N}^\circ \text{ de Ítems. } R_{kk} = \frac{K}{K-1} * \left[1 - \frac{\sum S_i^2}{\sum S_t^2} \right]$$

S = Sumatoria.

S_i^2 = Varianza de cada ítems.

S_t^2 = Varianza de los Puntajes Totales.

X = Media.

Una vez suministrados los datos al Programa Estadístico para las Ciencias Sociales (SPSS. 21.0 versión trial en español) se procedió al análisis aplicando la fórmula del coeficiente Alfa de Cronbach, el cual permitió obtener el valor de 0.87, considerándose un índice muy alta, confrontándose confiable con los criterios del baremo establecido por Palella y Martins (2006, p. 67), lo cual reiteró, la pertinencia del instrumento, permitiendo a la investigadoras proceder a la aplicación del mismo en las Institución objeto de estudio . (Anexo C).

Cuadro 3
Criterios para la Confiabilidad del Instrumento

Rango	Confiabilidad
$0,81 \leq x \leq 1,00$	Muy alta
$0,61 \leq x \leq 0,80$	Alta
$0,41 \leq x < 0,60$	Media
$0,21 \leq x < 0,40$	Baja
$0,01 \leq x < 0,20$	Muy Baja

Fuente: Palella y Martins (2006)

Técnicas de Análisis de Datos

Recopilada la información, se procedió el procesamiento de los datos, esto implicó el ordenar y mostrar de forma lógica e inteligible los resultados obtenidos de los instrumentos aplicados, por lo que se empleó la estadística descriptiva en lo que respecta a la distribución frecuencial y porcentual al cálculo de las medias aritméticas, a través del programa estadístico (SPSS Versión 21,0 versión trials en español), descodificando la información en tablas por dimensiones e indicadores para su respectivo análisis, los cuales fueron categorizadas según un baremo previamente establecido que se construyó con base en los intervalos que ofrecen rango y categorías.

Cuadro 4
Baremo ponderado para la categorización de los estadísticos

Alternativas	Rango	Categoría
Siempre	$3,01 \leq x \leq 4,00$	Muy Eficiente
Casi Siempre	$2,01 \leq x \leq 3,00$	Eficiente
Casi Nunca	$1,01 \leq x \leq 2,00$	Deficiente
Nunca	$0,00 \leq x \leq 1,00$	Muy Deficiente

Fuente: Castro y Flórez (2017)

Cuadro 5
Baremo ponderado para la categorización respuesta de los estudiantes

Alternativa	Categoría	Rango
SI	Muy desarrollado	$4,51 \leq x \leq 6,00$
	Desarrollado	$3,01 \leq x < 4,50$
NO	Poco desarrollado	$1,51 \leq x < 3,00$
	Nada desarrollado	$0,00 \leq x < 1,50$

Fuente: Castro y Flórez (2017)

CAPÍTULO IV

RESULTADOS

El análisis de los datos comprendió todos los procedimientos requeridos para evaluar e interpretar la información recopilada de docentes y estudiantes del colegio integrado Simón Bolívar sede san Martín de la ciudad de Cúcuta, del Municipio de Norte de Santander. Para el efecto, se procedió a ofrecer la organización de resultados, de acuerdo a las variables y la confrontación de la realidad ajustada a las teorías permitiendo el análisis concreto de la dimensión e indicadores.

Análisis de los resultados

La discusión está estrictamente relacionada al análisis de este estudio el cual muestra los resultados confrontado en veintisiete (27) ítems la cual permitió efectuar el análisis respectivo el cual contiene información encontrada durante el proceso de investigación. Los resultados se muestran en tablas productos de la aplicación de instrumentos a los docentes y estudiantes del colegio integrado Simón Bolívar sede san Martín de la ciudad de Cúcuta, del Municipio de Norte de Santander. Dicho análisis se efectuó empleando la estadística descriptiva en base a porcentajes, luego de realizar la interpretación y discusión de los datos.

Variable: Estrategias lúdicas pedagógicas para el aprovechamiento del tiempo libre

Tabla 1
Frecuencia para la Dimensión: Juego estratégico

Indicadores	Alternativas (%)				Medias
	Siempre	Casi Siempre	Casi Nunca	Nunca	
	Doc.	Doc.	Doc.	Doc.	
	%	%	%	%	
Enseñanza		11.1	77.7	11.1	1.63
Dialogo		11.1	66.6	22.2	1.51
Participación	22.2	22.2	33.3	22.2	1.24
Promedio	7.4	14.8	59.2	18.5	1.46
Media aritmética	1.46				
Categorización	Deficiente				

Fuente: Castro y Flores (2017)

En referencia a la tabla 1, se observa el desempeño de la dimensión, Juego estratégico el cual mostró el comportamiento, con respecto al indicador enseñanza un 77.7%, indicando que casi nunca, consideran que el estudiante se convierte solo en un espectador del conocimiento, mientras el 11.1%, nunca, un 11.1%, casi siempre, terminando con un 0.00%, siempre; calificando al indicador en la media de 1.63 % ubicándose en la categoría Deficiente en atención al baremo establecido.

Respecto al indicador dialogo, se describió un 66.6% en casi nunca, consideran el dialogo una fuente de información fundamental e incentivando a sus alumnos a expresar espontáneamente sus ideas y conocimientos un 22.2% nunca, un 11.1% casi siempre y 0.00% siempre; calificando al indicador en la media de 1.51% ubicándose en la categoría Deficiente en atención al baremo establecido calificando.

Por último, participación se describió un 33.3% que casi nunca los estudiantes expresan de forma espontánea sus decisiones y muestran confianza durante la participación de actividades,

mientras que 22.2% casi siempre, un 22.2% casi nunca y 22.2% nunca; calificando al indicador en la media de 1.24% ubicándose en la categoría Deficiente en atención al baremo establecido. Estos resultados difieren de los ponderados Gagné (2002) destacado por la gran relevancia en sus aportes que para los estudiantes tengan una enseñanza como prioridad debe ser la motivación, con el fin de que dicha información que van adquiriendo sea entendida y procesada, por lo contrario puede que no se genere un reconocimiento de la información que se está propiciando.

Tabla 2
Frecuencia para la Dimensión: Tipos de lúdicas

Indicadores	Alternativas (%)				Medias
	Siempre	Casi Siempre	Casi Nunca	Nunca	
	Doc.	Doc.	Doc.	Doc.	
	%	%	%	%	
Funcional	11.1	11.1	44.4	33.3	1.32
Simbólico	/	33.3	22.2	44.4	0.49
Reglado	22.2	22.2	33.3	22.2	1.24
Promedio	11.1	22.2	33.3	33.3	1.01
Media aritmética	1.01				
Categorización	Deficiente				

Fuente: Castro y Flores (2017)

De acuerdo al análisis anterior se dice que se observa el desempeño de la dimensión, tipos de lúdicas el cual mostró el comportamiento, con respecto al indicador funcional que un 44.4% indica que casi nunca propicia espacios durante la clase para que los estudiantes realicen actividades lúdicas, mientras el 33.3% nunca, el 11.1 % siempre y un 11.1% nunca; calificando al indicador en la media de 1.32 % ubicándose en la categoría Deficiente en atención al baremo establecido.

Por otro lado en el indicador simbólico 44.4% nunca cree que el juego permite a los estudiantes proyectar sus sentimientos, mientras que un 33.3% casi siempre, un 22.2% casi

nunca y un 0.00% siempre; calificando al indicador en la media de 0.49% ubicándose en la categoría Deficiente en atención al baremo establecido.

Y por último el indicador reglado 33.3% casi nunca realiza actividades lúdicas en donde se promueve la interacción en los estudiantes., mientras que 22.2% siempre, un 22.2% casi nunca y un 22.2% nunca; calificando al indicador en la media de 1.24% ubicándose en la categoría Deficiente en atención al baremo establecido. En la cual estos resultados difieren a los aportes de Gimeno y Pérez (1989) que dan aporte del juego como “un grupo de actividades a través del cual el individuo proyecta sus emociones y deseos, y a través del lenguaje (oral y simbólico) manifiesta su personalidad”

Tabla 3
Frecuencia para la Dimensión: Tiempo Libre

Indicadores	Alternativas (%)				Medias
	Siempre	Casi Siempre	Casi Nunca	Nunca	
	Doc.	Doc.	Doc.	Doc.	
	%	%	%	%	
Descanso	11.1	11.1	33.3	44.4	0.47
Diversión	11.1	22.2	44.4	22.2	1.46
Desarrollo	11.1	22.2	66.6	11.1	1.59
Promedio	11.1	18.5	48.1	25.9	1.1
Media aritmética	1.1				
Categorización	Deficiente				

Fuente: Castro y Flores (2017)

De acuerdo a lo anterior se dice que se observa el desempeño de la dimensión, tiempo libre el cual mostró el comportamiento, con respecto al indicador Descanso que un 044.4% nunca realiza actividades de relajación para sus estudiantes en algún momento de la clase, mientras que un 33.3% casi nunca, 11.1% nunca y un 11.1% siempre; calificando al indicador en la media de 0.47% ubicándose en la categoría Deficiente en atención al baremo establecido.

Por consiguiente al indicador Diversión un 44.4% casi nunca considera que la diversión satisface algunas necesidades básicas del estudiante y disminuye las tensiones de la vida moderna, mientras que un 22.2% nunca, un 22.2% casi siempre y 11.1% siempre; calificando al indicador en la media de 1.46% ubicándose en la categoría Deficiente en atención al baremo establecido.

Y por último el indicador Desarrollo 66.6% casi nunca piensa que el medio ambiente influye significativamente en el desarrollar de los niños, mientras que un 22.2% casi siempre, 11.1% siempre y un 11.1% nunca; calificando al indicador en la media de 1.59% ubicándose en la categoría Deficiente en atención al baremo establecido. De acuerdo a los resultados se tienen en cuenta los aportes de Narrow (1997) quien habla de la palabra descanso dividiéndola en 6 características las cuales aportan notoriamente al estudio a realizar, estas características son las siguientes; sienten que las cosas están bajo control, se sienten aceptados, sienten que entienden lo que está pasando, están libres de molestias e irritaciones, realizan un número satisfactorio de actividades concretas, saben que recibirán ayuda cuando la necesiten.

Tabla 4
Frecuencia para la Variable: Estrategias lúdicas pedagógicas para el Aprovechamiento del Tiempo Libre

Dimensión	Alternativas (%)				Media
	Siempre	Casi Siempre	Casi Nunca	Nunca	
	DOC.	DOC.	DOC.	DOC.	
	%	%	%	%	
Juego estratégico	7.4	14.8	59.2	18.5	1.62
Tipos de lúdicas	11.1	22.2	33.3	33.3	1.07
Tiempo libre	11.1	18.5	48.1	25.9	1.48
Promedio	9.8	18.5	46.6	77.7	1.39
Media aritmética	1.39				
Categorización Docente:	Deficiente				

Fuente: Castro y Flores (2017)

Por lo tanto en la tabla 4, correspondiente al desempeño de la variable estrategias lúdicas pedagógicas para el aprovechamiento del tiempo libre, la dimensión juego estratégico se describió en lo sucesivo para la alternativa casi nunca, donde los docentes un 59.2%, mientras que un 18.5% nunca, un 14.8% nunca y un 7.4% siempre; calificando al indicador en la media de 1.62% ubicándose en la categoría Deficiente en atención al baremo establecido

Por otro lado, en la dimensión Tipos de lúdicas la respuesta de los docente es un 33.3% casi nunca, un 33.3% nunca mientras que 22.2% siempre, y un 11.1% siempre; calificando al indicador en la media de 1.07% ubicándose en la categoría Deficiente en atención al baremo establecido. Y por último en la dimensión tiempo libre la respuesta de los docente son un 48.1% casi nunca, mientras que un 25.9% nunca, un 18.5% casi siempre y un 11.1% siempre; calificando al indicador en la media de 1.48% ubicándose en la categoría Deficiente en atención al baremo establecido.

Por lo anterior se considera el aporte de Gomes (2007), considera “el ocio como una producción cultural el cual los conlleva a transformación en su vínculo social. Se medita que los niños logren perciben el tiempo libre como un momento provechoso para desarrollar diversas actividades, sean creativos y obtenga una visión más positiva” de lo que pueden realizar en el momento del descanso, viendo así el tiempo libre como un beneficio en su vivir el cual pueden tener un mejor vínculo afectivo con sus compañeros porque pueden dialogar y ver las cosas desde otra perspectiva.

A continuación se evidenciara los resultados implementados por las investigadoras las cuales por medio de la guía de observación realizada a los Estudiantes se quiere dar a conocer todas aquellas necesidades y falencias que se presentan dentro y fuera del aula de clase :

Tabla 5
Frecuencia para la Dimensión: Juego estratégico

Indicadores	Alternativas		Media
	SI	NO	
	%	%	
Enseñanza	28.3	61.6	1.57
Dialogo	35	65	1.60
Participación	45	55	1.68
Total	36.1	60.5	1.61
Media aritmética	1.61		
Categorización estudiante	Poco desarrollado		

Fuente: Castro y Flores (2017)

En referencia a la tabla 5, se observa el desempeño de la dimensión, Juego estratégico el cual mostró el comportamiento, con respecto al indicador enseñanza un 61.6 %, indicando que No, Existe interacción amena entre estudiante-docente., mientras que un 28.3%, Si; calificando al indicador en la media de 1.57% ubicándose en la categoría poco desarrollado en atención al baremo establecido.

Respecto al indicador dialogo, se describió un 0.75% en Sí, visualiza el dialogo como fuente de comunicación y expresan espontáneamente sus ideas y conocimientos, mientras que un 1.75% No; calificando al indicador en la media de 0.003% ubicándose en la categoría Nada desarrollado en atención al baremo establecido. Por último, participación se describió un 1.23% Si, expresan de forma espontánea sus decisiones y muestran confianza durante la participación de actividades que siempre, mientras que 1.94% No; calificando al indicador en la media de 0.003% ubicándose en la categoría Nada desarrollado en atención al baremo establecido. Estos resultados difieren de los ponderados para Dewey (1952) que considera que el aprender es un resultado para emprender una acción y así sobrellevar a resolver problemas, además el aprendizaje se debe considerar como algo ameno ya que es un desarrollo para toda la vida.

Tabla 6
Frecuencia para la Dimensión: Tipos de lúdicas

Indicadores	Alternativas		Media
	SI	NO	
	%	%	
Funcional	33.3	66.6	1.68
Simbólico	26.6	73.3	1.81
Reglado	2.5	75	1.59
Total	20.8	71.6	1.69
Media aritmética	1.69		
Categorización estudiante	Poco desarrollado		

Fuente: Castro y Flores (2017)

En lo establecido en la tabla 6, se observa el desempeño de la dimensión, tipos de lúdicas el cual mostró el comportamiento, con respecto al indicador funcional un 1.5%, indicando que sí, los estudiantes Relaciona el juego con el mundo real e imaginario, también participa de actividades lúdicas de forma amena, mientras que un 0.3%, No; calificando al indicador en la media de 0.003% ubicándose en la categoría nada desarrollado en atención al baremo establecido.

Respecto al indicador simbólico, se describió un 73.3 % en qué No, los estudiantes muestran por medio del juego sus fantasías, deseos y experiencias, mientras que un 26.6% Si; calificando al indicador en la media de 1.81% ubicándose en la categoría poco desarrollado en atención al baremo establecido. Por último, reglado se describió un 75% No participa de actividades lúdicas en donde se promueven normas, desarrollando competencias en las distintas actividades lúdicas como trabajo cooperativo mientras que 2.5% Si; calificando al indicador en la media de 1.59% ubicándose en la categoría poco desarrollado en atención al baremo establecido.

Por lo anteriormente establecido se tomó en cuenta el aporte de para Gimeno y Pérez (1989), definen el juego como “un grupo de actividades a través del cual el individuo proyecta

sus emociones y deseos, y a través del lenguaje (oral y simbólico) manifiesta su personalidad” las particularidades propias del juego reconocen al niño o adulto expresar lo que en la vida real no le es posible, es decir un clima de libertad y de acción en el transcurso de cualquier juego.

Tabla 7
Frecuencia para la Dimensión: Tiempo Libre

Indicadores	Alternativas		Media
	SI	NO	
	%	%	
Descanso	31.6	68.3	1.69
Diversión	33.3	66.6	1.71
Desarrollo	25	55.3	1.56
Total	29.9	63.4	1.65
Media aritmética	1.65		
Categorización estudiante	Poco desarrollado		

Fuente: Castro y Flores (2017)

Por lo tanto en la tabla 7, se observa el desempeño de la dimensión, tiempo libre el cual mostró el comportamiento, con respecto al indicador descanso un 68.3%, indicando que No, los estudiantes considera el descanso para desarrollar otro tipo de actividades y participa de actividades lúdico pedagógicas durante el recreo, mientras que un 31.6%, Si; calificando al indicador en la media de 1.69% ubicándose en la categoría poco desarrollado en atención al baremo establecido.

Respecto al indicador diversión, se describió un 66.6% en qué No, en los estudiante Influye en núcleo familiar en la función de divertirse, mientras que un 33.3% Si; calificando al indicador en la media de 1.71% ubicándose en la categoría poco desarrollado en atención al baremo establecido. Por último, desarrollo se describió un 55.3% No, los estudiantes respeta el medio ambiente en el que se desenvuelve y no existen actividades pedagógicas en la evolución de los estudiantes mientras, que 25% No; calificando al indicador en la media de 1.56% ubicándose en la categoría poco desarrollado en atención al baremo establecido.

Por lo anteriormente recopilado se considera el aporte de Lalinde de Castro (1991), opina al respecto que la Recreación es como una función creadora que debe partir del núcleo familiar para satisfacer las necesidades que en este campo tienen los niños, jóvenes, adultos y ancianos y extenderse luego a sectores más amplios, con el fin de favorecer condiciones de sociabilización, armonía, participación y creatividad dentro de un mundo cambiante.

Tabla 8
Frecuencia para la Variable: Estrategias lúdicas pedagógicas para el aprovechamiento del tiempo libre

Dimensión	Alternativas		Media
	SI	NO	
	%	%	
Juego estratégico	36.1	60.5	1.61
Tipos de lúdicas	20.8	71.6	1.73
Tiempo libre	29.9	63.4	1.64
Total	28.9	65.1	1.66
Media aritmética	1.66		
Categorización estudiante	Poco desarrollado		

Fuente: Castro y Flores (2017)

Con la información establecida en la tabla 8, correspondiente al desempeño de la variable Estrategias lúdicas pedagógicas para el aprovechamiento del tiempo libre, la dimensión juego estratégico se describió en lo sucesivo para la alternativa No, de la guía de observación realizada a los estudiantes un 60.5%, mientras que un 36.1% dio como resultado Si; calificando al indicador en la media de 1.61% ubicándose en la categoría poco desarrollado en atención al baremo establecido

Por otro lado, en la dimensión tipos de lúdicas la respuesta a la guía de observación realizada a los estudiantes dio como resultado un 71.6% No, mientras que 20.8% Si, calificando al indicador en la media de 1.73% ubicándose en la categoría poco desarrollado en atención al baremo establecido. Y por último en la dimensión tiempo libre la a la guía de observación

implementada a los estudiantes son un 65.1% No, mientras que un 28.1% Si; calificando al indicador en la media de 1.64% ubicándose en la categoría poco desarrollado en atención al baremo establecido.

Por lo anterior se considera el aporte de Cuenca (2008), la concepción de ocio adquiere cada día una visión más positiva, ya no siendo identificado solo con el descanso, los feriados, y la diversión, ampliando su significación al ser considerado como una experiencia humana necesaria, capaz de proporcionar autorrealización, como un derecho y un elemento que aporta a la calidad de vida. Desde esta perspectiva, el ocio es vivido por las personas que poseen estilos de vida más avanzados, ya que este radica en una mudanza de mentalidad y en una concepción diferente y más evolucionada de la vida y del mundo

Capítulo V

PROPUESTA

Presentación:

Juegos estratégicos ludiped es una propuesta encaminada a docentes para mejorar el aprendizaje de los estudiantes basados en estrategias lúdicas pedagógicas con el fin de que los estudiantes logren aprovechar su tiempo libre dentro y fuera el aula educativa, la cual brinda herramientas esenciales donde los estudiantes se pueden envolver una manera amena y logren disfrutar de cada hora de clase en donde el docente sea intermediario de una motivación significativa para la vida educativa y social e los estudiantes

Las actividades que se encuentran son estrategias lúdicas pedagógicas e innovadoras que incentivan a la motivación de los estudiantes convirtiendo sus rutinas escolares en actividades divertidas y significativas para su proceso escolar.

Propósito:

La finalidad de elaborar una cartilla es orientar a los docentes y ofrecer algunas estrategias lúdicas pedagógicas para el aprovechamiento del tiempo libre de los estudiantes, dentro y fuera del aula educativa, en donde se encuentran diversos juegos para cada día y la aplicación de este a un mes en el calendario académico, en cual en el estudio de esta se visualice una efectividad más amena y obtengan una mejor comunicación tanto como en docentes con estudiantes y estudiantes

con estudiantes, y que a partir de esta se pueda visualizar una motivación en los estudiantes y así lograr tener aprendizaje agradable para los educandos

En vista de lo proyectado, esta cartilla argumenta el impulso de la motivación, buena interacción y el desarrollo apropiados a los requerimientos estratégicos en el contexto de la educación debido a que serán usados por los docentes en el tiempo libre y así mismo poder contribuir a la formación de los estudiantes.

Alcance:

Con la cartilla se quiere lograr cambiar la metodología en el aula y en el ámbito escolar de los docentes y alumnos, integrando a estos a fortalecer sus capacidades tanto cognitivas como motoras por medio de estrategias lúdicas pedagógicas. Motivar al docente a cambiar de un aprendizaje común a uno significativo e incluir el alumno en este proceso, demostrando que la mejor manera de aprender es disfrutando de cada tema dado a conocer. Por lo tanto como visión se quiere cambiar la forma de aprender logrando que el docente y el alumno socialicen y compartan sus métodos de aprendizaje y enseñanza amena.



CONTENIDO

I SEMANA

- PRIMER DÍA 1
- SEGUNDO DÍA 2
- TERCER DÍA 3
- CUARTO DÍA 4
- QUINTO DÍA 5

II SEMANA

- PRIMER DÍA 6
- SEGUNDO DÍA 7
- TERCER DÍA 8
- CUARTO DÍA 9
- QUINTO DÍA 10

III SEMANA

- PRIMER DÍA 11
- SEGUNDO DÍA 12
- TERCER DÍA 13
- CUARTO DÍA 14
- QUINTO DÍA 15

IV SEMANA

- PRIMER DÍA 16
- SEGUNDO DÍA 17
- TERCER DÍA 18
- CUARTO DÍA 19
- QUINTO DÍA 20

WEBGRAFÍAS

<http://www.orientadonandujar.es/wp-content/uploads/2015/01/50-juegos-y-dinamicas-para-el-aula.pdf>

<https://es.scribd.com/document/25348798/JUEGOS-PARA-EL-TIEMPO-LIBRE>

<https://www.educapques.com/wp-content/uploads/2016/07/Miedo-a-equivocame-300x172.jpg>

<http://temprededorescuelva.com/wp-content/uploads/2015/03/3a.jpg>

<http://www.ifeder.com/wp-content/uploads/2014/09/frase-de-motivaci%C3%B3n-para-alumno.jpg>

<http://pbs.twimg.com/media/CoiRmoyUEAAogRI.jpg>

<http://www.ifeder.com/wp-content/uploads/2014/09/estudiantes4.jpg>

<http://pbs.twimg.com/media/B7h0aRCEAAU4w.jpg>

<https://image.slidesharecdn.com/frasesmotivadoras-11062820270-phpppp0195/frases-motivadoras-4-728.jpg?cb=1309299485>

<https://www.educapques.com/wp-content/uploads/2016/07/conreir.jpg>

<http://play4kids.blogspot.com.ca/2008/10/juegos-de-ondas-relatos-y-canciones.html>

<http://www.frilopondri.com/Internet/2014/05/07/retos-de-canciones-populares-infantiles/>

<http://www.deezer.com/es/album/7129410>

Esta cartilla está destinada para orientar a los docentes sobre algunas estrategias lúdicas pedagógicas para el aprovechamiento del tiempo libre de los estudiantes dentro y fuera del aula educativa en donde se encuentran diversos juegos para cada día y la aplicación de este en un mes en el calendario académico.

I SEMANA

PRIMER DÍA

Objetivo específico	Fases de la actividad	Contenido	Estrategias Metodológicas	Recursos	Tiempo
Identificación del personal participante y facilitador	Saludo	Saludo, Bienvenido	Soy una taza	Talento humano	10 Minutos
	Reflexión	Frase reflexiva.	* será capaz de lograr lo que te propongas *	Talento humano	10 Minutos
	Socialización de la temática	Explicación del juego a realizar	Aquí y Ahora	Hoja y caja	10 Minutos
	Evaluación	Taller del tema visto.	Socialización por partes maestros y alumnos sobre la ludica realizada.	Talento humano	10 minutos

I SEMANA

SEGUNDO DÍA

Objetivo específico	Fases de la actividad	Contenido	Estrategias Metodológicas	Recursos	Tiempo
Socializar el conocimiento de aprendizaje	Saludo	Saludo, Bienvenido	Al carro de la patata	Talento humano	10 Minutos
	Reflexión	Frase reflexiva.	* Cree en ti mismo y en lo que eres *	Talento humano	10 Minutos
	Socialización de la temática	Explicación del juego a realizar	Zapatograma	Zapato y tiro	10 Minutos
	Evaluación	Taller del tema visto.	Socialización por parte del docente y alumnos sobre la ludica realizada.	Talento humano	10 minutos

III SEMANA

PRIMER DÍA

Objetivo específico	Fases de la actividad	Contenido	Estrategias Metodológicas	Recursos	Tiempo
Sensibilizar a los docentes en cuanto a sus sentimientos y su influencia en el aprendizaje	Saludo	Saludo, Bienvenida	Canción de buenos días	Talento humano	2 Minutos
	Reflexión	Frase reflexiva.	Aprender a socializar las emociones con sus compañeros	Talento humano	2 Minutos
	Socialización de la temática	Explicación del juego a realizar	"Mi nombre, una imagen y una emoción"	de Cartulina, imágenes impresas, Cabon	6 Minutos
	Evaluación	Taller del tema visto.	Socialización por partes maestros y alumnos sobre la ludica realizada.	Talento humano	5 minutos
Mejoramiento continuo	Dinámica de retroalimentación	Socialización de preguntas acerca de la ludica implementada.	Talento humano	5 minutos	

III SEMANA

SEGUNDO DÍA

Objetivo específico	Fases de la actividad	Contenido	Estrategias Metodológicas	Recursos	Tiempo
Propiciar integración, participación y compañerismo	Saludo	Saludo, Bienvenida	Cancion "si tu tienes muchos ganas"	Talento humano	5 Minutos
	Reflexión	Frase reflexiva.	escucha reflexiva	Talento humano	5 Minutos
	Socialización de la temática	Explicación del juego a realizar	"Integración"	Lectura impresa	10 Minutos
	Evaluación	Taller del tema visto.	Socialización por partes maestros y alumnos sobre la ludica realizada.	Talento humano	5 minutos
Mejoramiento continuo	Dinámica de retroalimentación	Socialización de preguntas acerca de la ludica implementada.	Talento humano	5 minutos	

Manual del Facilitador

SALUDO: canción de buenos días
Objetivo: Sensibilizar a los docentes en cuanto a sus sentimientos y su influencia en el aprendizaje
Nombre de la Técnica: "Mi nombre, una imagen y una emoción"
Momento de realización: Tiempo libre
Tiempo: 20 minutos
Tamaño del grupo: 24 participantes
Lugar: salón de clase
Materiales: 12 de cartulina, cabon, imágenes impresas.

INSTRUCCIONES:
 • El facilitador, una vez ubicado en el salón del taller, entregará a cada participante una tarjeta y pondrá a disposición en una mesa, materiales diversos como cartulina, imágenes impresas y cabon indicando que cada uno debe ubicar en la cartulina la imagen impresa con la que se sienten identificados para seguir en la tarjeta, además escribir su nombre personal y darle el sello que desean. Una vez que los participantes culminen esta parte de la actividad, serán invitados por el facilitador a sentarse en ronda para compartir su nombre personal, la imagen que seleccionaron y que emoción se conectan a la imagen y qué lo define o le inspira.
 • Los participantes, recibidos ya la tarjeta hacer uso de los recursos que posea a disposición el facilitador, entre los cuales realizará material impreso, para seleccionar una imagen que le identifique, la cual deberá pegar en la tarjeta y escribir su nombre personal.

REFLEXION
 "NO TE CANSES DE LUCHAR, NUNCA TE RINDAS, POR QUE LA VIDA TARDE O TEMPRANO ACABA RECOMPENSANDO A LAS PERSONAS QUE SE ESFUERZAN AL MÁXIMO"

EXPLICACION DEL JUEGO:
 Una vez ubicados en el espacio físico donde se realizará la ludica, se le entrega a cada participante un 12 de cartulina, individualmente en el mismo, luego de mirar diversas imágenes impresas, deberán escoger una con la que se identifique como persona, la cual pegará en cuanto de cartulina, escribiendo también su nombre. Para este momento de la actividad, se los solicitará sentarse en ronda y compartir el nombre, la imagen que lo identifica y las emociones que conectan con dicha imagen para si.

EVALUACION:
 Socialización con los estudiantes sobre la actividad realizada, se aclararan las dudas e inquietudes evidenciadas durante el desarrollo de la ludica.

MEJORA CONTINUA:
 El maestro formulara una serie de preguntas en las cuales los estudiantes conversan sobre la ludica realizada.

Manual del Facilitador

SALUDO: Cancion "si tu tienes muchos ganas"
Objetivo: Propiciar integración, participación y compañerismo
Nombre de la Técnica: "Integración"
Momento de realización: Tiempo libre
Tiempo: 30 minutos
Tamaño del grupo: 24 participantes
Lugar: salón de clase
Materiales: lectura impresa

INSTRUCCIONES:
 • Dar las instrucciones claras y precisas.
 • Invitar a los participantes a leer.
 • Luego reflexionar de su vivencia en clase.
 • Los Participantes escuchan atentamente las instrucciones del facilitador.
 • Seguidamente el facilitador les explica la actividad a realizar

REFLEXION:
 "LA VIDA SE ACABA CUANDO DEJAS DE SONAR, LA ESPERANZA CUANDO DEJAS DE CREER, EL AMOR CUANDO DEJAS DE CUIDARLO Y LA AMISTAD CUANDO ENTRA EL SILENCIO"

EXPLICACION DEL JUEGO:
 El facilitador invita a los participantes a leer la lectura la integración, una vez realizada la lectura se reflexiona sobre la misma, los participantes podrán expresar sus experiencias de integración en el aula con sus educandos.

EVALUACION:
 Se socializará por parte de maestros y alumnos la ludica realizada.

MEJORA CONTINUA:
 Seguidamente para finalizar la actividad se socializaran algunas preguntas acerca de la ludica implementada aclarando dudas e inquietudes durante la misma.

Objetivo específico	Fases de la actividad	Contenido
Promover la participación en los estudiantes y la atención al momento de realizar la ludica.	Saludo	Bienvenido
	Reflexión	Frase reflexiva
	Socialización de la temática	Explicación de la ludica
	Evaluación	Taller de la ludica
	Mejoramiento continuo	Dinámica de retroalimentación

SALUDO: Canción Hala dan papito
Objetivo: Promover la participación en los estudiantes
Nombre de la Técnica: baile de la escoba
Momento de realización: Tiempo libre
Tiempo: 45 Minutos
Tamaño del Grupo: Ilimitado
Materiales: escoba
Lugar: Patio educativo

INSTRUCCIONES:
 • Se realizan carreras a la pata coja para competir.
 • Indicadas a los estudiantes que deben anotar en que el estudiante debe sostener el pie con la mano o de

REFLEXION:
 "si quieres triunfar, no te quedes mirando la escoba"

EXPLICACION DEL JUEGO:
 La docente ordenara a los estudiantes a salir al patio para por la misma cantidad de estudiantes, los cuales sosteniendo con la mano o dándose suelta en que al llegar al punto indicado su compañero de atrás del o a la meta obtendrá un reconocimiento por parte de

EVALUACION:
 Socialización por parte del docente y alumnos sobre

MEJORA CONTINUA:
 Considerar que la dinámica realizada fue de gran éxito se analizaron en la ludica.
 Cómo se sintieron en la ludica?
 El cómo se relacionó entre el juego?

IV SEMANA

CUARTO DÍA

Objetivo específico	Fases de la actividad	Contenido	Estrategias Metodológicas	Recursos	Tiempo
Lograr que el estudiante participe en ejercicios de atención y memoria	Saludo	Saludo, Bienvenido	Canción "El sopo"	Talento humano	5 Minutos
	Reflexión	Frase reflexiva.	La importancia de la retroalimentación	Talento humano	5 Minutos
	Socialización de la temática	Explicación del juego a realizar	"el molino"	ninguno	15 Minutos
	Evaluación	Taller del tema visto.	Socialización por parte del docente y alumnos sobre la lúdica realizada.	Talento humano	5 minutos
	Mejoramiento continuo	Dinámica de retroalimentación	Socialización de preguntas acerca la lúdica implementada.	Talento humano	5 minutos

Manual del Facilitador

SALUDO: Canción "El sopo"
Objetivo: Lograr que el estudiante participe en ejercicios de atención y memoria
Nombre de la Técnica: "el molino"
Momento de aplicación: tiempo libre
Tiempo: 35 minutos
Tamaño del grupo: flexible
Lugar: cancha o patio
Materiales: ninguno

INSTRUCCIONES:

- Se hacen de tres a ocho grupos de 3 a 6 personas.
- Se sientan cada equipo en fila formando todo los equipos una especie de arco.
- Hay una persona que va dando vueltas alrededor de todas estas filas, cuando toca en la cabeza a la última persona de esa fila.
- Todo esa fila y al que iba dando vueltas deberán salir corriendo, dar una vuelta y colocarse en fila otra vez.
- El último que llegue será quien pague a la próxima ronda.

REFLEXIÓN:
"QUE TUS SUEÑOS SEAN MÁS GRANDES QUE TUS MIEDOS"

EXPLICACION DEL JUEGO:
 Este juego se desarrolla evidenciando que el juego es una estrategia fundamental para el aprendizaje de los niños, como se puede notar en el juego anteriormente expuesto ya que por medio de esto se pueden notar

EVALUACIÓN:
 Socialización por parte de maestros y alumnos sobre la lúdica realizada.

MEJORA CONTINUA:
 Socialización de preguntas acerca de la lúdica implementada.

IV SEMANA

QUINTO DÍA

Objetivo específico	Fases de la actividad	Contenido	Estrategias Metodológicas	Recursos	Tiempo
enfaticar en el estudiante la socialización, la atención, la memoria y la escucha.	Saludo	Saludo, Bienvenido	"un limón y medio limón"	Talento humano	10 Minutos
	Reflexión	Frase reflexiva.	escucha al compañero y espera el turno	Talento humano	5 Minutos
	Socialización de la temática	Explicación del juego a realizar	" te gustan tus vecinos"	ninguno	15 Minutos
	Evaluación	Taller del tema visto.	Socialización por parte del docente y alumnos sobre la lúdica realizada.	Talento humano	3 minutos
	Mejoramiento continuo	Dinámica de retroalimentación.	Socialización de preguntas acerca la lúdica implementada.	Talento humano	2 minutos

Manual del Facilitador

SALUDO: "un limón y medio limón"
Objetivo: enfatizar en el estudiante la socialización la atención, la memoria y la escucha.
Nombre de la Técnica: te gustan tus vecinos
Momento de aplicación: tiempo libre
Tiempo: 35 minutos
Tamaño del grupo: flexible
Lugar: cancha
Materiales: ninguno

INSTRUCCIONES:

- Los estudiantes sentaron en el suelo formando un círculo
- Comienza de ellos, el que quiera se pone de pie.
- El que está de pie le pregunta a cualquiera "Te gusta tu vecino". El preguntado debe responder "No", y el que está de pie preguntará "¿ por quien lo cambiaría?"
- al que está sentado debe responder: "Lo cambiaría por y dice el nombre del compañero".
- Entonces los que están sentados a derecha e izquierda del preguntado cambian de puesto con los que hayan dejado la persona o persona nombradas deberán sentarse al lado del preguntado, el que está de pie también se sentara quedando uno de pie que será el próximo que quedará de pie y hará las preguntas.

REFLEXIÓN:
"NO TE HACE GRANDE TU FUERZA O TU FORMA FÍSICA, TE HACEN GRANDE TUS VALORES"

EXPLICACION DEL JUEGO:
 Este juego se desarrolla evidenciando la importancia de la socialización y expresan delante de los docentes y demás compañeros de clase, enfatizando también diferentes temas vistos durante el horario habitual de clase y a su vez fortaleciendo el reconocimiento especial de los estudiantes.

EVALUACIÓN:
 Socialización por parte de maestros y alumnos sobre la lúdica realizada.

MEJORA CONTINUA:
 Socialización de preguntas acerca de la lúdica implementada.

CONCLUSIONES

Recolectada al información y desarrollado el análisis pertinente en base a las variables Estrategias lúdicas pedagógicas para el aprovechamiento del tiempo libre y de acuerdo a los objetivos formulados en la investigación se procedió a presentar las siguientes conclusiones:

De acuerdo con el primer objetivo específico, se identificó el juego estratégico para el aprovechamiento del tiempo libre en los niños del 4 grado del colegio integrado Simón Bolívar sede san Martin concluyendo con los docentes encuestados se categorizaron muy deficientes a nivel de desarrollar estrategias durante el tiempo libre del horario de clase, reconociendo que no queda tiempo para llevar a cabo ninguna pauta activa durante el desarrollo de clases afirmando que los estudiantes necesitan adelantarse y continuar con los temas por ver para estar a la par del calendario académico establecido.

Seguidamente en el segundo objetivo específico se describieron los tipos de lúdica como estrategias pedagógicas para el aprovechamiento del tiempo libre en los niños del 4 grado del colegio integrado Simón Bolívar sede san Martin. Concluyendo que los docentes encuestados se categorizaron como muy deficiente en el desarrollo de estrategias lúdico pedagógico durante las clases, no promueven lúdicas en donde involucren a los estudiantes para así convertir al conocimiento en algo mucho más significativo para ellos.

En cuanto al tercer objetivo específico se caracterizó el tiempo libre como estrategia lúdica pedagógica en los niños del 4 grado del colegio integrado Simón Bolívar sede san Martin en donde los estudiantes observados se categorizaron como nada desarrollado ya que los estudiantes no participan en ninguna actividad o estrategia que evidencie el aprovechamiento del tiempo libre durante las horas de clase.

En lo que respecta al cuarto objetivo específico se diseñó una cartilla orientadora sobre estrategias lúdicas pedagógicas para el aprovechamiento del tiempo libre en los niños del 4 grado del colegio integrado Simón Bolívar sede san Martín concluyendo que hay una relación positiva y estadística significativa entre las variables y que este resultado se traduce en el hecho de que se necesitan estrategias lúdicas pedagógicas durante el tiempo libre en las aulas de clase y así lograr tanto en el docente como en los alumnos un aprendizaje significativo logrando en los mismos un mayor interés por desarrollar todas sus capacidades y competencias.

RECOMENDACIONES

Basados en los resultados de la investigación se plantean las recomendaciones dirigidas a proporcionar sugerencias a la luz de los resultados por lo tanto las recomendaciones están dirigidas a:

En relación a las competencias generales del docente en el Colegio Integrado Simón Bolívar Sede San Martín se sugiere a los docentes:

Realizar actividades lúdicas pedagógicas en donde se intervengan a los estudiantes.

Reflexionar el cómo debe organizar su clase, convirtiéndola en un momento divertido y cómodo para sus estudiantes.

Incentivar a sus estudiantes a convertirse en personas activas y listas para abrir su mente al conocimiento.

Investigar la importancia del aprovechamiento del tiempo libre durante las horas de descanso.

Incluir a sus estudiantes en el momento de realizar actividades innovadoras.

En cuanto a los estudiantes se les hace un llamado e invitación a:

Dejar a un lado el sedentarismo durante el tiempo libre en el aula de clase o durante su horario escolar.

Por ultimo mostrar al estudiante y el maestro la gran variedad de estrategia lúdica pedagógica que se pueden implementar para aprovechar el tiempo libre

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Libro: Arias, F. (2006). El Proyecto de Investigación. Caracas – Venezuela, Editorial Epistime, C.A.

Libro: <http://www.ilo.org/dyn/travail/docs/1499/LEY%201295%20DE%202009.pdf>

Libro: http://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-86240_archivo_pdf.pdf

Libro: <http://www.sename.cl/wsename/otros/unicef.pdf>

Libro: https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-259878_archivo_pdf_orientaciones_transicion.pdf

Libro: https://www.oas.org/dil/esp/Codigo_de_la_Infancia_y_la_Adolescencia_Colombia.pdf

Libro: Tamayo y Tamayo M. (2007) Metodología De La Investigación. Caracas: Fundación Para El Desarrollo De La Ciencia Y La Tecnología. Editorial Sypal

Libro: Balestrini A., M. (2006) *Cómo se elabora el proyecto de investigación* (7a. e.). Caracas, Venezuela: Consultores Asociados.

Libro: Bavaresco, A. (2004), Proceso Metodológico en la Investigación. Maracaibo- Venezuela. Editorial de la Universidad del Zulia.

Libro: Briones, G (2002) Métodos y técnicas de investigación para la ciencia social. Editorial Trilla. México.

Libro: Hernández, Fernández y Baptista (2010). Metodología de la Investigación. México: Editorial McGraw Hill.

Libro: <http://biblioteca.ucm.es/tesis/19911996/S/5/S5010001.pdf>

Referencia a páginas webs: <http://eljuegoenlaeducacioninicialuc.blogspot.com.co/2012/06/autores-que-definen-el-juego.html>

Referencia a páginas webs: <http://eticaydesarrollo2.wikispaces.com/Mahbub+ul+Haq>

Referencia a páginas webs: <http://juegosimboicoymas.blogspot.com.co/2010/11/el-juego-segun-diferentes-autores.html>

Referencia a páginas webs: <http://pedagogiafefuv.blogspot.com.co/2012/01/principales-autores-y-sus-teorias.html>

Referencia a páginas webs: <http://scarball.awardspace.com/documentos/trabajos-de-filosofia/Froebel.pdf>

Referencia a páginas webs: <http://www.educarchile.cl/ech/pro/app/detalle?ID=133769>

Referencia a páginas webs: <http://www.efdeportes.com/efd178/componentes-del-proceso-comunicativo.htm>

Referencia a páginas webs: <http://www.ehu.es/ojs/index.php/psicodidactica/article/download/87/83>

Referencia a páginas webs: http://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-65682010000100026

Referencia a páginas webs: http://www.sinic.gov.co/SINIC/Sipa_Conceptos_Comite_Tecnico/ley%20181%20de%201995.pdf

Referencia a páginas webs: http://www.uhu.es/cine.educacion/figuraspedagogia/0_juan_jacobo_rousseau.htm

Referencia a páginas webs: <https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegos-piaget-vigotsky-kroos/>

Referencia a páginas webs: <https://psicologiamente.net/desarrollo/teoria-aprendizaje-robert-gagne>

Referencia a páginas webs: <https://www.gestiopolis.com/teoria-y-conceptos-de-sunkel-y-paz-sobre-desarrollo-economico/>

Referencia a páginas webs:
Libro: <http://revistas.pedagogica.edu.co/index.php/LP/article/viewFile/2164/2070>

Referencia a páginas webs:
<http://erevistas.saber.ula.ve/index.php/mucuties/article/download/8440/8390>

Tesis de grado <http://tesis-investigacion-cientifica.blogspot.com.co/2013/08/definicion-del-marco-teorico.html>

Tesis de grado: <http://unesdoc.unesco.org/images/0013/001340/134047so.pdf>

Tesis de grado:
<http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:http://biblo.una.edu.ve/docu.7/bases/marc/texto/t37960.pdf>

Tesis de grado:
<http://repositorio.uned.ac.cr/reuned/bitstream/120809/1266/1/El%20efecto%20de%20un%20Programa%20de%20Actividades%20Ludico-%20Pedagogicas%20.pdf>