

ESTRATEGIA LÚDICO-PEDAGÓGICA PARA EL DESARROLLO INTEGRAL DE LOS NIÑOS EN EL NIVEL PREESCOLAR, DEL COLEGIO PSICOPEDAGÓGICO SAN LAUREANO

Leidy Yolima Avila Ramírez¹⁷, Gloria Amparo Castro Salas¹⁸, Fanny Bernarda Patiño Becerra¹⁹, Cesar Augusto Silva Giraldo²⁰

34

RESUMEN

El presente artículo es producto de un proyecto de investigación, el cual tenía como finalidad “implementar la lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de niños y niñas en el preescolar del colegio Psicopedagógico san Laureano”, para que, a partir de la utilización de la misma en el aula de clase, se construya de manera divertida el conocimiento. Por otra parte, y para la ejecución de las actividades se tuvieron en cuenta los aportes de Zúñiga, Montessori, Piaget; quienes reconocen la importancia de la lúdica y las estrategias pedagógicas en el aula para el desarrollo del individuo

De igual manera la metodología utilizada para el desarrollo del proyecto está determinada como una investigación de tipo descriptivo, ya que permite conocer las situaciones que se viven en la institución educativa, frente a la ausencia de la lúdica en el desarrollo de las actividades pedagógicas; el enfoque es cualitativo y las técnicas utilizadas para la recolección de la información fue una entrevista semi estructurada, la cual fue aplicada a las docentes de preescolar de la institución.

¹⁷ Estudiante en licenciatura en pedagogía infantil, Corporación Escuela Tecnológica del Oriente, correo electrónico: leidyavila291@tecnologicadeloriente.edu.co

¹⁸ Estudiante en licenciatura en pedagogía infantil, Corporación Escuela Tecnológica del Oriente, correo electrónico: gloriacastro306@tecnologicadeloriente.edu.co

¹⁹ Administrador de Empresas Agropecuaria- Universidad Santo Tomas- Bucaramanga. Especialista en docencia universitaria y Magister en educación - Universidad Santo Tomas. Bogota; Doctor en Educación- Universidad Norbert Wiener, Perú. Docente Corporación Escuela Tecnológica del Oriente. Correo electrónico institucional: fanny.patino@tecnologicadeloriente.edu.co.

²⁰ Administrador de Empresas, Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD. Especialista en Gestión de Proyectos, Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD. MBA - Master especializado en Comercio Internacional, Cerem Business School. Maestrando en Paz, Desarrollo y Ciudadanía, Uniminuto. Doctorando en Ciencias Económicas y Administrativas, UCIMEXICO. Docente Corporación Escuela Tecnológica del Oriente. Correo electrónico institucional: silvacesar70@tecnologicadeloriente.edu.

Dentro del desarrollo de esta investigación, se destaca el análisis realizado a la información recolectada en la entrevista aplicada, la cual facilitó la definición de la estrategia y de igual forma el protocolo a llevar a cabo por parte de las docentes para el logro de la estrategia. Finalmente se plantearon las conclusiones, las cuales presentan el desarrollo de cada uno de los objetivos específicos y las recomendaciones a tener en cuenta por parte de la institución educativa.

Cabe resaltar que en este mismo orden de ideas se debe resaltar que el preescolar debe ser lúdico, teniendo objetivos y metas que promuevan el desarrollo integral como lo son la metodología por proyectos, donde se desarrollen las diferentes dimensiones.

Palabras claves: lúdica, estrategias pedagógicas, juego, desarrollo integral

ABSTRACT

This project aims to implement the playful teaching as a pedagogical strategy to strengthen the learning of children in the preschool of the San Laureano Psychopedagogical College; so that, based on it, knowledge is built in a fun way. For the execution of the activities the contributions of Zuñiga, Montessori and Piaget were taken into account; who recognize the importance of play and pedagogical strategies in the classroom for the development of the individual.

In the same way, the methodology used for the development of the project is determined as a descriptive type of investigation, since it allows to know the situations that are experienced in the educational institution, in the face of the absence of playfulness in the development of pedagogical activities; the approach is qualitative and the techniques used to collect the information were a semi-structured interview, which was applied to the preschool teachers of this institution.

Within the development of this research, the analysis carried out on the information collected in the applied interview is highlighted, which facilitated the definition of the strategy to be implemented, and, in the same way, the protocol to be carried out by teachers to the achievement of each of the specific objectives and recommendations to be taken into account by the institution.

It should be noted that in this same order of ideas it should be noted that preschool should be playful having objectives and goals that promote integral development such as Project methodology, where different dimensions are developed.

Key words: playful, integral development, pedagogical strategies and game.

INTRODUCCIÓN

Cuando se habla de lúdica, se hace mención a todos aquellos entornos en los que se produce goce, disfrute y felicidad, a las actividades figuradas e imaginarias como el sentido del humor, la escritura, el arte, juego y la chanza. Como se puede observar, el juego es una actividad lúdica propia de un niño en edad preescolar y quien desde temprana edad lo manifiesta en sus relaciones con el otro. Es por esto que el juego se constituye en la herramienta fundamental para fortalecer las capacidades del infante, porque hace felices a los niños, les permite desarrollar su curiosidad, para crear, descubrir y recrear contextos reales y de su diario vivir, logrando establecer relaciones con su entorno y con las personas con las que se relaciona. (Malajovich, 2008)

Por otra parte, cabe mencionar que las estrategias didácticas son todas las acciones que realiza el docente con el fin de facilitar la construcción de saberes en los estudiantes, en otras palabras, la manera como se brindan los contenidos para lograr los objetivos establecidos, incluyendo los recursos, los espacios, la disposición de los estudiantes para lograr los aprendizajes. Todo con el propósito de dar respuesta a la motivación, los estilos y ritmos de aprendizaje de cada niño. (Mora, Sandoval, & Acosta, 2013)

En este mismo sentido, la lúdica como parte fundamental de este trabajo de investigación cumple con el objetivo de ofrecer al preescolar del colegio Psicopedagógico San Laureano, una alternativa para permitir que los niños aprendan a construir sus propios conocimientos, de manera divertida, lo cual les permite formarse como personas autónomas capaces de tomar sus propias decisiones.

El trabajo de investigación se enfocó en una Estrategia lúdico-pedagógica para el desarrollo integral de los niños en el nivel preescolar, del Colegio Psicopedagógico san Laureano.

Por otra parte, en este trabajo se presenta, en el primer capítulo el tema de investigación, el planteamiento del problema, el cual partió de una conceptualización y

características de la lúdica y el juego, además de y un recorrido histórico sobre la lúdica en el contexto educativo, a nivel nacional y local, para luego clarificar la problemática que se viene presentando en el colegio psicopedagógico San Laureano del municipio de Bucaramanga. Por otra parte, se formularon los objetivos y la justificación, con el fin de recalcar la importancia del tema y los potenciales logros del trabajo.

Seguidamente, en el segundo capítulo se desarrolla el marco referencial que presenta los referentes de investigación, además de los elementos teóricos que soportan el trabajo y, por otra parte, se realizó una revisión documental para la adecuada comprensión de los conceptos centrales de la investigación.

En el tercer capítulo, se exponen los diferentes pasos de la metodología realizada, en este caso de la investigación descriptiva, el diseño no experimental, el enfoque cualitativo y se describen las técnicas utilizadas para la recolección de la información.

Seguidamente, en el cuarto capítulo se presenta el plan de trabajo enfocado en diseñar una estrategia lúdica; el cual se basó en diagnosticar, analizar la información y finalmente plantear la estrategia lúdica acorde a las deficiencias encontradas y las cuales permitirán a la institución y a sus docentes implementarla. Y finalmente se plantean las conclusiones y recomendaciones de la investigación, las cuales servirán como referencia para futuros proyectos de investigación.

DESARROLLO

Fundamentación teórica

Para el desarrollo de esta investigación se tuvo en cuenta las teorías planteadas por algunos pedagogos, los cuales con sus aportes enriquecieron la construcción de la misma, ya que sus propuestas resaltan la importancia del juego dentro del proceso pedagógico para la primera infancia, como estrategia para favorecer el desarrollo integral de los niños y niñas dentro de su formación inicial

Se resaltan los aportes hechos por Piaget (1995), quien afirma que:

El juego es considerado un elemento importante del desarrollo de la inteligencia, ya que, al jugar, el niño emplea básicamente los esquemas que ha elaborado previamente, en una especie de “lectura de la realidad” a partir de su propio y personal sistema de significados. (Piaget, 1996, pág. 28)

Lo anterior se fundamenta en la concepción de que el niño edifica a través del juego, las estructuras cognoscitivas o proyecciones cerebrales y las representaciones que le permiten comprender y dar respuesta a las experiencias físicas de su contexto. Por tanto, los pensamientos, se originan en la coordinación de los movimientos del cuerpo y en la percepción de los estímulos sensoriales, los cuales el niño desarrolla a través del juego y son ideales, para el desarrollo de las habilidades motrices, la resolución de problemas y tareas específicas (Moyle, 1990).

En este mismo orden de ideas se puede decir que se hace de vital importancia incluir el juego para el aprendizaje en la educación inicial, ya que, por medio de este, los niños calman tensiones, aprenden a relacionarse de manera adecuada con sus compañeros, descubren nuevas cosas, les permite resolver situaciones, piensan y analizan para resolver actividades o tareas. De igual manera al utilizar actividades lúdicas, permite al docente atraer la atención del estudiante, por ejemplo, cambiando el aula de clase, llevando a cabo actividades al aire libre, esto favorece el desarrollo de capacidades como la observación, la imaginación, solución de conflictos, la tolerancia, entre otras. Todo esto permite que el estudiante adquiera aprendizajes más significativos, el desarrollo de estructuras mentales, plantear la mejora en sus relaciones cotidiana, el planteamiento de estrategias para indagar y esclarecer sus dudas, crear ideales y fundamentar sus acciones (Moyle, 1990).

Por lo que hablar de estrategias lúdicas al desarrollar una clase es pensar en cómo sería atractiva una clase para un niño e incluso para el mismo adulto, perspectivas, auditivos, lógicos y siempre con el interés de encontrar algo diferente permitiendo el desarrollo de una actividad o actividades para fortalecer las habilidades de cada una de las inteligencias

múltiples y los estilos o ritmos de aprendizaje. Ello permite que el estudiante propicie espacios para el desarrollo de la lectura, escritura, expresión oral, corporal y se genere el buen hábito y desarrollo de sus capacidades intelectuales, culturales y sociales (Romero & Gonzalo, 2014).

Algunos de los beneficios del juego para los niños – niñas es el desarrollo de la motricidad, descubrimiento del cuerpo, destrezas metales y físicas, media la realidad, desarrolla el pensamiento creativo, permite el intercambio generacional, desarrollo moral, genera reflexión, favorece el desarrollo de la comunicación, la generación de un nuevo léxico; todo lo anterior fortalece la relación causa efecto en cada uno de los partícipes del desarrollo lúdico en el aula, fortaleciendo el razonamiento lógico de cada uno de los niños – niñas junto con ello la concentración y disciplina de los hábitos que se pretenden fortalecer según la intensión de la clase (Parra, 2003).

Fundamentación Conceptual

Por otra parte, fue de gran importancia resaltar algunas palabras que fueron clave en el desarrollo de la investigación, tales como **La Integralidad**, en la cual “se reconoce el trabajo pedagógico integral y se considera al educando como ser único y social en interdependencia y reciprocidad permanente con su entorno familiar, natural, social, étnico y cultural” (Ministerio de Educación Nacional, 1997, pág. 1).

De igual manera **la participación:**

La cual reconoce la organización y el trabajo de grupo como espacio propicio para la aceptación de sí mismo y del otro, en el intercambio de experiencias, aportes, conocimientos e ideales por parte de los educandos, de los docentes, de la familia y demás miembros de la comunidad a la que pertenece, y para la cohesión, el trabajo grupal, la construcción de valores y normas sociales, el sentido de pertenencia y el compromiso personal y grupal. (Ministerio de Educación Nacional, 1997, pág. 1)

En este mismo sentido, en la Lúdica se hace el reconocimiento del juego como dinamizador de la vida del educando mediante el cual construye conocimientos; se encuentra

consigo mismo, con el mundo físico y social; desarrolla iniciativas propias, comparte sus intereses, desarrolla habilidades de comunicación, construye y se apropia de normas.

Así mismo, reconoce que el gozo, el entusiasmo, el placer de crear, recrear y de generar significados, afectos, visiones de futuro y nuevas formas de acción y convivencia deben constituir el centro de toda acción realizada por y para el educando, en sus entornos familiar, natural, social, étnico, cultural y escolar (Ministerio de Educación Nacional, 1997, pág. 1).

41

En este mismo sentido, se resalta el concepto de **Lúdica y aprendizaje**, en el cual:

El proceso de aprendizaje incluye adquisición, conocimientos, habilidades, valores y actitudes, posibilitado mediante el estudio, la enseñanza o la experiencia. Dicho proceso puede ser entendido a partir de diversas posturas, lo que implica que existen diferentes teorías vinculadas al hecho de aprender. El aprendizaje humano se define como el cambio relativamente invariable de la conducta de una persona a partir del resultado de la experiencia. Este cambio es conseguido tras el establecimiento de una asociación entre un estímulo y su correspondiente respuesta. La capacidad no es exclusiva de la especie humana, aunque en el ser humano el aprendizaje se constituyó como un factor que supera a la habilidad común de las ramas de la evolución más similares. (Parra, 2003, pág. 31)

En este mismo orden Zabala (1991) considera que **el aprendizaje** se ocupa básicamente de tres dimensiones: como constructo teórico, como tarea del alumno y como tarea de los profesores, esto es, el conjunto de factores que pueden intervenir sobre el aprendizaje. El aprendizaje nos obliga a cambiar el comportamiento y reflejar los nuevos conocimientos en las experiencias presentes y futuras (Zabala, 1991).

En este mismo contexto **el aprendizaje significativo**, se resalta, ya que el aprendizaje es el proceso por el cual se adquieren o modifican habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores como resultado del estudio, la experiencia, instrucción, razonamiento y observación, es el proceso mediante el cual se adquiere una determinada habilidad, se asimila

una información o se adopta una nueva estrategia de conocimiento y acción por esta razón debe ser significativo (Romero & Gonzalo, 2014).

En este mismo sentido **el aprendizaje significativo:**

Ocurre cuando una nueva información se conecta con un concepto relevante preexistente en la estructura cognitiva, esto implica que las nuevas ideas, conceptos y proposiciones pueden ser aprendidos significativamente en la medida en que otras ideas, conceptos o proposiciones relevantes estén adecuadamente claras y disponibles en la estructura cognitiva del individuo y que funcionen como un punto de anclaje a las primeras. (Cabero, 2007, pág. 110).

Por esta razón Ausubel (1961) como precursor del aprendizaje significativo afirma que:

El aprendizaje significativo presupone tanto que el alumno manifiesta una actitud hacia el aprendizaje significativo; es decir, una disposición para relacionar, no arbitraria, sino sustancialmente, el material nuevo con su estructura cognoscitiva, como el material que el aprende es potencialmente significativo para él, especialmente relacionable con su estructura de conocimiento, de modo intencional y no al pie de la letra. (Ausubel, 1976, pág. 122).

Y finalmente las **estrategias pedagógicas**: “una estrategia de enseñanza se define como los procedimientos o recursos utilizados por el agente de enseñanza que promueven los aprendizajes significativos” Mayer, 1984; Shuell, 1988; West, Farmer y Wolff, 1991) citado por (Díaz & Hernández, 2002, pág. 4)”, es decir el maestro debe poseer estrategias o recursos que le permitan potenciar el aprendizaje en sus estudiantes. En este sentido lo que busca el maestro es que por medio de estrategias pedagógicas el estudiante sea motivado y alcance las metas de aprendizaje, que no sea una simple rutina, sino algo que se salga de lo tradicional, que produzca motivación; esto conlleva a que el docente debe preparar las estrategias que empleara cada día en el aula, no es improvisar que sale es una actividad consciente e intencional.

CONCLUSIONES

El juego es parte fundamental en desarrollo integral del niño ya que a través de este se pueden desarrollar distintas habilidades y emociones las cuales le permiten saber quiénes son, que pueden hacer, como relacionarse con sus semejantes y crear sus propios conocimientos. El niño que juega es más feliz y si es feliz podrá aprender.

En el desarrollo de esta investigación se cumplieron cuatro objetivos específicos. El primero fue “diagnosticar el estado actual de los docentes en relación con la lúdica que se utilizan en las aulas de preescolar del colegio psicopedagógico san Laureano”, para lo cual se planteó una entrevista que permitió analizar las estrategias ya utilizadas por las docentes. En este orden de ideas se pudo evidenciar la falta de estrategias lúdicas implementadas por las docentes de preescolar, situación preocupante teniendo en cuenta que son niños de primera infancia, de igual manera se pudo observar el desinterés de los niños en el desarrollo de sus actividades pedagógicas y se encontraron algunos vacíos en sus procesos entre un grado y otro, lo que no permite que los estudiantes alcancen el aprendizaje significativo adecuado, ya que los niños se limitan a seguir un patrón y no a explorar sus conocimientos.

Para el segundo objetivo: identificar las deficiencias relacionadas con la lúdica en el personal docente, se inició por tabular la información recopilada en las entrevistas y de allí se pudo establecer que las docentes no manejan suficientes estrategias para el desarrollo integral de los niños. En este orden de ideas fue necesario definir una estrategia que permitiera el juego como protagonista del proceso ya que le permite al niño un mayor interés y desarrolla habilidades y talentos.

En el tercer objetivo: determinar la estrategia que permita que los docentes adquieran competencias para el manejo de la lúdica. Se estableció como estrategia implementar un proyecto pedagógico de aula, ya que nos permiten mayor acercamiento y desarrollo del estudiante, docente.

En este orden se procedió a desarrollar el cuarto objetivo, el cual consistía en proponer un protocolo de implementación de la estrategia en el personal docente, por lo que se procedió a establecer el protocolo en el cual el docente podrá mejorar de acuerdo a su proceso en el aula y lograr de esta manera que los niños tengan un aprendizaje significativo de calidad. Finalmente se plantearon las conclusiones las cuales permitieron presentar los resultados de la investigación y recomendaciones que se plantean a la institución.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Ausubel, D. (1976). Significado y aprendizaje significativo. En Psicología Educativa. Un punto de vista cognoscitivo. Trillas, México.
- Bernal, C. (2016). Metodología de la Investigación. Colombia: Pearson.
- Cabero, J. (2007). Diseño y producción de TIC para la formación (Vol. 95). Editorial UOC.
- Díaz, F., & Hernández, G. (2002). Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. México, McGraw Hill.
- Malajovich, A. (2008). La lúdica en el desarrollo de actividades del preescolar. Buenos Aires : Paidós.
- Ministerio de Educación Nacional. (1997). Decreto 2247: por el cual se establecen normas relativas a la prestación del servicio educativo del nivel preescolar y se dictan otras disposiciones. Obtenido de <https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=1221>
- Mora, M., Sandoval, Y., & Acosta, M. (2013). Estrategias pedagógicas y didácticas para el desarrollo de las inteligencias múltiples y el aprendizaje autónomo. Revista de investigaciones UNAD, 12(1), 101-128.
- Moyles, J. (1990). El juego en la educación infantil y primaria (Vol. 16). (E. Morata, Ed.) Madrid.
- Parra, D. (2003). Manual de estrategias de enseñanza/aprendizaje. Obtenido de Ministerio de Educación del Perú: <http://repositorio.minedu.gob.pe/handle/123456789/4855>
- Piaget, J. (1996). La clasificación de los juegos y su evolución a partir de la aparición del lenguaje. En Antología de la Licenciatura en Educación (págs. 28-60). México: UPN.
- Romero, C., & Gonzalo, F. (2014). La enseñanza virtual en el aprendizaje de los estudiantes del instituto superior tecnológico Pedro Vilcapaza-Perú. . Comunicación, 5(1), 14-21.
- Zabala, A. (1991). Guía para la elaboración, seguimiento y valoración de Proyectos Curriculares de Centro (Vol. 57). Ministerio de Educación.