



La Lúdica como
Desarrollar la Creatividad

Educación Primaria.

Estrategia Pedagógica para
en los Niños y Niñas de

Ana Milena Jiménez Contreras
Dania Catherine Álvarez Olarte
Yesica Yulieth Figueroa Martínez

Trabajo de Grado 1
Corporación Universitaria Iberoamericana
Facultad De Educación Y Ciencias Humanas Y Sociales
Bogotá D.C.
2022

La Lúdica como Estrategia Pedagógica para Desarrollar la Creatividad en los Niños y Niñas de Educación Primaria.

Ana Milena Jiménez Contreras
Dania Catherine Álvarez Olarte
Yesica Yulieth Figueroa Martínez

Revisado por:
Esp. José Antonio Camargo Barrero

Trabajo de Grado 1
Corporación Universitaria Iberoamericana
Especialización En Desarrollo Integral De La Infancia Y La Adolescencia
Facultad De Educación Y Ciencias Humanas Y Sociales
Bogotá D.C.
12 de octubre 2022.

Tabla de Contenido

Introducción	4
CAPÍTULO I.....	5
1. Descripción general del proyecto.....	5
1.1. Problema de Investigación.....	5
1.1.1. Planteamiento del problema.....	5
1.2. Objetivos de Investigación.	7
1.2.1. Objetivo General.	7
1.2.2. Objetivos Específicos.....	7
1.3. Justificación.	7
CAPITULO II.....	8
2. Marco De Referencia.....	8
2.1. Antecedentes.....	8
2.2. Marco Teórico.	12
2.2.1. Teoría ecológica de Uriel Bronfenbrenner.....	12
2.2.2. Subteoría de la pedagogía de Paulo Freire	12
2.2.3. Subteoría de la lúdica de Piaget y Vygotsky	13
2.3. Marco Conceptual.....	15
2.3.1. Lúdica.....	15
2.3.2. Educación.....	16
2.3.3. Estrategias pedagógicas:	17
2.3.4. Creatividad	17
2.3.5. Infancia.....	18
2.3.6. El juego	19
2.4. Marco Legal.....	20
CAPÍTULO III.....	22
3. Marco metodológico.....	22
3.1. Tipo de estudio	22
3.2. Población.	23
3.3. Procedimiento.....	23
3.4. Técnicas para la recolección de la información.....	24
3.5. Consideraciones Éticas.	24
CAPITULO IV.....	26
4. Análisis de Resultados.	26
5. Discusión	42
6. Conclusiones	44
Referencias bibliográficas	45
Anexos.....	48

Introducción

El desarrollo de este ejercicio investigativo se enfocó en describir los impactos que tiene la lúdica en las aulas de clase como estrategia pedagógica para desarrollar la creatividad en los niños de primaria en una Institución Educativa de Barrancabermeja.

La población base con la que se trabajó en esta investigación fue con 15 docentes de la misma Institución.

En la actualidad se habla de la lúdica como una estrategia pedagógica el cual es utilizada por los docentes en las aulas de clase con el fin de fortalecer habilidades y destrezas entre ello la creatividad de los estudiantes.

Autores como Gonzales, (2020) afirma “la actividad lúdica como estrategia pedagógica es “fundamental en la educación porque facilita la expresión, la espontaneidad, la socialización y el aprendizaje significativo, propiciando un ambiente satisfactorio, formación de una personalidad adulta, crítica, creativa, reflexiva, consciente de la realidad, capaz de promover y buscar alternativas de solución”. Pues, fortalece los valores, con ello, estimula el conocimiento, de la misma forma, el pensamiento reflexivo, ya que coincide en el carácter de la moralidad del individuo. Por lo tanto, debe formarse, en su quehacer en el medio social en el cual se desenvuelve y está inmerso”.

Una verdad refutada es que los seres humanos somos "seres racionales que sentimos emociones", más la realidad es que "somos seres emocionales que razonamos". Desde la generación de espacios lúdicos, estimulamos a los seres humanos creando espacios propicios para el aprendizaje.

La Lúdica fomenta el desarrollo psico-social, la conformación de la personalidad, evidencia valores, puede orientarse a la adquisición de saberes, en caminar a los haceres, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento. (Huizinga, 1938).

A partir de la técnica utilizada como: la encuesta a escala de Likert realizada a los docentes de la Institución Educativa de Barrancabermeja se obtuvieron los datos necesarios para conocer los impactos que tiene la lúdica en las aulas de clase como estrategia pedagógica para desarrollar la creatividad en los niños y niñas, allí se conoció como la lúdica denota un factor fundamental en la enseñanza y el aprendizaje de los niños y niñas, fortaleciendo y creando habilidades que impulsan el potencial del estudiante y adaptándolo a un entorno educativo ameno, el cual le permite explorar y aprender a partir de sus propias capacidades, además de permitir a los docentes crear rutas de estrategias pedagógicas el cual si propician una mejor creatividad en los niños y niñas, haciéndose preciso señalar que si bien la creatividad es una característica propia de los niños y niñas y al ser innata, es posible desarrollarse y fortalecerse mediante estrategias lúdicas, usadas en un entorno de aprendizaje, y al docente implementarla, se convierte en un factor estimulador del aprendizaje de los mismos.

CAPÍTULO I.

1. Descripción general del proyecto.

1.1. Problema de Investigación.

El problema de investigación es la falta de la creatividad lúdica en los niños y niñas de la educación primaria en una Institución Educativa de Barrancabermeja.

1.1.1. Planteamiento del problema

En los últimos años se ha venido evidenciando que las metodologías de trabajo en las instituciones educativas se han estado fortaleciendo debido a que se ha mejorado la metodología de aprendizaje en especial para la primera infancia.

Y es que en el plano educativo los profesionales expertos en pedagogía han considerado la necesidad de implementar una educación que no sea vista por el educando como una obligación de aprendizaje impuesta, sino como una práctica pedagógica que permita la integración de estrategias creativas, en las cuales se consideren los intereses y necesidades de los educandos, a fin de desarrollar competencias, teniendo presente que en este espacio, es donde el docente tiene la libertad de elegir las estrategias adecuadas para la promoción de aprendizajes significativos, y una de esas estrategias ha sido incorporar la lúdica dentro de los procesos de enseñanza el cual ha permitido despertar en los niños y niñas el aprendizaje de manera creativa. (Benavides, 2017).

Por lo tanto, Piaget, (2021) Considera “la lúdica como instrumento fundamental en el proceso de enseñanza-aprendizaje, en la que ésta fomenta la participación, la colectividad y otros principios del ser humano. A través del entorno lúdico en base a la metodología experiencial la cual potencia un 80% de la capacidad de aprendizaje estimulando su creatividad. Piaget incluyó los mecanismos lúdicos en los estilos y formas de pensar durante la infancia. El juego se caracteriza por la asimilación de los elementos de la realidad sin tener que aceptar las limitaciones de su adaptación.

Dinello (2007, p. 22), define la lúdica como una opción de comprensión, que concibe nuevas representaciones que transforma creativamente la percepción fenomenológica de la Comunidad, dando así lugar a nuevos procesos de conocimientos, de creaciones y de relaciones emocionales positivas.

Por otro lado. Correa, (2010) sostiene que “La creatividad es vista como un fenómeno en el que se intervienen elementos característicos de lo creativo como: espontaneidad, sentido del humor, curiosidad intelectual, iniciativa, intuición, independencia, inteligencia, persistencia, constancia y constituye un aspecto importante de la solución de problemas”

Sin embargo, el aprendizaje en las aulas de clase se ha convertido en un proceso que está más fundamentada por las estrategias o metodologías de trabajo implementada por los docentes, y de acuerdo con las necesidades de aprendizaje, teniendo presente la diversidad de los educandos. (Moya, 2015)

Es debido a esa diversidad en el aprendizaje que los niños y niñas deben aprender con metodológicas estratégicas que los incentiven al conocimiento de manera positiva, que los haga feliz, que no sientan frustraciones en ninguna de las asignaturas, que el tema que más se les dificulte puedan reforzarlo a partir del juego y siempre fortaleciendo su creatividad intelectual, impartiendo el conocimiento desde la motivación y el fortalecimiento de sus propias habilidades, en donde las aulas de clase sean espacios armónicos y desde sus hogares sientan satisfacción por ir a las instituciones.

Buscando que los procesos de adaptabilidad en los niños y niñas al ingresar a transición se lleven a cabo de manera más exploratoria y motivador con el fin de que el infante no perciba el espacio como una amenaza en donde no está papá y mamá, sino que se sienta acogido aprendiendo a partir de esa estrategia de juego significativo, considerando que de esta manera se puede generar herramientas efectivas que le proporcionen un equilibrio emocional, y social. (José Alberto Gallardo López, 2018)

El docente debe estar consciente de la utilidad del juego en el desarrollo de aprendizajes, su labor se va a ver facilitada en el sentido de tener objetivos de clase, actividades estructuradas no solo de expresión libre sino de desarrollo social, emocional intelectual. (Montero, 2006).

De acuerdo con lo anterior, es importante que los profesionales que trabajan con la infancia evalúen constantemente cuál es la metodología de trabajo adecuada para sus educandos, entendiendo que la creatividad aparte de ser una habilidad innata al ser humano también puede desarrollarse a partir del juego, no haciendo lectura del juego como un espacio únicamente de recreación, sino como un espacio de aprendizaje significativo.

Ya que como lo menciona Zapata, (1990) el juego es “un elemento primordial en la educación escolar”. Los niños aprenden más mientras juegan, por lo que esta actividad debe convertirse en el eje central del programa.

La educación por medio del movimiento hace uso del juego, ya que proporciona al niño grandes beneficios, entre los que se puede citar la contribución al desarrollo del potencial cognitivo, la percepción, la activación de la memoria y el arte del lenguaje. (Montero, 2006)

De acuerdo con lo anterior, el juego se presenta como uno de los primeros lenguajes mediante el cual este proyecta inquietudes, sentimientos, miedos, necesidades y emociones, promueve la adquisición del concepto ético y autónomo social del infante, dado que por medio del juego este empieza a comprender lo que puede y no puede hacer y que conducta deben captar (Vygotsky, 1982). De aquí la importancia de implementar la lúdica como estrategia pedagógica ayudando a formar y a fortalecer día a día la creatividad de los niños.

Por tal motivo, se hace importante conocer cuáles han sido los impactos que ha tenido la lúdica en las aulas de clase como estrategia pedagógica para desarrollar la creatividad en los niños y niñas de primaria, con el fin de conocer además que resultados han arrojado otras investigaciones y que acciones positivas se han generado a partir de esta estrategia de trabajo en las aulas de clase.

A partir de lo anterior, la pregunta de investigación es ¿Cuáles son los impactos que tiene la lúdica en las aulas de clase como estrategia pedagógica para desarrollar la creatividad en los niños y niñas de primaria en una Institución Educativa de Barrancabermeja?

Por lo cual, se vuelve de suma importancia responder:

¿Qué recursos implementa la Institución Educativa de Barrancabermeja para conocer los impactos que ha tenido la lúdica como estrategia de trabajo en las aulas de clase?

¿Qué estrategias pedagógicas utiliza un docente en el salón de clase?

¿cómo la lúdica fortalece la creatividad en los niños?

1.2. Objetivos de Investigación.

1.2.1. Objetivo General.

Con el fin de responder la pregunta de investigación, se plantea como objetivo general. Describir los impactos que tiene la lúdica en las aulas de clase como estrategia pedagógica para desarrollar la creatividad en los niños y niñas de primaria en una Institución Educativa de Barrancabermeja.

1.2.2. Objetivos Específicos.

Así mismo, se proponen los siguientes objetivos específicos, los cuales son:

- Indagar sobre los impactos que tiene la lúdica en las aulas de clase como estrategia pedagógica para desarrollar la creatividad en los niños de primaria en una Institución Educativa de Barrancabermeja.
- Codificar los datos recolectados acerca del impacto que tiene la lúdica en las aulas de clase como estrategia pedagógica para el desarrollo de la creatividad en los niños de primaria de una Institución educativa de Barrancabermeja.
- Analizar los datos codificados acerca del impacto que tiene la lúdica en las aulas de clase como estrategia pedagógica para el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de primaria de una Institución educativa de Barrancabermeja.

1.3. Justificación.

El aspecto principal de este trabajo está enfocado en conocer cuáles son los impactos que tiene la lúdica en las aulas de clase como estrategia pedagógica para desarrollar la creatividad en los niños y niñas de primaria en una Institución Educativa de Barrancabermeja. Considerando importante la educación y de qué manera se generan estrategias pedagógicas para fortalecer e impulsar de manera positiva el aprendizaje de los niños y niñas en la Institución Educativa.

Es importante mencionar que la educación que reciben los niños en su etapa transicional hasta culminar su primaria es determinante para desarrollar habilidades y destrezas el cual les permita adquirir aprendizaje desde su propia creatividad, por tal motivo dentro de la investigación se hace importante conocer si por medio del juego – lúdico el niño fortalece sus propias habilidades, aprendiendo de manera más efectiva.

Reconocer de qué manera los docentes construyen los aprendizajes significativos en las aulas de clase, permite entender cuáles son las metodologías de trabajo más eficaces ya que las estrategias pedagógicas implementadas por el docente deben responder a los objetivos de aprendizaje y a las necesidades de cada estudiante, partiendo de que si bien la creatividad es

innata al ser humano, el docente también la puede desarrollar en el aulas de clase. (Casillas, 1997).

Según Vygotsky (1984) el juego es una característica central en el desarrollo de los niños pues este incluye roles sociales y crea la zona de desarrollo próximo.

Durante la infancia la lúdica permite al niño fortalecer su auto confianza, autonomía, el desarrollo de su personalidad a través de actividades recreativas permitiendo que aprenda de manera divertida. La lúdica es una manera de vivir la cotidianidad, es decir sentir placer y valorar lo que acontece percibiéndolo como acto de satisfacción física, espiritual o mental. La actividad lúdica propicia el desarrollo de las aptitudes, las relaciones y el sentido del humor en las personas” (Carlos Alberto Jiménez).

Para llevar a cabo esta investigación es importante conocer de qué manera aprende el niño, y si efectivamente es la lúdica una buena estrategia pedagógica para despertar su creatividad, cual o cuales son las estrategias pedagógicas más eficaces implementadas por los docentes, que cambios hace el docente cuando reconoce que su metodología de trabajo no es la más viable.

Desde esta investigación se pretende aportar nuevos argumentos que sustenten la eficacia de la lúdica como estrategia pedagógica, el cual permita desarrollar la creatividad en los educandos, y si el docente desde la propia lectura que hace en su entorno educativo puede dar a conocer la eficacia y los impactos que se generan cuando se implementa la lúdica como una forma de despertar creatividad y efectividad en el desarrollo y el aprendizaje del educando.

CAPITULO II

2. Marco De Referencia.

2.1. Antecedentes

La lúdica ha desempeñado un papel muy importante a la hora de implementar estrategias pedagógicas en torno a la educación. Brindándole la posibilidad de fortalecer su aprendizaje de forma natural y gozosa.

A continuación, se presentarán los antecedentes a este ejercicio de investigación y que se orientan al estudio de la lúdica como estrategia pedagógica para desarrollar la creatividad en los niños y niñas de educación primaria.

Por ello se hizo necesario recopilar algunos aportes que contribuye de manera significativa, han tenido resultados positivos, uno de ellos es “La lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer la convivencia escolar” realizado por Miriam Sepúlveda Gutiérrez, Nemesio Navarro Caro, Carlos Egidio Laguna Moreno y Patricia Poso Restrepo. Buscó fortalecer la convivencia pacífica entre los estudiantes del grado tercero de la Institución Educativa Distrital Brasilia Bosa jornada tarde donde desarrollaron una investigación cualitativa con el fin de buscar un acercamiento a las relaciones culturales y sociales. Se constituye una actividad vital espontánea y permanente del niño, a partir del cual crea y fomenta normas de relaciones sociales, culturales y morales, convirtiéndose por demás en un agente de transmisión de ideas.

Finalmente implementaron la lúdica como alternativa seria en la transformación de los modelos pedagógicos, transformando así el escenario educativo en un modelo donde el juego retoma su lugar, en una sociedad que educa y se prepara. (Miriam Sepúlveda Gutiérrez, 2015).

Otro aporte de gran importancia, que realizo Marlise del Valle Parra tiene por nombre “Lúdicas como Estrategias de Transición Educativa” Esta investigación buscó implementar la actividad lúdica como estrategia de aprendizaje que facilite el proceso de transición en los niños y niñas de primer grado de primaria de la escuela Básica “María La Riva Salas”, municipio Barinas, estado Barinas, Venezuela.

La indagación se enmarcó en el paradigma socio crítico mediante el método de investigación acción, obtuvieron como resultado la necesidad de introducir cambios a través de actividades lúdicas para articular no solo los aspectos cognitivos, corporales, motrices, sino también, las relaciones con aprendizaje, en los cuales el estudiante podrá sentirse sin temores, incertidumbres o ansiedades, facilitando su incorporación en la educación primaria. Sugieren planificación de círculos de formación direccionados hacia estrategias de aprendizaje para alcanzar la adaptación del educando a este nivel educativo. (Peña, 2020).

Erika Inés Acosta realizo una investigación que tiene por nombre “La lúdica como estrategia para el desarrollo de la creatividad en los niños del nivel inicial”. Buscó resaltar la importancia de la creatividad en el proceso de aprendizaje de los niños, especialmente en términos del juego, con una metodología esencialmente cualitativa, la recolección de información consistió en una ficha de observación para los niños. La investigación expone como resultado la importancia de implementar la lúdica en la educación inicial y no como un requisito inherente a la metodología de trabajo, que se sienta natural y donde poco a poco se vaya convirtiendo en elemento fundamental para el aprendizaje de los niños.

En conclusión, el docente enfrenta desafíos en los procesos de aprendizaje continuo y las carencias de los niños desde edades muy tempranas. (Acosta, 2019). Así mismo se encuentra la investigación llamada “Estrategia lúdico-pedagógica dirigida a niños y niñas de transición para el fortalecimiento de la atención sostenida en su proceso de aprendizaje” realizado por Patricia Gutiérrez Ojeda, Nancy Osorio, Eduard Anderson, dirigido al fortalecimiento de los niveles de atención en su proceso de aprendizaje; con un enfoque mixto, de tipo descriptivo y con aplicación del método inductivo, diseñaron encuestas dirigidas a los niños, profesores y padres de familia.

El principal resultado que obtuvieron es la utilización de la estrategia pedagógica denominada Triqui Mágico permitiendo que el niño participe de manera activa en el aprendizaje producto del bienestar que le produce el juego, la interacción con sus compañeros y la competencia a si concluyeron que la utilización de la estrategia Triqui Mágico en el proceso de enseñanza-aprendizaje puede llevar a resultados positivos. (Patricia Gutiérrez Ojeda, 2018).

Otro aporte fundamental para esta investigación realizado por María Elena Moreno Hernández es “La lúdica y el aprendizaje en niños y niñas de 5 años del C.D.I de la Fundación Granitos de Paz” Una investigación dirigida a determinar las actividades lúdicas que favorecen el aprendizaje en los niños y niñas del C.D.I. de la Fundación Granitos de Paz, lograron describir

los tipos de juegos, identificar sus preferencias durante la permanencia en el centro educativo, y precisar las actividades más integradas a la cotidianidad escolar. La metodología que utilizaron es cualitativa de tipo participativa, los resultados evidenciaron un interés por el aspecto socio afectivo como reflejo de su conocimiento en el marco del desarrollo cognitivo. Tuvieron en cuenta la descripción del tipo de lúdica y establecieron la preferencia por las actividades que referencian los aspectos psicomotores y cognitivo, en juegos de movimientos corporales unidos al conocimiento de las nociones básicas. (Moreno-Hernández, María Elena, 2018).

Nancy Yolanda González Domínguez, Maikel Carnero Sánchez, Yulexy Navarrete Pita realizaron una investigación llamada “Lúdica y situación social del desarrollo. Una nueva mirada a la educación superior”. Investigación dirigida en torno a analizar la lúdica y la situación social en relación con la educación superior, utilizando una metodología de tipo Cualitativo. Obtuvieron como resultado que la lúdica constituye una valiosa herramienta para la educación, incluido el nivel superior, pues proporciona ambientes favorables para la comunicación y el intercambio, estimula la creatividad, la independencia cognoscitiva, el aprendizaje productivo, interactivo, contribuye a fomentar valores en los estudiantes con acciones para su auto perfeccionamiento personal y profesional, lo que tributa a la formación integral de dicho estudiante, aprecian en la literatura pedagógica y psicológica. (González Domínguez Nancy Yolanda, 2021).

Es necesario resaltar el aporte de la autora Nancy Cristina Mera Ramos una investigación que tiene por nombre “La actividad lúdica para el desarrollo de la expresión corporal” contribuye a las actividades lúdicas y su incidencia en el desarrollo de la expresión corporal en niños/niñas de 4-5 años de la Unidad Educativa Alfonso Ricardo Troya. Según la autora realizo una investigación Mixta que se aplicó con tres docentes y quince niños/niñas de 4-5 años de la Unidad Educativa Alfonso Ricardo Troya. Obtuvieron como resultado la gran importancia que tiene la lúdica en el adecuado desarrollo de la expresión corporal, ya sirve como base de aprendizajes. Concluyeron, que lograron mayor efectividad en el desarrollo de la expresión corporal y que es necesario que esta se vincule las actividades lúdicas y el juego. (Mera-Ramos, 2017).

El aporte de la investigación de Greis Núñez Ríos, Edgardo Márquez Núñez, Hilga Guerrero Cuentas, Marta Magdaniel Duran, Bielenys Silvera Goenaga llamado “La metodología lúdica como dinamizador de las conductas prosociales” Busco presentar los avances del fortalecimiento de las conductas prosociales a través de la metodología lúdica.

La metodología se enmarcó en el paradigma socio crítico, con un enfoque introspectivo vivencial, de tipo cualitativo y un diseño de investigación-acción de alcance descriptivo, pretendiendo reconstruir la realidad partiendo del entorno social. Como resultado se generó en los estudiantes cambios conductuales que se ven reflejados tanto en el aspecto vivencial como académico fortaleciendo su formación integral que le permitirá desempeñarse como ciudadanos de mundo.

Se resalta la importancia de la implementación de la estrategia lúdica para el fortalecimiento de las conductas prosociales, ya que estas favorecen los procesos de enseñanza-aprendizaje que se desarrollan dentro y fuera del aula. (Greys Núñez Rios, 2019).

“Juego, educación y aprendizaje. La actividad lúdica en la pedagogía infantil” investigación realizada por Jover Olmeda, Gonzalo; Payà Rico, Andrés; buscó favorecer un entorno físico, medioambiental, social, cultural y político que permite el desarrollo adecuado de las capacidades de los niños, niñas y adolescentes, favoreciendo el derecho al juego y tiempo libre. La metodología empleada en este caso fue de tipo cualitativo, arrojando como principal resultado que el juego no es una cuestión baladí, es algo muy serio y, como tal, hemos de estimular su presencia en nuestra labor pedagógica.

Según Piaget y Vygotsky La relación entre cultura y juego de reglas y de ficción resulta fundamental para una comprensión adecuada de la actividad lúdica y una visión fructífera de la educación, como algo distinto de la mera transmisión de contenidos desgajados de la experiencia. (Jover Olmeda & Payà Rico, 2013).

Los autores, Córdoba Pillajo, Evelyn; Lara Lara, Fernando; García Umaña, Andrés, propusieron la investigación que tiene por nombre “El juego como estrategia lúdica para la educación inclusiva del buen vivir” Proponen lo lúdico como un posible recurso didáctico que permita ofrecer espacios de inclusión educativa. La metodología que utilizaron es de tipo cualitativo análisis documental; obtuvieron como resultado la ambiciosa propuesta de una sociedad del sumak kawsay en Ecuador ha supuesto que desde distintos ámbitos se propicie un espacio de discusión acerca de cómo plasmar esta propuesta de sociedad futura.

Para terminar, hicieron necesario cuestionar los paradigmas tradicionales existentes o adaptarlos para que sean instituciones dedicadas a una atención adecuada a la diversidad, donde los niños y niñas asistan a escuelas regulares y aprendan en conjunto mediante la convivencia y donde la diversidad pueda ser una fuente de enriquecimiento para el sistema educativo. (Córdoba Pillajo, Lara Lara, & García Umaña, El juego como estrategia lúdica para la educación inclusiva del buen vivir, 2017)

Este nuevo aporte llamado "Desarrollo de la Creatividad en los Niños de Educación Primaria en América Latina en Tiempos de Pandemia Covid-19" realizado por Marlene Fernández-Monge Lida. Investigación entorno a conocer el desarrollo de la creatividad en niños de educación primaria de América Latina en tiempo de pandemia.

Emplearon una metodología del enfoque cualitativo, de diseño narrativo, aplicando el método descriptivo para la caracterización de la población encontrada, la técnica que consideraron fue el análisis de contenido y los instrumentos de recolección de datos fueron la ficha de recolección de datos de los artículos y las fichas de contenido. Revelaron que el desarrollo del potencial creativo de los estudiantes se ha apoyado en actividades diversas como son artísticas, lúdicas, estrategias creativas y el uso de herramientas digitales.

En síntesis, el 2020 dieron un punto de inflexión a nivel mundial, producto de la pandemia ocasionada por el COVID-19. Especialmente los sistemas educativos, se vieron profundamente alterados y más aún en contextos como el de América Latina, donde la educación en modalidad virtual siempre resulto un asunto pendiente, torpemente dibujado, y con más mitos que realidades. (Fernández-Monge, 2020).

Para finalizar, María Eugenia Villalobos y Lina Yiseth Toro realizaron investigación llamada “Los recursos psicológicos emergentes a partir de una propuesta lúdica para niños en riesgo psicosocial”. Plantearon desde una perspectiva clínico-psicológica. Los maestros y la comunidad consideran que el entorno en el que se encuentra esta población reviste características socioafectivas complejas, con condiciones de violencia, maltrato, drogadicción, embarazos adolescentes, entre otros. Emplearon una metodología de tipo Cualitativo mediante el método investigación acción obteniendo como resultado convertir los espacios de aprendizaje de los niños en oportunidades el cual les permita simbolizar sus vivencias, consideraron que los elementos de la propuesta dieron apertura a reorganizaciones vivificadoras y estructurantes en los niños y niñas, las cuales fueron fortalezas en la investigación/intervención. (Toro, Los recursos psicológicos emergentes a partir de una propuesta lúdica para niños en riesgo psicosocial., 2021).

2.2.Marco Teórico.

2.2.1. Teoría ecológica de Uriel Bronfenbrenner

A continuación, desde el interés propio de la investigación se decide profundizar sobre la teoría ecológica del desarrollo humano de Uriel Bronfenbrenner, ya que centra sus bases en la relación que existe entre el niño y el ambiente que lo rodea y como ese ambiente es determinante en el desarrollo humano; entendiendo que el desarrollo humano se da a partir de un proceso de interacción en los diferentes contextos en el que el individuo se desenvuelve, entre esos esta, la familia, la escuela, el barrio, los vecinos, y el trabajo, es decir el desarrollo del ser humano esta permeado por niveles ecológicos entre los cuales se encuentra el microsistema entendido como el sistema más cercano e inmediato al niño o niña.

El desarrollo del niño no solo está permeado por el ambiente biológico o genético, sino también por el desarrollo psicológico y social; el mesosistema este nivel permite ampliar las interacciones de contexto, allí el infante vive y también participa; el exosistema este nivel permite identificar que si bien el menor no participa activamente de los entornos de sus padres las condiciones en las que se desenvuelven afectan directamente el niño y un último nivel es el macrosistema el cual abarca todos los anteriores niveles y permite hacer lectura no solo de los entornos inmediatos del menor sino también de los entornos externos con los cuales se encuentra a lo largo de la vida como lo son creencias, normas, la cultura, valores sociales, sistema religioso y estilos de vida. (Bronfenbrenner, 2005)

De acuerdo con lo anterior, la teoría del desarrollo humano de Uriel Bronfenbrenner permite entender como el medio ambiente va haciendo modificaciones en el desarrollo de los niños y niñas a lo largo de sus vidas, teniendo presente que cada niño y niñas es diferentes y es desde su diversidad que se hace importante abordar las intervenciones, ya que es el modo de percepción de cada niño lo que hace que actúe distintamente. (Bronfenbrenner, 2005).

2.2.2. Subteoría de la pedagogía de Paulo Freire

por otro lado, se profundizará sobre la teoría de la educación de Paulo Freire ya que basa su teoría en una pedagogía integral y liberadora, el autor parte de la base de que la educación no puede ser vista desde un ámbito radical en donde el profesional docente es quien sabe porque tienen el conocimiento, y el educando es quien no sabe, dicho en palabras de Freire, es no ver al

educando como un recipiente que absorbe información, pero que en realidad el aprendizaje no es eficaz (Freire, 1990).

El autor hace referencia a una característica actual de la educación, la cual se ha convertido en una narración y memorización excesiva en las aulas de clase, sin analizar la esencia de ello, es decir, se deja a un lado el aprendizaje significativo en donde el estudiante debe entender que “4 veces 4 da un resultado de 16, pero sin percibir lo que realmente significa 4x4”. Esta concepción de Freire da lugar a una educación poco constructiva en donde el maestro es un depositario de los conocimientos que este realiza a diario con sus educandos (Freire, 1990).

De acuerdo con lo anterior el autor propone cambiar la concepción de la educación por una más liberadora y menos opresora, en donde el proceso cognitivo del aprendizaje se lleve a cabo de manera rigurosa, pero que además el educando tenga la capacidad de analizar conscientemente el contenido, superando la división existente entre el educando y el educador (Freire, 1990).

La pedagogía liberadora desde el enfoque de Freire está basada también en que los docentes cuestionen constantemente la idea de que, educar no es únicamente imponer conceptos o enseñar lo que en teoría ya sabemos, educar es también compartir el conocimiento que los educandos proporcionan, el cual permita construir un ambiente en las aulas de clase ameno, enriquecedor, transformador, pero además significativo para el aprendizaje de cada educando. (Freire, 1990)

La educación es un proceso de revolución en la cultura, des alienante, liberador y afirmativo de la personalidad. La educación es un constante vivir experiencias mutuas entre el educador y el educando, quienes en conjunto dan vida a lo que Freire llama educación concientizadora (Freire, 1990).

Es por esto por lo que, la teoría permite enriquecer el concepto de estrategias pedagógicas en las aulas de clase, ya que permite comprender y conocer otras forma de educar y de adquirir conocimiento, enfatizando en la importancia de que cada día los conceptos y metodologías de trabajo en las aulas de clase sean un proceso reflexivo como Paulo freire lo menciona en su teoría “el hombre no se hace en el silencio, se hace en el diálogo y la reflexión” (Freire, 1990).

Lo anterior permite hacer lectura de la importancia de que en las aulas de clase los estudiantes no perciban espacios de opresión sino de transformación, y que para esto es el educador el encargado de utilizar los métodos adecuados para brindar una educación desde las diferencias de sus educandos y además desde la importancia de sus propios aprendizajes.

2.2.3. Subteoría de la lúdica de Piaget y Vygotsky

Dentro de la investigación se elige la subteoría de la lúdica de Piaget y Vygotsky, citados por Gallardo López consideran la lúdica como instrumento primordial en el desarrollo de enseñanza estudio la cual permite incentivar la creatividad, participación, y la colectividad recreativa y placentera que se practica a cualquier edad, el autor incluye los mecanismos lúdicos

en los estilos y formas de pensar de la infancia, partiendo de la lúdica como estrategia de aprendizaje, dado que proporciona mayor conocimiento (2018).

Los niños y niñas juegan para divertirse, explorar los materiales y los objetos; experimentar y aprehender la realidad; comprender y poner en práctica sus descubrimientos; y aprender a participar, a relacionarse con los demás y a desenvolverse en el mundo en el que viven. El juego es fundamental para el desarrollo físico, intelectual, afectivo, social, emocional y moral en todas las edades. A través de él, los niños y niñas desarrollan habilidades, destrezas y conocimientos (Gallardo López, 2018).

El juego incide de manera positiva en el desarrollo de la psicomotricidad, da información acerca del mundo exterior, fomenta la génesis intelectual y ayuda al descubrimiento de sí mismo. Además, el juego supone un medio esencial de interacción con los iguales y, sobre todo, provoca el descubrimiento de nuevas sensaciones, sentimientos, emociones y deseos que van a estar presentes en muchos momentos del ciclo vital (Gallardo López, 2018).

“El juego y su papel en el desarrollo psíquico del niño, supone la aparición en la escena de la vida psíquica de una "neoformación" la imaginación, la que es ausente en el infante y de la que carecen en absoluto los animales, representa una forma humana específica de la actividad de la conciencia, como todas las funciones de esta, surge inicialmente en la acción”. (Shuare, 2018).

De aquí se deduce que el criterio diferenciador del juego con respecto a otras actividades que realiza el preescolar es que, en él, el niño crea una situación imaginaria. La idea no es nueva, reconoce Vygotsky, lo nuevo que él introduce es que la presencia de la situación imaginaria es mucho más que un criterio para clasificar los diversos tipos de juegos (Shuare, 2018).

El juego en una situación imaginaria que para Vygotsky constituye un tipo nuevo de comportamiento, cuya esencia es que la actividad allí desarrollada libera al niño de la atadura a la situación real; es decir, el sujeto comienza a actuar según motivos e impulsos que no parten de las cosas, sino que son internos. (Shuare, 2018)

Por otra parte, en la concepción de que en el juego el niño es absolutamente libre, Vygotsky afirma que allí donde hay juego, el niño actúa en una situación imaginada e imaginaria, lo hace según normas o reglas. Esta situación lleva implícitas las normas de conducta correspondientes. Un ejemplo de esto; cuando una niña juega a que es la mamá y la muñeca preferida es su hija, solo las acciones adecuadas a las normas de la situación imaginada son acciones lúdicas adecuadas y las únicas que la niña realiza. Cualquier intento por parte del adulto para que actúe de acuerdo con otras normas es rechazado de plano, como algo que destruye el juego. (Vygotsky, 2018)

En el juego el niño es libre de someterse a las reglas o normas adecuadas a la situación imaginada, que son inherentes a ésta. La evolución del juego infantil va del juego con una situación imaginaria evidente y reglas más o menos ocultas, al juego con una situación imaginaria poco explícita. En este sentido Vygotsky presenta un completo acuerdo con Jean Piaget en lo concerniente al desarrollo de las normas morales en el niño y a la existencia de "dos

morales" y dos fuentes de desarrollo de las normas de la conducta infantil. "El criterio moral en el niño". (Vygotsky, 2018)

Finalmente, Piaget (1969), sostiene que el punto de partida de las operaciones intelectuales hay que buscarlo ya en un primer período del desarrollo, caracterizado por las acciones y la inteligencia sensomotora. Aun no utilizando como instrumentos más que las percepciones y los movimientos, sin estar todavía capacitada para la representación o el pensamiento (Vygotsky, 2018). De acuerdo con lo planteado por los autores la teoría permite identificar la importancia de la lúdica en las aulas de clase, fortaleciendo el desarrollo integral en el infante y denotando como esta le da herramientas que son fundamentales a la hora de aprender.

La lúdica vista como instrumento primordial en el desarrollo de enseñanza permite crear espacios de formación libres, fomentando además un adecuado desarrollo de la personalidad, lo que le permite al menor recibir efectividad en el aprendizaje y una educación acorde a sus habilidades, incentivándolo además a fortalecer las mismas, teniendo presente que el aprendizaje de los niños y niñas no comienza con la entrada al jardín o a la escuela, sino que ya han tenido experiencias desde los primeros meses de vida en sus hogares. (Vygotsky, 2018)

2.3. Marco Conceptual.

Con el fin de describir y profundizar en cada uno de los temas propios de la investigación, se abordarán las siguientes categorías temáticas: a. Lúdica; b. Educación; c. Estrategias pedagógicas; d. Creatividad; e. Infancia; f. El juego, para finalizar ahondando en el contexto propio de este estudio, las cuales nacen de un estudio documental propio.

2.3.1. Lúdica

Autores como Jean Piaget plantea una reflexión permanente sobre la importancia del desarrollo de la lúdica como estrategia beneficiadora en el proceso de aprendizaje en el niño, y del compromiso que le corresponde a la escuela, la familia y la sociedad, el autor Considera la lúdica como instrumento fundamental en el proceso de enseñanza-aprendizaje, en la que esta fomenta la participación, la colectividad y otros principios del ser humano (Piaget, 2019).

La lúdica se toma entonces como una forma de ser, una manera de interactuar con diversas facetas, para hacerlas más manejables en la incertidumbre de la realidad, característica esencial de la vida, del juego y del accionar lúdico (Piaget, 2019).

La lúdica es una dimensión transversal que atraviesa toda la vida, no son prácticas, no son actividades, no es una ciencia, ni una disciplina, ni mucho menos una nueva moda, sino que es un proceso inherente al desarrollo humano en toda su dimensionalidad psíquica, social, cultural y biológica. Desde esta perspectiva, la lúdica está ligada a la cotidianidad, en especial a la búsqueda del sentido de la vida y a la creatividad humana (González, 2014).

“Todo juego es lúdica, pero todo lo lúdico no es juego” (Tamayo Giraldo & Restrepo Soto, 2017), es así como la lúdica se presenta como una categoría mayor al juego en donde el

juego es una manifestación de lo lúdico. Lo lúdico abarca lo juguetón, espontáneo del ser humano, lo lúdico está inserto en el ADN. El ser humano es un ser que se busca en la experiencia, pero no en cualquier experiencia, en una de felicidad, tranquilidad, serenidad, placidez en el camino.

La lúdica es una sensación, una actitud hacia la vida que atrae, seduce y convence en el sentido íntimo de querer hacerlo, de hacer parte de esto hasta olvidando tu propia individualidad. Como lo menciona Borja, citado por González, (2014) “Desarrollar la comunicación con el grupo de iguales no es solo una actividad agradable y enriquecedora, sino que además responde a las demandas cognoscitivas, obliga a ellas y, si se ha creado un clima propicio, enriquece los conocimientos adquiridos a partir de la fantasía, el humor y la ironía”.

Finalmente, en una educación integral y no particular y/o mecanicista lo que importa no es instruir, sino generar unas actitudes, posiciones vitales y sociales positivas y gestar nuevas situaciones, conceptos y relaciones, características que pueden fluir a través de la lúdica. (González, 2014)

2.3.2. Educación

Autores como Rousseau, Kant y Aníbal León consideran la educación como el camino idóneo para formar ciudadanos conscientes de sus derechos y deberes, y que el proceso educativo debe partir del entendimiento de la naturaleza del niño del conocimiento de sus intereses y características particulares, de esta manera el niño conoce el mundo exterior haciendo uso de su propio sentido. (León, 2007)

Por eso consideraba que la educación debiera ser liberadora, vinculando trabajo manual con trabajo intelectual, de una manera libre y creadora, a fin de incorporar gradualmente a los niños al proceso económico-cultural y político, desarrollando al mismo tiempo el sentimiento de pertenencia a una clase social revolucionaria y la libertad para pensar y crear, sin dejar de incluir la creación estética. (Kant, siglo XXI)

La educación es un todo individual y supraindividual, supra orgánico. Es dinámica y tiende a perpetuarse mediante una fuerza inercial extraña. Pero también está expuesta a cambios drásticos, a veces traumáticos y a momentos de crisis y confusiones, cuando muy pocos saben qué hacer; provenientes de contradicciones, inadecuaciones, decisiones casuísticas y desacertadas, catástrofes, cambios drásticos. (Muruet, 2007)

Es bueno saber que la educación cambia porque el tiempo así lo dispone, porque ella deviene. Ella misma se altera, y se mueve de manera continua y a veces discontinua; crece y decrece, puede venir a ser y dejar de ser, la educación busca la perfección y la seguridad del ser humano. (León, 2007) La educación del niño se hizo totalmente contextualizada y natural, corriendo libremente por el bosque y saltando piedras y ríos, por la orilla de la playa, por las praderas, valles y montañas; entonces la relación del hombre con el entorno fue natural, armónica, feliz, tranquila y sin miseria. (León, 2007)

Por otro lado, la educación se propone como la acción responsable de la moralidad, de los valores, su preservación y transmisión a las generaciones más jóvenes que crecen con el derecho

de poseer y heredar la cultura de sus antecesores, los valores y todo lo creado. La cultura forma la mente, se perpetúa a sí misma formando el tipo humano que quiere, tratando de que todos sean más parecidos que diferentes, más homogéneos que desiguales. Es contradictoria la tarea de la educación. Formar la personalidad individual, uno distinto del otro. Pero no, uno igual al otro. (Muruetta, 2007)

2.3.3. Estrategias pedagógicas:

Autores como Varona, (2007) consideran la estrategia pedagógica como la concepción teórico-práctica de la dirección del proceso pedagógico durante la transformación del estado real al estado deseado, en la formación y el desarrollo de la personalidad, de los sujetos de la educación, que condiciona el sistema de acciones para alcanzar los objetivos, tanto en lo personal, lo grupal como en la institución escolar. La estrategia es susceptible de ser modificada, precisada, delimitada constantemente a partir de los propios cambios que se vayan operando en el objeto de transformación. La estrategia pedagógica por parte del profesor responde a los objetivos definidos para los estudiantes en cada nivel de educación. (Varona, 2007)

La estrategia es un término que ha sido extrapolado a diversas esferas de la vida social, entendida, en su definición más elemental, como “arte de dirigir las operaciones, se identifican dos componentes, uno cognitivo visto como (arte) conjunto de reglas y principios, y otro interventivo, dado en el conjunto de medios para alcanzar un resultado o acción que produce un efecto. (Varona, 2007)

La capacidad de los educadores de hacer uso de su creatividad y de su pensamiento para visualizar en la práctica las múltiples variantes que van a permitir la modificación, la transformación, la consolidación y el desarrollo de los estudiantes es, en última instancia, lo que conduce al éxito en la puesta en marcha de las estrategias pedagógicas pertinentes. (Varona, 2007)

El profesor necesita conseguir que los estudiantes expongan sus experiencias de aprendizaje y que las vivan por sí mismos, de manera que induzcan los cambios deseados, para lo cual se requiere de la estructuración de actividades donde podrá establecer o promover situaciones de enseñanza-aprendizaje, con una alta probabilidad de que aquellas experiencias acontezcan realmente. (Varona, 2007)

2.3.4. Creatividad

La creatividad es el resultado de la interacción de un sistema compuesto por tres elementos: una cultura que contiene reglas simbólicas, una persona que aporta novedad al campo simbólico, y un ámbito de expertos que reconocen y validan la innovación. (Salas, 2004)

El concepto de creatividad ha ido evolucionando, Gruber, 2004 sostiene que “la creatividad rara vez se considera como el producto de un solo momento. Más a menudo es el resultado del trabajo de toda una vida. El mejor ejemplo es el de Darwin, que realizó una lenta acumulación de hechos e hipótesis. El proceso creativo es mucho más largo de lo que parece cuando se presta atención solamente a un episodio crucial aislado” (Salas, 2004)

Como lo menciona Marzano, (1995) citado por casillas, (1997) “Es necesario ver a la creatividad como un elemento cotidiano en el salón de clases, que interactúa enriqueciendo las experiencias de aprendizaje que se presentan en el aula, como lo considera” (Casillas, 1997).

La creatividad es algo que todos tenemos en diferente medida, no es un calificativo fijo, se puede desarrollar en grados variables. Se puede encontrar a la creatividad en todas las tareas de la humanidad, no solo en las artes; esto es identificable cuando la gente intenta hacer las cosas de una manera diferente, cuando aceptan los retos para solucionar problemas que afectan directamente su vida. (Casillas, 1997)

Es interesante estudiar la creatividad en las personas altamente creativas; pero realmente nuestra atención debe estar en el estudio y propuesta de desarrollo de todos nuestros alumnos, ya que son la realidad que tendrá la responsabilidad de manejar este país en un futuro próximo. (Casillas, 1997)

Finalmente, la creatividad que tenga el docente. La comunicación, una vez más, es la base para lograr una participación masiva del estudiantado en las lecciones; por ello, hay que alimentarla y posibilitarla organizadamente.

2.3.5. Infancia

Autores como Duran, (2015) definen la Infancia como una apertura constante para pensar y repensar lo nuevo, lo inesperado, lo insólito. Es el mapa y territorio de una posible experiencia del pensamiento que puede transformar nuestra vida. (Durán, 2015)

La infancia en la institución escolar es concebida en forma lineal, cronológicamente. Se trata de una etapa del desarrollo humano caracterizada por su debilidad y necesidad de formación. (Durán, 2015)

Por otro lado, Freud, (1995) citado por Bermúdez, (2018) afirma que “en la infancia se gesta el futuro del individuo durante todas las etapas de la vida y la importancia que tiene esta para determinar la estructura de personalidad del ser humano, destacándose que la gran mayoría de los procesos psíquicos tienen su origen en la infancia. Además de esto todos los eventos traumáticos que son vividos en esta etapa por el sujeto son muchas veces detonantes de trastornos psicológicos en la adultez”. (Bermúdez, 2018)

La infancia se inscribe en lo inconsciente como tiempo de estructuración inseparable de lo pulsional. Se va constituyendo como un conjunto de vivencias y recuerdos capaces de ser recuperados, siempre y cuando se mantengan sepultadas y reprimidas las inscripciones fundantes de la sexualidad a las que esta encubre. (Bermúdez, 2018)

La infancia entonces propone un juego con el lenguaje, colocando la condición expresiva en un sitio privilegiado de ausencia; como destino y voluntad, Badiou y Roudinesco (2006), afirma que “es una etapa innovadora que irrumpe desde lo real, para evocar a un tiempo indefinido donde la memoria y el recuerdo se inscriben en el orden simbólico que invita al juego imaginario y metafórico con sus significados”. (Bermúdez, 2018)

La apuesta de la infancia está inscrita en atentar con el tiempo y su cronología. La polémica no está en lo consciente pedagógico, sino en la postura lingüística, en la lógica subjetiva que juega con el tiempo y su ritmo. (Bermúdez, 2018)

El desarrollo del niño como individuo es un proceso continuo que se inicia con su nacimiento, caracterizado por un crecimiento a nivel físico, emocional, motivacional, e intelectual. En este proceso pueden distinguirse ciertas etapas que Freud denominó “psicosexuales”, porque atribuyó al sexo un rol central en el desarrollo y crecimiento del niño. (Bermúdez, 2018)

Para Freud, (1986) el motivo principal de la vida, manifestado desde la más tierna infancia, es la búsqueda del placer. El niño busca aquello que le resulta agradable y evita aquello que le resulta doloroso. Este proceso búsqueda-evitación se da de diversas maneras, durante toda nuestra existencia. (Bermúdez, 2018)

En la base de este proceso se encuentra la libido, verdadera energía sexual que nos hace movernos en dirección de lo placentero, la noción de “sexo” trasciende mucho más que la mera relación coital o la diferenciación hembra o macho. Más bien, esos son resultados de la dirección que toma nuestra libido. (Bermúdez, 2018)

En los diversos periodos o etapas por las que atraviesa el niño en su desarrollo se hacen dominantes determinadas necesidades específicas (físicas, intelectuales, emocionales, etc.) que se relacionan con diversas zonas específicas del cuerpo: boca, ano, órganos genitales; zonas en que los adultos representan los lugares de placer y tensión sexual y que en los niños se manifiesta de modo rudimentario, percibido sólo como sensaciones agradables o placenteras. (Bermúdez, 2018)

2.3.6. El juego

Autores como. Groos, (1896) citado por Montero, (2006) afirma que “el juego infantil es una expresión natural; una necesidad filogenética del ser humano y un aspecto que influye en el proceso educativo de los niños, sobre todo en la etapa preescolar.

El juego se caracteriza también como una actividad placentera, ya que consiste en movimientos libres, sin dirección fija ni obstáculo cualquiera, es un ejercicio preparatorio para la vida y tiene como objeto el libre desarrollo de los instintos heredados todavía sin formar; resulta un agente natural educativo. Por tanto, la escuela debe buscar en el juego infantil un medio y no condicionarlo a finalidades educativas cerradas. (Montero, 2006)

El juego es necesario para el desarrollo físico e intelectual, el aprendizaje de los animales se reduce en el tiempo porque sus instintos son más desarrollados al nacer que los del niño. El niño deberá jugar más en sus diferentes manifestaciones y lograr así un desarrollo óptimo en las conductas que manifieste. (Montero, 2006)

Piaget concibe el juego como una actividad que tiene su finalidad en ella misma, y que por tanto se apropia de los objetos exteriores y de sus relaciones, engranándolas funcionalmente dentro de una cadena de repeticiones que se auto alimenta por el placer de la función. La realidad es remoldeable en términos de juego para acoplarse a las necesidades del niño. En el juego se relaja el esfuerzo adaptativo, imponiéndose el ejercicio de la actividad por el solo placer que en sí contiene y por el gusto de dominar la habilidad. Como quien dice, en el juego se ejercen las

estructuras en el vacío, sin otro fin que el placer mismo del funcionamiento. No importan tanto las cosas con que se juega como el placer mismo de jugar (Marcos, 2006).

2.4. Marco Legal

A continuación, algunas leyes nacionales, internacionales, gubernamentales, decretos y normas que soportan la importancia de realizar este estudio.

Como seres humanos toda persona tiene derecho a la educación no importando la raza, sexo, estrato. Por ello es necesario conocer la Constitución Política de Colombia en Artículo 67 menciona que la educación es un derecho de la persona y un servicio público que tiene una función social; con ella se busca el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica, y a los demás bienes y valores de la cultura.

La educación formara al colombiano en el respeto a los derechos humanos, a la paz y a la democracia; y en la práctica del trabajo y la recreación, para el mejoramiento cultural, científico, tecnológico y para la protección del ambiente. (Política, 1991)

Así mismo, se encuentra en la ley 115 de 1994 en el Artículo 2o. Servicio educativo. El servicio educativo comprende el conjunto de normas jurídicas, los programas curriculares, la educación por niveles y grados, la educación no formal, la educación informal, los establecimientos educativos, las instituciones sociales (estatales o privadas) con funciones educativas, culturales y recreativas, los recursos humanos, tecnológicos, metodológicos, materiales, administrativos y financieros, articulados en procesos y estructuras para alcanzar los objetivos de la educación. (115, 1994).

El interactuar con el entorno y jugar activamente favorece en niños y niñas desarrollar la imaginación, creatividad y memoria es muy importante conocer la LEY 1098 DE 2006 establece 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. (1098, 2006)

Por otro lado, el DECRETO 1860 DE 1994 en el Artículo 7o. ORGANIZACION DE LA EDUCACION BASICA hace referencia a el proceso pedagógico de la educación básica comprende nueve grados que se deben organizar en forma continua y articulada que permita el desarrollo de actividades pedagógicas de formación integral, facilite la evaluación por logros y favorezca el avance y la permanencia del educando dentro del servicio educativo. (1860, 1994)

La LEY 12 DE 1991 en el Artículo 31 afirma:

1. Los Estados Parte reconocen el derecho del niño al descanso y el esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad y a participar libremente en la vida cultural y en las artes. 2. Los Estados Parte respetarán y promoverán el derecho del niño a participar plenamente en la vida cultural y artística y propiciarán oportunidades apropiadas, en

condiciones de igualdad, de participar en la vida cultural, artística, recreativa y de esparcimiento. (12, 1991)

Según la Unesco (1980) que “los juegos proporcionan un medio excelente de aprendizaje de los valores culturales de la sociedad, los cuales son representados de manera simbólica: en las reglas de juego y mediante el empleo de motivos decorativos tradicionales” (UNESCO, 1980)

Por su parte Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF) da como concepto el juego en la primera infancia, seguidas de los puntos clave que explican por qué el aprendizaje a través del juego contribuye a crear personas que no dejan de aprender durante toda su vida y potencia el desarrollo general de los niños y niñas.

El aprendizaje basado en el juego sigue teniendo una importancia crucial, pero a menudo se descuida en favor de enfoques educativos centrados en objetivos académicos. Sin embargo, en este período, los enfoques de aprendizaje activo basado en el juego pueden transformar las experiencias educativas de los niños en los primeros cursos de primaria y fortalecer tanto su motivación como los resultados de aprendizaje. (UNICEF, 2017)

Para finalizar El Programa de las Naciones Unidas (ONU) para el Desarrollo hace un llamado a la población a hacer uso de la creatividad y el conocimiento para proteger el planeta y garantizar que todas las personas gocen de paz y prosperidad para el año 2030, por medio del apoyo al cumplimiento de los Objetivos de Desarrollo Sostenible. (ONU).

CAPÍTULO III

3. Marco metodológico

3.1. Tipo de estudio

El enfoque de esta investigación es cuantitativo, ya que es una investigación objetiva que busca comprender un fenómeno.

Sampieri (2014) afirma el enfoque cuantitativo pretende acotar intencionalmente la información medir con precisión las variables del estudio, para tener foco. (p. 7)

Los planteamientos cuantitativos pueden dirigirse a explorar fenómenos, eventos, comunidades, procesos, hechos y conceptos o variables, su esencia es exploratoria, su naturaleza es descriptiva, su esencia es correlacional o correlativa, y considera el efecto de unos sobre otros, su naturaleza es casual. Asimismo, tales planteamientos son útiles para evaluar, comparar, interpretar, establecer precedentes y determinar causalidad y sus implicaciones. (Sampieri, 2014. P. 5)

Por otra parte, Sampieri (2006) afirma que el enfoque cuantitativo Usa la recolección de datos para probar hipótesis, con base en la medición numérica y el análisis estadístico, para establecer patrones de comportamiento y probar teorías, este enfoque pretende Describir, explicar y predecir los fenómenos (causalidad). (Sampieri, 2014)

El tipo de estudio es descriptivo, porque como lo menciona Villavicencio, (2016) “Los estudios descriptivos son el primer acercamiento, serio, de la comunidad científica a un fenómeno que sucede en la naturaleza, tienen la función de caracterizar la frecuencia de aparición del mismo” (p.2)

Sampieri, (1986) afirma “Los estudios descriptivos buscan especificar las propiedades importantes de personas, grupos, comunidades o cualquier otro fenómeno que sea sometido a análisis” (p.2)

La investigación descriptiva trabaja sobre situaciones de hecho y su característica fundamental es la de presentar una explicación correcta. Esta puede incluir los siguientes tipos de estudio; encuestas, casos exploratorios, causales, de desarrollo predictivos, de conjuntos o de relaciones. Los estudios descriptivos buscan desarrollar una imagen fiel o representación del fenómeno estudiado a partir de sus características, tratan de comprender el fenómeno estudiado sin tratar de explicar por qué ocurre. (Babbie, 1997)

Es un tipo de investigación que se encarga de describir la población, situación o fenómeno alrededor del cual se centra el estudio, procura brindar información acerca del qué, cómo, cuándo y dónde, relativo al problema de investigación sin darle prioridad a responder al por qué, está enfocada en describir y no explicar. (Martinez, 2017); de igual forma, afirma:

“los estudios descriptivos sirven para analizar cómo es y cómo se manifiesta un fenómeno y sus componentes. Permiten detallar el fenómeno estudiado básicamente a través de la medición de uno o más de sus atributos” (p.3)

3.2.Población.

Entendiendo que según Sampieri (2014) una población es el conjunto de todos los casos que concuerdan con una serie de especificaciones” (p. 65), para esta investigación participaron las docentes que laboran en la Institución Educativa de Barrancabermeja, al ser 15 maestras quienes se encargan de enseñar a los niños y niñas de la institución, se tomó a totalidad de la población como sujetos de información para la recolección de datos, lo que permitió tener una mejor percepción de la problemática y resultados solidos al realizarse

3.3.Procedimiento.

Con el fin de dar cumplimiento a los objetivos planteados, se precisan actividades, instrumentos, responsables y fechas que permitan responder a la pregunta de investigación.

Tabla 1 Procedimiento

Objetivos	Actividades	Instrumento	Responsable	Fecha
Indagar sobre los impactos que tiene la lúdica en las aulas de clase como estrategia pedagógica, para desarrollar la creatividad en los niños y niñas de primaria en una Institución Educativa de Barrancabermeja.	Grupo focal con los docentes en el cual se pueda evidenciar el impacto que tiene la lúdica como estrategia pedagógica en el aula de clase.	Cuestionario	Ana Milena Jiménez C Dania Catherine Álvarez O Yesica Yulieth Figueroa	Octubre de 2022
Codificar los datos recolectados acerca del impacto que tiene la lúdica en las aulas de clase como estrategia pedagógica para el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de primaria de una Institución educativa de Barrancabermeja.	Revisar y digitalizar los datos arrojados por el cuestionario de Likert a los docentes a cargo del aula de clase que hicieron parte del grupo focal.	Microsoft Excel	Ana Milena Jiménez C Dania Catherine Álvarez O Yesica Yulieth Figueroa	Octubre de 2022

Analizar los datos codificados acerca del impacto que tiene la lúdica en las aulas de clase como estrategia pedagógica para el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de primaria de una Institución educativa de Barrancabermeja.	Análisis de datos revisados y digitalizados.	Microsoft Excel	Ana Milena Jiménez C	Noviembre de 2022
			Dania Catherine Álvarez O	
			Yesica Yulieth Figueroa	

3.4. Técnicas para la recolección de la información.

Se empleó el instrumento de cuestionario Escala Likert que fue desarrollado por el psicólogo Rensis Likert. Es una escala psicométrica comúnmente utilizada en las investigaciones que emplean cuestionarios, es la suma de las respuestas de varios ítems; Un ítem de Likert es simplemente una afirmación que se le pide evaluar al encuestado dándole un valor cuantitativo en cualquier tipo de dimensión subjetiva u objetiva, siendo el nivel de acuerdo desacuerdo. (Rensis, 1932).

Según el autor Roberto Hernández Sampieri lo denomina un conjunto de ítems presentados en forma de afirmaciones o juicios, ante los cuales se pide la reacción de los participantes. Es decir, se presenta cada afirmación y se solicita al sujeto que externé su reacción eligiendo uno de los cinco puntos o categorías de la escala. A cada punto se le asigna un valor numérico. Así, el participante obtiene una puntuación respecto de la afirmación y al final su puntuación total, sumando las puntuaciones obtenidas en relación con todas las afirmaciones. (Roberto, 2014, pág. 238).

Cabe resaltar que es uno de los enfoques más utilizados en una investigación para conocer el acuerdo o desacuerdo de una persona sobre un tema.

3.5. Consideraciones Éticas.

De acuerdo con el Acuerdo 11 de la Res. 008430 de 1993 del Ministerio de Salud en el Artículo 8, esta investigación a realizar protegerá los datos e informaciones referentes a la identificación e imagen de los participantes de la investigación, de igual manera se precisa que desde el artículo 9 esta investigación no representa un riesgo para la vida o seguridad de los participantes. Asimismo, y conforme al acuerdo 10 el líder y colaborador del proyecto se comprometen a identificar los tipos de riesgo a los que pueden estar expuesto los participantes de esta investigación.

En concordancia con el Acuerdo 11, literal (a) esta investigación no presenta riesgo dado que Son estudios que emplean técnicas y métodos de investigación documental retrospectivos y aquellos en los que no se realiza ninguna intervención o modificación intencionada de las variables biológicas, fisiológicas, psicológicas o sociales de los individuos que participan en el

estudio, entre los que se consideran: revisión de historias clínicas, entrevistas, cuestionarios y otros en los que no se le identifique ni se traten aspectos sensitivos de su conducta Por último, se velará por el bienestar de los participantes cumpliendo con los artículos 12, 13, 14 y 15 de la misma resolución.

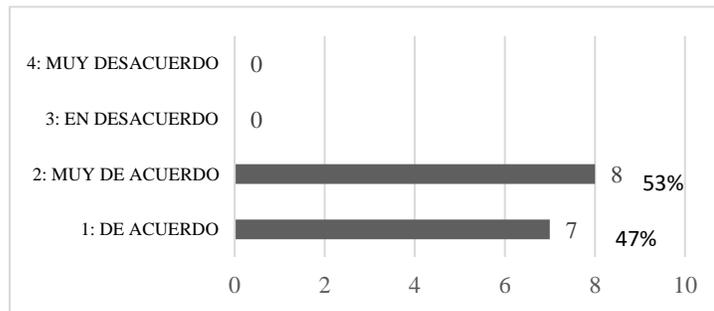
Así mismo se encuentra el decreto de 1278 de junio 19 de 2002 donde se establece el Estatuto de Profesionalización Docente que regulará las relaciones del Estado con los educadores, garantizando que la docencia sea ejercida por educadores idóneos, partiendo del reconocimiento de su formación, experiencia, desempeño. En el artículo 5 se denomina al Docente como toda persona que desarrolla labores académicas directos y personalmente con los alumnos en los procesos enseñanza-aprendizaje, algunas funciones importantes que debe tener en cuenta el Docente en el aula es la preparación de la tarea académica, investigación en procesos pedagógicos, evaluación, calificación, planeación, disciplina y formación de los alumnos etc.

CAPITULO IV
4. Análisis de Resultados.

A continuación, se presentan a nivel descriptivo los resultados de la herramienta de recolección de información para dar cumplimiento al objetivo de la presente investigación. Siendo así, a partir de la siguiente grafica se realiza el análisis relacionado a la lúdica y su énfasis en el potencial del desarrollo, aprendizaje significativo y competencias sociales.

Figura 1

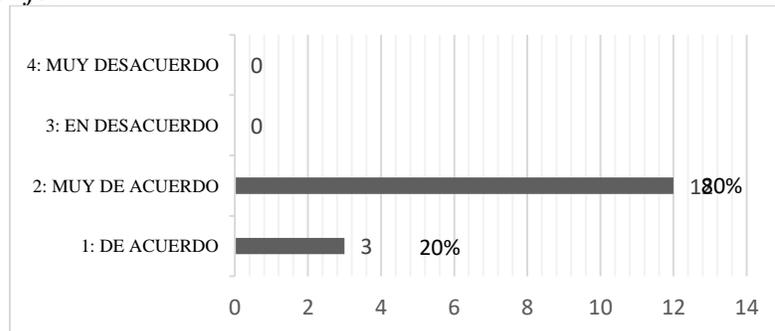
¿Como docentes, implementamos la lúdica como un factor fundamental en la enseñanza y aprendizaje?



En cuanto a la lúdica como potencia de desarrollo para los niños de la institución, de igual forma refleja la importancia dada por las educadoras a la lúdica y su afirmativa al considerar la lúdica como un factor importante en el aprendizaje de sus estudiantes siendo un 100% de las respuestas un resultado positivo donde 53% de las respuestas afirman estar muy de acuerdo y el 47% restante de acuerdo.

Figura 2

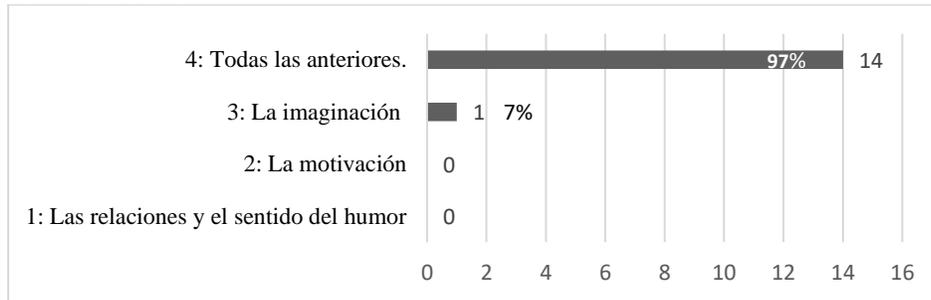
¿Es de gran importancia incluir en los procesos formativos la lúdica como una herramienta de trabajo?



Se obtuvo un resultado favorable, afirmando con un 80% de las respuestas en muy de acuerdo y 20% de acuerdo con la importancia de incluir en los procesos formativos la lúdica como herramienta de trabajo.

Figura 3

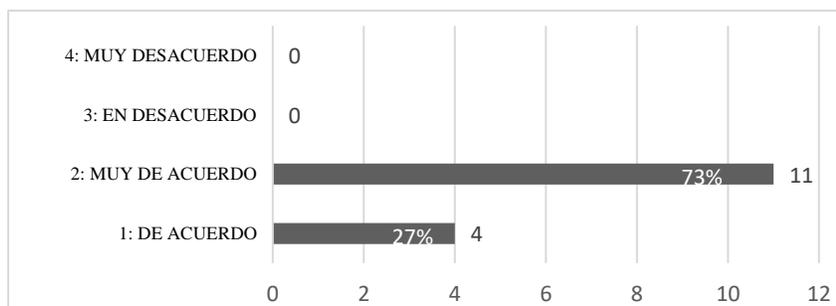
¿Como la lúdica fomenta en los niños y niñas habilidades y destrezas que favorezcan su aprendizaje? Por medio de:



En esta figura se puede observar como las docentes concuerdan en que la lúdica fomenta en los niños y niñas habilidades y destrezas como la imaginación, la motivación, las relaciones sociales y el sentido del humor de los estudiantes.

Figura 4

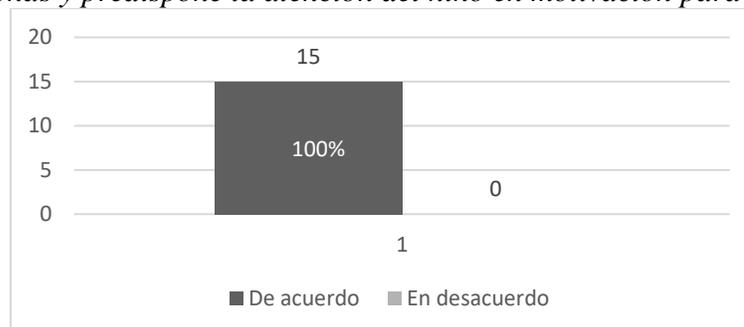
¿Puede la lúdica ser aplicada en las aulas de clases como un factor que potencia las competencias sociales y emocionales de los niños y niñas?



Teniendo en cuenta los resultados, la lúdica puede ser aplicada como factor potenciador de competencias sociales y emocionales de los niños obteniendo una afirmativa para esta pregunta en la cual el 11 (73%) de las docentes están muy de acuerdo con esta afirmación y las 4 (27%) restantes de acuerdo, implicando que la lúdica fomenta el desarrollo de competencias sociales y emocionales.

Figura 5

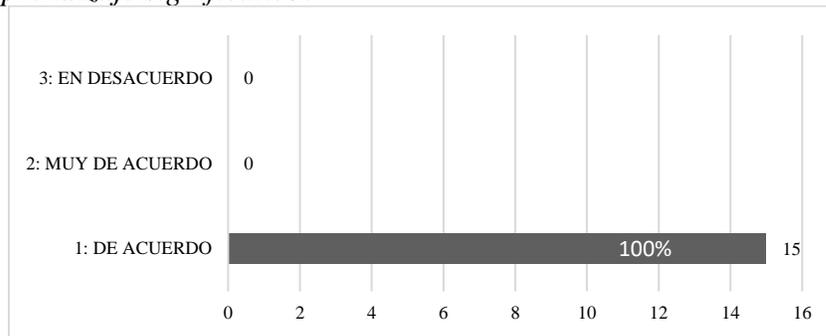
¿La actividad lúdica propicia el desarrollo de las aptitudes, las relaciones y el sentido del humor en las personas y predispone la atención del niño en motivación para su aprendizaje?



De la anterior figura se puede ver que las docentes están en su totalidad de acuerdo con que las actividades lúdicas desarrolladas en clase propician el desarrollo de aptitudes, relaciones y sentido del humor, así como atrae la atención de los niños y la dirige hacia el aprendizaje.

Figura 6

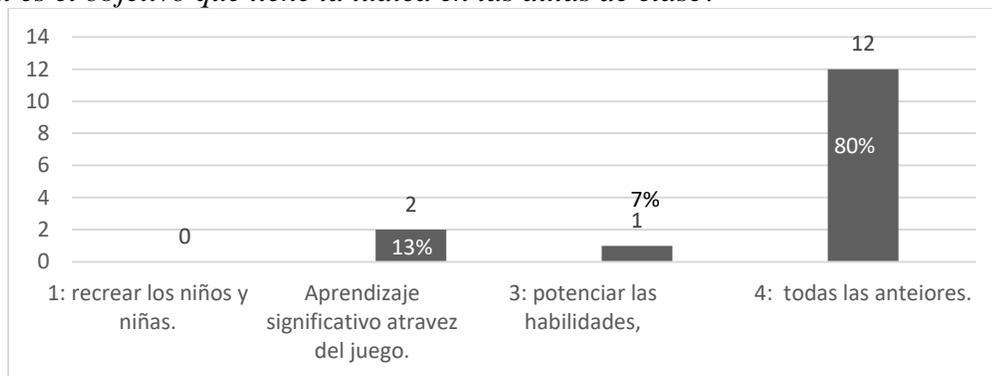
¿Cree usted como docente de primaria que por medio de la lúdica el estudiante puede generar un mejor aprendizaje significativo?



Esta figura al igual que la anterior se percibe el 100% de las respuestas en muy de acuerdo, demostrando que las educadoras tienen en cuenta no solo el ámbito educativo durante sus clases también busca formar al alumno con un desarrollo personal, social y emocional generando experiencias y aprendizajes significativos en los niños.

Figura 7

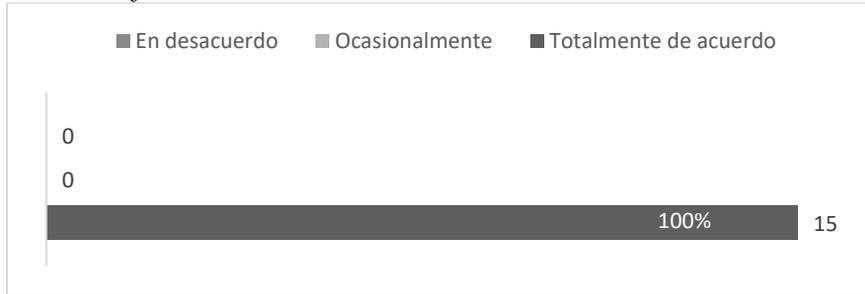
¿Cuál es el objetivo que tiene la lúdica en las aulas de clase?



La anterior figura muestra el objetivo que posee la lúdica en las aulas de clase dirigidas por las docentes, siendo que un 7% afirma que el objetivo es potenciar las habilidades, el 13% de las respuestas buscan el aprendizaje significativo a través del juego y el 80% de las respuestas manifiestan que el objetivo de la lúdica en el aula de clase es un conjunto de características que van desde recrear a los estudiantes, generar aprendizaje significativo, potenciales habilidades entre otras.

Figura 8

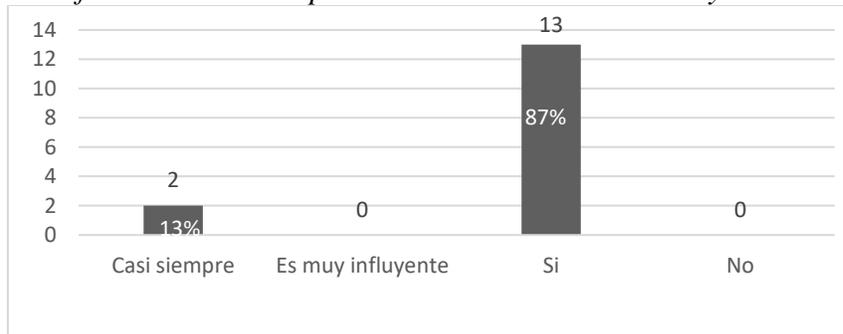
¿la lúdica puede ser un factor fundamental a la hora de fortalecer las competencias académicas que más se le dificultan a los estudiantes?



Se puede inferir que la lúdica sí es un factor fundamental para fortalecer competencias académicas, especialmente facilita la enseñanza en las distintas áreas en que los estudiantes presenten dificultades, permitiendo así a las docentes crear estrategias lúdicas que ayuden a los niños y niñas en su aprendizaje.

Figura 9

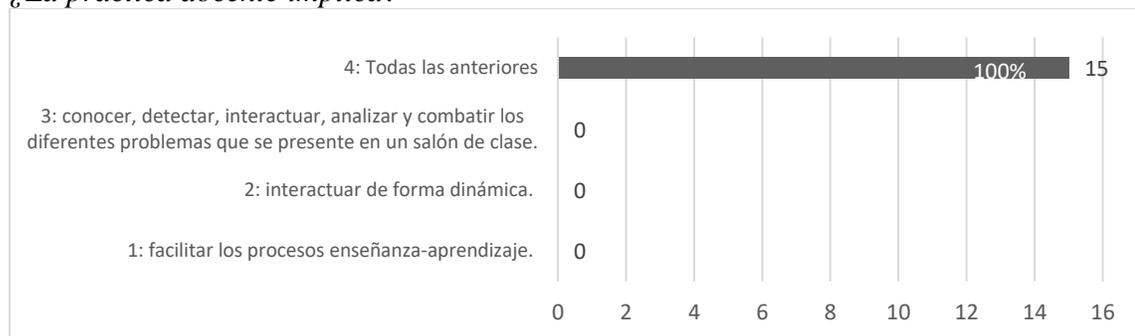
¿puede la lúdica fortalecer las competencias sociales de los niños y niñas?



La influencia de la lúdica en el ámbito social de los estudiantes es positiva, tanto que un 87% de las educadoras afirman que la lúdica puede afectar de manera positiva a las competencias sociales de los menores, por lo cual buscan crear espacios que puedan fomentar y potenciar las habilidades sociales de los niños; sin embargo se encuentra un 13% en cual indica que no siempre las actividades ayudan a los estudiantes a fortalecer estas competencias, indicando que no solo la estancia escolar y el uso de estrategias lúdicas son suficientes para lograr el adecuado desarrollo de estas competencias.

Figura 10

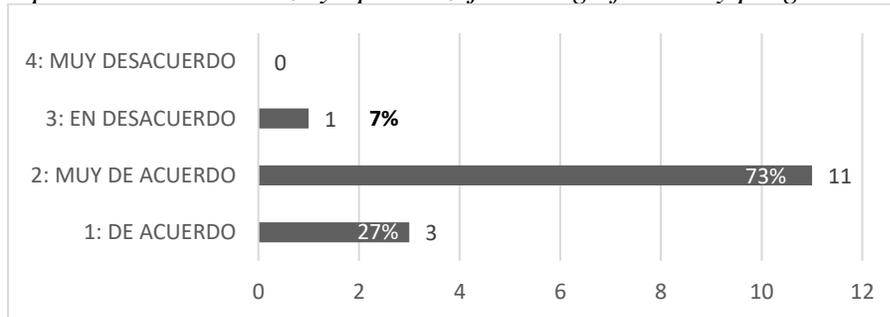
¿La práctica docente implica?



En cuanto a la práctica docente la totalidad de las encuestadas aseveran facilitar los procesos, la interacción dinámica y la identificación de problemáticas, su análisis y acciones de intervención en ellas son parte fundamental de su práctica docente.

Figura 11

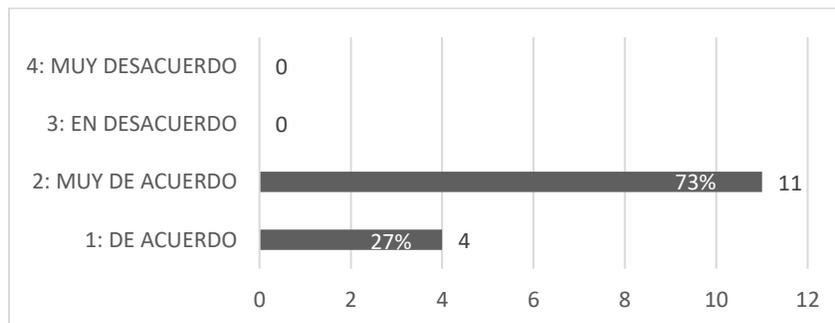
¿Elegir una estrategia pedagógica que vaya acorde a las necesidades de cada alumno nos ayuda a que el proceso de enseñanza y aprendizaje sea significativo y progresivo?



En su mayoría, las docentes afirman que realizar estrategias pedagógicas de acuerdo a la necesidad de cada estudiante ayuda a tener mejores resultados de enseñanza-aprendizaje; sin embargo, una docente discrepa dando a entender desde su punto de vista que no siempre las estrategias individualizadas funcionan.

Figura 12

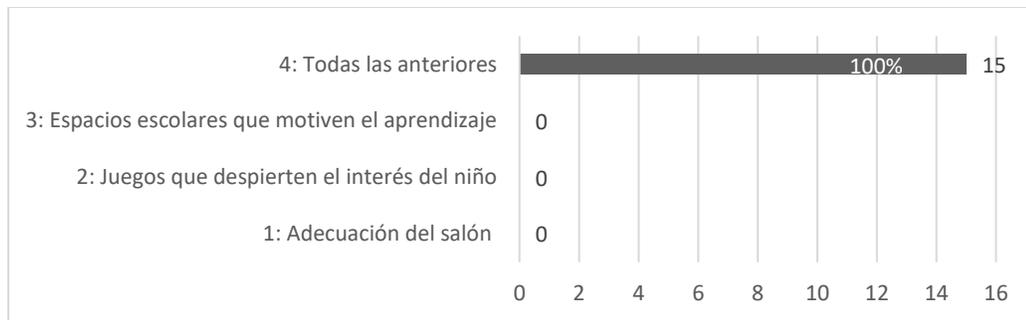
¿La estrategia pedagógica como método de trabajo, permite al docente planear, ejecutar, enseñar y evaluar obteniendo como resultado un mayor nivel de aprendizaje en los niños y niñas?



En esta figura se observa que las educadoras están de acuerdo o muy de acuerdo con la elaboración de estrategias y métodos de trabajo ayudan a la planeación, ejecución y evaluación de las clases

Figura 13

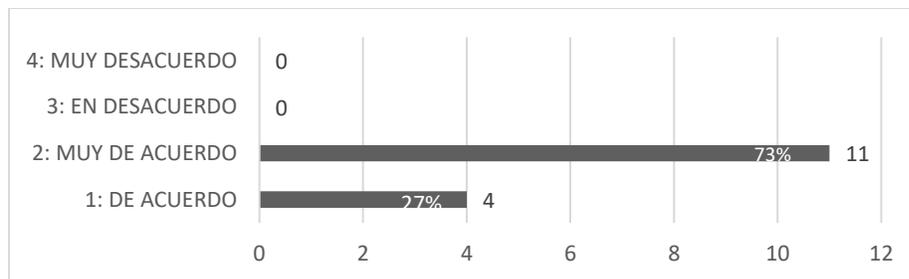
¿La búsqueda de motivación en el aula es un factor muy importante para que los niños aprendan, como docente ¿cuál cree usted que es la mejor estrategia para utilizar?



En su totalidad afirman que motivar a los estudiantes a partir del juego, la creación de espacios que motiven el aprendizaje y la adecuación del aula de las clases, realizar actividades que llamen la atención e inviten al estudiante a la participación son estrategias necesarias para atraer la atención de los niños lo que resultaría en clases dinámicas que brindan facilidad de aprendizaje.

Figura 14

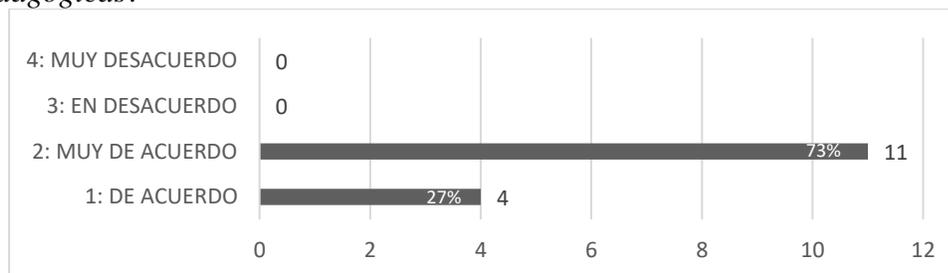
¿Como docente, cree usted que, con variar los métodos de enseñanza, motiva más a los estudiantes?



Esta figura como la anterior evidencia la importancia que dan las docentes a las estrategias lúdicas dentro del aula, aunado a esto ellas afirman variar constantemente los métodos de enseñanza, lo que puede resultar en diversas actividades lúdicas que enseñan los niños y desarrolla su creatividad.

Figura 15

¿puede la creatividad y la lúdica generar mejores aprendizajes significativos en los estudiantes, como factor que conduce al éxito en la puesta en marcha de las adecuadas estrategias pedagógicas?

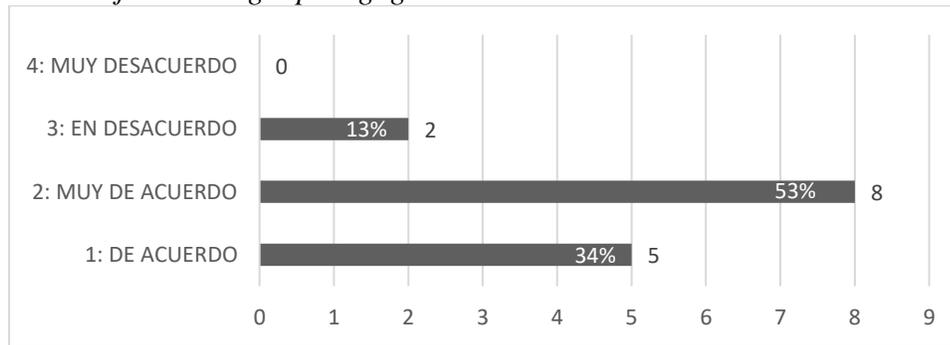


Con relación a las figuras anteriores, en la figura 15 se puede observar como las docentes están muy de acuerdo (73%) o de acuerdo (27%) en que la creatividad y la lúdica son estrategias que generan espacios de aprendizaje significativos para los niños y niñas en escolaridad primaria,

estos espacios acompañados con estrategias pedagógicas adecuadas a las necesidades tanto de alumnos y docentes pueden generar aprendizajes y experiencias significativas exitosas dentro del aula de clase.

Figura 16

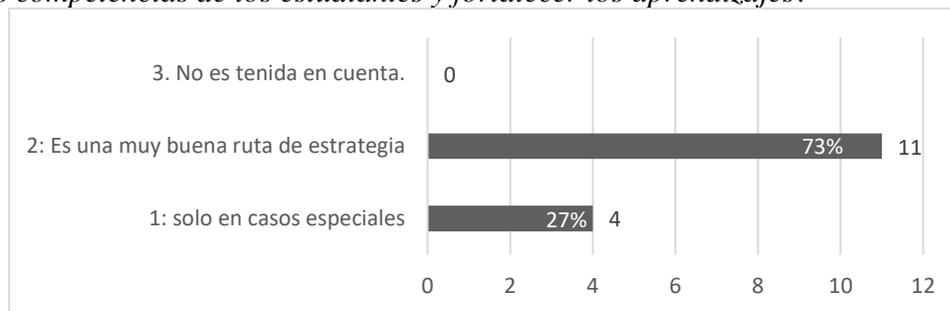
¿Como docente, cree usted que cuando no se cuenta con la participación del alumno, no se logra motivación y habilidades creativas en la ruta de aprendizaje que el docente planteo, no se está utilizando la mejor estrategia pedagógica?



Se puede observar cómo dos (13%) de las respuestas están en desacuerdo con afirmar que si el alumno no está participando se deba crear una nueva estrategia que lo motive, esto se puede interpretar como las dificultades por las que atraviesan las docentes para crear estrategias y rutas de aprendizaje-enseñanza que se adecue a los 30 o más estudiantes que tienen por salón, siendo acorde con el 7% evidenciado en la figura 11 donde se ve un desacuerdo en la creación de estrategias para cada estudiante; por otro lado el 87% de las encuestadas afirmaron estar de acuerdo o muy de acuerdo con esta afirmación pues es indicador de alguna falencia dentro de las estrategias planteadas.

Figura 17

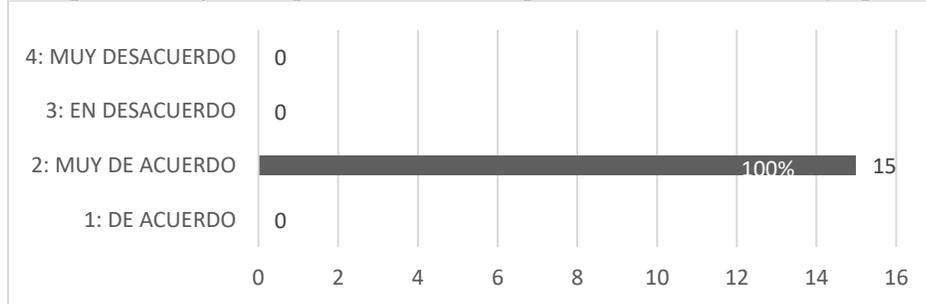
¿Es tomada en cuenta la lúdica como estrategia pedagógica, o como ruta de trabajo para desarrollar las competencias de los estudiantes y fortalecer los aprendizajes?



Esta figura se puede observar que las docentes toman la lúdica como una ruta de aprendizaje que motiva los alumnos a la participación, así mismo como ayuda en la creación de unas estrategias de enseñanza-aprendizaje acompañada de estrategias adecuadas para la clase y los alumnos.

Figura 18

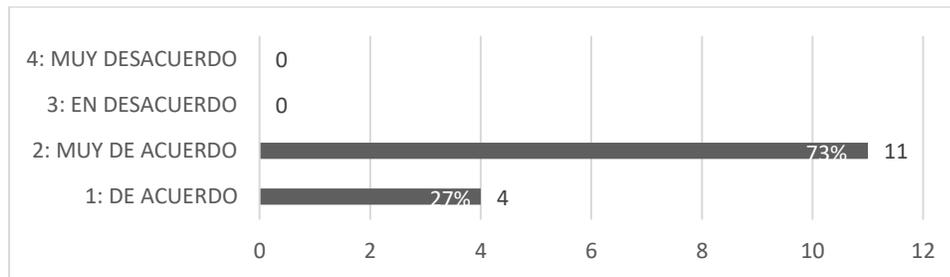
¿La planeación estratégica de una ruta de aprendizaje a la hora de enseñar es importante para cumplir los objetivos planteados en los procesos de enseñanza y aprendizaje?



Para esta pregunta la totalidad (100%) de encuestados afirman que la planeación estratégica es necesaria para cumplir con los objetivos planteados por las docentes en los procesos de enseñanza y aprendizaje de las diferentes clases.

Figura 19

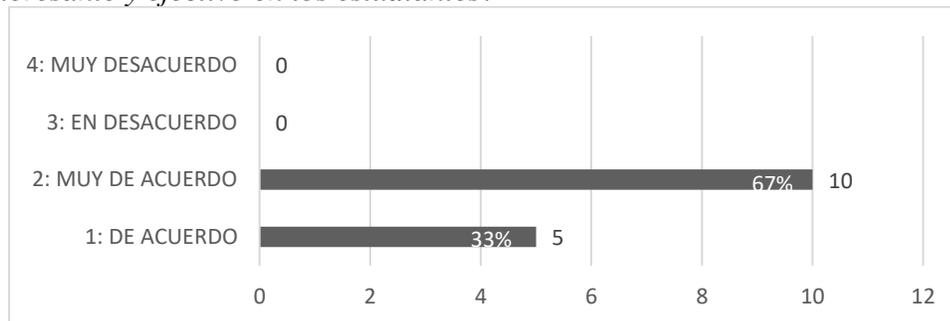
¿Es la creatividad un factor fundamental en la metodología de trabajo dentro de las aulas de clase?



La figura 19 muestra que la creatividad tiene un factor fundamental en la lúdica, puesto que esta aptitud es óptima y necesaria en los estudiantes para que las estrategias realizadas por los docentes capten mayormente la atención y participación de los estudiantes, siendo considerada como factor de importancia por la totalidad de las docentes.

Figura 20

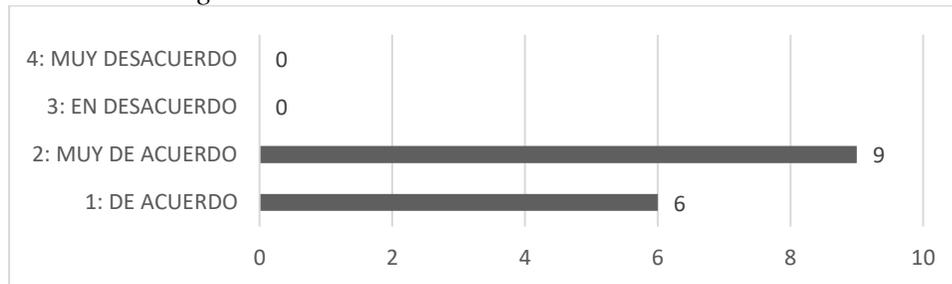
¿la creatividad implica la creación de propuestas imaginativas para conseguir un aprendizaje interesante y efectivo en los estudiantes?



En relación la figura 20, las respuestas dadas por las docentes para la pregunta realizada en este numeral fueron muy de acuerdo (67%) y de acuerdo en la creación de propuestas imaginativas, las cuales atraen la atención de los estudiantes lo que facilita el aprendizaje efectivo.

Figura 21

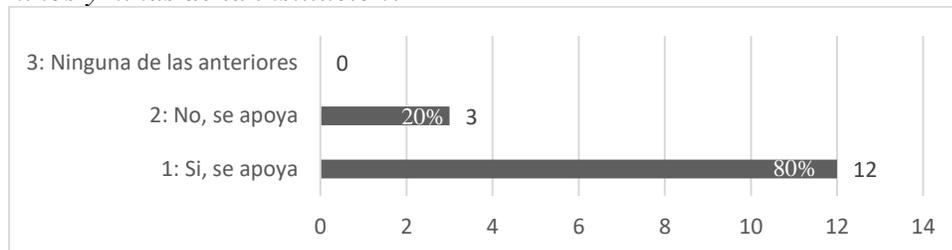
¿cómo docentes creen ustedes que los estudiantes por la creatividad tienen un conjunto de pensamientos e ideas de algo novedoso?



En concordancia con las figuras 19 y 20 esta da una respuesta positiva en cuanto a la concepción de que la creatividad y como esta puede fomentar en los niños y niñas pensamientos e ideas novedosas que pueden ser exitosas si testan acompañadas de las estrategia y planeación de las docentes.

Figura 22

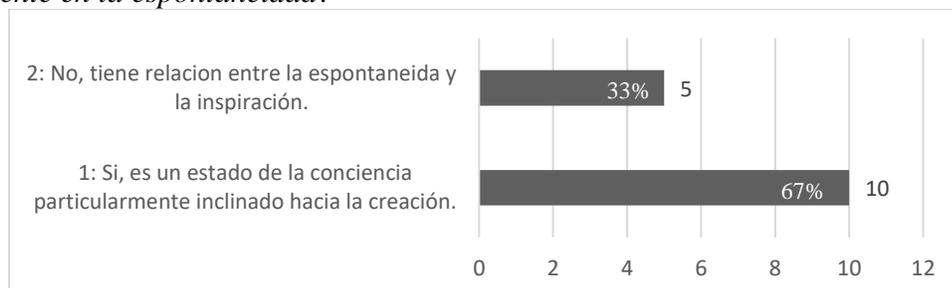
¿Como docente cree usted que la aparición de la creatividad espontanea, ayuda a la inspiración de niños y niñas de la institución?



De acuerdo con las respuestas obtenidas, la espontaneidad hace parte importante de la creatividad al momento de planificar y realizar estrategias y actividades lúdicas para los estudiantes, sin embargo un 20% de las respuestas no está de acuerdo en que creatividad sea espontanea indicando que la espontaneidad creativa debe ser innata en los niños y niñas.

Figura 23

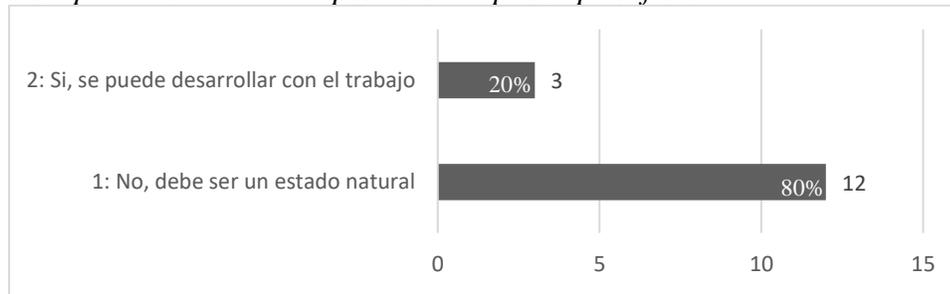
¿Cómo docente cree usted que la inspiración aplicada en la creatividad, se basa fundamentalmente en la espontaneidad?



En esta figura se encuentra que el 33% de las respuestas consideran que la inspiración y espontaneidad no están relacionadas con la creatividad que pueda tener un estudiante, contrario al 67% que indica que si hay relación entre estas aptitudes y la creatividad en los niños y niñas.

Figura 24

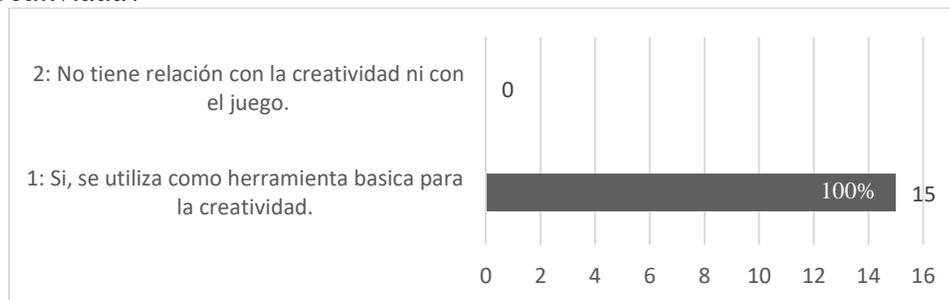
¿cree usted que la creatividad espontanea se puede planificar?



De acuerdo a las respuestas obtenidas en la figura 24 se refleja que las docentes en su mayoría (80%) consideran que la espontaneidad es algo innato por otra parte el restante (20%) considera que una habilidad que se puede desarrollar.

Figura 25

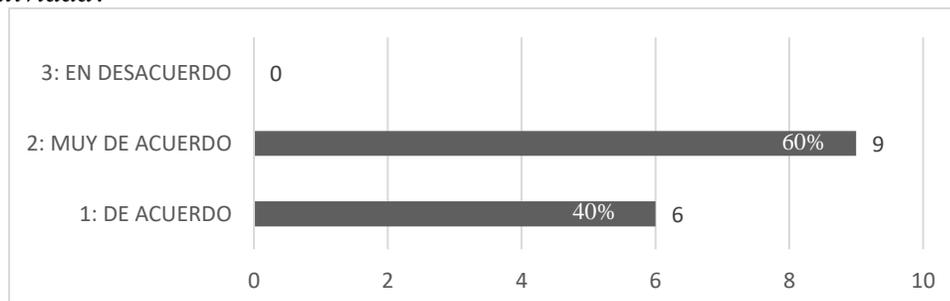
¿Cómo docente, desarrolla la sensibilidad a través del juego con sus estudiantes para fortalecer la creatividad?



De acuerdo a las respuestas obtenidas, las docentes en su totalidad consideran de importancia el desarrollo de la sensibilidad para fortalecer la creatividad de sus estudiantes, haciendo del juego una de las herramientas que les ayuda a fomentar esta sensibilidad.

Figura 26

¿Cómo docentes, crea ambientes que desarrollen la sensibilidad en sus estudiantes para activar la creatividad?



En concordancia con la pregunta y figura anterior, en esta se observa como las docentes están muy de acuerdo (60%) o de acuerdo (40%) con crear ambientes que faciliten el desarrollo de la sensibilidad en los niños y niñas ayuda a potenciar la creatividad en las aulas de clase.

Figura 27

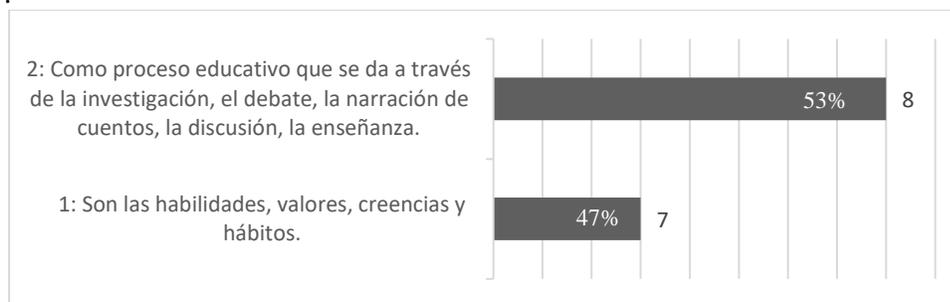
¿Cómo docente inspira a sus estudiantes a desarrollar la creatividad, siendo pieza fundamental en la sensibilidad hacia sus semejantes?



En esta pregunta un 33% de las respuestas dadas por las docentes infieren que la sensibilidad a los semejantes y a la creatividad no tiene relación alguna, lo que indica que no crean estrategias que inspiren a sus alumnos a comprender y conocer mejor a sus pares.

Figura 28

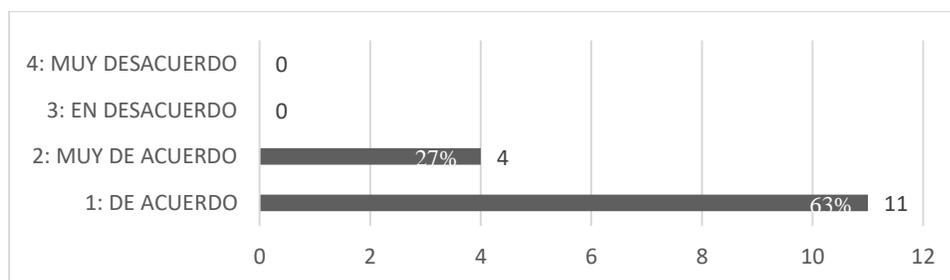
¿Cree usted que la educación es el proceso de facilitar el aprendizaje o la adquisición de conocimientos?



En el aspecto de educación la percepción se puede observar que el 53% de las respuestas coinciden en que la educación se construye con la adquisición de conocimiento, investigación, debate y narración y un 47% desde una percepción moral consideran que se construye desde los valores, habilidades y enseñanza.

Figura 29

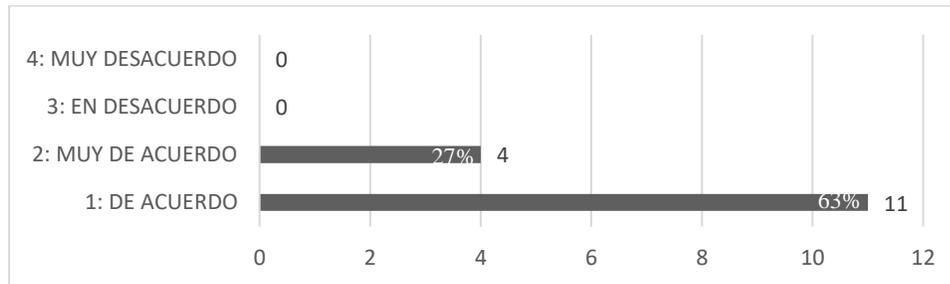
¿Cómo docente, cree que tiene la libertad de elegir las estrategias adecuadas para la promoción de aprendizajes significativos de los niños y niñas?



Estos resultados reflejan la percepción de las docentes en cuanto a la educación y como esta facilita el aprendizaje y permite no solo a las docentes sino también a los alumnos la libertad de ser parte en la elección de estrategias y actividades que se adapten a sus rutas de aprendizaje logrando que este sea significativo.

Figura 30

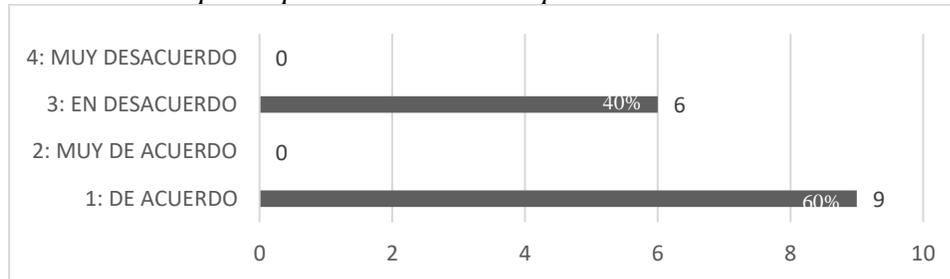
¿Los juegos educativos despiertan el interés de niños y niñas para aprender de manera más fácil?



En cuanto al uso de juegos educativos como estrategia de educación, las docentes encuestadas están de acuerdo (63%) y muy de acuerdo (27%) en que los juegos son una estrategia que despierta el interés de los niños y niñas haciendo divertido y fácil aprender.

Figura 31

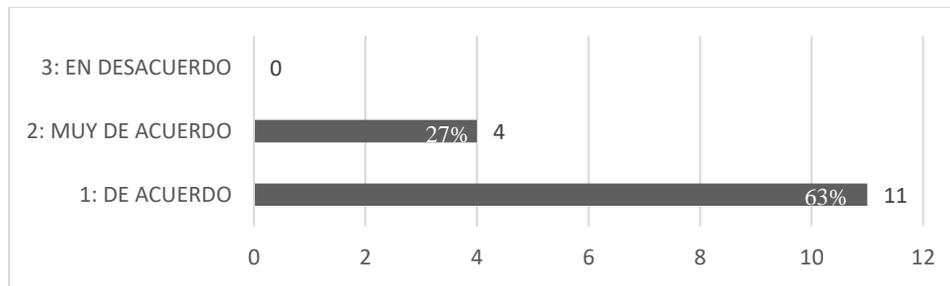
La educación es un derecho fundamental que conllevan deberes al estudiante ¿Cree usted como docente que el estudiante se somete y cumple el reglamento o las normas de comportamiento establecidas por el plantel educativo a que está vinculado?



Esta figura muestra la percepción de las docentes en cuanto a la educación como un derecho y un deber de cumplimiento para los estudiantes y como estos respetan y aplican las normas internas de la institución; evidenciando como el 60% afirma que los estudiantes cumplen y respetan las normas internas de la institución; el 40% restante afirma que no todos los estudiantes cumplen con este deber.

Figura 32

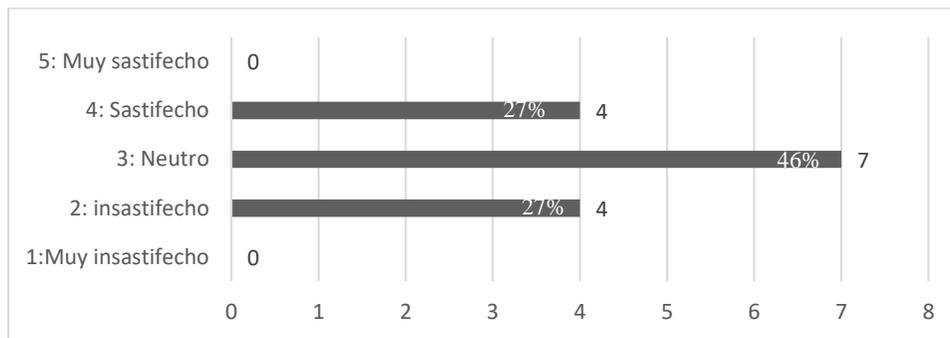
¿Cómo docente, aplica el derecho a la educación con herramientas pedagógicas y creativas que conlleven al buen desarrollo de la personalidad humana y el fortalecimiento del respeto a los derechos humanos?



En contraste a las respuestas de la figura 31, en esta vemos como las docentes están de acuerdo o muy de acuerdo, en que desde su accionar docente aplican herramientas pedagógicas en la educación que ayudan a los alumnos en el buen desarrollo de valores humanos y su personalidad.

Figura 33

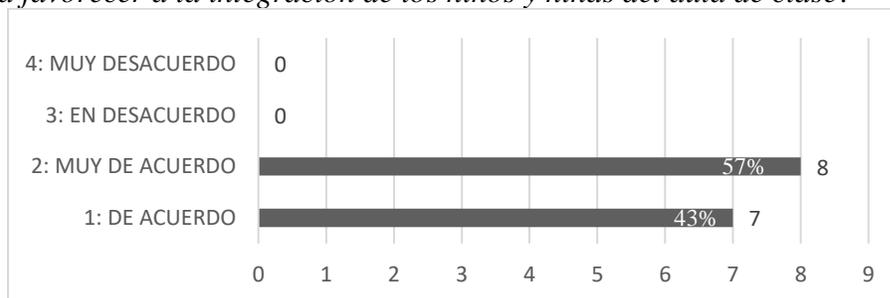
¿Que tan sastifecho te encuentras con la herramientas aplicadas para la educacion escolar?



En discrepancia con las respuestas de las figuras anteriores, se observa que un 46% de las respuestas optan por una posición neutra en cuanto a la satisfacción de las herramientas aplicadas en la educación escolar, un 27 % de las respuestas afirma estar insatisfecha y el otro 27% restante satisfecha con las herramientas aplicadas.

Figura 34

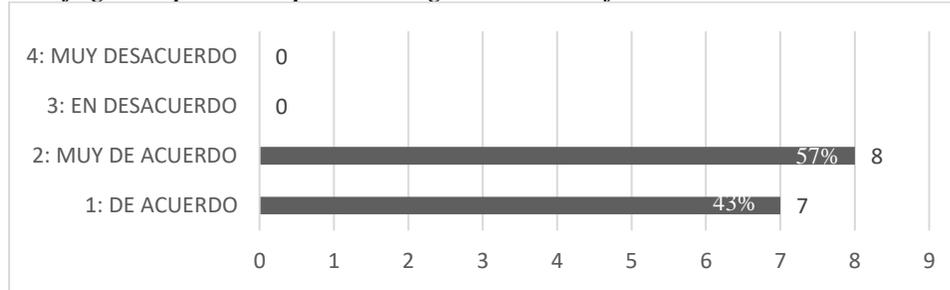
¿Cómo docente, cree usted que la estrategia de aprendizaje representa una excelente herramienta para favorecer a la integración de los niños y niñas del aula de clase?



Acorde a lo visto en la figura se puede inferir que las docentes están muy de acuerdo o de acuerdo en que las estrategias de aprendizaje es una herramienta apropiada para apoyar y fortalecer la integración de los niños y niñas en el aula de clase.

Figura 35

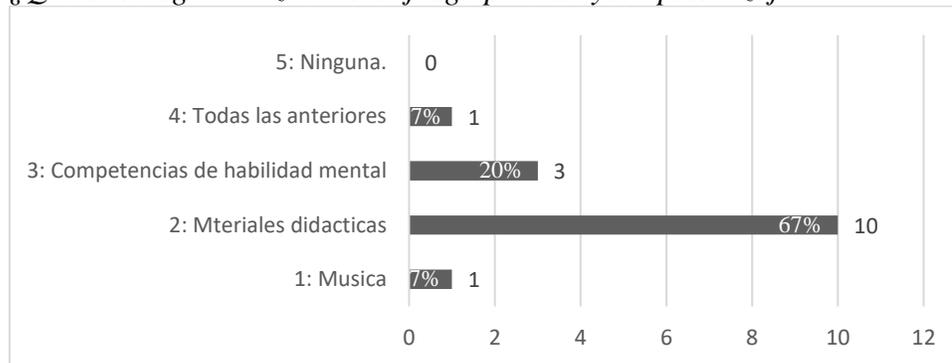
¿El acto de jugar implica adaptación cognitiva, social, física, emocional?



Desde las respuestas obtenidas se puede inferir que las docentes hacen uso del juego como estrategia de aprendizaje no solo favorece la integración entre estudiantes, también implica la adaptación cognitiva, social física y emocional de los niños y niñas.

Figura 36

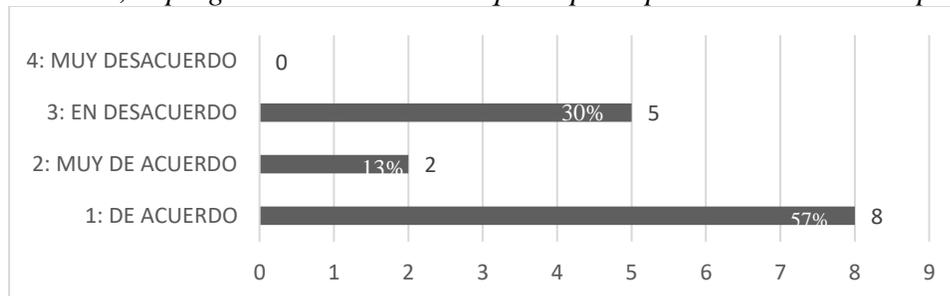
¿Qué estrategia utilizas con el juego para mayor aprendizaje?



En relación con las respuestas anteriores, en esta figura se percibe que las docentes estimulan a los estudiantes de distintas con múltiples estrategias lúdicas que varían con música, materiales didácticos y actividades de habilidad mental, para obtener mejores resultados en el aprendizaje.

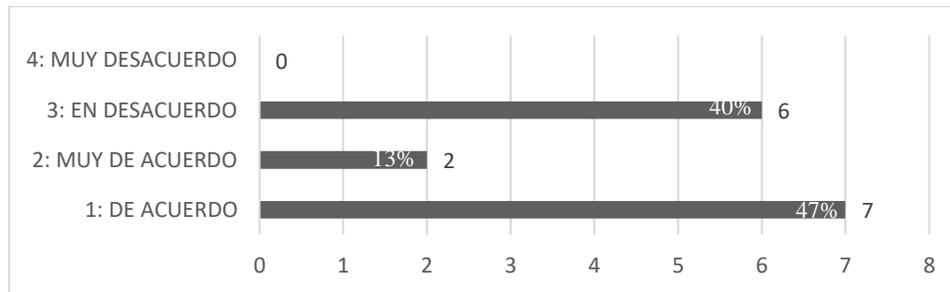
Figura 37

¿Cómo docente, le preguntas a tus alumnos que deporte practican en sus tiempos libres?



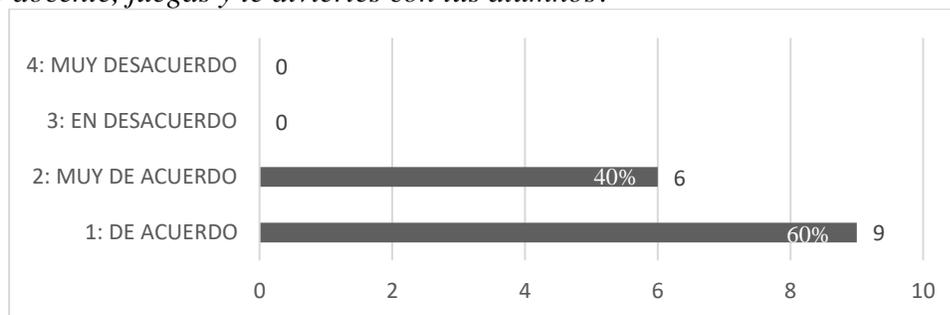
Las respuestas obtenidas esta pregunta facilitan observar el alcance que las docentes tienen con sus alumnos develando la existencia de negativas (30%) en cuanto al conocimiento e interés de las docentes en saber que actividades deportivas realizan los alumnos de manera extracurricular y en sus tiempos libres.

Figura 38
¿haz implementado juegos recreativos donde los niños, niñas expresan alguna disciplina deportiva?



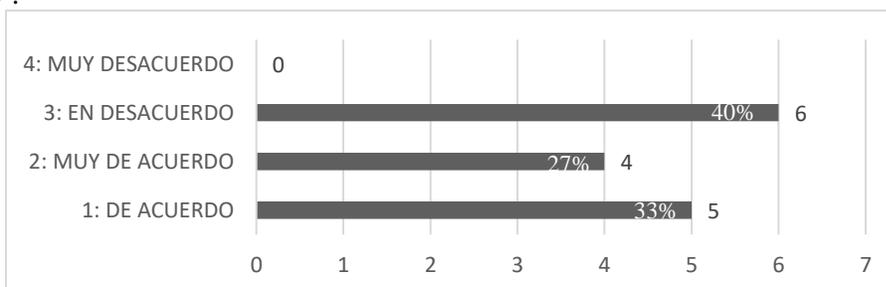
47% de las respuestas confirman tener en cuenta lo deportes como recurso recreativo y disciplina en sus estudiantes; por otra parte, 40% de las encuestadas niegan implementar estrategias deportivas entre las actividades lúdicas realizadas durante las clases, indicando que no todas tienen incluidos los deportes como herramienta de enseñanza-aprendizaje y disciplina entre sus metodologías de trabajo.

Figura 39
¿Cómo docente, juegas y te diviertes con tus alumnos?



En su totalidad las docentes afirman ser partícipes de los juegos junto con los alumnos.

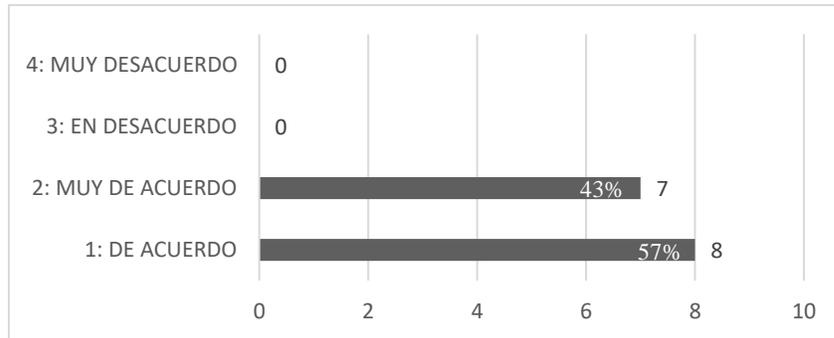
Figura 40
¿Impulsa la participacion de padres de familia y alumnos en diferentes juegos de habilidad mental ?



60% de las respuestas afirman estar de acuerdo o muy de acuerdo con impulsar a los padres de familia a realizar actividades de agilidad mental con sus hijos, sin embargo, también se dieron respuestas negativas (40%) en cuanto a esta misma acción por parte de las docentes.

Figura 41

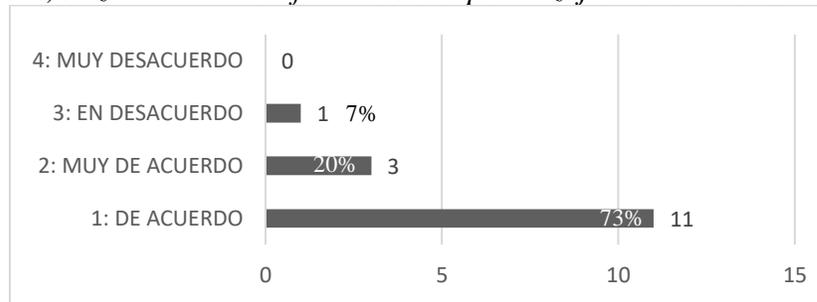
¿Dedicas el tiempo necesario y suficiente para las estrategias educativas que conlleven a un aprendizaje de habilidad mental?



En su totalidad las docentes manifiestan dedicar tiempo para la creación de sus planes de trabajo y estrategias usadas en el aula clase, esto con el fin de fomentar las habilidades mentales de los niños.

Figura 42

¿Cómo docente, haz encontrado dificultad en el aprendizaje en el aula de clase?



Para finalizar, las docentes afirman estar de acuerdo (73%) o muy de acuerdo (20%) con encontrar dificultad en el aprendizaje en sus aulas de clase; sin embargo, un 7% de las respuestas afirman no haber hallado este obstáculo.

5. Discusión

El conocimiento e implementación de teorías pedagógicas a llevado al sistema educativo y educadores a cambiar paulatinamente y tener en cuenta conceptos como lúdica, creatividad, juego, desarrollo integral de los niños, entre otros; para adicionarlos a la práctica docente y dejar de lado el concepto de escuela tradicional, dinamizando las estrategias y metodologías educativas dirigidas principalmente a la escolaridad primaria; estas metodologías de enseñanza-aprendizaje innovadoras emplean estrategias didácticas y lúdicas en el aula de clase, mejorando el proceso de enseñanza- aprendizaje y proporcionando espacios lúdicos que despierta el interés de los niños por aprender y participar.

La aplicación de estrategias lúdicas muestra un impacto positivo en los estudiantes ya despierta interés por participar en las clases, además de crear espacios en los cuales, los estudiantes son partícipes en la creación y planeación de las actividades bajo la guía del docente; esto en referencia a Taub citado por Torres Forero (2019) quien menciona: “No hay alumno que no pueda aprender. Ustedes tienen que buscar la forma de que aprendan. En esto radica la tarea creativa del docente” (p. 5). Indicando que las estrategias lúdicas realizadas por el docente residen en la capacidad creativa del mismo para planear, ejecutar actividades lúdicas que no solo incentiven la creatividad de los estudiantes, sino también, generar aprendizaje. Estas estrategias lúdicas son resultado de la toma de decisiones por parte de los docentes quienes encuentran dificultades de aprendizaje dentro del aula y consiguen superar esta barrera mediante las actividades lúdicas ya sea por medio del juego, la música, materiales didácticos, el deporte entre otros que faciliten la enseñanza en los alumnos de primaria.

Entre los aspectos de la lúdica que sobresalieron durante la presente investigación, es como esta fomenta el desarrollo de habilidades como la creatividad, competencias sociales y emocionales; a su vez “permite a los niños expresar libremente su personalidad, por más que tenga que estar sujeto a una serie de normas, las cuales en ningún modo coaccionan dicha libertad”. (Dilluns, 2013). Esto teniendo en cuenta que tradicionalmente los docentes tienen como propósito educar a los niños para generar conocimiento, pensar y resolver problemas en el ambiente académico, sin embargo, actualmente los docentes buscan que el alumno se desarrolle de forma integral fortaleciendo sus capacidades cognitivas, sociales y emocionales, es decir, se interesa en el desarrollo humano e integral de los niños, haciendo del aula de clase un espacio donde prevalezca la creatividad, libertad de participación e imaginación de los niños como aspecto fundamental que debe ser alimentado y fortalecido durante la educación primaria.

Por otra parte, la teoría ecológica de Bronfenbrenner afirma que: “el entorno en el que crecemos es determinante y afecta a nuestra forma de pensar, a las emociones o incluso a nuestros gustos” (Jesuïtes Educació - Universitat Oberta de Catalunya, 2018), lo anterior incluyen los ambientes creados por los docentes, donde permiten a los niños relacionarse e interactuar entre ellos, demostrando que las instituciones educativas y los docentes realmente tienen la posibilidad de impactar en el microsistema de los niños al ser parte de sus contextos inmediatos como la familia y amigos, permitiendo así al docente, conocer los entornos en los que se desenvuelven los niños e influir por medio de estrategias lúdicas no solo en el aprendizaje y desarrollo de la creatividad si no en su desarrollo humano e integral

Para finalizar, la presente investigación resalta el interés al mejoramiento continuo de los docentes con el fin de ofrecer de crear nuevas estrategias lúdicas acordes con las necesidades de sus estudiantes, así mismo en relación a las respuestas obtenidas por medio de la encuesta, se puede inferir que las estrategias lúdicas desarrolladas por los docentes de la institución son variadas y buscan motivar y estimular al estudiante mediante la adecuación de los espacios de clase, inclusión de material didáctico, entre otras actividades que invitan a los alumnos a la participación y desarrollo de las actividades diseñadas, que hagan uso de la sensibilidad e imaginación características propias de la edad en la que se encuentran los estudiantes de primaria, para así reforzar estas habilidades innatas que son complemento indispensable en el desarrollo y fortalecimiento de la creatividad de los niños.

6. Conclusiones

De acuerdo con la investigación realizada se puede inferir que la creatividad es una característica propia de los niños y al ser innata es posible desarrollarse y fortalecerse mediante estrategias lúdicas usadas en un entorno de aprendizaje como lo son las instituciones educativas, permitiendo a los niños vivenciar las clases de forma dinámica y divertida que los motivan a ser partícipe de las actividades realizadas por los docentes; esto se debe también al esfuerzo que hace el docente por crear y adecuar espacios dentro del aula implementado actividades lúdicas que atraigan y fortalezcan la atención del estudiante a adquirir habilidades mediante la lúdica que les permitan disfrutar del aprendizaje.

Al reflexionar sobre los resultados arrojados por la recolección de datos, cabe mencionar que el juego como estrategia de la lúdica es imprescindible en el desarrollo y la educación de los niños y niñas, ya sea con el propósito de recrear, compartir o fortalecer las habilidades mentales y/o cognitivas de los niños, es necesario para fortalecer habilidades innatas como la imaginación, la sensibilidad y la personalidad humana que son imperantes para que la creatividad del niño sea fortalecida; así mismo, se evidencia que estas actividades podrían tener mayores resultados al invitar a los padres de los niños a involucrarse en la educación de sus hijos mediante los juegos, el deporte y la lúdica en los tiempos libres que puedan poseer, de esa manera los niños lograrían desarrollar sus habilidades no solo dentro de las aulas de clase sino también en el hogar. En este sentido, es imprescindible que los docentes y en especial los padres den al juego la importancia que merece, pues, con un fin educativo y recreativo sería una estrategia de lúdica que puede fortalecer en el niño habilidades académicas, artísticas, deportivas y cognitivas.

También se concluye que en la institución educativa deben romper con la idea de escuela tradicional e incluir la lúdica como metodología de trabajo en los cursos de primaria, lo que permitiría romper los paradigmas educativos tradicionales dando a los procesos de aprendizaje-enseñanza el espacio de crecer y/o evolucionar a una educación más dinámica, lúdica y divertida a los estudiantes del plantel, direccionando estas estrategia a las necesidades educativas de los estudiantes y a los intereses de los docentes y la institución, innovando y mejorando constantemente las acciones pedagógicas que impulsadas con la lúdica, espacios adecuados, atractivos y dinámicos permitan al estudiante vivenciar experiencias ricas en aprendizaje que les permita fortalecer su creatividad.

por otra parte, no se establece que en la institución existan estudios o acciones realizadas con el fin de conocer los beneficios que tiene la lúdica en el desarrollo de la creatividad de los estudiantes, por lo que los mismos docentes evalúan particularmente las actividades realizadas durante las clases y dieron respuesta a la encuesta realizada mediante su propia experiencia docente.

Referencias bibliográficas

- 1098, l. (2006). Obtenido de https://leyes.co/codigo_de_la_infancia_y_la_adolescencia/30.htm
- 115, l. (1994). Obtenido de https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-85906_archivo_pdf.pdf
- 12, l. (1991). Obtenido de https://www.oas.org/dil/esp/convencion_internacional_de_los_derechos_del_nino_colombia.pdf
- 1860, d. (1994). Obtenido de https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-172061_archivo_pdf_decreto1860_94.pdf
- Acosta, é. I. (2019). La lúdica como estrategia para el desarrollo de la creatividad en los niños del nivel inicial.
- Babbie. (1997). Marco metodológico, capítulo 3.
- Benavides, a. M. (2017). *La ludica como herramienta para el aprendizaje*.
- Bermúdez, e. A. (2018). La infancia desde la perspectiva del psicoanálisis: un breve recorrido por la obra clásica de freud y lacan; klein y los vínculos objetales. *Infancia y psicoanálisis*.
- Bronfenbrenner, u. (2005). La teoría ecológica. *La teoría ecológica*.
- Casillas, m. Á. (1997). Aspectos importantes de la creatividad para trabajar en el aula. *Aspectos importantes de la creatividad para trabajar en el aula*.
- Cideu. (2022). *Cideu*. Obtenido de <https://www.c.org/miembro/barrancabermeja/#:~:text=es%20la%20ciudad%20más%20grande,extensión%20territorial%20de%201154%20km2>.
- Colombia, c. P. (s.f.). *Google*. Obtenido de <https://pdpa.georgetown.edu/constitutions/colombia/colombia91.pdf>
- Córdoba pillajo, é., lara lara, f., & garcía umaña, a. (2017). El juego como estrategia lúdica para la educación inclusiva del buen vivir.
- Córdoba pillajo, é., lara lara, f., & garcía umaña, a. (2017). El juego como estrategia lúdica para la educación inclusiva del buen vivir.
- Cuesta, m., & herrero, f. (2009). *Editorial alkamar*. Obtenido de <http://www.editorialkamar.com/et/archivo04.pdf>
- Dilluns. (7 de octubre de 2013). Teóricos del juego: brofenbrenner. Obtenido de <http://jimxebic.blogspot.com/2013/10/teoricos-del-juego-brofenbrenner.html>
- Durán, m. (2015). El concepto de infancia de walter kohan en el marco de la invención. *El concepto de infancia de walter kohan en el marco de la invención*.
- Fernández-monge, l. M. (2020). Desarrollo de la creatividad en los niños de educación primaria en américa latina en tiempos de pandemia covid-19.
- Freire, p. (1990). *La naturaleza politica de la educación*.
- González domínguez nancy yolanda. (2021). Lúdica y situación social del desarrollo. Una nueva mirada a la educación superior.
- González, r. P. (2014). *La lúdica como estrategia didáctica*. Universidad nacional de colombia.
- Greys nuñez rios, e. M. (2019). La metodología lúdica como dinamizador de las conductas prosociales.
- Huizinga, j. (1938).
- Infobae. (11 de 06 de 2022). *Educación en colombia: aunque hubo más matriculados, aún no se alcanzan las cifras prepandemia*. Obtenido de

- <https://www.infobae.com/america/colombia/2022/06/11/educacion-en-colombia-aunque-hubo-mas-matriculados-aun-no-se-alcanzan-las-cifras-prepandemia/>
- Jesuïtes educació - universitat oberta de catalunya. (27 de 11 de 2018). La teoría ecológica de bronfenbrenner. Obtenido de <https://fp.uoc.fje.edu/blog/la-teoria-ecologica-de-bronfenbrenner/>
- José alberto gallardo lópez. (2018). *Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil*.
- Jover olmeda, g., & payà rico, a. (2013). Juego, educación y aprendizaje. La actividad lúdica en la pedagogía infantil.
- Kant. (siglo xxi). *La educación en cuatro tiempos*.
- León, a. (2007). *Que es la educación*.
- Lopez, r. (2010). *Interpretación de datos estadísticos*. Obtenido de gestiopolis: [https://www.gestiopolis.com/muestreo-probabilistico-no-probabilistico-teoria/#:~:text=seg%c3%ban%20\(1%c3%b3pez%2c%202010\)%20muestreo,etapa%2c%20directamente%20y%20sin%20reemplazamientos.](https://www.gestiopolis.com/muestreo-probabilistico-no-probabilistico-teoria/#:~:text=seg%c3%ban%20(1%c3%b3pez%2c%202010)%20muestreo,etapa%2c%20directamente%20y%20sin%20reemplazamientos.)
- Marcos, f. S. (2006). Las definiciones del juego. *Lad definiciones del juego*.
- Martinez, k. (2017). Investigación descriptiva: tipos y características .
- Mera-ramos, n. C. (2017). La actividad lúdica para el desarrollo de la expresión corporal.
- Miriam sepúlveda gutiérrez, n. N. (2015). La lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer la convivencia escolar.
- Montero. (2006). El juego en los niños: enfoque teórico. *Revista educación*.
- Montero, m. M. (2006). El juego en los niños: enfoque teórico. *Revista educación*.
- Moreno-hernández, m. E. (2018). La lúdica y el aprendizaje en niños y niñas de 5 años del c.d.i de la fundación granitos de paz.
- Moreno-hernández, m. E. (2018). La lúdica y el aprendizaje en niños y niñas de 5 años del c.d.i de la fundación granitos de paz.
- Moreno-hernández, maría elena. (2018). La lúdica y el aprendizaje en niños y niñas de 5 años. *C.d.i de la fundación granitos de paz*.
- Moya, e. C. (2015). El aula inclusiva. Condiciones didáctica y organizativas. *Revista nacional e internacional de educación inclusiva*.
- Murueta, m. E. (2007). *Educación en cuatro tiempos*.
- Onu. (s.f.). Obtenido de <file:///c:/users/user/downloads/263-1064-3-pb.pdf>
- Otzen, t., & manterola, c. (2017). Técnicas de muestreo sobre una población a estudio. 227-232.
- Patricia gutiérrez ojeda, n. O. (2018). Estrategia lúdicopedagógica dirigida a niños y niñas de transición para el fortalecimiento de la atención sostenida en su proceso de aprendizaje.
- Peña, m. D. (2020). Lúdicas como estrategias de transición educativa.
- Piaget, j. (2019). *La lúdica como estrategia pedagógica para el fortalecimiento*.
- Política, c. (1991). Obtenido de <https://pdba.georgetown.edu/constitutions/colombia/colombia91.pdf>
- Política, c. (1991). *Google*. Obtenido de <https://pdba.georgetown.edu/constitutions/colombia/colombia91.pdf>
- Política, c. (s.f.). *Google*. Obtenido de <https://pdba.georgetown.edu/constitutions/colombia/colombia91.pdf>
- Rensis, l. (1932). Escala de likert.
- Roberto, h. S. (2014). *Metodología de la investigación*. Sexta edición.

- Salas, t. H. (2004). Una definición de la creatividad a través del estudio de 24 autores seleccionados. *Universidad complutense de madrid* .
- Sampieri, r. H. (2014). Metodología de la investigación. *Metodología de la investigación*, 5.
- Shuare, m. O. (2018). La situación imaginaria, el rol y le simbolismo en el juego infantil. 83.
- Tamayo giraldo, a., & restrepo soto, j. A. (2017). El juego como mediación pedagógica en la comunidad de una institución de protección, una experiencia llena de sentidos. *Revista latinoamericana de estudios educativos*, 13(1), 105-128.
- Toro, m. E. (2021). Los recursos psicológicos emergentes a partir de una propuesta lúdica para niños en riesgo psicosocial.
- Toro, m. E. (2021). Los recursos psicológicos emergentes a partir de una propuesta lúdica para niños en riesgo psicosocial.
- Toro, m. E. (2021). Los recursos psicológicos emergentes a partir de una propuesta lúdica para niños en riesgo psicosocial.
- Torres forero, l. (13 de junio de 2019). La importancia de la lúdica como estrategia didáctica en el proceso de enseñanza y aprendizaje en la educación superior. Bogotá.
- Unesco. (1980). Obtenido de <https://alejandro.poligran.edu.co/bitstream/handle/10823/2888/secuen~1.pdf?Sequence=1&isallowed=y>
- Unicef. (2017). Obtenido de <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/unicef-lego-foundation-aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>
- Varona, e. J. (2007). La estrategia pedagógica sus predictores de adecuación. *Varona*.
- Vygotski, l., & luria, a. (1984). *El instrumento y el signo en el desarrollo del niño. Obras escogidas*. (vol. Tomo 6). Moscú.
- Vygotsky, j. P. (2018). *Análisis de teorías y sus implicancias*.

Anexos

Anexo 1. Ficha Resumen.

IBEROAMERICANA		FICHA RESUMEN DE PROYECTO PARTICULAR O DE SEMILLERO DE INVESTIGACIÓN	
Facultad, Programa, Semillero de Investigación:			Fecha de entrega a Comité Focal:
Especialización en desarrollo integral de la infancia y la adolescencia			
Título del Proyecto: La Lúdica como estrategia pedagógica para desarrollar la creatividad en los niños y niñas de educación primaria			
Propositores del proyecto:			
Nombre Completo	Código	Correo electrónico	Teléfono de Contacto
1. Daniela Carolina Suarez Ojeda	100110041	sojeda2@ibero.edu.co	313982328
2. Yesica Yuliett Figueroa Martínez	100111785	yfigue11@ibero.edu.co	315103858
3. Ana Milena Jiménez Contreras	100111026	ajmilen4@ibero.edu.co	3115481995
Tipo de Proyecto: Básico (X) Aplicado ()			
Línea Institucional de Investigación a la que pertenece: Ciudadanía y sociedad Riesgos en la adolescencia Violencia y maltrato Atención integral X			
Grupo de Investigación al que se vinculará: NA			
Semillero de Investigación (aplica para los estudiantes en categoría de MAESTRO vinculados a un semillero activo): NA			
1. Resumen de la propuesta. (Máximo de 200 palabras).			
2. Antecedentes y Justificación. (Máximo de 500 palabras, señalar los desarrollos previos dentro y fuera de la Iberoamericana, situaciones y evidencias que llevaron a la conclusión de la necesidad y conveniencia del proyecto).			
Antecedentes: La Lúdica ha desempeñado un papel muy importante a la hora de implementar estrategias pedagógicas entorno a la educación, por ello se evidenciarán algunas investigaciones que contribuyen de manera significativa y positiva. Uno de ellos realizado por Erika Inés Acosta realiza una investigación llamada "La Lúdica como estrategia para el desarrollo de la creatividad en los niños del nivel inicial". Busó resaltar la importancia de la creatividad en el proceso de aprendizaje de los niños, especialmente en términos del juego, con una metodología esencialmente cualitativa, la recolección de información consistió en una ficha de observación para los niños. La investigación expone como resultado la importancia de implementar			

Versión: 2.0
Emisión: 04/02/2019

IBEROAMERICANA		FICHA RESUMEN DE PROYECTO PARTICULAR O DE SEMILLERO DE INVESTIGACIÓN	
La lúdica en la educación inicial y no como un requisito inherente a la metodología de trabajo.			
Otro aporte muy importante llamado "Desarrollo de la Creatividad en los Niños de Educación Primaria en América Latina en Tiempos de Pandemia Covid-19" realizado por Marlene Fernández-Monge Ltda. Investigación entorno a conocer el desarrollo de la creatividad en niños de educación primaria de América Latina en tiempo de pandemia. Revelaron que el desarrollo del potencial creativo de los estudiantes se ha apoyado en actividades diversas como son artísticas, lúdicas, estrategias creativas y uso de herramientas digitales.			
El aporte de la investigación de Greis Núñez Ríos, Edgardo Márquez Núñez, Hilga Guerrero Cuentas, Marta (Macdonal) Duran, Bielenga Silveira Goenaga llamado "La metodología lúdica como dinamizador de las conductas prosociales" Busco presentar los avances del fortalecimiento de las conductas prosociales a través de la metodología lúdica generando en los estudiantes cambios conductuales que se ven reflejados tanto en el aspecto vivencial como académico fortaleciendo su formación integral.			
Para finalizar es necesario resaltar el aporte de la autora Nancy Cristina Mera Ramos una investigación que tiene por nombre "La actividad lúdica para el desarrollo de la expresión corporal" contribuye a las actividades lúdicas y su incidencia en el desarrollo de la expresión corporal en niños/niñas de 4-5 años de la Unidad Educativa Alfonso Ricardo Troya enfatizando la gran importancia que tiene la lúdica en el adecuado desarrollo de la expresión corporal, y sirve como base de aprendizajes.			
Justificación: El aspecto principal de este trabajo está enfocado en conocer cuáles son los impactos que tiene la lúdica en las aulas de clase como estrategia pedagógica para desarrollar la creatividad en los niños y niñas de primaria en una Institución Educativa de Barrancabermeja. Considerando importante la educación y de qué manera se generan estrategias pedagógicas para fortalecer he impulsar de manera positiva el aprendizaje de los niños y niñas en la Institución Educativa.			

Versión: 2.0
Emisión: 04/02/2019

IBEROAMERICANA		FICHA RESUMEN DE PROYECTO PARTICULAR O DE SEMILLERO DE INVESTIGACIÓN	
Es importante mencionar que la educación que reciben los niños en su etapa transicional hasta culminar su primaria es determinante para desarrollar habilidades y destrezas de cual les permita adquirir aprendizaje desde su propia creatividad, por tal motivo dentro de la investigación se hace importante conocer a su por medio del juego -lúdico el niño fortalezca sus propias habilidades, aprendiendo de manera más efectiva. Reconocer de qué manera los docentes construyen los aprendizajes significativos en las aulas de clase, permite entender cuáles son las metodologías de trabajo más eficaces ya que las estrategias pedagógicas implementadas por el docente deben responder a los objetivos de aprendizaje y a las necesidades de cada estudiante, partiendo de que, si bien la creatividad es innata al ser humano, el docente también la puede desarrollar en las aulas de clase. (Caillias, 1997)			
3. Problema de Investigación. (Máximo de 200 palabras, planteamiento del problema de investigación y su sistematización a través de la pregunta problema).			
4. Objetivo General: Con el fin de responder la pregunta de investigación, se plantea como objetivo general: Describir los impactos que tiene la lúdica en las aulas de clase como estrategia pedagógica para desarrollar la creatividad en los niños y niñas de primaria en una Institución Educativa de Barrancabermeja. Objetivos específicos: Asimismo, se proponen los siguientes objetivos específicos, los cuales son: Analizar sobre los impactos que tiene la lúdica en las aulas de clase como estrategia pedagógica para desarrollar la creatividad en los niños y niñas de primaria en una Institución Educativa de Barrancabermeja.			

Versión: 2.0
Emisión: 04/02/2019

IBEROAMERICANA		FICHA RESUMEN DE PROYECTO PARTICULAR O DE SEMILLERO DE INVESTIGACIÓN	
<ul style="list-style-type: none"> Codificar los datos recolectados acerca del impacto que tiene la lúdica en las aulas de clase como estrategia pedagógica para el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de primaria de una Institución educativa de Barrancabermeja. Analizar los datos codificados acerca del impacto que tiene la lúdica en las aulas de clase como estrategia pedagógica para el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de primaria de una Institución educativa de Barrancabermeja. 			
3. Metodología (Máximo 400 palabras). La metodología deberá mostrar, en forma organizada y precisa, cómo será alcanzado cada uno de los objetivos específicos propuestos. Deberá presentar la elección de un enfoque metodológico específico, así como la forma en que se van a analizar, interpretar y presentar los resultados. Deben detallarse la población (o las aplic), los procedimientos, técnicas, actividades y demás estrategias metodológicas requeridas. Diligencie los siguientes apartados en relación con la metodología: 5.1 Enfoque: El enfoque de esta investigación es cuantitativo ya que es una investigación objetiva ya que busca comprender un fenómeno. Sampieri (2014) afirma el enfoque cuantitativo pretende acortar intencionalmente la información medir con precisión las variables del estudio, para tener foco. (p. 7) 5.2 Los planteamientos cuantitativos pueden dirigirse a explorar fenómenos, eventos, comunidades, procesos, hechos y conceptos o variables, su esencia es exploratoria, su naturaleza es descriptiva, su esencia es correlacional o correlativa, y considera el efecto de unos sobre otros, su naturaleza es causal. Asimismo, tales planteamientos son útiles para evaluar, comparar, interpretar, establecer precedentes y determinar causalidad y sus implicaciones. (Sampieri, 2014). 5.3 Tipo de Estudio: 5.4 El tipo de estudio de esta investigación es fenomenológico el cual surge como una respuesta al radicalismo de lo objetivable partiendo de la no exposición, ni del sentido común. Se fundamenta en el estudio de las experiencias de vida, respecto de un suceso, desde la perspectiva del sujeto. (Husserl, 1969, p.47) 5.4 Población (criterios de inclusión y exclusión). Según la última encuesta dirigida por el Departamento Nacional de Estadísticas - DANE (INFOBAE, 2022) informó que en Colombia hay aproximadamente 9.797.677 niños y niñas matriculados			

Versión: 2.0
Emisión: 04/02/2019

FICHA RESUMEN DE PROYECTO PARTICULAR O DE SEMILLERO DE INVESTIGACIÓN

en las instituciones públicas y privadas del país, de los cuales 4.135.432 de estos niños se encuentran matriculados en básica primaria.

Siendo así, de esta población matriculada en básica primaria, en el municipio de Barrancabermeja, la ciudad más grande en la región del Magdalena Medio la cual cuenta con aproximadamente 300.000 habitantes (OIDEU, 2022) hay aproximadamente 100000 niños y niñas matriculados en básica primaria.

Para recoger la muestra se tendrá en cuenta el muestreo no probabilístico que según (Cuesta & Henao, 2009) es una técnica de muestreo donde las muestras se recogen en un proceso que no brinda a todos los individuos de la población iguales oportunidades de ser seleccionados.

Teniendo en cuenta esto, el muestreo será a conveniencia el cual Permite seleccionar aquellos casos accesibles que acepten ser incluidos. Esto, fundamentado en la conveniente accesibilidad y proximidad de los sujetos para el investigador (Ozén & Mantecola, 2017) facilitando la toma de muestra entre las instituciones de Barrancabermeja y los estudiantes matriculados en básica primaria.

De lo anterior se concreta la muestra para este proyecto de investigación tomando a los estudiantes de grado primero primaria en jornada de la mañana de una de las instituciones públicas más conocidas en el municipio, sede F del Instituto Técnico Superior de Comercio en Barrancabermeja cuyo salón cuenta con 40 estudiantes.

Procedimiento.
Con el fin de dar cumplimiento a los objetivos planteados, se precisan actividades, instrumentos, responsables y fechas que permitan responder a la pregunta de investigación.

Objetivos	Actividades	Instrumento	Responsable	Fecha
Indagar sobre los impactos que tiene la lúdica en las aulas de clase como estrategia pedagógica, para desarrollar la creatividad en los	Realizar grupo focal con los docentes en el cual se pueda evidenciar el impacto que tiene la lúdica como	Cuestionari o Likert	Ara Milena Jiménez C Dania Catherine Alvarez O	Octubre

Versión 2.0
Ene/feb/2022/24

FICHA RESUMEN DE PROYECTO PARTICULAR O DE SEMILLERO DE INVESTIGACIÓN

niños y niñas de primaria en una Institución Educativa de Barrancabermeja.	estrategia pedagógica en el aula de clase.	Yesica Yulieth Figueroa		
Codificar los datos recolectados acerca del impacto que tiene la lúdica en las aulas de clase como estrategia pedagógica para el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de primaria de una institución educativa de Barrancabermeja.	revisar y digitalizar los datos arrojados por el cuestionario de Likert a los docentes a cargo del aula de clase que hicieron parte del grupo focal.	Ana Milena Jiménez C Dania Catherine Alvarez O Yesica Yulieth Figueroa	Microsoft Excel	Octubre
Análisis de los datos codificados acerca del impacto que tiene la lúdica en las aulas de clase como estrategia pedagógica para el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de primaria de una institución educativa de Barrancabermeja.	Análisis de datos revisados y digitalizados.	Ana Milena Jiménez C Dania Catherine Alvarez O Yesica Yulieth Figueroa	Microsoft Excel	Noviembre

5.5 Técnicas e instrumentos para la recolección de información.
La presente investigación va a emplear el instrumento de cuestionario Escala Likert que fue desarrollado por el psicólogo Rensis Likert. Es una escala psicométrica comúnmente utilizada en las investigaciones que emplean cuestionarios, es la suma de las respuestas de varios ítems; Un ítem de Likert es simplemente una afirmación que se le pide evaluar al encuestado dándole un valor cuantitativo en cualquier tipo de dimensión subjetiva u objetiva, siendo el nivel de acuerdo desacuerdo. (Rensis, 1932).

Versión 2.0
Ene/feb/2022/24

FICHA RESUMEN DE PROYECTO PARTICULAR O DE SEMILLERO DE INVESTIGACIÓN

por otro lado, según el autor Roberto Hernández Sampieri lo denomina un conjunto de ítems presentados en forma de afirmaciones o juicios, ante los cuales se pide la reacción de los participantes. Es decir, se presenta cada afirmación y se solicita al sujeto que exteme su razonamiento eligiendo uno de los cinco puntos o categorías de la escala. A cada punto se le asigna un valor numérico. Así, el participante obtiene una puntuación respecto de la afirmación y al final su puntuación total, sumando las puntuaciones obtenidas en relación con todas las afirmaciones. (Roberto, 2014, pág. 238).

Cabe resaltar que es uno de los enfoques más utilizados en una investigación para conocer el acuerdo o desacuerdo de una persona sobre un tema.

5.6 Técnicas e instrumentos para el análisis de la información.

FICHA RESUMEN DE PROYECTO PARTICULAR O DE SEMILLERO DE INVESTIGACIÓN

8. Consideraciones éticas de la investigación.
Especifique los criterios orientados a la protección de los derechos y confidencialidad de la información recolectada de los sujetos participantes en la investigación (datos personales, instituciones, comunidades, grupos vulnerables y animales), definiendo los principios éticos y el nivel de riesgo de la investigación. En las investigaciones que correspondan, desde el consentimiento informado cumpliendo con los aspectos señalados en el Artículo 15 y 16 de la Resolución 08430 de 1993 del Ministerio de Salud.

De acuerdo con el Acuerdo 11 de la Res. 008430 de 1993 del Ministerio de Salud en el Artículo 8, esta investigación a realizar protegerá los datos e informaciones referentes a la identificación e imagen de los participantes de la investigación, de igual manera se precisa que desde el artículo 9 esta investigación no represente un riesgo para la vida o seguridad de los participantes. Asimismo, y conforme al acuerdo 10 el líder y colaborador del proyecto se comprometen a identificar los tipos de riesgo a los que pueden estar expuestos los participantes de esta investigación. De acuerdo con el Acuerdo 11, literal (a) esta investigación no presenta riesgo dado que son estudios que emplean técnicas y métodos de investigación documental retrospectivos y aquellos en los que no se realiza ninguna intervención o modificación intencionada de las variables biológicas, fisiológicas, psicológicas o sociales de los individuos que participan en el estudio, entre los que se consideran: revisión de historias clínicas, entrevistas, cuestionarios y otros en los que no se le identifique ni se traten aspectos sensibles de su conducta Por último, se velará por el bienestar de los participantes cumpliendo con los artículos 12, 13, 14 y 15 de la misma resolución.

A sí mismo se encuentra el decreto de 1278 de junio 19 de 2002 donde se establece el Estatuto de Profesionalización Docente que regulará las relaciones del Estado con los educadores, garantizando que la docencia sea ejercida por educadores idóneos, partiendo del reconocimiento de su formación, experiencia, desempeño. En el artículo 5 se denomina el Docente como toda persona que desarrolla labores académicas directas y personalmente con los alumnos en los procesos enseñanza-aprendizaje, algunas funciones importantes que debe tener en cuenta el Docente en el aula es la preparación de la tarea académica, investigación en procesos pedagógicos, evaluación, calificación, planeación, disciplina y formación de los alumnos etc.

FICHA RESUMEN DE PROYECTO PARTICULAR O DE SEMILLERO DE INVESTIGACIÓN

7. Cronograma (Debe evidenciar el desarrollo de cada una de las fases requeridas para dar cumplimiento a los objetivos planteados, en el nivel de semanas contempladas por los periodos académicos en los cuales será cursado). Organice la información correspondiente en el siguiente cuadro.

Agregar las filas que considere necesarias en función de las fases de la investigación. Las dos actividades activadas en color verde, son obligatorias para todos los estudiantes que desarrollan proyecto particular/proyecto semillero de investigación.

8. Impacto y productos esperados: (Máximo de 200 palabras; debe precisar el impacto dentro y fuera de la Iberoamericana, el aporte al campo de estudio y a la sociedad en general). Precisar los productos que se esperan obtener de la investigación).

9. Referencias:
Ozonías Domínguez Nancy Yolanda. (2011). Lúdica y situación social del desarrollo. Una nueva mirada a la educación superior.
1098. L. (2006). Obtenido de https://www.bohio.com/codigo_de_la_infancia_y_laadolescencia/30.htm
115. L. (1994). Obtenido de https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-65906_archivo_pdf.pdf
12. L. (1991). Obtenido de https://www.oas.org/dil/esp/convencion_internacional_de_los_derechos_del_nino_colombia.pdf
1840. D. (1994). Obtenido de https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-172061_archivo_pdf_documento840_94.pdf
Acosta, E. I. (2019). La lúdica como estrategia para el desarrollo de la creatividad en los niños del nivel inicial.

Versión 2.0

FICHA RESUMEN DE PROYECTO PARTICULAR O DE SEMILLERO DE INVESTIGACIÓN

Benavides, A. M. (2017). *La lúdica como herramienta para el aprendizaje*.
Benavides, E. A. (2013). *La infancia desde la perspectiva del psicoanálisis: un breve recorrido por la obra clásica de Freud y Lacan; Klein y los vínculos objetales. Aproximación psicoanalítica*.
Bronfenbrenner, U. (2005). *La teoría ecológica. la teoría ecológica*.
Casillas, M. A. (1997). Aspectos importantes de la creatividad para trabajar en el aula. *Aspectos importantes de la creatividad para trabajar en el aula*.
COLOMBIA, C. P. (s.f.). **GOOGLE** Obtenido de <https://idha.pensamientocritico.edu/Consultas/Colombia/colombia1.pdf>
Córdoba Pillaño, E., Lara Lara, F., & García Umaña, A. (2017). El juego como estrategia lúdica para la educación inclusiva del buen vivir.
Córdoba Pillaño, E., Lara Lara, F., & García Umaña, A. (2017). El juego como estrategia lúdica para la educación inclusiva del buen vivir.
Durán, M. (2015). *EL CONCEPTO DE INFANCIA DE WALTER KOHAN EN EL MARCO DE LA DIVIENCIÓN. EL CONCEPTO DE INFANCIA DE WALTER KOHAN EN EL MARCO DE LA DIVIENCIÓN*.
Fernández-Longo, L. M. (2020). Desarrollo de la Creatividad en los Niños de Educación Primaria en América Latina en Tiempos de Pandemia Covid-19.
Freud, P. (1950). *La naturaleza política de la educación*.
Ozonías, R. P. (2014). *La lúdica como estrategia didáctica*. Universidad Nacional de Colombia.
Greys Núñez Flóres, E. M. (2019). *La metodología lúdica como dinamizador de las conductas prosociales*.
José Alberto Gallardo López, (2018). *Teoría sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil*.
Jover Olayo, G., & Payá Rico, A. (2015). *JUEGO, EDUCACIÓN Y APRENDIZAJE. LA ACTIVIDAD LÚDICA EN LA PEDAGOGÍA INFANTIL*. Kant. (siglo XXI), *la educación en cuatro tiempos*.
León, A. (2007). *Que es la educación*.
Marcos, F. S. (2006). *Las definiciones del juego. Las definiciones del juego*.
Mora-Ramos, N. C. (2017). *LA ACTIVIDAD LÚDICA PARA EL DESARROLLO DE LA EXPRESIÓN CORPORAL*.
Núñez Segúvada Ozónías, N. N. (2015). *LA LÚDICA COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA FORTALECER LA CONVIVENCIA ESCOLAR*.
Munster, (2006). *EL JUEGO EN LOS NIÑOS: ENFOQUE TEÓRICO*. *Revista Educación*.
Munster, M. M. (2006). *EL JUEGO EN LOS NIÑOS: ENFOQUE TEÓRICO*. *Revista Educación*.

Versión 2.0

IBEROAMERICANA
FICHA RESUMEN DE PROYECTO PARTICULAR O DE SEMILLERO DE INVESTIGACION

Moreno-Hernández, M. E. (2018). La lúdica y el aprendizaje en niños y niñas de 5 años del C.D.I de la Fundación Gramos de Paz.

Moreno-Hernández, M. E. (2018). La lúdica y el aprendizaje en niños y niñas de 5 años del C.D.I de la Fundación Gramos de Paz.

Moreno-Hernández, María Elena. (2018). La lúdica y el aprendizaje en niños y niñas de 5 años. *C.D.I de la Fundación Gramos de Paz*.

Moya, E. C. (2015). El aula inclusiva. Condiciones didáctica y organizativas. *Revista nacional e integración de educación inclusiva*.

Narvaez, M. E. (2007). *Educación en cuatro risas*.

ONU. (s.f). Obtenido de file:///C:/Users/User/Downloads/263-1064-3-PB.pdf

Patricia Guzmán Ojeda, N. O. (2018). ESTRATEGIA LUDICOPEDAGÓGICA DIRIGIDA A NIÑOS Y NIÑAS DE TRANSICIÓN PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA ATENCIÓN SOSTENIDA EN SU PROCESO DE APRENDIZAJE.

Piñá, M. A. (2020). Lúdicas como Estrategias de Transición Educativa.

PIAGET, J. (2019). *LA LÚDICA COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA EL FORTALECIMIENTO*.

POLITICA, C. (1991). Obtenido de https://pdha.georgetown.edu/Constitutions/Colombia/colombia91.pdf

POLITICA, C. (1991). GOOGLE. Obtenido de https://pdha.georgetown.edu/Constitutions/Colombia/colombia91.pdf

POLITICA, C. (s.f). GOOGLE. Obtenido de https://pdha.georgetown.edu/Constitutions/Colombia/colombia91.pdf

Salas, T. H. (2004). UNA DEFINICIÓN DE LA CREATIVIDAD A TRAVÉS DEL ESTUDIO DE 24 AUTORES SELECCIONADOS. *UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID*.

Shure, M. O. (2018). La situación imaginaria, el rol y le simbolismo en el juego infanti. 83.

Toro, M. E. (2021). Los recursos psicológicos emergentes a partir de una propuesta lúdica para niños en riesgo psicosocial.

Toro, M. E. (2021). Los recursos psicológicos emergentes a partir de una propuesta lúdica para niños en riesgo psicosocial.

Toro, M. E. (2021). Los recursos psicológicos emergentes a partir de una propuesta lúdica para niños en riesgo psicosocial.

UNESCO. (1980). Obtenido de https://alejandro.poligran.edu.co/bitstream/handle/10023/2888/SECUN-1.PDF?sequence=1&isAllowed=y

UNICEF. (2017). Obtenido de https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Fundacion-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf

Version: 2.0
Emisión: 04/02/2019

IBEROAMERICANA
FICHA RESUMEN DE PROYECTO PARTICULAR O DE SEMILLERO DE INVESTIGACION

Varela, E. J. (2007). *La estrategia pedagógica SUS PREDICTORES DE ADECUACIÓN*. *Varela*.

Vygotsky, J. P. (2018). *Análisis de teorías y sus implicaciones*.

Version: 2.0
Emisión: 04/02/2019

DESCRIPCIÓN GENERAL	TRABAJO DE GRADO I				TRABAJO DE GRADO II			
	MES 1	MES 2	MES 3	MES 4	MES 1	MES 2	MES 3	MES 4
FASE								
I								
II								
III								
Actualización de Avances (Informe de Avances)								
Actualización de Informe Final (Informe de Resultados de Avances)								

Anexo 2. Rejilla bibliográfica.

No.	AÑO	REFERENCIA	TITULO	AUTOR	LINK	TIPO	OBJETIVOS	METODO	RESULTADOS
EI	2019	Mayorga-González, J. M. (2019). Las condiciones existenciales del fanatismo. <i>Revista Universidad y Sociedad</i> , 11 (4), 214-219.	LAS CONDICIONES EXISTENCIALES DEL FANATISMO	JOSÉ MIGUEL MAYORGA GONZÁLEZ	http://scielo.ald.edu.cu/pdf/rus/v11n4/2218-3630-rus-11-04-214.pdf	ARTICULO	Comprender las condiciones existenciales del fanatismo, para ello fue importante revisar literatura en psicología que reflejara los orígenes, causas y comportamientos de las personas fanáticas; para proponer un análisis existencial del fanatismo	Cualitativo Análisis Documental	El sujeto fanático fragmenta su propia existencia tanto con los otros que busca aniquilar su propio pensamiento y convertirlo en una extensión de ideología y comportamientos fanáticos; pero ambos no son propios del individuo, sino una extensión del grupo
1	2015	Posso, P., Sepúlveda, M., Navarro, N. y Laguna, C.E. (2015). La lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer la convivencia escolar. <i>Lúdica Pedagógica</i> , (21), 163-174.	LA LÚDICA COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA FORTALECER LA CONVIVENCIA ESCOLAR	Miriam Sepúlveda Gutiérrez Nemesio Navarro Caro Carlos Egidio Laguna Moreno Patricia Poso Restrepo	https://core.ac.uk/download/pdf/234805969.pdf	ARTICULO	Determinar los cambios que genera la aplicación de la lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer la convivencia pacífica en los estudiantes del grado tercero de la Institución Educativa Brasília Bosa Jornada Tarde	Cualitativo	El juego, además de tener un gran valor educativo para el niño desde el punto de vista pedagógico, constituye una actividad vital espontánea y permanente del niño, a partir del cual crea y fomenta normas de relaciones sociales, culturales y morales, convirtiéndose por demás en un agente de transmisión de ideas. Desde el juego se descubren en los niños valores, aptitudes físicas que posteriormente se pueden ir perfeccionando, pues desde los juegos simbólicos se realiza su identificación con el mundo externo.
2	2018	Artículo de Investigación Científica y Tecnológica. 2 Licenciada en Educación Pre-Escolar, UNAB; Especialista en Educación con Nuevas Tecnologías, UNAB; Especialista Docencia Universitaria, Centro de Educación Militar; Magister en Educación Énfasis en Procesos de Enseñanza y Aprendizaje, UNIMILUTO; Profesora Investigadora Tiempo Completo del Programa Licenciatura en Pedagogía Infantil. Moreno-Hernández, M.E. (2018). La lúdica y el aprendizaje en niños y niñas de 5 años del C.D.I de la Fundación Granitos de Paz. <i>Hexagono pedagógico</i> .	ESTRATEGIA LÚDICO PEDAGÓGICA DIRIGIDA A NIÑOS Y NIÑAS DE TRANSICIÓN PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA ATENCIÓN SOSTENIDA EN SU PROCESO DE APRENDIZAJE	Patricia Gutiérrez Ojeda Nancy Osorio Eduard Anderson Rincón Jaimes Bimary Tolosa Orduz Mayerly Astrid Vega Chacón	file:///C:/Users/User/Downloads/Dialnet-EstrategiaLudicoPedagogicaDirigidaANinosYNinasDTr-6523272.pdf	ARTICULO	Implementar una estrategia lúdica pedagógica dirigida a niños y niñas de transición, para el fortalecimiento de los niveles de atención en su proceso de aprendizaje	Mixto, de tipo descriptivo y con aplicación del método inductivo	La utilización de la estrategia pedagógica denominada Triqui Mágico permite que el niño participe de manera activa en el aprendizaje producto del bienestar que le produce el juego, la interacción con sus compañeros y la competencia, confirmado la teoría de Vygotsky, quien sostenía que los niños desarrollan su aprendizaje durante su interacción social y a medida de dicha interacción el niño adquiere y mejora habilidades cognitivas.
3	2018	Moreno-Hernández, M.E. (2018). La lúdica y el aprendizaje en niños y niñas de 5 años del C.D.I de la Fundación Granitos de Paz. <i>Hexagono pedagógico</i> .	La lúdica y el aprendizaje en niños y niñas de 5 años del C.D.I de la Fundación Granitos de Paz	María Elena Moreno-Hernández	la lúdica en el aprendizaje de los niños - 1 - Dialnet (unirioja.es)	ARTICULO	determinar las actividades que favorecen el desarrollo del aprendizaje en los niños y niñas del C.D.I de la Fundación Granitos de Paz.	cualitativa de tipo participativa	la presente investigación esta enfocada en determinar que tipo de actividades favorecen a los niños en el aula de clase, y cuales son las que más se adecuan a ellos en términos de aprendizaje significativos
4	2013	JUEGO, EDUCACIÓN Y APRENDIZAJE. LA ACTIVIDAD LÚDICA EN LA PEDAGOGÍA INFANTIL. Play, Education and Learning. Play Activity in Childhood Pedagogy GONZALO JOVER Universidad Complutense de Madrid ANDRÉS PAYA RICO Universitat de València	JUEGO, EDUCACIÓN Y APRENDIZAJE. LA ACTIVIDAD LÚDICA EN LA PEDAGOGÍA INFANTIL	Jover Olmeda, Gonzalo; Paya Rico, Andrés	http://hdl.handle.net/11162/97370	ARTICULO	Favorecer un entorno físico, medioambiental, social, cultural y político que permita el desarrollo adecuado de las capacidades de los niños, niñas y adolescentes, favoreciendo el derecho al juego, ocio y tiempo libre, creando espacios apropiados, cercanos y seguros, promoviendo un consumo responsable, tanto en las zonas urbanas como en las rurales	Cualitativo	El juego no es una cuestión banal, es algo muy serio y, como tal, hemos de estimular su presencia en nuestra labor pedagógica. La máxima horaciana del «aprender deleitando» puede y ha de estar vigente en una sociedad marcada por el ocio y la cultura. El juego infantil es un derecho y como tal hemos de promoverlo, defenderlo e impulsarlo. Juego, educación y aprendizaje. L
5	2020	Parra Peña, M. del V. (2020). Actividades lúdicas como Estrategias de Transición Educativa. <i>Revista Scientific</i> , 5 (17), 143-163.	Lúdicas como Estrategias de Transición Educativa	Marlise del Valle Parra Peña	https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2020.5.17.7.143-163	ARTICULO	implementar la actividad lúdica como estrategia de aprendizaje que facilite el proceso de transición en los niños y niñas de inicial a primer grado de primaria de la escuela Básica "María La Riva Salas", municipio Barinas, estado Barinas, Venezuela.	socio crítico mediante el método de investigación acción	existe la necesidad de introducir cambios a través de actividades lúdicas en la praxis del docente para articular no solo los aspectos cognitivos, corporales, motrices, sino también, las relaciones con aprendizaje, en los cuales el estudiante podrá sentirse sin temores, incertidumbres o ansiedades, facilitando su incorporación en la educación primaria.
6	2017	Córdoba, E.F., Lara, F. & García, A. (2017). El juego como estrategia lúdica para la educación inclusiva del buen vivir. <i>ENSAYOS, Revista de la Facultad de Educación de Albacete</i> , 32(1)	El juego como estrategia lúdica para la educación inclusiva del buen vivir	Córdoba Pillaio, Evelyn; Lara Lara, Fernando; García Umaña, Andrés	https://hdl.handle.net/1162/215359	ARTICULO	ofrecer espacios de inclusión educativa de las distintas facetas del ser humano que demanda el buen vivir tanto en cuanto se conceptualiza constitucionalmente el derecho a la educación en su formación holística, la conciencia, la identificación del ego como barrera para el diálogo y las posibilidades de la interculturalidad o la humildad mediante la autocrítica, entre otras.	cualitativo análisis documental	La ambiciosa propuesta de una sociedad del sumak kawsay en Ecuador ha supuesto que desde distintos ámbitos se propicie un espacio de discusión acerca de cómo plasmar esta propuesta de sociedad futura, pues aparecen postulados revolucionarios tanto en cuanto se exige la atención a la interioridad de la persona y se promueve una nueva cultura educativa basada en la relación dialéctica como método de desarrollo. En este sentido, la educación se enfrenta al enorme desafío de plasmar un proyecto educativo
7	2021	Universidad y Sociedad vol.13 no.3 Ciénfegos mayo-Jun. 2021 Epub 02-Jun-2021	Lúdica y situación social del desarrollo. Una nueva mirada a la educación superior	Nancy Yolanda González Domínguez, Maikel Camero Sánchez, Yulexy Navarrete Pita	http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2218-36202021000300029	ARTICULO	analizar la lúdica y la situación social del desarrollo en relación con la educación superior, para ello, primero son sistematizadas definiciones del término lúdica, las que permiten esclarecer el alcance y la importancia que posee para el desarrollo integral de los seres humanos y el papel fundamental que ostenta como herramienta para la educación superior	Cualitativo	La lúdica constituye una valiosa herramienta para la educación, incluido el nivel superior, pues proporciona ambientes favorables para la comunicación y el intercambio, estimula la creatividad, la independencia cognoscitiva, el aprendizaje productivo, interactivo, contribuye a fomentar valores en los estudiantes con acciones para su autoperfeccionamiento personal y profesional, lo que
8									INFORME FINAL DE PROTOPIPO adaptado por: Ph.D. José Miguel
9	2019	Márquez Nuñez, E., Guerrero Cuentas, H., Magdaniel Durán, M., & Silveira Goenaga, B. (2019). La metodología lúdica como dinamizador de las conductas prosociales	La metodología lúdica como dinamizador de las conductas prosociales	Greys Nuñez Ríos, Edgardo Márquez Nuñez, Hilga Guerrero Cuentas, Marta Magdaniel Duran, Bielensy Silveira Goenaga	https://doi.org/10.17227/ludica.num30-11101	ARTICULO	presentar los avances del fortalecimiento de las conductas prosociales a través de la metodología lúdica.	cualitativo y un diseño de investigación-acción de alcance descriptivo	Se generan en los estudiantes cambios conductuales que se ven reflejados tanto en el aspecto vivencial como académico fortaleciendo su formación integral que le permitirá desempeñarse como ciudadanos de mundo.
		Toro, M. E. (2021). Los recursos psicológicos							Convertir los espacios de aprendizaje de los niños en oportunidades en las que les permita simbolizar sus vivencias, la investigación de espues en este artículo

6	2017	Córdoba, E.F., Lara, F. & García, A. (2017). El juego como estrategia lúdica para la educación inclusiva del buen vivir. ENSAYOS, Revista de la Facultad de Educación de Albacete, 32(1)	El juego como estrategia lúdica para la educación inclusiva del buen vivir	Córdoba Pillajo, Evelyn; Lara Lara, Fernando; García Umaña, Andrés	https://hdl.handle.net/1162/215359	ARTICULO	ofrecer espacios de inclusión educativa de las distintas facetas del ser humano que demanda el buen vivir tanto en cuanto se conceptualiza constitucionalmente el derecho a la educación en su formación holística, la conciencia, la identificación del ego como barrera para el diálogo y las posibilidades de la interculturalidad o la humildad mediante la autocrítica, entre otras.	Cualitativo análisis documental	La ambiciosa propuesta de una sociedad del sumak kawsay en Ecuador ha supuesto que desde distintos ámbitos se propicie un espacio de discusión acerca de cómo plasmar esta propuesta de sociedad futura, pues aparecen postulados revolucionarios tanto en cuanto se exige la atención a la interioridad de la persona y se promueve una nueva cultura educativa basada en la relación dialéctica como método de desarrollo. En este sentido, la educación se enfrenta al enorme desafío de plasmar un proyecto educativo
7	2021	Universidad y Sociedad vol.13 no.3 Cienfuegos mayo.-jun. 2021 Epub 02-Jun-2021	Lúdica y situación social del desarrollo. Una nueva mirada a la educación superior	Nancy Yolanda González Domínguez, Maikel Carnero Sanchez, Yulexy Navarrete Pita	http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2218-3620201000300029	ARTICULO	analizar la lúdica y la situación social del desarrollo en relación con la educación superior, para ello, primero son sistematizadas definiciones del término lúdica, las que permiten esclarecer el alcance y la importancia que posee para el desarrollo integral de los seres humanos y el papel fundamental que ostenta como herramienta para la educación superior	Cualitativo	La lúdica constituye una valiosa herramienta para la educación, incluido el nivel superior, pues proporciona ambientes favorables para la comunicación y el intercambio, estimula la creatividad, la independencia cognoscitiva, el aprendizaje productivo, interactivo, contribuye a fomentar valores en los estudiantes con acciones para su auto perfeccionamiento personal y profesional, lo que
8									
9	2019	Márquez Núñez, E. ., Guerrero Cuentas, H. ., Magdaniel Durán, M. ., & Silvera Goenaga, B. . (2019). La metodología lúdica como dinamizador de	La metodología lúdica como dinamizador de las conductas prosociales	Greys Nuñez Rios, Edgardo Marquez Nuñez, Hilga Guerrero Cuentas, Marta Magdaniel Duran, Bielensy Silvera Goenaga	https://doi.org/10.17227/udica.num30-1101	ARTICULO	presentar los avances del fortalecimiento de las conductas prosociales a través de la metodología lúdica.	Cualitativo y un diseño de investigación-acción de alcance descriptivo	Se generan en los estudiantes cambios conductuales que se ven reflejados tanto en el aspecto vivencial como académico fortaleciendo su formación integral que le permitirá desempeñarse como ciudadanos de mundo.
10	2021	Toro, M. E. (2021). Los recursos psicológicos emergentes a partir de una propuesta lúdica para . Summa Psicológica UST.	Los recursos psicológicos emergentes a partir de una propuesta lúdica para niños en riesgo psicosocial.	María Eugenia Villalobos y Lina Jisseth Toro	Dialnet- LosRecursosPsicologicosEmergentesAPartirDeUnaPropu-7009169.pdf	ARTICULO	explorar los recursos psicológicos que pueden aflorar en niños considerados en riesgo psicosocial, al participar de una propuesta de juego simbólico, vinculada a valores de vida cultural de una comunidad.	Cualitativo mediante el metodo investigación acción	Convertir los espacios de aprendizaje de los niños en oportunidades el cual les permita simbolizar sus vivencias, la investigación de expues en este articulo pretende dar a conocer, de como los niños de una comunidad que sufrían la violencia transformaron sus vivencias a partir del juego que se implemento en talleres ludicos, permitiendo esto disminuir el riesgo psicosocial.
11	2019	Acosta, É. I. (2019). La lúdica como estrategia para el desarrollo de la creatividad en los niños del nivel . revista científico - educacional.	La lúdica como estrategia para el desarrollo de la creatividad en los niños del nivel inicial	Érika Inés Acosta	Dialnet- LaLudicaComoEstrategiaParaelDesarrollodeLaCreativ-7414336.pdf	ARTICULO	hacer una base teórica en la que se siga y se practique el desarrollo de la creatividad a través de la lúdica como elemento fundamental, en donde se pretendió desarrollar esta característica de manera natural	Cualitativo	la investigación expone la importancia de implementar la ludica en la educación inicial no como requisito inherente a la metodología de trabajo estrictamente sino como algo que fluya, que se sienta natural y donde poco a poco se vaya convirtiendo en elemento fundamental para el aprendizaje de los niños
12	2017	Mera-Ramos, N. C. (2017). LA ACTIVIDAD LÚDICA PARA EL DESARROLLO DE LA EXPRESIÓN CORPORAL. Revista científico - educacional de la provincia Granma	LA ACTIVIDAD LÚDICA PARA EL DESARROLLO DE LA EXPRESIÓN CORPORAL	Nancy Cristina Mera-Ramos	Dialnet- LAACTIVIDADLUDICAPARAELDESARROLLODELAEXPRESIONCORP-6759714.pdf	ARTICULO	Eliminar rasgos de individualismo o inhibiciones que puedan darse en el desarrollo de la personalidad	Investigación Mixta	La investigación expone la importancia de la ludica en el adecuado desarrollo de la expresión corporal, ya sirve como base de aprendizajes específicos y por otro, fundamentalmente tiene un valor en sí misma ya que colabora en el desarrollo del bagaje experimental del niño.

Anexo 3. Prototipo de construcción de Guion.

PARA CUESTIONARIO O ENCUESTA		
OBJETIVO GENERAL		
Describir los impactos que tiene la lúdica en las aulas de clase como estrategia pedagógica para desarrollar la creatividad en los niños y niñas de primaria en una Institución Educativa de Barrancabermeja		
POBLACIÓN (MUESTRA)		
15 docentes de grado primero primaria en jornada de la mañana , sede E del Instituto Técnico Superior de Comercio en Barrancabermeja .		
TEMAS (CATEGORIAS)	SUBTEMAS (SUBCATEGORIAS)	PREGUNTAS ESTRUCTURADAS (ENCUESTA)
SOCIO-DEMOGRAFICA	CARACTERISTICAS	¿Nombre y Apellido?
		¿Cuántos años tiene?
		Numero de celular=
		¿Cuál es su formación académica?
		sexo: (M)- (F)
		Estado civil: (soltero)/ (casado)/(viudo@) o separado
		¿ciudad donde vives?
		Dirección? Correo electrónico?
LUDICA	POTENCIA EN EL DESARROLLO	¿Cómo docentes, implementamos la lúdica como un factor fundamental en la enseñanza y aprendizaje?
		¿Es de gran importancia incluir en los procesos formativos la lúdica como una herramienta de trabajo?
	APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO	¿Como la lúdica fomenta en los niños y niñas habilidades y destrezas que favorezcan su aprendizaje? Por medio de: A) Las relaciones y el sentido del humor B) La motivación C) La imaginación D) Todas las anteriores.
		¿Puede la lúdica ser aplicada en las aulas de clases como un factor que potencia las competencias sociales y emocionales de los niños y niñas?
	COMPETENCIAS SOCIALES	¿La actividad lúdica propicia el desarrollo de las aptitudes, las relaciones y el sentido del humor en las personas y predispone la atención del niño en motivación para su aprendizaje?
		¿Cree usted como docente de primaria que por medio de la ludica el estudiante puede generar un mejor aprendizaje significativo? A. totalmente de acuerdo B. en desacuerdo C. ocasionalmente
		¿Cual es el objetivo que tiene la ludica en las aulas de clase? A. recrear los niños y niñas. B. aprendizaje significativo atravez del juego. C. potenciar las habilidades, D. todas las anteiores.
		¿ la ludica puede ser un factor fundamental a la hora de fortalecer las competencias academicas que más se le dificultan a los estudiantes? A. totalmente de acuerdo, B. ocasionalmente C. en desacuerdo
		¿ la ludica puede ser un factor fundamental a la hora de fortalecer las competencias academicas que más se le dificultan a los estudiantes? A. totalmente de acuerdo, B. ocasionalmente C. en desacuerdo
		¿puede la ludica fortalecer las competencias sociales de los niños y niñas? A. si / no B. es muy influyente C. casi siempre

ESTRATEGIAS PEDAGOGICAS	METODO DE TRABAJO	<p>¿La práctica docente implica?</p> <p>a) <input type="checkbox"/> Facilitar los procesos enseñanza-aprendizaje.</p> <p>b) <input type="checkbox"/> Interactuar de forma dinámica.</p> <p>c) <input type="checkbox"/> Conocer, detectar, interactuar, analizar y combatir los diferentes problemas que se presente en un salón de clase.</p> <p>d) <input type="checkbox"/> Todas las anteriores</p>
		<p>¿Elegir una estrategia pedagógica que valla acorde a las necesidades de cada alumno nos ayuda a que el proceso de enseñanza y aprendizaje sea significativo y progresivo?</p> <p>¿La estrategia pedagógica como método de trabajo, permite al docente planear, ejecutar, enseñar y evaluar obteniendo como resultado un mayor nivel de aprendizaje en los niños y niñas?</p>
	MOTIVACION	<p>¿La búsqueda de motivación en el aula es un factor muy importante para que los niños aprendan, como docente ¿cuál cree usted que es la mejor estrategia a utilizar?</p> <p>a) <input type="checkbox"/> Adecuación del salón</p> <p>b) <input type="checkbox"/> Juegos que despierten el interés del niño</p> <p>c) <input type="checkbox"/> Espacios escolares que motiven el aprendizaje</p> <p>d) <input type="checkbox"/> Todas las anteriores</p>
		<p>¿Como docente, cree usted que con variar los metodos de enseñanza, motiva mas a los estudiantes?</p> <p>¿puede la creatividad y la lúdica generar mejores aprendizajes significativos en los estudiantes, como factor que conduce al éxito en la puesta en marcha de las adecuadas estrategias pedagógicas?</p>
	RUTA DE APRENDIZAJE	<p>¿Como docente, cree usted que cuando no se cuenta con la participación del alumno, no se logra motivación y habilidades creativas en la ruta de aprendizaje que el docente planteo, no se está utilizando la mejor estrategia pedagógica?</p>
		<p>¿Es tenuta en cuenta la lúdica como estrategia pedagógica , o como ruta de trabajo para desarrollar las competencias de los estudiantes y fortalecer los aprendizajes?</p> <p>A) solo en casos especiales</p> <p>B) Es una muy buena ruta de estrategia</p> <p>C) No es tenuta en cuenta.</p> <p>¿La planeación estratégica de una ruta de aprendizaje a la hora de enseñar es importante para cumplir los objetivos planteados en los procesos de enseñanza y aprendizaje?</p>
CREATIVIDAD	IMAGINACION	<p>¿Es la creatividad un factor fundamental en la metodología de trabajo dentro de las aulas de clase?</p>
		<p>¿la creatividad implica la creación de propuestas imaginativas para conseguir un aprendizaje interesante y efectivo en los estudiantes?</p> <p>¿ como docentes creen ustedes que los estudiantes por la creatividad tienen un conjunto de pensamientos e ideas de algo novedoso?</p>
	ESPONTANÉA	<p>¿Como docente cree usted que la aparición de la creatividad espontánea, ayuda a la inspiracion de niños y niñas de la institucion?</p> <p>A) Si, se apoya</p> <p>B) No, se apoya</p> <p>C) Ninguna de las anteriores</p>
		<p>¿Cómo docente cree usted que la inspiracion aplicada en la creatividad, se basa fundamentalmente en la espontanéidad?</p> <p>A) Si, es un estado de la conciencia particularmente inclinado hacia la creación.</p> <p>B) No, tiene relacion entre la espontaneida y la inspiración.</p>
	SENSIBILIDAD	<p>¿cree usted que la creatividad espontánea se puede planificar?</p> <p>A) No, debe ser un estado natural</p> <p>B) Si, se puede desarrollar con el trabajo</p>
		<p>¿Cómo docente, desarrolla la sensibilidad a través del juego con sus estudiantes para fortalecer la creatividad?</p> <p>A) Si, se utiliza como herramienta basica para la creatividad.</p> <p>B) No tiene relación con la creatividad ni con el juego.</p> <p>¿Cómo docentes, crea ambientes que desarrollen la sensibilidad en sus estudiantes para activar la creatividad?</p> <p>¿Cómo docente inspira a sus estudiantes a desarrollar la creatividad, siendo pieza fundamental en la sensibilidad hacia sus semejantes?</p> <p>A) Si, utilizando diferentes estrategias para tal fin</p> <p>B) No tiene relacion alguna.</p>

EDUCACION	BENEFICIO	¿Cree usted que la educación es el proceso de facilitar el aprendizaje o la adquisición de conocimientos? A) Son las habilidades, valores, creencias y hábitos. B) Como proceso educativo que se da a través de la investigación, el debate, la narración de cuentos, la discusión, la enseñanza.
		¿Cómo docente, cree que tiene la libertad de elegir las estrategias adecuadas para la promoción de aprendizajes significativos de los niños y niñas?
		¿Los juegos educativos despiertan el interés de niños y niñas para aprender de manera más fácil?
	DERECHOS Y DEBERES	La educación es un derecho fundamental que conllevan deberes al estudiante ¿Cree usted como docente que el estudiante se somete y cumple el reglamento o las normas de comportamiento establecidas por el plantel educativo a que está vinculado? A. de acuerdo B. Totalmente de acuerdo C. Desacuerdo D. Nada de acuerdo.
		¿Cómo docente, aplica el derecho a la educación con herramientas pedagógicas y creativas que conlleven al buen desarrollo de la personalidad humana y el fortalecimiento del respeto a los derechos humanos?
		¿ Que tan satisfecho te encuentras con la herramientas aplicadas para la educación escolar? A) Muy insatisfecho B) insatisfecho C) Neutro D) Satisfecho E) Muy satisfecho
JUEGO	ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE	¿Cómo docente, cree usted que la estrategia de aprendizaje representa una excelente herramienta para favorecer a la integración de los niños y niñas del aula de clase?
		¿El acto de jugar implica adaptación cognitiva, social, física, emocional?
		¿Qué estrategia utilizas con el juego para mayor aprendizaje? A) Música B) Materiales didácticos C) Competencias de habilidad mental D) Todas las anteriores E) Ninguna.
	APROVECHAMIENTO DEL TIEMPO LIBRE	¿Cómo docente, le preguntas a tus alumnos que deporte practican en sus tiempos libres?
		¿haz implementado juegos recreativos donde los niños, niñas expresan alguna disciplina deportiva?
		¿Cómo docente, juegas y te diviertes con tus alumnos?
	HABILIDAD MENTAL	¿Impulsa la participación de padres de familia y alumnos en diferentes juegos de habilidad mental ?
		¿Dedicas el tiempo necesario y suficiente para las estrategias educativas que conlleven a un aprendizaje de habilidad mental?
		¿Cómo docente, haz encontrado dificultad en el aprendizaje en el aula de clase?

Anexo 4. Consentimiento informado

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Investigadores: Ana Milena Jiménez Contreras, Dania Catherine Álvarez Olarte y Yesica Yulieth Figueroa Martínez

Usted ha sido invitado a participar en el proyecto de investigación “La Lúdica como Estrategia Pedagógica para Desarrollar la Creatividad en los Niños y Niñas de Educación Primaria”, la presente investigación hace parte de un proyecto de investigación vinculado a la Corporación Universitaria Iberoamericana, con sede en Bogotá, D.C. como ejercicio de investigación para optar al título de especialista en Desarrollo Integral de la Infancia y la Adolescencia. Para su desarrollo, se emplearán una encuesta de Escala Likert.

Usted fue seleccionado como participante porque nosotros consideramos su experiencia relevante para los fines de este estudio. Lo invitamos a leer este documento y es libre de hacer las preguntas necesarias antes de hacer parte de esta investigación. Si usted consiente participar, le facilitaremos los documentos con una serie de preguntas, las cuales pedimos que responda en su totalidad y con su consentimiento estos documentos serán utilizados para los objetivos del estudio. El tiempo estimado para responder será de 20 minutos.

Su participación es voluntaria y tiene el derecho de revisar lo que contestó. La decisión de participar o no, es completamente voluntaria y no afectaría de ninguna manera sus relaciones laborales, personales y sociales. Si usted decide participar, es libre de no responder cualquiera de las preguntas o de suspender en cualquier momento sin futuras afectaciones.

Los documentos contestados serán confidenciales y privados. En el caso de que los resultados de la investigación sean publicados, no se incluirá ninguna información que pueda identificarlo.

Acuerdo del participante:

He leído la información proporcionada previamente. Voluntariamente acepto participar en esta investigación. En constancia, firmo este documento de Consentimiento informado,

Nombre _____ Firma _____

Cédula de Ciudadanía #: _____ de: _____

5. Instrumento de recolección (formato en blanco).

Esta encuesta se realiza con el fin de "Describir los impactos que tiene la lúdica en las aulas de clase como estrategia pedagógica para desarrollar la creatividad en los niños y niñas de primera en una institución educativa de Barrancobermujas".

Nombre y Apellido: _____
 Edades: _____ / _____ Numero celular: _____
 Perfil Profesional: _____
 Sexo: Masculino _____ / Femenino _____ / Estado Civil: _____
 Ciudad donde vive: _____ / Dirección: _____
 Correo electrónico: _____

Instrucciones, señale la opción que mejor refleje su grado de satisfacción.

- ¿Cómo docentes, implementamos la lúdica como un factor fundamental en la enseñanza y aprendizaje?
 De acuerdo
 Muy de acuerdo
 En desacuerdo
 Muy desacuerdo
- ¿Es de gran importancia incluir en los procesos formativos la lúdica como una herramienta de trabajo?
 De acuerdo
 Muy de acuerdo
 En desacuerdo
 Muy desacuerdo
- ¿Cómo la lúdica fomenta en los niños y niñas habilidades y destrezas que favorecen su aprendizaje? Por medio de:
 Las relaciones y el sentido del humor
 La motivación
 La imaginación
 Todas las anteriores
- ¿puede la lúdica ser aplicada en las aulas de clases, como un factor que potencia las competencias sociales y emocionales de los niños y niñas?
 De acuerdo
 Muy de acuerdo
 En desacuerdo
 Muy desacuerdo

- ¿La actividad lúdica propicia el desarrollo de las aptitudes, las relaciones y el sentido del humor en las personas y predispone la atención del niño en motivación para su aprendizaje?
 De acuerdo
 En desacuerdo
- ¿Cree usted como docente de primaria que, por medio de la lúdica el estudiante puede generar un mejor aprendizaje significativo?
 De acuerdo
 Muy de acuerdo
 En desacuerdo
 Muy desacuerdo
- ¿Cuál es el objetivo que tiene la lúdica en las aulas de clase?
 Recrear los niños y niñas.
 Aprendizaje significativo a través del juego.
 Potenciar las habilidades.
 Todas las anteriores
- ¿La lúdica puede ser un factor fundamental a la hora de fortalecer las competencias académicas que más se le dificultan a los estudiantes?
 Totalmente de acuerdo
 Ocasionalmente
 En desacuerdo
- ¿Cómo la lúdica puede ser un factor fundamental a la hora de fortalecer las competencias académicas que más se le dificultan a los estudiantes?
 A. totalmente de acuerdo,
 B. ocasionalmente,
 C. en desacuerdo
- ¿Puede la lúdica fortalecer las competencias sociales de los niños y niñas?
 Si / No
 Es muy influyente
 Casi siempre
- ¿La práctica docente lúdica?
 De acuerdo
 Muy de acuerdo
 En desacuerdo
 Muy desacuerdo

- ¿La estrategia pedagógica como método de trabajo, permita al docente planear, ejecutar, enseñar y evaluar obteniendo como resultado un mayor nivel de aprendizaje en los niños y niñas?
 De acuerdo
 Muy de acuerdo
 En desacuerdo
 Muy desacuerdo
- ¿Como docente, cree usted que cuando no se cuenta con la participación del alumno, no se logra motivación y habilidades creativas en la aula de aprendizaje que el docente plantea, no se está utilizando la mejor estrategia pedagógica?
 De acuerdo
 Muy de acuerdo
 En desacuerdo
 Muy desacuerdo
- ¿Es tenida en cuenta la lúdica como estrategia pedagógica, o como ruta de trabajo para desarrollar las competencias de los estudiantes y fortalecer los aprendizajes?
 solo en casos especiales
 Es una muy buena ruta de estrategia
 No es tenida en cuenta
- ¿La planeación estratégica de una ruta de aprendizaje, a la hora de enseñar se importante para cumplir los objetivos planteados en los procesos de enseñanza y aprendizaje?
 De acuerdo
 Muy de acuerdo
 En desacuerdo
 Muy desacuerdo
- ¿Es la creatividad un factor fundamental en la metodología de trabajo dentro de las aulas de clase?
 De acuerdo
 Muy de acuerdo
 En desacuerdo
 Muy desacuerdo

- ¿Cree usted que la educación es el proceso de facilitar el aprendizaje o la adquisición de conocimientos?
 Si / No
 Casi siempre

- ¿Cómo docentes creen ustedes que los estudiantes por la creatividad tienen un conjunto de pensamientos e ideas de algo novedoso?
 De acuerdo
 Muy de acuerdo
 En desacuerdo
 Muy desacuerdo

- ¿Cómo docente cree usted que la aparición de la creatividad espontánea, ayuda a la inspiración de niños y niñas de la institución?
 Si, se apoya
 No, se apoya
 Ninguna de las anteriores

- ¿Cómo docente cree usted que la inspiración aplicada en la creatividad, se basa fundamentalmente en la espontaneidad?
 Si, es un estado de la conciencia particularmente inclinado hacia la creación.
 No, tiene relación entre la espontaneidad y la inspiración.

- ¿Cree usted que la creatividad espontánea se puede planificar?
 No, debe ser un estado natural
 Si, se puede desarrollar con el trabajo

- ¿Cómo docente, desarrolla la sensibilidad a través del juego con sus estudiantes para fortalecer la creatividad?
 Si, se utiliza como herramienta básica para la creatividad.
 No tiene relación con la creatividad ni con el juego.

- ¿Cómo docentes, crea ambientes que desarrollen la sensibilidad en sus estudiantes para activar la creatividad?
 De acuerdo
 Muy de acuerdo
 En desacuerdo
 Muy desacuerdo

- ¿Implica la participación de padres de familia y alumnos en diferentes juegos de habilidad mental?
 Si / No
 Casi siempre

- ¿Dedicas el tiempo necesario y suficiente para las estrategias educativas que contribuyen a un aprendizaje de habilidad mental?
 Si / No
 Casi siempre

- ¿Cómo docente, has encontrado dificultad en el aprendizaje del aula de clase?
 Si / No
 Casi siempre

- ¿Cómo docente inspira a sus estudiantes a desarrollar la creatividad, siendo pieza fundamental en la sensibilidad hacia sus semejantes?
 Si, utilizando diferentes estrategias para tal fin
 No tiene relación alguna

- ¿Cree usted que la educación es el proceso de facilitar el aprendizaje o la adquisición de conocimientos?
 Son las habilidades, valores, creencias y hábitos.
 Como proceso educativo que se da a través de la investigación, el debate, la narración de cuentos, la discusión, la enseñanza.

- ¿Cómo docente, cree que tiene la libertad de elegir las estrategias adecuadas para la promoción de aprendizajes significativos de los niños y niñas?
 Si / No
 Casi siempre

- ¿Los juegos educativos despiertan el interés de niños y niñas para aprender de manera más fácil?
 De acuerdo
 Muy de acuerdo
 En desacuerdo
 Muy desacuerdo

- La educación es un derecho fundamental que conlleva deberes al estudiante ¿Cree usted como docente que el estudiante se cumple y cumple el reglamento o las normas de comportamiento establecidas por el plantel educativo a que está vinculado?
 De acuerdo
 Muy de acuerdo
 En desacuerdo
 Muy desacuerdo

- ¿Cómo docente, aplica el derecho a la educación con herramientas pedagógicas y creativas que contribuyen al buen desarrollo de la personalidad humana y el fortalecimiento del respeto a los derechos humanos?
 Si / No
 Casi siempre

- ¿Qué tan satisfactorio le encuentran con las herramientas aplicadas para la educación escolar?
 Si / No
 Casi siempre

- ¿Cree usted que la educación es el proceso de facilitar el aprendizaje o la adquisición de conocimientos?
 Muy insatisfecho
 Insatisfecho
 Satisfecho
 Muy satisfecho

- ¿Cómo docente, cree usted que la estrategia de aprendizaje representa una excelente herramienta para favorecer a la integración de los niños y niñas del aula de clase?
 De acuerdo
 Muy de acuerdo
 En desacuerdo
 Muy desacuerdo

- ¿El acto de jugar impide adaptación cognitiva, social, física y emocional?
 De acuerdo
 Muy de acuerdo
 En desacuerdo
 Muy desacuerdo

- ¿Qué estrategia utilizas con el juego para mayor aprendizaje?
 Música
 Materiales didácticos
 Competencias de habilidad mental
 Todas las anteriores
 Ninguna.

- ¿Cómo docente, le preguntas a sus alumnos que deporte practican en sus tiempos libres?
 Si / No
 Casi siempre

- ¿Ha implementado juegos recreativos donde los niños, niñas expresan alguna disciplina deportiva?
 Si / No
 Casi siempre

- ¿Cómo docente, juega y se divierte con sus alumnos?
 Si / No
 Casi siempre

Anexo 6. Transcripción y codificación de los datos recolectados.

Table with 20 columns (A-T) and 20 rows (1-20). Each cell contains a numerical value representing data points for various categories.

Table with 10 columns (P1-P10) and 6 rows (1-6). Each cell contains a response to a specific question regarding teaching strategies and student motivation.

Table with 10 columns (P11-P20) and 6 rows (1-6). Each cell contains a response to questions about pedagogical strategies, teacher roles, and student engagement.

Table with 10 columns (P21-P30) and 6 rows (1-6). Each cell contains a response to questions about teacher beliefs, creativity, and the use of games in the classroom.

Table with 10 columns (P31-P42) and 7 rows (1-7). Each cell contains a response to questions about teaching methods, student participation, and the effectiveness of different activities.