

La Lúdica Como Estrategia Para Fortalecer El Aprendizaje De Los Niños Del Centro Educativo Nueva Esperanza N°2

Play as a Strategy to Strengthen the Learning of Children at Nueva Esperanza Educational Center No. 2

María Mercedes Caldera Salgado¹, Roberto Carlos Villadiego² y Erica Garavito Campillo³

¹Universidad de Córdoba, mariamerce11@gmail.com, <https://orcid.org/0009-0002-0433-2320>, Colombia

²Universidad de Córdoba, robertokrls16@hotmail.com, <https://orcid.org/0009-0000-3885-9249>, Colombia

³Universidad de Córdoba, erikagaravitoc@correo.unicordoba.edu.co, <https://orcid.org/0000-0003-2324-0616>, Colombia

Información del Artículo

Trazabilidad:

Recibido 14-01-2025

Revisado 15-01-2025

Aceptado 26-04-2025

Palabras Clave:

Preescolar

Lúdica

Desarrollo Integral

Juego

Estrategias De Aprendizajes

RESUMEN

El presente artículo nace de una investigación que tiene como objetivo fortalecer el proceso de enseñanza en el Centro Educativo Nueva Esperanza N°2 a través de la lúdica. Esta investigación tiene un enfoque cualitativo y es investigación- acción, fomenta la participación de estudiantes y docentes, creando un ambiente colaborativo donde todos aportan ideas y experiencias. Esto ayuda a crear un sentido de pertenencia y compromiso. Esta se centra en un contexto específico del aula y facilita la producción de conocimiento basado en la práctica, lo que puede ser más relevante y aplicable a situaciones concretas. Es por ello que en el trabajo de investigación la población será la del Centro Educativo Nueva Esperanza N°2, teniendo como participantes a los estudiantes de preescolar, primero y la docente para la muestra se ha decidido trabajar con diferentes grados, debido a la poca población en el centro educativo y el hecho también de que se trabaja con multigrados. Es por esto que en la investigación los protagonistas son los niños del grado preescolar, grado primero y la docente que imparte clases en estos. Los cuales serían 7 niños y 9 niñas, entre los 5 y 7 años, y 1 docente de dicho colegio.

ABSTRACT

This article is born from a research that aims to strengthen the teaching process at the Nueva Esperanza N°2 Educational Center through play. This research has a qualitative approach and is action research, encouraging the participation of students and teachers, creating a collaborative environment where everyone contributes ideas and experiences. This helps create a sense of belonging and commitment. This focuses on a specific classroom context and facilitates the production of practice-based knowledge, which can be more relevant and applicable to specific situations. That is why in the research work the population will be that of the Nueva Esperanza Educational Center N°2, having as participants the preschool students, first and the teacher for the sample it has been decided to work with different grades, due to the limited population in the educational center and also the fact that they work with multigrades. This is why in the research the protagonists are the boys and girls of the preschool grade, first grade and the teacher who teaches classes in them. Which would be 7 boys and 9 girls, between 5 and 7 years old, and 1 teacher from said school.

Keywords:

Preschool,

Play

Comprehensive Development

Learning Strategies

INTRODUCCIÓN

La educación se define como un proceso de formación permanente, personal cultural y social que se fundamenta en una concepción integral de la persona humana, de su dignidad, de sus derechos y de sus deberes. El Ministerio de Educación Nacional trabaja para que la educación sea la principal herramienta de transformación social cumpliendo estándares de calidad y así lograr que Colombia sea el país más educado de América Latina en el año 2025. El sistema educativo colombiano lo conforman: la educación inicial, la educación preescolar, la educación básica (primaria cinco grados y secundaria cuatro grados), la educación media (dos grados y culmina con el título de bachiller.), y la educación superior (MEN, 2024).

La educación preescolar corresponde a la ofrecida al niño menor de seis (6) años, para su desarrollo integral en los aspectos biológico, cognoscitivo, sicomotriz, socioafectivo y espiritual, a través de experiencias de socialización pedagógicas y recreativas. (Ley 115. Art. 15). Este nivel comprende mínimo un grado obligatorio llamado de Transición. Los dos grados anteriores se denominan respectivamente prejardín y jardín. La educación básica primaria corresponde al ciclo de los cinco (5) primeros grados de la educación básica (Ley 115. Art. 21) (MEN, 2024).

Según Oñate (2019) la visión de la "educación preescolar" era mucho más clara y estrecha que la actual. En esa época, el término se refería esencialmente a programas formales que se llevaban a cabo en ambientes de tipo escolar fuera del hogar, orientados a niños que estaban a punto de ingresar a la educación primaria. La educación preescolar evocaba una imagen de 25 niños de unos 4 a 5 años, sentados alrededor de pequeñas mesas en las que se dedicaban a dibujar o a hacer calzar triángulos de colores en un rompecabezas, bajo la supervisión de un docente profesional.

Ahora bien el trabajo investigativo se enfocará en la lúdica como estrategia en la educación, es por ello Oñate (2019) dice que La actividad lúdica, permite un desarrollo integral en el alumno, satisfacerse dentro de su entorno natural, conlleva a un aprendizaje espontáneo que, a través de esto, se aprenden las normas y pautas de comportamiento, se resaltan los valores y actitudes, se despierta la curiosidad, es decir, es necesidad en la persona cuando se comparte y se juega, se vive experiencias y se aprende las vivencias que lo preparan para confrontar responsabilidades en la sociedad de la que formará parte y se beneficia la comunicación y la creación, por ser una manera de expresión franca y motivadora.

Así mismo Forero (2019) nos dice, que la lúdica ha sido considerada desde los diversos ámbitos de la educación, como aquella metodología o manera de enseñar algún contenido a partir del juego, siendo este un escenario donde se proponen diversas actividades utilizando así materiales o recursos que conlleven a una participación activa e integrante del estudiante, siendo el maestro un guía y motivador. A partir del escenario que brinda la lúdica como recreativo y experimental, este ha sido propuesto para la primera infancia, siendo esta etapa aquella donde se vive y se piensa a través de la imaginación, la expresión y la alegría vale la pena reflexionar sobre cómo la lúdica puede tomar posición en la estrategia utilizada para el proceso de enseñanza y aprendizaje, ya que a partir de ella se pueden obtener cambios no solo en dicho proceso, sino en el desarrollo personal y social del ser humano.

Además, según los estudios realizados por Montiel (2020) la lúdica se considera canalizadora de emociones dado que ayuda a que los niños aprendan cosas nuevas de una manera fácil y creativa. Es necesario mencionar que mediante el juego se pueden observar las relaciones que encuentran los niños entre el cuerpo y sus sentimientos, a partir de representaciones corporales y gestuales. Es importante resaltar que, al momento de ejecutar una actividad lúdica, se deben tener en cuenta las necesidades de cada niño para así mismo lograr aprendizajes significativos en ambientes agradables de manera natural. Además, favorece en las personas la autoconfianza, la autonomía y la formación de la personalidad convirtiéndose así en una de las actividades más recreativas y primordiales para el aprendizaje.

Al ver las falencias con respecto al área de la lúdica que va relacionada con las motricidades fina y gruesa, y al entender también que la parte emocional va relaciona con ella. Se evidencia que estas zonas rurales por lo general son un poco olvidadas por las secretarías de educación que les corresponde velar por una educación integral. Ante la falta de oportunidades de mejorar la calidad y bienestar se pueden hallar niños que abandonan las escuelas, pues no cuentan con los recursos necesarios de alimentación y les toca decidir entre trabajar e ir a la escuela. La falta de conocimiento de los padres acerca de cualquier tema es limitada, por ende, los niños tienen poca ayuda en casa con respecto a sus estudios. Es por esto se incita a motivar a romper con las barreras que han visto en su entorno y que tal vez se están arraigando en sus vidas.

Los patrones generacionales (negativos) es algo que se ven en estas zonas rurales debido a la falta de visión y de esfuerzo. Los recursos para el trabajo en el aula también son escasos, sobre todo en la parte de la tecnología, se hace necesarios el uso de aparatos electrónico y que ellos sepan manipularlos para su misma educación. Tal vez ellos manejan celular y tables, pero el computador como tal no es algo que ellos vean muy seguido y más que trabajen con él. Asimismo, se observó la carencia de un profesor de educación física permanente en el centro Educativo. Aunque algunos docentes tratan de hacer la lúdica con ellos, no es algo que se haga continuamente. Y se sabe que la lúdica no solo se utiliza en el área del deporte, sino que puede ser algo trasversal en todas las áreas, motivando a los niños para un aprendizaje satisfactorio. También teniendo en cuenta que hay diferentes maneras de aprender y el juego y el arte son unos de ellos. Muchos de los niños tienen problemas familiares, separación de padres, otros viven con los abuelos. Se puede observar los semblantes no tan alegres de ellos al estar en clase monótonas y tradicionales, que no les permiten expresar sus emociones y sentimientos. Al igual se puede encontrar niños con falencias en sus motricidades finas y gruesas, y no solo en preescolar, sino también en básica primaria.

Diversas teorías hablan del comportamiento humano, las teorías sobre el aprendizaje tratan de explicar los procesos internos cuando aprendemos, por ejemplo, la adquisición de habilidades intelectuales, la

adquisición de información o conceptos, las estrategias cognoscitivas, destrezas motoras o actitudes. (Santana, 2007), para darle sustento a este artículo se mencionan las siguientes teorías.

Teoría por descubrimiento

De acuerdo con Bruner (1960), los maestros deben proporcionar situaciones problema que estimulen a los estudiantes a descubrir por sí mismos, la estructura del material de la asignatura. Estructura se refiere a las ideas fundamentales, relaciones o patrones de las materias; esto es, a la información esencial. Los hechos específicos y los detalles no son parte de la estructura. Bruner cree que el aprendizaje en el salón de clases puede tener lugar inductivamente. El razonamiento inductivo significa pasar de los detalles y los ejemplos hacia la formulación de un principio general. En el aprendizaje por descubrimiento, el maestro presenta ejemplos específicos y los estudiantes trabajan así hasta que descubren las interacciones y la estructura del material. Por tanto, en el aprendizaje por descubrimiento de Bruner, el maestro organiza la clase de manera que los estudiantes aprendan a través de su participación. Al implementar esta teoría de Bruner el niño tendrá un aprendizaje significativo, porque son ellos mismos los protagonistas de su saber. Al unir la lúdica con el aprendizaje por descubrimiento se le permite al niño crear y modificar conceptos adquiridos. En esta teoría el docente solo es un guía que direcciona cada actividad. Y realmente se hace necesario que los niños puedan adquirir una independencia y razonamiento por sí mismo, sin que el maestro establezca el límite del aprendizaje que se debe alcanzar, sino que ellos lleguen más allá de lo que se podría planear.

Aprendizaje significativo

Para Ausubel, es el aprendizaje en donde el alumno relaciona lo que ya sabe con los nuevos conocimientos, lo cual involucra la modificación y evolución de la nueva información, así como de la estructura cognoscitiva envuelta en el aprendizaje y según Serrano aprender significativamente “consiste en la comprensión, elaboración, asimilación e integración a uno mismo de lo que se aprende” (1990, p.59). El aprendizaje significativo combina aspectos cognoscitivos con afectivos y así personaliza el aprendizaje. Nos comentan Ausubel y otros “Todo el aprendizaje en el salón de clases puede ser situado a lo largo de dos dimensiones independientes: la dimensión repetición-aprendizaje significativo y la dimensión recepción-descubrimiento” (1997, p.17), que: En la teoría del aprendizaje significativo de Ausubel, se presupone la disposición del alumno a relacionar el nuevo material con su estructura cognoscitiva en forma no arbitraria (es decir, que las ideas se relacionan con algún aspecto existente en la estructura cognoscitiva del alumno, como una imagen, un símbolo ya significativo, un concepto o una proposición) y si además, la tarea de aprendizaje en sí es potencialmente significativa tendríamos que cualquiera de los dos tipos de aprendizaje mencionados, pueden llegar a ser significativos (Santana, 2007). Este aprendizaje va relacionado con el aprendizaje por descubrimiento, y se hace necesaria la acomodación de conocimientos, desaprender saberes errados o modificarlos al punto de que sea entendible para el niño. Es significativo, porque ellos llegan solos a lo que se le quiere trasmitir y el maestro solo les facilita las herramientas necesarias para que lleguen al punto, pero él es solo un guía y ellos son estudiantes activos.

Teoría Constructivista

Dicho de otro modo, la teoría del constructivismo es un concepto que explica cómo las personas aprenden. Según esta teoría, cada persona construye su propio conocimiento y comprensión del mundo a partir de sus experiencias y las interacciones que tiene con su entorno. En lugar de simplemente recibir información y memorizarla, los individuos utilizan lo que ya saben y lo que experimentan para formar ideas, conceptos y entendimientos propios. En el ámbito educativo, esto significa que el aprendizaje es más efectivo cuando los estudiantes participan activamente, realizan preguntas, exploran y aplican lo que están aprendiendo en situaciones reales. Los educadores, en este contexto, actúan más como guías o facilitadores que ayudan a los estudiantes a descubrir y construir su propio conocimiento en lugar de ser los únicos proveedores de información (Peiró, 2024). Al igual que las teorías antes mencionadas, esta también lleva al estudiante a razonar por sí mismo y los hace parte de su aprendizaje permitiéndole analizar, detallar, razonar, llevándolo a pensar más allá de un aula de clase. Y le facilita herramientas para la solución de problemas que se le pueden presentar en la vida diaria.

Estrategia pedagógica

Al hablar de estrategias pedagógicas se refieren a todas aquellas acciones llevadas a cabo por el docente con el propósito de facilitar el proceso de formación y aprendizaje de los estudiantes; las cuales en la actualidad deben estar ajustadas al contexto, a las necesidades e intereses de los estudiantes, a la misión y visión institucional y a las demandas de una sociedad globalizada y tecnológicamente avanzada (Hernández et al., 2021). Según Anijovich & Mora (2009) define las estrategias de enseñanza como el conjunto de decisiones que toma el docente para orientar la enseñanza con el fin de promover el aprendizaje de sus alumnos. Se trata de orientaciones generales acerca de cómo enseñar un contenido disciplinar considerando

qué queremos que nuestros alumnos comprendan, por qué y para qué las estrategias son necesarias en los procesos de aprendizaje, puesto que son estas las que nos permiten llevar la enseñanza de una manera satisfactoria a los estudiantes. También nos lleva a ver las necesidades de cada uno de ellos, y fortalecer las falencias encontradas a la hora de implementarlas. Existen diversas estrategias para todo tipo de condición que pueda haber en un aula de clase, por tal motivo se debe ser intencional en todo lo que se haga en el aula.

Teoría de las Inteligencias Múltiples

Fue ideada por el psicólogo estadounidense Howard Gardner como contrapeso al paradigma de una inteligencia única. Gardner propuso que la vida humana requiere del desarrollo de varios tipos de inteligencia, y que cada uno de los cuales engloba una serie de habilidades que, a pesar de involucrar la capacidad de pensamiento abstracto, van más allá de lo que convencionalmente se entiende por "ser listo" o "ser ágil mentalmente" y a pesar de eso son útiles al ayudarnos a afrontar los desafíos siempre cambiantes e imprevisibles a los que nos expone la vida (Regader, 2024). Las inteligencias múltiples le permiten al docente desarrollar el nivel del niño en su máximo potencial, porque no solo se lleva el aprendizaje de una manera, sino desarrolla todos los sentidos, pero al hacer las estrategias el docente puede observar cuál de las inteligencias múltiples es la dominante en el estudiante. Esto también hace que las clases sean más activas y no monótonas, le da más participación al estudiante y hace protagonista en su aprendizaje.

MATERIALES Y MÉTODOS

Esta investigación tendrá un enfoque cualitativo. La investigación cualitativa es aquella donde se estudia la calidad de las actividades, relaciones, asuntos, medios, materiales o instrumentos en una determinada situación o problema. La misma procura por lograr una descripción holística, esto es, que intenta analizar exhaustivamente, con sumo detalle, un asunto o actividad en particular (Vélez, 2005). La investigación cualitativa es un paradigma emergente que sustenta su visión epistemológica y metodológica en las experiencias subjetivas e intersubjetivas de los sujetos, cuya práctica se orienta hacia la sociedad construida por el hombre, donde interactúan las versiones y opiniones del ser pensante, respecto a los hechos y fenómenos de estudio, para construir la realidad de manera cooperativa y dinámica (Lisboa, 2018).

Este enfoque cualitativo permite entender las experiencias, emociones y percepciones de los estudiantes y educadores. Esto ayuda a identificar qué aspectos lúdicos podrían ser más efectivos y por qué ayuda a situar las estrategias dentro del contexto específico del aula y la cultura escolar, lo que permite adaptar las actividades a las necesidades y características de los estudiantes. El enfoque cualitativo aporta una visión más rica y matizada del proceso educativo, lo que es esencial para diseñar e implementar estrategias lúdicas efectivas que realmente mejore la enseñanza.

La investigación será de tipo investigación- acción. Según García et al., (2011) la investigación-acción educativa se utiliza para describir una familia de actividades que realiza el profesorado en sus propias aulas con fines tales como: el desarrollo curricular, su autodesarrollo profesional, la mejora de los programas educativos, los sistemas de planificación o la política de desarrollo. Estas actividades tienen en común la identificación de estrategias de acción que son implementadas y más tarde sometidas a observación, reflexión y cambio. Se considera como un instrumento que genera cambio social y conocimiento educativo sobre la realidad social y/o educativa, proporciona autonomía y da poder a quienes la realizan.

Población

La población de estudio es un conjunto de casos, definido, limitado y accesible, que formará el referente para la elección de la muestra, y que cumple con una serie de criterios predeterminados (Gómez, Keever, & Novales, 2016). en el trabajo de investigación la población está constituida por los actores escolares del Centro Educativo Nueva Esperanza N°2, teniendo como participantes a los estudiantes de preescolar, primero y la docente.

Muestra

Para la muestra se ha decidido trabajar con diferentes grados, debido a la poca población en el centro educativo y el hecho también de que se trabaja con multigrados. Es por esto en la investigación los protagonistas son los niños del grado preescolar, grado primero y la docente que imparte clases en estos. Los cuales serían 7 niños y 9 niñas, entre los 5 y 7 años, y 1 docente del Centro Educativo Nueva Esperanza N°2.

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Analizar las estrategias lúdicas utilizadas por los docentes en el Centro Educativo Nueva Esperanza N°2 para la enseñanza.

Se pudo evidenciar en el aula de clase que se practica más la educación tradicional y las clases fueron un poco quietas en cuanto al movimiento de los niños puesto que en las observaciones hechas el inicio de las clases comenzaba así:

La maestra inició su clase dando los buenos días a sus estudiantes. Sentada en su pupitre. Ella les pregunta cómo amanecieron y ellos responden. En ese momento se demora un buen tiempo hablando con ellos, porque los niños la gran mayoría participa y cuenta muchas cosas. (RO1L1-6)

Al terminar las observaciones pudimos notar que la docente no utiliza estrategias lúdicas en sus clases. Aunque, en su aula de clase hay demasiadas cosas que podría haber implementado para tener un aprendizaje satisfactorio, ella no las utilizó o al menos los días de observación no lo hizo. El desarrollo de la motricidad gruesa y fina es algo que ella no práctica, le gusta tener a los niños quietos, sentados y en silencio. Lo sorprendente es que los niños aprenden y aman dar clases con ella. *No sé si sea porque por su manera de tratarlos, también los hace sentir confiado y seguros.*

Diseñar estrategias lúdicas que se puedan implementar para la enseñanza en el Centro Educativo Nueva Esperanza N° 2. La educación tradicional es un método que ha funcionado por décadas, pero en la actualidad ha perdido fuerza, debido a que las nuevas metodologías se han transformado a innovadoras, lúdicas, recreativas, han potenciado un mayor aprendizaje, donde se evidencia el aumento del interés de los niños hacia los temas a desarrollar.

Se evidenció que la maestra indica a los niños:

Al finalizar la parte de preguntas ella va al tablero y lo divide con una línea por tres partes. Y escribe terrestre, acuáticos y aéreos. Les explica que algunos animales viven en estos lugares y que no podrían sobrevivir en otros. (RO3 L 7-11)

Les dice que saquen su cuaderno y copien, también les da una copia de los medios de comunicación y los deben colorear. (RO1 L 17-18)

Se concluyó que al implementar efectivamente el diseño de estrategias lúdicas puede potenciar significativamente el aprendizaje de los niños. Al incorporar estas estrategias, se crea un enfoque de enseñanza innovador, dinámico y atractivo que utiliza las actividades rectoras como herramientas pedagógicas clave, facilitando así el proceso de aprendizaje de los estudiantes.

Implementar estrategias lúdicas establecidas para fortalecer el proceso de enseñanza en el Centro Educativo Nueva Esperanza N° 2.

El aprendizaje significativo también resalta la motivación del estudiante, y este tipo de aprendizaje se da de forma más efectiva cuando los contenidos tienen un sentido para él, cuando están conectados con sus intereses, necesidades y experiencias previas. De esta manera, el estudiante no solo retiene la información, sino que también desarrolla una comprensión más profunda y puede aplicar el conocimiento de forma más eficaz en diversas situaciones. El aprendizaje significativo promueve una comprensión profunda, personal y duradera del contenido, favoreciendo una evolución continua de la estructura cognitiva del estudiante, lo que le permite aprender de manera más autónoma, crítica y flexible.

Al terminar la aplicabilidad de las estrategias y plantearle al docente si fueron propicias, ella concluyó diciendo:

Primero que todo en la carrera en saco, porque ahí están desarrollando motricidad. Segundo, la socialización, porque ahí están desarrollando motricidad. Segundo, la socialización, algunos números. El ordenar los números y lo hicieron con alegría, lo hicieron con gusto, con entusiasmo. Desarrollaron la atención, coordinación, concentración, memoria, espacio. Entonces, en la segunda actividad también están desarrollando motricidad fina, agarre, el respeto, porque ahí están, esperando el turno que le corresponda a cada uno, la integralidad entre ellos, el aprendizaje fue de los colores, la literatura, comunicación, porque estaban aprendiendo, aprendiendo los colores en inglés y en español. En cuanto a la tercera actividad, ayuda a desarrollar la motricidad, que es lo que más se persigue en el nivel de preescolar y primero. Además, estaban aprendiendo un tema que era de la parte de cuerpo. Tema que permite la agilidad y la memoria, porque también están recordando. (RE3 L32-46)

Las actividades mencionadas promueven el desarrollo integral de los niños, abarcando aspectos cognitivos, emocionales, sociales y físicos, evidenciando que la carrera en saco desarrolla la motricidad gruesa y la confianza, mientras que la socialización fomenta habilidades sociales y emocionales; permite entonces que el ordenar números mejora la atención, coordinación y memoria, y aprender colores en inglés y español

desarrolla la motricidad fina y las habilidades lingüísticas. Finalmente, la actividad de partes del cuerpo promueve la motricidad, memoria y autoconciencia, demostrando que estas actividades son fundamentales para el crecimiento y desarrollo de los niños.

CONCLUSIÓN

La observación realizada en el aula de clase muestra una educación tradicional centrada en el maestro, donde las estrategias empleadas, aunque efectivas en ciertos aspectos, no fomentan un aprendizaje dinámico ni activo. A pesar de que la docente demuestra ser cálida, cariñosa y cercana con los estudiantes, lo que sin duda contribuye a un ambiente de confianza y seguridad, se evidencia una falta de metodologías más interactivas y lúdicas que potencializan el aprendizaje.

El hecho de que el docente no utilice suficientes estrategias didácticas variadas, como juegos o actividades dinámicas, impide que los estudiantes exploren otras formas de aprender que pueden resultar más atractivas y eficaces, sobre todo en un contexto multigrado. Aunque los niños parecen disfrutar de las clases y aprenden de manera general, incorporar más métodos lúdicos y movidos podría mejorar considerablemente el aprovechamiento del tiempo escolar y ayudar a los estudiantes a desarrollar habilidades cognitivas, motoras y sociales de manera integral. Las actividades más activas y visuales también podrían estimular el interés y la comprensión de los conceptos. El diseño y la implementación de estrategias lúdicas en el aula son esenciales para alcanzar los objetivos educativos de manera innovadora y efectiva. Aunque la docente posee un sólido conocimiento teórico, se ha identificado que la aplicación práctica de estas estrategias es fundamental para mejorar la experiencia de aprendizaje de los estudiantes. A través de métodos lúdicos, como juegos, dinámicas de grupo y actividades creativas, se promueve un ambiente de aprendizaje más atractivo y significativo que potencia la participación, la colaboración y el pensamiento crítico de los estudiantes.

REFERENCIAS

- Anijovich, R., & Mora, S. (2009). Estrategia de enseñanza, Otra Mirada al quehacer en el aula. En R. A. Mora, *Estrategia de enseñanza, Otra Mirada al quehacer en el aula* (pág. 124). Argentina: Aique Grupo Editor S. A. Obtenido de <https://portaldelasescuelas.org/wp-content/uploads/2018/11/Anijovich-Mora.pdf>
- Bruner, J. S. (1960). APRENDIZAJE POR DESCUBRIMIENTO. Obtenido de https://serviciosaesev.wordpress.com/wp-content/uploads/2016/04/21bi_62b1a6.pdf
- Calderón, G. E. (2021). Las actividades lúdicas para el aprendizaje. 861-878. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7926973>
- Corcino, M. (2013). *HABILIDADES Y DESTREZA EN UNA PERSONA*. Obtenido de <https://www.eoi.es/blogs/madeon/2013/05/21/habilidades-y-destreza-en-una-persona/>
- Esperanza, M. d. (2018). *¿Qué es la motricidad?* Obtenido de <https://manosdelaesperanza.com/que-es-la-motricidad/>
- Euroinnova. (2004). *que es estrategia segun autores*. Obtenido de <https://www.euroinnova.com/blog/que-es-estrategia-segun-autores#:~:text=Entonces%20tendr%C3%ADamos%20que%20el%20concepto,se%20intenta%20conseguir%20una%20meta.>
- Forero, L. M. (2019). *LA IMPORTANCIA DE LA LÚDICA COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE EN LA EDUCACIÓN SUPERIOR*. Obtenido de <https://core.ac.uk/download/pdf/286064824.pdf>
- García, S. R., Domingo, N. H., Higuera, M. P., Solla, M. M., Zabala, M. P., & Peláez, I. C. (2011). Métodos de investigación en Educación Especial 3a Educación Especial. Obtenido de https://files.cercomp.ufg.br/weby/up/97/o/IA._Madrid.pdf
- Goldy, E. C. (2022). *Estrategias lúdicas en estudiantes de cinco años: Una revisión*. Lima, Perú. Obtenido de https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/78236/Espiritu_CG-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Gómez, J. A., Keever, M. Á., & Novales, M. G. (2016). El protocolo de investigación III: la población de estudio. *Revista Alergia México*, vol. 63, 7. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/4867/486755023011.pdf>
- Hernández, I., Lay, N., Herrera, H., & Rodríguez, M. (21 de Febrero de 2021). Estrategias pedagógicas para el aprendizaje y desarrollo de competencias investigativas en estudiantes universitarios. *redalyc.org*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/280/28066593015/html/>
- Jiménez. (2002). *Espacios lúdicos en la educación física*. Obtenido de <https://espaciosludicosenlaeducacionfisica.wordpress.com/definicion-de-ludica/>

- Landázuri, L. M. (2020). *Prácticas lúdicas presentes en el juego en investigaciones relacionadas con la Primera Infancia*. Santiago de Cali: Institucion Universitaria Antonio Jose Camacho. Obtenido de <https://repositorio.uniajc.edu.co/server/api/core/bitstreams/246ca5b2-d2a1-4506-9944-8ffcd0d40d7/content>
- Lisboa, J. L. (2018). INVESTIGACIÓN CUALITATIVA: FUNDAMENTOS EPISTEMOLÓGICOS, TEÓRICOS Y METODOLÓGICOS. VivatAcademica. Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/5257/525762351005/html/>
- MEN. (2024). *Educación preescolar, básica y media*. Obtenido de https://www.dnp.gov.co/LaEntidad/_subdireccion-general-prospectiva-desarrollo-nacional/direccion-desarrollo-social/Paginas/educacion-preescolar-basica-y-media.aspx
- Montiel, L. T. (2020). *La lúdica como mediadora del aprendizaje para el desarrollo integral de los niños de la primera infancia*. Obtenido de <https://revistas.ucatolicaluisamigo.edu.co/index.php/CYA/article/view/3738/3831>
- Moreira, M. S., & Salmon, L. d. (2022). *Estrategia didáctica lúdica para activar el proceso enseñanza y aprendizaje en los estudiantes del tercer grado del nivel básico elemental*. Ecuador. Obtenido de <file:///C:/Users/MIRIAN/Downloads/Dialnet-EstrategiaDidacticaLudicaParaActivarElProcesoEnsen-8383415.pdf>
- Ojeda, D. P. (2021). *LA LÚDICA COMO HERRAMIENTA DE FORTALECIMIENTO EN LA COMPETENCIA COMUNICATIVA*. Fundación Universitaria Los Libertadores, Facultad de Ciencias Humanas y Sociales. Obtenido de <https://repository.libertadores.edu.co/server/api/core/bitstreams/ab7593e1-5c70-41a4-a582-9da305c60c26/content>
- Oñate, A. E. (2019). Lúdica como factor potenciador de la creatividad en los niños de Educación Preescolar. *cienciamatriarevista*. Obtenido de <https://cienciamatriarevista.org.ve/index.php/cm/article/view/305/366>
- Ortega, M. D. (2023). *La lúdica como estrategia pedagógica para promover el hábito de lectura en los estudiantes de sexto de la Institución Educativa Camilo Torres*. Repositorio Unicordoba. Obtenido de <https://repository.unicordoba.edu.co/entities/publication/a38dfbca-e27d-4232-9c91-d688eb440237>
- Peiró, R. (2024). *Teoría del constructivismo: Qué es y para qué sirve?* Economipedia. Obtenido de <https://economipedia.com/definiciones/teoria-del-constructivismo.html>
- Peña, M. d. (2020). Actividades Lúdicas como Estrategias de Transición Educativa. *Revista Scientific*, 5(17), 143–163. Obtenido de https://www.indteca.com/ojs/index.php/Revista_Scientific/article/view/498
- Regader, B. (2024). *La Teoría de las Inteligencias Múltiples de Gardner*. Portal Psicología y Mente. Obtenido de <https://psicologiamamente.com/inteligencia/teoria-inteligencias-multiples-gardner>
- Rodriguez, T. G., Molano, O. P., & R., & C. (2015). *La Actividad Ludica Como Estrategia Pedagogica Para Fortalecer El Aprendizaje De Los Niños De La Institucion Educativa Niño Jesus De Praga*. Obtenido de <https://repository.ut.edu.co/server/api/core/bitstreams/fe454a2c-9258-41e6-bde9-51ccacc561be/content>
- Santana, M. S. (2007). *LA ENSEÑANZA DE LAS MATEMÁTICAS Y LAS NTIC. UNA ESTRATEGIA DE FORMACIÓN PERMANENTE*. UNIVERSITAT ROVIRA I VIRGILI . Obtenido de https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/8927/D-TESIS_CAPITULO_2.pdf
- Sequeda, Y. A. (2023). La lúdica como estrategia pedagógica en los niños y niñas de transición 3 de la Institución Educativa Liceo Guillermo Valencia del Municipio de Montería Departamento de Córdoba. Repositorio Universidad de Cordoba. Obtenido de <https://repository.unicordoba.edu.co/entities/publication/656b31f9-a5f1-4362-8263-9c291bf8863e>
- Tamayo, M. T. (2003). *El proceso de la Investigacion Cientifica*. Mexico. DF: Limusa S.A. Grupo Noriega editores. Obtenido de https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/227860/El_proceso_de_la_investigaci_n_cie_nt_fica_Mario_Tamayo.pdf
- Tapias, & Brandt. (2019). *Propuesta Lúdico - Didáctica para el Fortalecimiento del Aprendizaje de los Niños en el Nivel de Transición*. Corporacion Universitaria Adventista, Facultad de educacion, Centro de investigaciones. Obtenido de <https://repository.unac.edu.co/bitstream/handle/11254/1096/proyecto%20de%20Grado.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Vélez, L. V. (2005). *LA INVESTIGACION CUALITATIVA*. Obtenido de https://www.trabajosocial.unlp.edu.ar/uploads/docs/velez_vera__investigacion_cualitativa_pdf.pdf