

El Juego como estrategia de aprendizaje en los estudiantes de 2° del Colegio Colón de
Barranquilla – Atlántico

Ada Luz Jiménez Alcocer

Daniela Karina Pertúz Rúa

Corporación Universitaria del Caribe CECAR

Escuela de Posgrado y Educación Continua

Facultad de Humanidades y Educación

Especialización en Investigación e Innovación Educativa

Sincelejo- Sucre

2020

El Juego como estrategia de aprendizaje en los estudiantes de 2° del Colegio Colón de
Barranquilla – Atlántico

Ada Luz Jiménez Alcocer

Daniela Karina Pertúz Rúa

Trabajo de grado presentado como requisito para optar al título de Especialista en Investigación e
Innovación Educativa

Asesor

Mg. David Acosta Meza

Corporación Universitaria del Caribe CECAR

Escuela de Posgrado y Educación Continua

Facultad de Humanidades y Educación

Especialización en Investigación e Innovación Educativa

Sincelejo- Sucre

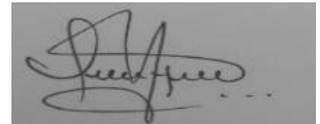
2020

Nota de Aceptación

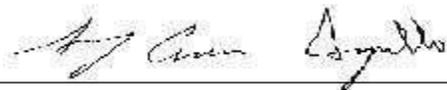
Tres punto cinco (3.5)



Director



Evaluador 1



Evaluador 2

Sincelejo, Sucre, 3 de diciembre del 2020

Dedicatoria

De Dios viene la sabiduría y de su boca viene el conocimiento y la inteligencia (Prov. 2.6).

Este trabajo de grado lo dedico primeramente al eterno Dios, mi señor Jesucristo, quien ha sido mi fortaleza y mi ayudador en todo tiempo, a él debo todo lo que he logrado hasta hoy.

Así mismo lo dedico a mi madre quien es un pilar fundamental en mi vida, a mis hijos quienes son la motivación que me impulsa a seguir adelante en el día a día y son esos seres por los que deseo continuar sin rendirme nunca.

Por otra parte, están mis maestros, asesores y evaluadores, quienes contribuyeron a mi formación académica en los procesos orientados, a la Corporación universitaria del caribe CECAR quien me abrió sus puertas y me acogió en su seno para hacer posible mi sueño.

Ada Luz Jiménez Alcocer

Dedicatoria

En primer lugar, a Dios por haberme guiado y ayudado a obtener todos mis logros en especial, el de ser Especialista, y por ser ese ser supremo que me regaló sabiduría, entendimiento y coraje.

En segundo lugar, quiero dedicar este triunfo a mi familia y novio, por ser las personas que estuvieron para mí, para ayudarme con todos los inconvenientes presentados en el camino. Por brindarme su apoyo incondicional, moral y económico en todo este proceso.

En tercer lugar, a todos los profesores que nos ayudaron y animaron durante el trayecto y estadía en esta universidad. Y más aún al profesor David Acosta, quién nos brindó todo su conocimiento y apoyo en el proceso de trabajo de investigación.

Daniela Karina Pertuz Rúa

Agradecimientos

Este trabajo es el resultado de un proceso investigativo que fue posible gracias a la colaboración principalmente de Dios que nos abrió las puertas hacia un camino de grandes experiencias que se lograron cimentar durante el proceso de nuestra formación académica.

De igual forma, agradecemos a todas las personas que nos brindaron el apoyo para culminar con éxito este proceso y a la comunidad Educativa del Colegio Colón de Barranquilla, quien participó y compartió conocimientos en la búsqueda de emplear el juego como estrategia de aprendizaje en los estudiantes de 2°.

A nuestra Asesor David Acosta Meza por haber acompañado, orientado y apoyado el proceso de investigación, permitiendo así, alcanzar una meta más en nuestro proceso de formación.

Finalmente, agradecemos a nuestros familiares y amigos por acompañarnos en todo el proceso de la investigación y por apoyarnos incondicionalmente.

Tabla de Contenido

Resumen.....	10
Abstract.....	11
Introducción.....	12
Capítulo I.....	15
1. Descripción del problema.....	15
1.1 Pregunta problema.....	17
1.2 Justificación.....	17
1.3 Objetivos.....	19
1.3.1 <i>Objetivos General</i>	19
1.3.2 <i>Objetivos Específicos</i>	19
Capítulo II.....	20
2. Marco Teórico.....	20
2.1 Estado del arte.....	20
2.2 Referentes teóricos.....	24
2.2.1 <i>Aprendizaje</i>	24
2.2.2.1 <i>Aprendizaje significativo</i>	26
2.2.2. <i>El Juego</i>	27
2.2.3. <i>Desempeño Estudiantil</i>	30
2.2.4. <i>Rendimiento escolar</i>	30
Capítulo III.....	32
3. Marco Metodológico.....	32
3.2. Paradigma.....	32
3.3. Tipo de investigación.....	33
3.3.1. <i>Investigación Cualitativa</i>	33
3.3.2. <i>Recolección de la información</i>	33
3.3.3. <i>Diseño Metodológico y aplicación de técnicas e instrumentos</i>	34
3.3.4. <i>La Observación Directa</i>	34
3.3.5. <i>Encuesta</i>	35
3.4. Marco Contextual.....	36
3.4.1. <i>Población y Muestra</i>	36
3.5. Fases de la investigación.....	37
Capítulo IV.....	38
4. Análisis e interpretación de datos.....	38
4.2. Encuesta a los docentes.....	38
4.2.1. <i>Formación docente</i>	39
4.2.2. <i>Formación en servicio</i>	41

4.2.3. <i>Práctica docente</i>	43
Diseño y Montaje de la Estrategia pedagógica a desarrollar para intervenir la problemática.	47
Introducción	47
Justificación	47
Objetivos	48
Objetivo General	48
Objetivos específicos.....	48
Marco metodológico	49
La Planificación:	49
Ejecución:.....	49
Evaluación:.....	49
Descripción de la Estrategia.....	49
Talleres y Evaluación.....	50
Capítulo V.....	58
Conclusiones	58
Recomendaciones	59
Referencias Bibliográficas	60

Lista de Gráficos

Ilustración 1 <i>Modalidad en Formación Docente</i>	39
Ilustración 2 <i>Especialidad</i>	40
Ilustración 3 <i>Asistencia a Cursos o Talleres</i>	41
Ilustración 4 <i>Temas de Capacitación</i>	42
Ilustración 5 <i>Estrategias para las Clases</i>	43
Ilustración 6 <i>Uso del Juego para Mejorar la Atención</i>	44
Ilustración 7 <i>Características del Juego en el Aprendizaje</i>	45

Lista de Tablas

Tabla 1 <i>Modalidad de Formación Docente</i>	39
Tabla 2 <i>Especialidad</i>	40
Tabla 3 <i>Asistencia a Cursos o Talleres</i>	41
Tabla 4 <i>Temas de Capacitación</i>	42
Tabla 5 <i>Estrategias para las Clases</i>	43

Tabla 6 <i>Uso del Juego para Mejorar la Atención</i>	44
Tabla 7 <i>Características del Juego en el Aprendizaje</i>	45
Tabla 8 <i>Actividad – Taller. Juego a ser imitador</i>	50
Tabla 9 <i>Actividad – Taller. Imagino y Cuento</i>	51
Tabla 10 <i>Actividad – Taller. Construyo Rimas</i>	52
Tabla 11 <i>Actividad – Taller. Formemos Oraciones</i>	53
Tabla 12 <i>Actividad: Taller Juguemos con las imágenes</i>	54
Tabla 13 <i>La propuesta de Intervención Valorada con los siguientes Criterios:</i>	55

Resumen

El presente trabajo da a conocer el informe final de un proceso investigativo que se llevó a cabo en el Colegio Colon de Barranquilla – Atlántico. En primera instancia, se realizó un diagnóstico; luego se aplicó una encuesta a los educadores, la cual permitió evidenciar que en el aula no hay avances significativos en los procesos educativos y se observó que los docentes siguen procesos tradicionales que poco llaman la atención de los educandos, generando que los estudiantes se distraigan fácilmente, hablen constantemente y se levanten del puesto con frecuencia. Con base en los resultados obtenidos, se planteó la pregunta problema: ¿Cómo a través del juego se potencian los aprendizajes en los estudiantes de segundo grado del Colegio Colón de Barranquilla? Partiendo de lo anterior, se consideró necesario ejecutar una serie de acciones enfocadas a identificar las prácticas utilizadas por los docentes y a partir de la misma, promover estrategias de aprendizaje a través del juego, permitiendo que la misma, se constituya como una estrategia pedagógica que permita potenciar el aprendizaje de los educandos, convirtiendo el mismo, en un proceso significativo. En lo que respecta al diseño de la investigación, podemos decir que maneja un enfoque cualitativo y se enmarca en un paradigma Hermenéutico- Interpretativo. Ahora bien, en lo que respecta al hallazgo de los resultados y metodología de investigación, se pudo desarrollar una propuesta, denominada el juego del superabecedario, que servirá para conocer la importancia de la motivación de los alumnos en el proceso de enseñanza-aprendizaje a través del juego.

Palabras clave: Juego, aprendizaje, aprendizaje significativo, rendimiento escolar.

Abstract

This paper presents the final report of an investigative process that was carried out at the Colon School in Barranquilla - Atlántico. In the first instance, a diagnosis was made; then a survey was applied to the educators, which showed that in the classroom there are no significant advances in the educational processes and it was observed that the teachers follow traditional processes that do not attract much attention from the students, generating that the students are easily distracted, talk constantly and get up from their seats frequently. Based on the results obtained, the question was posed: How can second grade students at Colegio Colón de Barranquilla enhance their learning through play? Based on the above, it was considered necessary to implement a series of actions focused on identifying the practices used by teachers and from the same, promote learning strategies through play, allowing it to be constituted as a pedagogical strategy that allows to enhance the learning of students, making it a significant process. Regarding the design of the research, we can say that it handles a qualitative approach and is framed in a hermeneutic-interpretative paradigm. However, with regard to the results and methodology of the research, we were able to develop a proposal, called the game of the super-alphabet, which will serve to understand the importance of student motivation in the teaching-learning process through play.

Keyword: Game, learning, meaningful learning, school performance.

Introducción

La educación como un proceso cultural, se ha convertido en un sistema de gran diversidad y complejidad en la sociedad y es aquí donde el ser humano se constituye como el eje central del mismo, puesto que este le permite establecer diferentes relaciones con las personas y con el entorno. Es así que, este proceso se fundamenta en aspectos que se relacionan con espacios, tiempos y agentes que lo desarrollan y, asimismo, tiene en cuenta una necesidad y una obligación social donde los individuos aprenden a reconocer y apropiarse de las normas indispensables para vivir y acoplarse a la sociedad. Ello significa que, educar se convierte en un proceso integral del individuo.

Ahora bien, es en esta transformación donde se busca ofrecer procesos de aprendizaje más creativos, acertados y activos para que los individuos tengan la capacidad de explorar, descubrir, aprender, asombrarse de las cosas, crear, e incluso sentir curiosidad por lo que ven en su entorno. De esta manera, el adoptar un proceso de aprendizaje activo, requiere que los educandos, desde su proceso formativo en los primeros años de su básica primaria, y desde contextos adecuados, puedan tener experiencias significativas. Es aquí que el juego, se convierte en un parte inherente a este proceso señalado puesto que, a partir del mismo, los educandos pueden construir el conocimiento cuando descubren, exploran, hacen, crean, imaginan, su realidad individualmente y a través de la interacción.

La información que se presenta en esta investigación, se recoge en cuatro capítulos organizados así: el primer capítulo condensa la descripción del problema, la justificación y los objetivos que orientaron el trabajo investigativo; el segundo capítulo, cuenta con diferentes investigaciones y teorías que permitieron abordar la temática con mayor facilidad; el tercer capítulo da cuenta la metodología utilizada para desarrollar la propuesta; y por último, el cuarto capítulo, da a conocer los resultados obtenidos al analizar e interpretar los datos.; al tiempo que presenta la propuesta pedagógica, conclusiones y recomendaciones y los anexos referentes a los elementos utilizados para recolectar los datos.

Es así como, a partir de la problemática planteada, el colectivo investigador logró evidenciar a través de la observación directa y la encuesta, como elementos para recolección de la información, que existen docentes que aun aplican métodos tradicionalistas que poco despiertan el interés de los estudiantes de segundo de primaria del Colegio Colón de Barranquilla y generan que los niños sean sujetos pasivos en la construcción del conocimiento.

Partiendo del problema, se hace necesario llevar a cabo este proceso de investigación debido a que es pertinente ya que, al identificar las prácticas de aula utilizadas por los docentes para el desarrollo de las clases de los estudiantes de segundo de primaria, se pretende promover estrategias de aprendizajes a través del juego que permitan potenciar el mismo en los educandos de este grado de la comunidad educativa del Colegio Colón. De igual forma, la propuesta investigativa permite la implementación de nuevas estrategias para que los docentes puedan crear espacios y experiencias amenas para ellos y para los niños.

Desde esta perspectiva, se plantea como objetivo de la propuesta investigativa, fomentar el juego como estrategia de aprendizaje en los estudiantes de 2° grado del Colegio Colón Barranquilla – Atlántico. De ahí, la necesidad de crear una estrategia que servirá para despertar la motivación de los educandos en su proceso educativo a través del juego.

Por otra parte, para darle fuerza a la propuesta de investigación, se citan trabajos monográficos que se relacionan con el objetivo de la propuesta, así como la citación de referentes teóricos, enfocados en las variables de juego, aprendizaje y rendimiento escolar. De esta manera, se citan teóricos como Bruner, Ausubel, Vygotsky, Novak, entre otros, los cuales, desde sus diferentes teorías, permiten concluir que el juego puede considerarse como una estrategia significativa en los procesos educativos y formativos del educando.

Ahora bien, la metodología que permitió orientar el trabajo investigativo parte de un paradigma Hermenéutico-Interpretativo, que tiene como propósito construir esas prácticas simbólicas que se dan en el contexto educativo como un fenómeno cultural. Adicionalmente, el diseño metodológico, se soporta en una investigación cualitativa, donde se busca describir los

procesos de cada una de las realidades en las aulas de clases, para analizar cómo el docente logra llamar la atención de los educandos en el proceso formativo.

Identificada la problemática en el proceso de investigación formativa, se determina que los docentes reconocen las falencias que aquejan el proceso educativo de los niños de segundo de primaria, y a partir de la revisión de las observaciones y procesos de aprendizaje dentro y fuera del aula, se propone una estrategia que apunta a un aprendizaje significativo, creativo, motivador y de calidad.

Por tanto, se planteó la propuesta **El Juego del Súper Abecedario** como una estrategia que busca contribuir a un mejor aprendizaje en los educandos, potenciando atención y favoreciendo la motivación de tal manera, que se convierta en un proceso significativo tanto para el docente, que emplea la estrategia, como para el educando, que es capaz de vincular la realidad, sus intereses y motivaciones, al desarrollo del conocimiento a través de la lúdica. Finalmente, se logra demostrar que el juego constituye una excelente estrategia para fortalecer el proceso educativo y formativo en los educandos de segundo de primaria del Colegio Colón de Barranquilla.

Capítulo I

1. Descripción del problema

En la actualidad, vivimos en un mundo globalizado que nos exige cada vez más competitividad, innovación, ruptura de paradigmas o esquemas. De esta manera, el aprender conceptos o temáticas de manera unidireccional, se convierte en algo monótono e incluso aburrido y más para los pequeños. La forma en que el niño aprende, puede incidir en el desarrollo de sus funciones cognitivas y socio personales; por lo tanto, hacer uso del juego en las actividades de clase les puede ayudar a agudizar la mente, fijar la atención y desarrollar capacidades cognitivas que guardan relación con los desarrollos neurológicos del cerebro.

Según una investigación realizada por (Bodrova y Leong, 2003), se evidencia que los niños a través del juego, lograron llevar a feliz término, los procesos de lectoescritura en un nivel de evaluación alto, lo cual le permitió, además, desarrollar mejores destrezas en la parte social y del lenguaje. De esta manera, podemos ver que estos infantes pudieron mejorar sus comportamientos cognitivos y físicos.

Es por ello que, la enseñanza a través del juego es un proceso complejo, puesto que implica definir una didáctica apropiada, que vaya acorde con las temáticas a desarrollar, para que la aplicación o puesta en marcha de esta, facilite al aprendiz el desarrollo de sus habilidades y competencias. De esta manera, a partir de las observaciones realizadas en el grupo de 2º, se logró evidenciar que la forma en que se dicta la clase (esquemática y tradicional), incide mucho en la motivación de los estudiantes, en la atención que estos tengan, en su deseo por aprender un tema y por ende ponerlo en práctica. Por tal motivo, se considera necesario recurrir a la inclusión de estrategias lúdicas que posibiliten un mejor aprendizaje de los estudiantes.

Ahora bien, en el Colegio Colón, en el grado segundo, se reconoce que en el aula se aplican estrategias metodológicas tradicionalistas que no posibilitan la adquisición de un aprendizaje significativo, siendo los docentes el único ente pasivo del proceso de enseñanza aprendizaje por lo que el educando solo se dedica a recibir la información y solo se dedica a memorizarla de tal forma

que solo responde y actúa cuando el educador se lo permite, cortando de esta manera, a los infantes su capacidad propia de aprender, de recrear, inventar, explorar y aprehender.

En una segunda instancia, se logra reconocer en el entorno observado, y que es necesario para el problema que aquí se aborda, que las actividades que ejecutan los docentes para sus aprendices, corresponde a procesos de rutina de acciones, que se enfocan solo en espacios reducidos y limitados que cortan la estimulación que se le puede brindar a los niños en todas sus dimensiones.

Dichas dificultades, que se evidencian claramente en esta comunidad educativa, genera que los estudiantes adopten roles pasivos, asuman comportamientos de flojera y pereza hacia sus actividades escolares por lo que su rendimiento y desempeño escolar es bajo, no expresan ni proponen al momento que el docente asigna los compromisos y roles dentro de un proceso de aprendizaje, no son creativos e incluso fomentan actos de indisciplina que recargan la desmotivación global del curso por las actividades y la rutina escolar, dando poco espacio para que se lleve a cabo un proceso integral.

En este caso, se evidenció que los educandos se acostumbran también, a la mecanización de las actividades por parte de sus docentes y desde esa realidad observada, se identifica como los educandos son objetos pasivos del aprendizaje y se limitan a seguir ciertas órdenes. Por consiguiente, se requiere movilizar las prácticas metodológicas de los docentes del colegio Colón, con el fin de mejorar y fortalecer el proceso de enseñanza- aprendizaje de los niños de 2º, haciendo uso del juego como herramienta transformacional.

En conformidad con lo anterior, tal como lo expresa (Cailliois, 1997) el juego "refuerza y agudiza determinada capacidad física o intelectual, por el camino del placer o de la obstinación, hace fácil lo que en un principio fue difícil o agotador". (p. 17). Es así, que para un infante el aprender mediante el juego, hace más enriquecedor su proceso de desarrollo y el fortalecimiento de sus habilidades y competencias.

1.1 Pregunta problema

De acuerdo con lo anterior, surge la siguiente pregunta problema:

¿Cómo a través del juego se potencian los aprendizajes en los estudiantes de segundo grado del Colegio Colón de Barranquilla?

1.2 Justificación

La educación es un derecho fundamental del ser humano. Es por ello que, en Colombia su aplicación es de obligatoriedad para el Estado, el cual debe velar por su calidad, cumplimiento de fines y de esta manera, buscar mejorar la formación moral de los educandos. Es así que, mediante el artículo artículo 67 de la Constitución de 1991, se establece en la actual política educativa del país, la presencia de unos ejes indispensables (calidad, pertinencia, cobertura y eficiencia) para todos los educandos ya que se convierten en un papel indispensable para los procesos de formación.

Es por ello, que al hablar de estrategias que incentiven un aprendizaje significativo y enriquecedor para los actores del proceso formativo, encontramos que el juego se encuentra en todas las culturas y sociedades, incluso en aquellas consideradas primitivas. De esta manera (Paredes, 2003) afirma lo siguiente:

Se nace, crece, evoluciona y vive en el juego. Sin lugar a dudas este puede ser considerado como una estrategia importante de aprendizaje que hace parte del proceso natural de los individuos, ya que, desde pequeños, las personas despliegan un complejo de habilidades, destrezas y competencias a nivel cognitivo, afectivos, social, motriz, comunicativo, ético y estético, que lo lleva a reconocer el mundo que lo rodea.

En ese sentido, el juego como estrategia de aprendizaje permite que quien lo aplique tenga las habilidades, destrezas y competencias fortalecidas para que el educando pueda desenvolverse en su entorno y, sobre todo, sea capaz de crear y recrear a partir de la exploración y el conocimiento. Así (Clarapède, 1983) afirma que el juego "es el puente que va a unir la escuela y la vida; el puente levadizo mediante el cual podrá penetrar en la fortaleza escolar, cuyas murallas parecían separarla para siempre". (p.157) Por ende, el juego en la escuela se convierte en una herramienta valiosa, útil, esencial y de gran valor para los profesores y de mucho aprendizaje para los niños porque contribuye de manera activa a su proceso de formación.

Atendiendo a lo expuesto anteriormente, en el colegio Colón de la ciudad de Barranquilla se realizó una observación minuciosa, en la cual se logró identificar que los docentes que realizan el acto pedagógico con el 2° de primaria de la institución, recurren muy poco a estrategias lúdicas innovadoras que faciliten el aprendizaje de sus estudiantes y resultado de ello es que desconocen que la herramienta del juego ofrece significativas posibilidades para fortalecer el desarrollo integral del educando.

Asimismo, ha sido notorio el desconocimiento de la planta docente, con relación a la amplia gama de beneficios que el juego les puede brindar en la adquisición del aprendizaje de sus estudiantes. El juego como herramienta o estrategia de enseñanza- aprendizaje, potencia el desarrollo de los niños permitiendo que tengan procesos significativos en cuanto a su aprendizaje.

De esta forma, surge la imperiosa necesidad de realizar esta investigación con el propósito de analizar qué docentes realizan estrategias de aprendizaje tradicionalistas y a partir de la problemática evidenciada, determinar la implementación del juego como una herramienta que influye en el desarrollo integral del educando y cómo esta herramienta incentiva, motiva y posibilita y estimula habilidades en los educandos y los lleva a desenvolverse en situaciones más lúdicas y creativas para su formación.

Asimismo, el desarrollo de esta propuesta es pertinente ya que, al identificar las prácticas de aula utilizadas por los docentes para el desarrollo de las clases de los estudiantes de segundo de primaria, se pretende promover estrategias de aprendizajes a través del juego que permitan potenciar el mismo en los educandos de este grado de la comunidad educativa del Colegio Colón.

También es pertinente para los docentes de 2° porque la implementación de nuevas estrategias les permitiría crear espacios y experiencias amenas para ellos y para los niños. Teniendo en cuenta que mediante el juego se potencia el desarrollo físico cognitivo, social y moral de los niños. Para la puesta en marcha de este, el juego es una herramienta pertinente para favorecer la construcción del conocimiento.

1.3 Objetivos

1.3.1 Objetivos General

Fomentar el juego como estrategia de aprendizaje en los estudiantes de 2° grado del Colegio Colón Barranquilla – Atlántico.

1.3.2 Objetivos Específicos

- ✓ Identificar las prácticas de aula utilizadas por los docentes para el desarrollo de las clases en los estudiantes de 2°.
- ✓ Promover estrategias de aprendizaje a través del juego en los estudiantes de segundo grado de primaria.
- ✓ Validar el uso del juego como estrategia para potenciar el aprendizaje en los estudiantes de segundo grado.

Capítulo II

2. Marco Teórico

El siguiente trabajo cuenta con diferentes investigaciones que permitieron darle fuerza a la propuesta investigativa que se presenta. Por otra parte, se analizaron las categorías que permitieron abordar el tema con mayor facilidad en la investigación. De allí que se citen autores que traten temas como juego, rendimiento académico y aprendizaje teniendo en cuenta el enfoque que se le da a las mismas con respecto a la problemática planteada.

2.1 Estado del arte

En el contexto internacional se destaca el trabajo “el juego como estrategia pedagógica: una situación de interacción educativa” realizado por Campos, Chacc y Gálvez en 2006 en Chile. El objetivo del mismo, pretendía emplear el juego como una estrategia pedagógica, desde un enfoque comunicativo e interaccional. Esta experiencia fue aplicada a estudiantes entre los 7 y los 8 años de la escuela E-10 Cadete Arturo Prat Chacón, perteneciente a la comuna de Santiago.

La metodología implementada fue mixta puesto que se desarrolló una etapa de categorización y otra de propuesta. Se emplearon registros de observación semiestructurada y entrevistas individuales donde se pudo constatar mediante los resultados obtenidos, que el juego se constituye como una estrategia lúdica que se puede incorporarlo como un proceso lúdico-educativo, orientado a la continuación de los aprendizajes escolares. Este trabajo investigativo resulta pertinente en nuestra investigación radica en la invitación que se hace para caracterizar el juego como estrategia, enfatizando los procesos que realizan los docentes sobre el proceso de enseñanza-aprendizaje.

En el contexto Nacional, se encuentra el trabajo “el juego como estrategia pedagógica para el aprendizaje de vocabulario y desarrollo de la habilidad oral en inglés” desarrollado por Arias y Castiblanco en 2015, en Bogotá. Su objetivo estuvo enfocado en el desarrollo de una propuesta donde el juego se constituyera como una estrategia para mejorar el aprendizaje de vocabulario y el desarrollo de la habilidad oral e lengua inglesa. El diseño investigativo llevado a cabo fue el cuasi experimental con la aplicación de un pretest y un postest. Los resultados obtenidos señalan que el juego promueve valores personales, produce alegría, placer y comodidad, así como la motivación de los estudiantes en aprender cada día más vocabulario y mejorar su habilidad oral.

De esta manera, se concluye la importancia de aplicar el juego en el contexto educativo. Ahora bien, deben desarrollarse la estrategia de manera estructurada, bien planeada y organizada para que se efectúe de manera óptima el aprendizaje de la lengua extranjera. El trabajo resulta relevante en la medida que el objetivo del mismo es mejorar la participación de los estudiantes y nuestra investigación apunta a mejorar la atención en el aprendizaje en las diferentes actividades propuestas.

Por otra parte, se menciona el trabajo de grado titulado: “El juego como estrategia para fortalecer los procesos básicos de aprendizaje en el nivel preescolar”, tesis de Ospina en 2015, desarrollado en la Institución Educativa Félix Tiberio Guzmán - sede María Auxiliadora del municipio del Espinal – Tolima. El trabajo muestra la relación de los aspectos conceptuales y metodológicos que componen la investigación. La propuesta fue aplicada a infantes de preescolar, donde se identificó como problemática, la poca presencia de actividades o estrategias que motivaran a los niños a aprender, creando así que el aprendizaje fuera rutinario dentro del aula.

Identificada la problemática, el colectivo de investigación se apoyó en la aplicación de estrategias enfocadas en el juego para facilitar el aprendizaje en los educandos en el rango de edad de siete años. De esta experiencia se reflexiona en cómo debe ser la aplicación del juego en alumnos de 2° los cuales cumplen con las características de este proyecto similar.

En lo que respecta al ámbito regional, se encuentra el trabajo “el juego como estrategia pedagógica para el aprendizaje significativo en el aula Jardín “A” del hogar infantil asociación de padres de familia de Pasacaballos” realizado en Cartagena por Arevalo y Carreazo en 2016. En este trabajo, el grupo tenía como finalidad demostrar la importancia del juego en el proceso de aprendizaje como una estrategia para lograr un aprendizaje significativo debido a que se encontró que, en el hogar infantil, los docentes poco emplean los juegos durante la jornada escolar.

El proyecto se basó en la metodología de investigación cualitativa, de carácter descriptivo y paradigma acción participativa, se desarrolló una propuesta, aplicada a la muestra de estudiantes de nivel jardín “A”, donde se trató de resaltar el juego como una estrategia que desarrolla la imaginación, la capacidad creativa en el contexto educativo.

Este trabajo resulta pertinente citarlo en nuestra investigación debido a que en ambos documentos y propuestas se busca resaltar la importancia del juego como núcleo importante de la experimentación, el descubrimiento, la creatividad, la motivación y el deseo de aprender en un aula de clase.

De igual forma, se resalta el trabajo de Payares, Ruiz y Vélez en 2015 en el año 2015, “el juego como estrategia lúdica para mejorar las habilidades lógico-matemáticas en estudiantes del grado 6°02 de la Institución Educativa Liceo Guillermo Valencia de la ciudad de Montería (Córdoba)”. Este trabajo de corte cualitativo, arrojó como resultados deficiencias en la interpretación, argumentación y proposición de los razonamientos cuantitativos.

De esta manera, se tuvo en cuenta el juego de dominó como herramienta principal para el mejoramiento académico perfilado en las competencias que los estudiantes deben socializar y compartir diariamente dentro y fuera del salón de clases. Resulta pertinente esta investigación puesto que al igual que nuestro objetivo general, se busca contribuir a mejorar y fortalecer los procesos de aprendizaje a través de la estrategia didáctica del juego.

En el ámbito local, se destaca la propuesta “el juego cooperativo en aula: una estrategia para fortalecer el valor del respeto en los estudiantes de tercer grado de la Institución Educativa el Pinar de Soledad” en el año 2018. Cuyos autores son Boox, Palacio y Charris, 2018. El trabajo procuró suscitar la implementación de estrategias en el aula de clases y fuera de ella.

Se utilizaron instrumentos de observación directa e indirecta; recopilando así la información necesaria para el diagnóstico inicial. La investigación es de carácter etnográfico y como resultados se evidencio que los educandos pudieron fortalecer los valores a través del empleo de actividades lúdicas, deportivas y recreativas, dándose de esta forma, una mejora significativa en la apropiación y puesta en práctica del valor del respeto, lográndose así el cumplimiento del objetivo trazado.

El trabajo anterior es pieza clave en nuestro trabajo, desde el punto de vista de la concepción del juego que manejaron los investigadores, lo que permite detallar como los docentes del colegio Colon de Barranquilla conciben su práctica pedagógica y a su vez como influyen estas, en la atención de los estudiantes.

Del mismo modo, encontramos el trabajo “el juego como estrategia lúdico-pedagógica para desarrollar habilidades en el aprendizaje del idioma inglés en básica primaria de la E.N.S.D.B.” elaborado por Pérez y Palacio en 2018, en la ciudad de Barranquilla. Los principales hallazgos en cuanto a la problemática, se relacionan con los escasos en el uso de recursos tecnológicos y lúdicos en el aprendizaje por lo que la población involucrada en la propuesta investigativa, implementa el juego como estrategia para mejorar y desarrollar las habilidades de comprensión. La estructura metodológica de la investigación parte de un enfoque cualitativo, paradigma socio-crítico e investigación acción participativa.

Los resultados encontrados en la propuesta de esta investigación evidencian que la misma mejora significativamente la atención, motivación y la actitud del estudiante ante el aprendizaje del idioma. Por otra parte, la propuesta se considera un elemento importante en el desarrollo de

aspectos claves en el proceso de enseñanza del inglés, relacionados con la lectura y escritura, entre otras cualidades que favorecen el proceso.

El trabajo citado, se convierte en un elemento clave de nuestra investigación debido a que el objetivo de la misma era diseñar una propuesta enfocada en la implementación del juego como una estrategia lúdica para mejorar y desarrollar habilidades en lo que respecta al aprendizaje del inglés y nosotras buscamos desarrollar estrategias que se apoyan en una generación de estrategias pedagógicas centralizadas en el juego como herramienta que permita mejorar el aprendizaje de los niños y niñas de segundo de primaria del Colegio Colón.

2.2 Referentes teóricos

Teniendo en cuenta que el juego puede considerarse como una estrategia significativa en los procesos de enseñanza, es indispensable que se desarrolle de manera óptima para garantizar la mejora en la atención de los educandos en el proceso educativo. Por ello, se presentan las posturas teóricas que se tienen en referencia con el juego, el rendimiento escolar, desempeño estudiantil, aprendizaje y aprendizaje significativo.

2.2.1. Aprendizaje

El (MEN, 2006) plantea que “los estándares básicos de aprendizaje son criterios que permiten establecer los niveles mínimos de calidad referente a la educación a las que tienen derecho los niños y las niñas, que integran un aprendizaje en el contexto escolar”. Por tanto, para el gobierno las competencias son importantes, claro está, no dejando de lado el valor que tienen los contenidos temáticos; sin ellos, no podremos decir que existe un total nivel de competencias del saber y el saber hacer. Se necesitan muchos más conocimientos, actitudes y, sobre todo, una disposición para lograr un excelente desarrollo.

En este mismo sentido, si los niños y las niñas no logran combinar estos dos elementos, será mucho más difícil determinar qué tan competentes son. Ahora bien, existen muchos autores que hablan sobre aprendizaje, algunos de ellos como Jean Piaget, David Ausubel, Jerome Bruner, Robert Gagné y Jon Anderson, expresan que el aprendizaje es el resultado de un cambio interno de conductas que tienen un punto de origen y se centran en el aprendiz.

(Bruner, 1980), introduce:

Que el aprendizaje es un proceso en el que los conocimientos se generan a través del descubrimiento. De esta manera, lo que aprende es un reto, un desafío que lleva al educando a tratar de resolver problemas que de una u otra manera lo impulsan a desarrollar estrategias a nuevas problemáticas que se le presentan, que son parecidas, pero que se dan en situaciones y contextos diferentes.

Su aporte a los procesos de aprendizaje está dimensionado en las teorías de Piaget, específicamente con la de las etapas del desarrollo en niños en el ámbito escolar. A partir de ello, argumenta que los niños pueden aprender cualquier tema siempre y cuando se le enseñe de manera adecuada y propicia. Por lo tanto, podemos decir que este autor es importante en la medida que los niños presentan curiosidad natural para aprender y dominar tareas por lo que los docentes tienen la misión de diseñar retos que sean lo suficientemente desafiantes, que despierten el interés y la motivación del educando.

Otro psicólogo del aprendizaje de conocimiento imprescindible es (Gagne, 1987)

Establece que el aprendizaje es de carácter social y necesita que haya interacción entre las personas y su entorno, pero también requiere que estén involucrados los procesos internos, que, a su vez, tienen en cuenta las capacidades y habilidades del aprendiz para que este sea capaz de producir nuevos conocimientos que ayuden a la maduración de su proceso de formación y desarrollo del aprendizaje.

Desde esta perspectiva, las teorías sobre el aprendizaje anteriormente expuestas, son de gran relevancia en nuestra propuesta investigativa en la medida que se busca acceder a un proceso de conocer y aprender la información recibida del exterior de tal forma que el educando tenga una participación activa en el mismo, por lo que el uso del juego, se convierte en una estrategia que permite al educando transformar su conocimiento de una manera mucho más vivencial, creativa, motivacional y significativa y dotada de sentido por el sujeto aprendiz.

2.2.2.1 Aprendizaje significativo.

Ausubel es un autor de gran relevancia en lo que respecta a la parte de aprendizaje debido a que, influenciado por Jean Piaget, creía en la comprensión de conceptos, principios e ideas que lo llevaron a desarrollar una interesante teoría que va encaminada a mejorar la calidad de la educación, apuntando al desarrollo de estrategias de enseñanza que permitan al profesor y al estudiante un aprendizaje estratégico y propicio a partir de la creación de ambientes, por parte del docente como mediador, con recursos y metodologías que permitan el intercambio de conocimientos y experiencias en el proceso educativo y a su vez, el educando tenga la disposición para interactuar de forma responsable, creativa y significativa. De esta manera, (Ausubel, 1970) establece:

El aprendizaje del conocimiento es un proceso que está condicionado por información previa y experiencias. De esta manera, el sujeto que aprende realiza un proceso de reajuste y reconstrucción de conceptos puesto que lo nuevo que aprende, parte de las nociones previas, y a su vez, estas nociones también se ven modificadas gracias al proceso de aprender.

Por su parte, (Hanesian, 1978) dice “El aprendizaje significativo es una teoría que aborda todos los elementos, factores y condiciones y tipos que garantizan la adquisición, la asimilación y la retención de contenidos que la escuela ofrece de modo que adquiera significado para el mismo.” (pág. 16); esto quiere decir que, el aprendizaje significativo es el proceso en el cual el educando interioriza el conocimiento enfocado al desarrollo de habilidades y destrezas que están basadas en

experiencias relacionadas con sus propios intereses y necesidades. De esta manera, el alumno aprende a partir de sus conocimientos previos y los adquiridos recientemente.

(Novak, 1998) establece que este tipo de aprendizaje “es el resultado de tres procesos de integración relacionados con el pensamiento, los sentimientos y la acción que ayudan al crecimiento del ser humano en todos sus procesos”. Aquí podemos observar que el enfoque del autor va encaminado al humanismo puesto que la experiencia emocional es un elemento importante en el proceso de aprendizaje significativo.

Con lo anterior, se hace necesario que los educandos integren a su aprendizaje temas de interés para que así puedan lograr un aprendizaje significativo. Es por ello que, a través del uso del juego como herramienta para mejorar la atención en los educandos, se hace importante resaltar esta variable puesto que con ella se apunta a desarrollar actividades que no solo motiven al estudiante o logren llamar su atención, sino que aprenda e interiorice todo conocimiento que se imparta.

2.2.2. El Juego

El juego es un tema relevante en la actualidad que incide en el desarrollo y estimulación en las diferentes áreas del niño; de esta manera, al incluirlo en el proceso de aprendizaje que se maneja en las instituciones debe ser evaluado para que este se desarrolle con eficacia. De esta manera, (Pugmire & Stoy, 1996) define el juego como “el acto que permite representar el mundo adulto, por una parte, y por la otra relacionar el mundo real con el mundo imaginario. Este evoluciona a partir de tres pasos: divertir, estimular la actividad e incidir en el desarrollo.”

Por su parte, (Arevalo & Carreazo, 2016) concluyen que:

El juego es un proceso indispensable para los niños puesto que, con él, se puede estimular y así adquirir un desarrollo más significativo en todas sus dimensiones, ya sea en la parte psicomotriz, cognitiva, social y afectiva. Adicionalmente, esta estrategia contribuye de manera eficaz en los procesos de aprendizaje del niño ya que es una manera propicia para que pueda entender mejor la realidad que se le presenta en su contexto.

Para estos autores el juego estimula el desarrollo de los niños en etapa escolar, el cual le permite realizar juicios a cerca de su conocimiento, es importante que haga preguntas a sus adultos a cerca de lo que sabe pues esto le permitirá estar atento y solucionar problemas que aumentan su complejidad, por lo cual crece en su cerebro la creatividad característica del infante, al igual que su imaginación e inteligencia.

(García y Domínguez, 2007). A través del proceso de interacción entre los infantes y estos a su vez con los adultos donde los niños pueden llevar a cabo procesos de aprendizaje que le permitan tener una participación activa, guiada y significativa. De esta forma, las personas que tienen más experiencias en el desarrollo de estas actividades, pueden brindar consejos, herramientas y métodos que funcionan como modelos para que los educandos puedan realizar las actividades.

Ello hace referencia a que, el juego será un elemento participe en el desarrollo de sus emociones y será capaz de expresarse a través de él, algo que con palabras le cuesta trabajo realizar. De ahí que se afirme que el juego fomente la personalidad e individualidad, por medio del cual cultivara la confianza necesaria para volverse independiente, tomando sus propias decisiones y normas sin que alguien lo coaccione o lo reprima.

Asimismo, (Madeiros, 2005) reconoce que “los juegos son formas de comportamiento recreativo, suelen ser actividades sociales donde los participantes como miembros intentan por habilidad y por suerte alcanzar determinado objetivo, sujetándose a las normas que regulan el juego” (p 67). Desde esta perspectiva, se resalta la lúdica como una dimensión que permite la interacción y ello facilita la maduración, la experiencia, el aprendizaje y el desarrollo social y cognitivo de los educandos.

El juego le permitirá desarrollar sus habilidades motrices, a controlar sus movimientos corporales, a crear un ambiente de mejor persona competitividad, ansias de ganar y canalización de energía. También el juego el niño de primaria aprende a interactuar con sus compañeros, algo que es sumamente importante para el desarrollo social, para el aprendizaje del trabajo en equipo,

para el aprendizaje de las experiencias que más adelante vendrán como consecuencia de la misma interacción con otras personas.

Para (Bruner, 1984, citado en Ortega & Lozano, 1996) el juego infantil es “un invernadero para la recreación de aprendizajes previos y la estimulación para adquirir seguridad en dominios nuevos” (p. 37), de tal forma que expresa que es la mejor muestra de la existencia del aprendizaje espontáneo de los individuos.

(Vygotsky L. , 1933, 1966), expresa que

El juego constituye una actividad lúdica importante para el desarrollo en la medida que genera la creación continua de la zona del desarrollo próximo; de ahí que en esta estrategia se den los inicios del concepto o se procedan a realizar acciones guiadas por las ideas que imparten las personas con las que interactúa. De igual forma, señala que la esencia del juego radica en la presencia de situaciones imaginarias que permiten al educando actuar de acuerdo a la situación hipotética. Ahora bien, ella facilita el contacto con los demás además de que se presentan situaciones en la que los niños adquieren roles que se complementan en la cooperación con otros niños.

Es así que, las ideas de estos autores se sustentan en la aplicabilidad de esta teoría en el ámbito educativo basándose en el desarrollo psicológico prospectivo, relación entre procesos de aprendizaje y desarrollo, intervención de grupos de interés como mediadores entre la cultura y el individuo. Por tanto, (Chaves, 2001) establece que “cada uno de estos planteamientos tiene implicaciones en los espacios educativos”, para sustentar que el niño a través de la interacción social es capaz de llevar a cabo un proceso formativo autónomo, propicio y sobre todo significativo.

Para concluir, (Huizinga, 1987)

Expresa que el juego es una manifestación de las personas que necesita ser estimulado por lo que su implementación se constituye como una estrategia pertinente para que los educandos de básica primaria, puedan llevar a cabo una

formación significativa que le permita crear conocimiento para aplicarlo a sus contextos y a su vez se vean motivados a seguir educándose.

De acuerdo a todo lo anterior, el colectivo investigador concibe el juego como un proceso dinámico y continuo, propicio para favorecer procesos educativos dentro del aula. Esta estrategia ayuda a determinar en qué medida se pueden alcanzar los objetivos de enseñanza previamente establecidos.

2.2.3. Desempeño Estudiantil

En lo que respecta al término, (Ahumada, Zapata, & Varela, 2014) trae a colación su significado:

Es una aptitud escolar, desempeño académico o rendimiento escolar en las escuelas, generando así que los docentes valoren más el esfuerzo que la habilidad por lo que el docente tiene la responsabilidad del rendimiento académico del estudiante, ya que es el que está encargado del proceso de enseñanza, de sus prácticas de aula, de las metodologías y herramientas que permitirán un aprendizaje significativo en todas las dimensiones del niño.

En este contexto, nuestra investigación busca ver como las estrategias empleadas por los docentes influye en el proceso de aprendizaje de todas las áreas del estudiante en cuanto a motivación, atención y comprensión se refiere.

2.2.4. Rendimiento escolar

A nivel general se categoriza como el resultado que se obtiene en la enseñanza y el aprendizaje que lleva a cabo un estudiante a con la ayuda de un docente. Para (Martínez & Otero, 2007), desde un enfoque humanista, “se considera como el resultado que brinda un educando en su proceso de aprendizaje y que de manera general, se evidencia a través de un proceso evaluativo que tiene como resultado calificaciones ya sean cualitativas o cuantitativas” (p. 34).

Para (Caballero, Abello, & Palacio, 2007) implica

El desarrollo de metas, objetivos y propósitos que adquiere un estudiante en su proceso de enseñanza y aprendizaje, el cual involucra unos programas y asignaturas en las que ejecuta acciones, de las cuales se espera que el resultado sea una calificación obtenidas a partir de una evaluación.

Por su parte, (Torres y Rodríguez, 2006, citado en Willcox, 2011) definen “el rendimiento académico como el nivel de conocimiento demostrado en un área o materia, comparado con la norma, y que generalmente es medido por el promedio escolar”. Por tanto, los educandos a través de sus procesos de aprendizaje, evidencian todos los elementos adquiridos en cada una de las actividades impartidas por el docente, de tal manera que su asertividad o no, en el desarrollo de las mismas, demuestra que tanto aprende un estudiante.

(Martí, 2003)

Expresa que en el rendimiento académico de un educando intervienen factores que pueden afectar el proceso de asimilación de los conocimientos y experiencias, que en ocasiones están relacionados con las estrategias didácticas, metodologías y herramientas empleadas en la formación del estudiante. Es por ello que, elementos como el nivel intelectual, la personalidad, la motivación, las aptitudes, los intereses, los hábitos de estudio, la autoestima o la relación profesor-alumno también generan que el alumno tenga resultados por debajo del rendimiento esperado y es aquí cuando se habla de rendimiento discrepante. (p. 376).

Así, en el proceso de aprendizaje, intervienen diferentes factores que propician que el rendimiento escolar en el educando resulte satisfactorio o lo contrario. Por lo que, a partir de estos postulados, se toma como referencia la variable para establecer una relación entre estrategias y aprendizajes puesto que, al definir las herramientas pertinentes para el proceso de enseñanza, enfocado en la atención que el estudiante aplique a lo que se le enseña, se logrará que el educando obtenga el resultado esperado basado en sus necesidades.

Capítulo III

3. Marco Metodológico

El presente capítulo muestra la estructura metodológica que ayudó a orientar el trabajo investigativo, teniendo en cuenta el paradigma, tipo de investigación, enfoque metodológico y fases e instrumentos.

3.1. Paradigma

Esta investigación tomó para su estudio el paradigma Hermenéutico-Interpretativo que tiene como propósito analizar cómo se desarrollan los procesos educativos desde una perspectiva cultural. De esta forma, busca interpretar la realidad, darle sentido a los fenómenos sociales que se dan en un salón de clases.

Para (Schwandt, 2000) el paradigma interpretativo:

Nos lleva a aceptar que las personas construyen el conocimiento, elaboran conceptos, modelos y esquemas con el propósito de darle un sentido a las experiencias que viven en un determinado contexto, y las cuales, a su vez, son capaces de modificar en la medida que comprueban esas construcciones que hacen del saber. De esta manera, este enfoque se perfila en un aspecto sociocultural para construir el conocimiento ya que este se constituye como el resultado de un trabajo intelectual individual y resultado de las vivencias con otros.

Partiendo de lo que expresa Schwandt, para desarrollar un trabajo investigativo como este, se busca analizar como el juego puede emplearse como estrategia para mejorar la atención en estudiantes de segundo grado de básica primaria del Colegio Colón de Barranquilla. Para ello, se hace uso del paradigma, teniendo en cuenta la dimensión significativa que se quiere hacer del juego, el cual nos lleva a establecer una comprensión de cómo se lleva a cabo este y cómo puede

afectar o no el desempeño de los estudiantes, específicamente enfocando el mismo en la atención del estudiante.

3.2. Tipo de investigación

3.2.1. Investigación Cualitativa

Es un término que hace referencia a un tipo de investigación que va más allá de obtener procedimientos o información estadística o cuantificada. Esta, analiza comportamientos, emociones y sentimientos, como se llevan a cabo funciones organizacionales, relaciones sociales, procesos culturales y de interacción.

Quando hacemos referencia a un tipo de investigación cualitativa estamos refiriéndonos al estudio de comportamientos cualitativos del objeto estudiado, esto se hace no por medio de procesos estadísticos o matemáticos, sino por procesos de recolección y análisis de la información con el objeto de descubrir conceptos y relacionar los datos burdos proporcionados para lograr conseguir una estructura y una explicación teórica. (Strauss & Corbin, 1998)

(Stern, 1980, citado en Strauss & Corbin, 1998), plantea que “la investigación cualitativa se emplea para indagar en diferentes áreas para obtener nueva información”. Razón por la cual, este tipo de investigación presta sus bases en el desarrollo de estudios que pretenden describir procesos y realidades vividas en el aula de clases, analizando cómo el docente logra llamar la atención de los estudiantes en el proceso formativo.

3.2.2. Recolección de la información

En esta etapa se seleccionaron las técnicas e instrumentos que fueron utilizados para recopilar la información solicitada en la investigación, como la observación directa y la encuesta. A continuación, se muestran los pasos que se llevaron a cabo en la recolección de la información permitieron al grupo de investigación la obtención de los datos.

3.2.3. Diseño Metodológico y aplicación de técnicas e instrumentos

En esta fase se escogieron los interrogantes para la encuesta de los docentes. De esta manera, el diseño metodológico parte de la aplicación de instrumentos de investigación que ayudaron a recolectar y analizar la información con la cual se estableció las relaciones de causa y efecto de la teoría con lo que se hace en el aula. Los instrumentos empleados fueron:

3.2.4. La Observación Directa

Es un instrumento pertinente y propicio para evaluar y analizar comportamientos y conductas de una manera confiable. Según (Hurtado, 2000)

Es considerada como la primera fase en una investigación. Para su adecuada aplicación, es importante que el investigador que la emplee, tenga presente procesos de atención, recopilación y registro de información, apoyándose en sus sentidos para hacer el análisis de los hechos que se dan en el contexto donde se está aplicando el instrumento y asimismo, tener una visión global de los factores que se dan en un ambiente natural.

Por su parte (Méndez, 2007) afirma que: “La observación es un proceso donde se analizan algunos rasgos existentes en la realidad a través de un esquema conceptual previo y con base en ciertos objetivos definidos por parte de un colectivo de investigación” (p. 99).

Para (Sampieri, 1997) la observación “puede servir para determinar la aceptación de un grupo respecto a su profesor, analizar conflictos dentro del aula, relaciones entre pares”. Es así, que esta técnica fue indispensable para la investigación en la medida que se aplicó dentro del aula, espacio en el cual se tuvo contacto tanto con los docentes como los estudiantes y la atención de los educandos en el aprendizaje. (p. 255)

En primera medida, se hicieron unas visitas a la escuela para identificar la problemática que afecta a la población estudiantil. Se encontró que hay déficit de atención, falta de motivación y presencia de comportamientos de indisciplinas asociados con hablar durante las clases, estar

caminando en el salón, entre otros, por lo que se procedió a realizar una encuesta a los docentes para evaluar sus estrategias en los procesos de formación y analizar de igual forma, como influye su perfil profesional o continua preparación en su práctica docente.

De forma específica, se precisa el desarrollo de observaciones directas a cada uno de los docentes involucrados en la investigación, las cuales se llevaran a cabo en el aula de clases. Todo con el propósito de corroborar los resultados obtenidos en las encuestas. Además de la observación participante, de la realización y el análisis de las encuestas, se buscarán obtener los resultados pertinentes para que con una mayor objetividad, el colectivo investigador pueda tener mayor claridad sobre lo que está indagando.

3.2.5. Encuesta

Es una técnica que ayuda a obtener un análisis completo en una investigación. Es así que se compone de un conjunto de preguntas diseñada objetivamente para obtener la información que el investigador desea obtener para alcanzar sus objetivos investigativos. Un mal manejo de esta, una estructura mal direccionada no logra el cometido con el cual se aplica este instrumento en la investigación. Por lo tanto, la encuesta se organizó desde un grupo de preguntas con un objetivo central.

Según (García, Ibañez, & Alvira, 1993) la encuesta es “una técnica que emplea procedimientos estandarizados de una investigación para recoger y analizar datos que se obtienen de una pequeña muestra, y de la cual se busca explicar una serie de características.”

Por su parte (Huamán, 2005) define la encuesta como “una herramienta que permite tener información de varias personas cuyas respuestas interesan a quien investiga. Es así que, se utilizan preguntas escritas para que las personas involucradas expresen sus respuestas también de manera escrita”. (p. 28).

La encuesta se aplicó a los docentes que dan clases en segundo grado de básica primaria del Colegio Colón. En total fueron 18 preguntas (cerradas y abiertas) las cuales tuvieron como finalidad analizar las razones de la falta de motivación de los estudiantes y las variables que se

escogieron en la investigación para implementar las estrategias propuestas para hallar respuesta a la problemática.

3.3.Marco Contextual

La investigación se llevó a cabo en el Colegio Colón de Barranquilla, ubicado en la CALLE 54 # 41-77, ATLÁNTICO, BARRANQUILLA; donde se atiende población estudiantil en las jornadas matinal, de los estratos 3 y 4 pertenecientes a los barrios aledaños. Los participantes de la investigación son el grupo de docentes que enseñan en segundo grado de Básica Primaria con sus grupos de estudiantes respectivamente.

En cuanto a la misión, “la institución es una Institución Educativa de carácter privado con profundización en Ciencias Naturales, que forma personas integrales con calidad humana y pensamiento crítico; capaces de resolver situaciones problémicas con saberes científicos, tecnológicos y ambientales para construir su proyecto de vida.”.

El objetivo de su visión es “ser la Institución Educativa de la Región Caribe líder en la formación integral de personas capaces de gestar innovación científica, tecnológica, social y económica, que propicien responsabilidad ambiental y mayor productividad en la sociedad para una mejor calidad de vida.”.

3.3.1. Población y Muestra

Partiendo de que la población es un grupo finito que se analiza en un proceso de investigación científica, el grupo investigador decidió escoger, en este caso, el grupo de los docentes y estudiantes del Colegio Colón de Barranquilla, entre los cuales se encuentran aproximadamente 230 estudiantes y cuatro docentes en segundo grado de primaria.

Sin embargo, como la población es bastante grande, específicamente el análisis y desarrollo de la investigación, se escogió como muestra objeto de estudio a 43 estudiantes de 2ºA del Colegio Colón de Barranquilla.

3.4.Fases de la investigación

Para un adecuado procedimiento en el proceso investigativo, se tuvieron en cuenta una serie de fases que se explican a continuación, de una manera detallada y precisa:

Inicialmente se registraron los datos recolectados en un diario de campo, teniendo como objeto de investigación una muestra escogida, correspondiente a los estudiantes de segundo de primaria del colegio Colón, con la finalidad de obtener y registrar la información pertinente respecto a los procesos educativos de los educandos en el aula.

Seguidamente, se analizaron los apuntes del diario de campo y a partir de la observación, se pudo concretar que los educandos no prestan atención a las clases. A partir de esta falencia, se procedió a realizar una encuesta a los docentes que permitió establecer las causas que inciden en la falta de atención y poca motivación de los educandos.

Capítulo IV

4. Análisis e interpretación de datos

En una investigación se hace indispensable la presencia de instrumentos que permitan recolectar y analizar los datos que se recogen sobre el objeto a investigar. De esta manera, se emplean herramientas, instrumentos que pertenecen a una investigación social.

En otras palabras, estas técnicas se definen como un grupo de procedimientos puntuales que ayudan a la construcción y el respectivo seguimiento de la información que se recolecta y analiza. De igual forma, estos instrumentos y técnicas permiten estudiar una situación en el aula, y a su vez, llevan al grupo investigador a diagnosticar las necesidades o dificultades que se pueden presentar en dicha aula de clase, buscando con los resultados arrojados soluciones eficaces, directas y sobretodo emplear estrategias didácticas y metodológicas para las soluciones de determinados problemas.

4.1. Encuesta a los docentes

El colectivo de investigación consideró necesario conocer como los docentes mantienen la atención de los estudiantes teniendo en cuenta las estrategias que emplean en el proceso formativo aplicando una encuesta.

Para desarrollar el análisis, se tuvieron en cuenta tres categorías; formación docente con tres preguntas, formación en servicio con dos interrogantes y práctica docente con seis preguntas; las cuales permitieron identificar las causas que llevaron al grupo investigador, establecer las estrategias que utilizan los docentes para mantener la atención de los educandos. Los resultados hallados fueron los siguientes:

4.1.1. Formación docente

Tabla 1

Modalidad de Formación Docente

Respuestas	Nº de personas	Porcentajes
Normalista superior	2	50%
Superior universitaria	1	25%
Profesionalización	1	25%
Total	4	100%

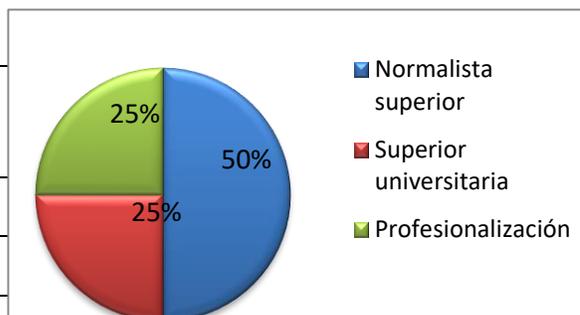


Ilustración 1

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes de 2º *Modalidad en Formación Docente*
 Agosto de 2019

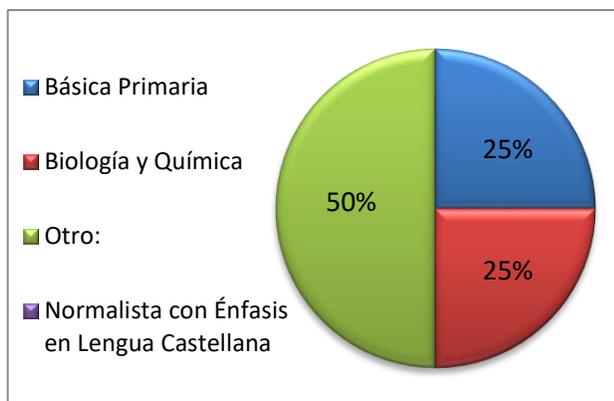
Fuente: Distribución porcentual y análisis de las investigadoras.

En este resultado se evidencia que el 50% de los docentes son normalistas, un 25% bajo la modalidad de superior universitaria y un 25% son profesionales. Con respecto a esto, en los (Lineamientos Curriculares, 1998) el MEN expresa que la evaluación del proceso de enseñanza aprendizaje no es independiente del aprendizaje ni la enseñanza puesto que los resultados que se obtienen del mismo, llevan a un camino de investigación y de formación continua donde los docentes y la comunidad educativa en general, plantea los planes de mejora para contribuir de manera eficaz en el aprendizaje de los educandos, de tal manera, que adquieran conocimientos realmente significativos.

Tabla 2*Especialidad*

RESPUESTA	N° de personas	Porcentaje
Básica Primaria	1	25%
Biología y Química	1	25%
Otro: Normalista con Énfasis en Lengua Castellana	2	50%
Total	4	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes de 2° Agosto de 2019

**Ilustración 2***Especialidad*

Fuente: Distribución porcentual y análisis de las investigadoras.

En la información suministrada por esta gráfica y tabla se observa que de los docentes que desarrollan las clases en 2° solo 25 % son licenciados en básica primaria, el otro 25% es licenciado en Biología y Química, mientras que en el otro 50% encontramos normalistas con énfasis en Lengua Castellana.

El grupo investigador precisa que los docentes continúen formándose y actualizando su perfil profesional. Después de confrontar los resultados expuestos en la tabla y gráfica N°1 con lo planteado por el MEN, se infiere que los cuatro docentes encuestados no tienen estudios de postgrado para seguir en la continua formación de su práctica docente. De igual manera, inferimos que el grado de formación académico del educador influye directamente en su práctica docente así como en las estrategias y herramientas que emplea para sus clases.

Con respecto a lo anterior, es indispensable traer a colación lo que plantea (Grundy, 1998) al considerar al docente como un actor principal en la mediación del conocimiento de la cátedra que dicta. Es así que se deduce que a pesar que la práctica docente es un proceso que se desarrolla de manera autónoma, es indispensable que lleven a cabo prácticas acordes al contexto y la población estudiantil de tal manera que se eviten estrategias tradicionalistas todo el tiempo, o en su defecto restrictivas y poco propicias para favorecer el aprendizaje del educando.

Los resultados evidenciados en la tabla y gráfica N° 2 y lo expuesto por Grundy lleva a preguntar: ¿Cómo logra llevar a cabo el proceso de Enseñanza-Aprendizaje de las asignaturas para lograr la atención de los educandos? Con respecto a la problemática anterior de esta investigación, se logra inferir que las asignaciones docentes no se encuentran a la vanguardia de estrategias significativas; ello, afecta negativamente los procesos de aprendizaje así como el desempeño de los educandos puesto que no logran captar su atención. Es importante que en las aulas se cuente con la presencia de docente capacitados y acorde a las necesidades de los educandos, que impartan clases de acuerdo con su formación académica y profesional, para que puedan ser considerados en un 100% actores mediadores.

4.1.2. Formación en servicio

Tabla 3

Asistencia a Cursos o Talleres

Respuestas	N° de personas	Porcentaje
Si	3	75%
No	1	25%
Total	4	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes de 2° Agosto de 2019

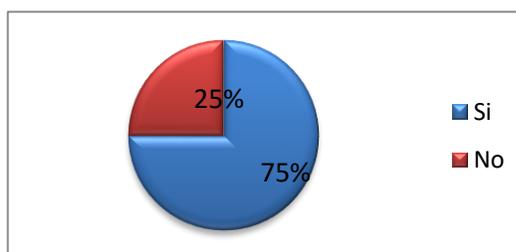


Ilustración 3

Asistencia a Cursos o Talleres

Fuente: Distribución porcentual y análisis de las investigadoras.

Con respecto a su formación docente, el 75% de los docentes respondió que ha asistido por lo menos a un taller o curso de capacitación sobre evaluación de manera autónoma. Es indispensable que los educadores se capaciten, se actualicen en los temas, estrategias y herramientas para fortalecer su proceso de formación y por ende mejorar procesos de enseñanza, de tal manera que se lleve a cabo una formación integral, sistemática y continua.

Tabla 4

Temas de Capacitación

Respuestas	N° de personas	Porcentaje
Proyecto de Lectura y Escritura PIMLEO	1	25%
Atención a poblaciones vulnerables y pedagogía	1	25%
Lectura y didáctica de las matemáticas	1	25%
Enseñanza de lecto-escritura a nativos	1	25%
Total	4	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes de 2° Agosto de 2019

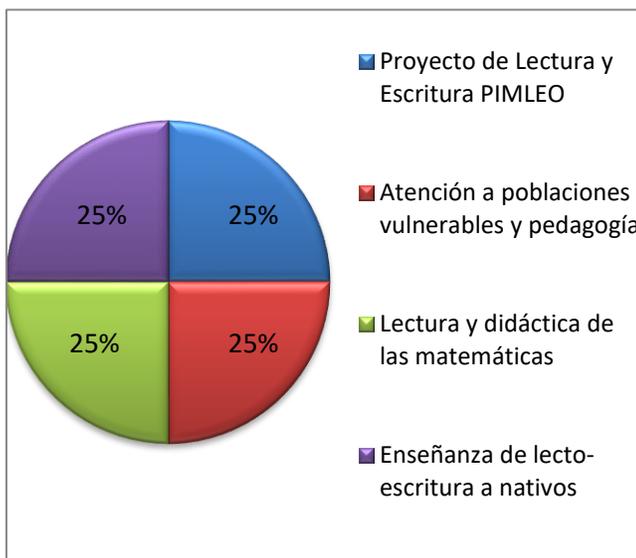


Ilustración 4

Temas de Capacitación

Fuente: Distribución porcentual y análisis de las investigadoras.

Con respecto a la información anterior, el resultado actual muestra los temas por los cuales los educadores desean capacitarse en función al perfil que tienen en su carrera profesional. El resultado reveló que cada uno de los docentes está interesado por una temática diferente y ninguno se interesó por el aprendizaje de estrategias didácticas, lúdicas y significativas para aplicar en los procesos de enseñanza. Esto confirma la necesidad que existe de capacitar a los maestros en temáticas que permitan fortalecer sus procesos de aula en las escuelas, puesto que hay docentes

que no cuentan con los recursos para hacer un postgrado o simplemente en las escuelas no se hacen capacitaciones para el fortalecimiento de la formación docente.

4.1.3. Práctica docente

Tabla 5

Estrategias para las Clases

Respuestas	N° de personas	Porcentaje
Guiar la temática y evaluar saberes.	1	25%
Relación de lo aprendido con lo vivido.	1	25%
Competencias en trabajo individual o grupal.	1	25%
Participación, estrategias lúdicas.	1	25%
Total	4	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes de 2° Agosto de 2019

Ilustración 5

Estrategias para las Clases



Fuente: Distribución Porcentual y Análisis de las Investigadoras.

En cuanto a la práctica docente se observa que cada uno de los docentes aplica estrategias diferentes. Solo el 25% menciona que utiliza estrategias lúdicas para el desarrollo de las clases. Al respecto, (García, Alcaraz, Garaulet y Martínez, 1990 citados por Guevara, Jaramillo, & Tovar, 2013) consideran:

El rendimiento académico como una parte del proceso educativo que, a su vez, se constituye de dos dimensiones: una individual y una social; mencionan además que será a través de este proceso que el alumno adquiere nuevas formas y modelos de

comportamiento y nuevos conocimientos que dependerán no solo del contexto educativo institucional sino también del ambiente familiar y social.

Desde este punto de vista y apoyado desde la observación directa realizada, se pudo observar que los docentes siguen procesos tradicionales que poco llaman la atención de los educandos. Mientras se desarrollan los procesos, los estudiantes se distraen fácilmente, hablan constantemente y se levantan del puesto con frecuencia. Ello también afecta a los docentes dentro del desarrollo de su práctica ya que continuamente se ven obligados a realizar cortes en sus temáticas y por consiguiente se retazan las actividades a desarrollar en el salón.

A lo anterior, se suma que las distracciones a pesar de verse en casi todo el proceso formativo, se observa frecuentemente en las áreas de castellano, matemáticas, ciencias sociales y naturales, es decir, asignaturas con un peso específico relevante en los rendimientos académicos individuales. De esta manera, se hace importante la atención dentro de los procesos formativos de los estudiantes ya que de ella depende en gran parte la adquisición de los conocimientos previos; por lo que se hace necesario recurrir a estrategias que permitan sacar el mayor provecho del aprendizaje individual.

Tabla 6

Uso del Juego para Mejorar la Atención

Respuestas	N° de personas	Porcentaje
Sí	4	100%
No	0	0%
Total	4	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes de 2° Agosto de 2019

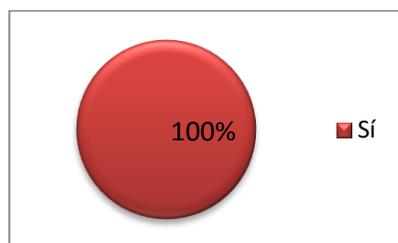


Ilustración 6

Uso del Juego para Mejorar la Atención

Fuente: Distribución porcentual y análisis de las investigadoras.

La grafica No. 6 muestra la opinión de los docentes con respecto a la implementación del juego como estrategia para mejorar la atención de los estudiantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje. El 100% de los educadores, se encuentra de acuerdo con utilizar el juego en el proceso

formativo teniendo en cuenta que los docentes encuestados tienen claridad que significa el mismo, conocen algunos autores que sustentan la teoría del juego.

De esta manera, los docentes partiendo de la dirección que debe tener la enseñanza para fortalecer la atención de los educandos en el aprendizaje, para que el educando se apropie de determinados conocimientos que le permitan comprender y organizar el ambiente en el que se relaciona con el resto de elementos con los que interactúa.

Tabla 7

Características del Juego en el Aprendizaje

Respuestas	N° de opciones	Porcentaje
Motivación, creatividad, curiosidad y permitir el desarrollo de competencias.	1	25%
Favorecer el desarrollo del lenguaje y razonamiento.	1	25%
Desarrollo social, cognitivo, psicomotor y emocional.	1	25%
Fortalecer competencias e interacción.	1	25%
Total	4	100%

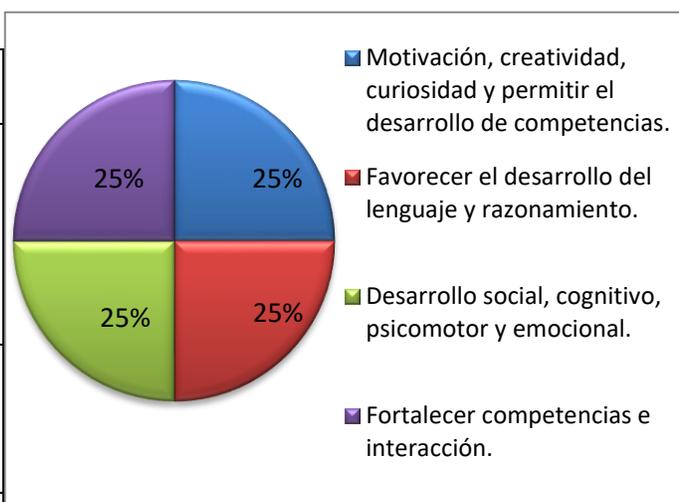


Ilustración 7

Características del Juego en el Aprendizaje

Fuente: Distribución porcentual y análisis de las investigadoras.

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes de 2° agosto de 2019

Los resultados hacen referencia a la pregunta sobre las características que debe presentar el juego para ser empleado como estrategia para mejorar la atención en los educandos. Cada uno de los encuestados expresa que las características más significativas están relacionadas con el

desarrollo de competencias, desarrollo de lo cognitivo, social, psicomotor, emocional, tener motivación, despertar la curiosidad, promover la interacción.

(Lublinskaia, 1981), afirma que “el juego implica operar con los conocimientos, es un medio para su precisión y constituye una vía para la ejercitación; esto significa el desarrollo de las capacidades cognoscitivas del niño”. Partiendo de esta apreciación y basado en las posturas de los educandos, se establece que el juego se puede constituir como un principio didáctico de importantes alcances en el proceso pedagógicos puesto que enseñar y lograr la atención de los estudiantes en la enseñanza es posible, así como lo establece (Vygotsky, 1988)

El infante, a través de su experiencia, realiza sus acciones desde una perspectiva de la realidad que lo llevan a ser más que un objeto simbólico del juego. El niño al tener deseos por algo, trata de ejecutar acciones para cumplirlos. Al pensar actúa. Acción interna y externa son inseparables. , (p.153)

Ello señala que el proceso de aprendizaje y la atención del estudiante deben plantearse en una relación recíproca entre desarrollo y aprendizaje ya que el niño refleja valoraciones, expectativas y costumbres con el contexto y así poder relacionar su realidad con situaciones problemáticas. El proceso, se genera cuando se desarrollan actividades lúdicas que logran relacionar los elementos anteriores con la atención para que la vinculación con los contenidos escolares sea eficaz.

Diseño y Montaje de la Estrategia pedagógica a desarrollar para intervenir la problemática.

Introducción

El uso de estrategias que influyen en el proceso de enseñanza-aprendizaje en los educandos es indispensable para obtener resultados eficaces. De esta manera, establecer el tipo de estrategia utilizada en el aula para mejorar la falta de atención que presentan los educandos y lograr que los mismos tengan un buen aprendizaje significativo, creativo y motivador.

Es necesario que reconozcamos que, gracias al empleo del juego como una herramienta de trabajo, los profesionales interesados puedan enriquecer y transformar la práctica educativa al igual que se pueda fortalecer la atención en los niños a través de la implementación de actividades significativas.

Teniendo en cuenta las falencias encontradas en el proceso investigativo, se emprendió la propuesta **El Juego del Súper Abecedario**; la cual surge de la necesidad de mejorar la falta de atención que se evidencia en los aprendizajes de los educandos en el aula de clases a partir de la elaboración de la estrategia nombrada anteriormente en la que el docente podrá conocer aspectos fundamentales y necesarios para implementar en el aula de manera oportuna y adecuada.

Esta estrategia está fundamentada en las teorías expuestas en el marco teórico de la investigación; de esta manera, se busca contribuir a fortalecer la atención, favoreciendo la motivación hacia un aprendizaje significativo tanto para el docente, que emplea la estrategia, como para el educando que es capaz de vincular la realidad, sus intereses y motivaciones, al desarrollo del conocimiento a través de la lúdica.

Justificación

La propuesta **El Juego del Súper Abecedario** resulta ser interesante y valiosa ya que no solo posibilita que los estudiantes practiquen el ejercicio de la atención en el proceso formativo, sino que a la vez puede considerarse como una retroalimentación para que los educandos tengan

un mejor rendimiento académico. Cabe resaltar que dicha propuesta no solo está a disposición del Colegio Colón de Barranquilla y sus alumnos de 2° grado, sino para cualquier grado de cualquier institución educativa que busque fortalecer la atención en el proceso de enseñar y aprender, lo cual permitirá la mejora de su rendimiento.

El equipo investigador vio la necesidad de implementar esta propuesta pedagógica porque consideró que es vital fortalecer el proceso formativo de los estudiantes a través de estrategias lúdicas que capten su atención y de esta forma los contenidos escolares se den de manera eficaz. De igual manera añadir el juego a esta propuesta hace de esta un elemento atractivo e innovador para los estudiantes.

Objetivos

Objetivo General

- Fortalecer los procesos de atención, lectoescritura en los educandos de 5 a 7 años de segundo grado a través del juego, utilizando la estrategia lúdica pedagógica el juego del súper Abecedario.

Objetivos específicos

- Diseñar en el aula de clases actividades que involucren el juego para mejorar la atención hacia los procesos de lectoescritura a través de la estrategia el juego del súper Abecedario.
- Promover el uso de las TICS a través de la multimedia con el fin de que los niños estimulen su proceso atencional.
- Promover las actividades e innovar sobre ellas para evitar la rutina en las actividades de aprendizaje y los procesos atencionales.
- Valorar las estrategias y retroalimentar los procesos de aprendizajes y de atención en los estudiantes.

Marco metodológico

La propuesta se desarrolló a partir de tres etapas: planificación, diseño, ejecución y evaluación.

La Planificación

En esta fase el colectivo investigador decidió sobre el contenido de la propuesta, los textos, los objetivos y como alcanzar esos objetivos. De igual manera, se establecieron los juegos a implementar y la metodología para mejorar la atención en los estudiantes de 2° del Colegio Colón.

Ejecución

La propuesta no ha sido ejecutada, la metodología fue socializada con cada docente para poner en práctica a partir del año escolar 2020. Basado en el diagnóstico inicial, se estableció el proceso perfilado a mejorar la atención de los educandos en su aprendizaje.

Evaluación

Se hará un seguimiento de manera permanente, de las acciones y de los saberes construidos por los estudiantes y se analizará si mejoraron la atención en el proceso de enseñar y aprender.

Descripción de la Estrategia

La estrategia del juego del Súper ABECEDARIO consiste en implementar cierto número de actividades que implican el reconocimiento de las palabras a través de diferentes juegos. Estas actividades son:

- Imitar sonidos de animales: consiste en reproducir sonidos de animales diferentes con el fin de que los niños aumenten su atención y procedan a repetirlos o imitarlos. Esto a su vez permitirá reconocer los caracteres o letras y fonemas que serán construidos en el tablero.
- Reproducir y cantar canciones infantiles (YouTube): a través de la memorización de las canciones los niños incrementarán su atención y capacidad de escribir lo que escuchan o formar palabras extraídas de las canciones infantiles.
- Recital con rimas: al oír las canciones con ayuda del docente los niños serán capaces de producir rimas cuando el (la) docente les indique.
- Creación de cuentos a través de imágenes (físicas y Virtuales): con imágenes extraídas de libros e internet los niños prestarán mucha atención y con estas imágenes en recortes serán capaces de empezar a crear un cuento.

Con estas actividades iniciales y otras más se enseñará y fortalecerán los procesos atencionales en niños y niñas de 5 a 7 años de edad, en el cual aprenderán de manera placentera y divertida, es decir jugando adquiriendo de esta forma las habilidades necesarias para aprender y fortalecer los procesos de atención y lecto-escritura.

Talleres y Evaluación

Tabla 8

Actividad – Taller. Juego a ser imitador

Soy Imitador						
Actividad	Objetivo	Recursos	Ejes Temáticos	Responsable		
Utilizo sonidos grabados	Escuchar con detenimiento	Se maneja la estrategia el juego del súper abecedario. Al lanzar la ficha	Agudizar el oído, prestar atención	el	Ada Jiménez y Daniela Pertuz.	Luz

de animales	<p>los sonidos de animales.</p> <p>Reproducir y construir palabras con ellos.</p>	<p>Con carita feliz al tapete donde están las letras del abecedario, se escoge un animal que inicie con la letra y se reproduce el sonido. Los niños tendrán que adivinar de qué animal se trata y escribir su nombre y los compañeros deben adivinar de qué animal se trata y escribir su nombre.</p>	<p>interpretación de sonidos.</p>
--------------------	---	--	-----------------------------------

Fuente: Elaboración propia de las investigadoras.

Resultados Esperados

Se espera con esta actividad que los niños estimulen la concentración por medio de la imaginación; de igual forma, se espera que amplíe sus capacidades de percepción y comprensión, capten de inmediato la idea del juego y se llenen de entusiasmo debido que es fácil de jugar y escuchen con detenimiento, en silencio y completa atención, hasta que se suelten y empiecen a participar en las respuestas, cuando se consulte por el nombre del animal, así como en la construcción de las palabras y sus calificaciones.

Tabla 9

Actividad – Taller. Imagino y Cuento

Imagino y cuento				
Actividad	Objetivo	Recursos	Ejes Temáticos	Responsable

<p>Acá el alumno escoge la palabra imagina y narra pequeñas historias.</p>	<p>Fortalecer la atención a través de las imágenes visuales. Relacionar el aprendizaje de imágenes, palabras y frases sencillas de acuerdo al entorno, para facilitar su comprensión y memoria.</p>	<p>Se maneja la estrategia del juego del súper abecedario. Al lanzar la ficha con carita feliz al tapete identifica la letra, escoge una palabra que inicie con ella, luego imagina una historia breve y nájrrala en forma oral.</p>	<p>Producción de Narraciones orales.</p>	<p>Ada Luz Jiménez y Daniela Pertuz.</p>
---	---	--	--	--

Fuente: Elaboración propia de las investigadoras.

Resultados Esperados

En el desarrollo de esta actividad es indispensable la atención ya que se espera captar la máxima participación de los estudiantes del grado 2°, ampliar su imaginación al máximo al momento de narrar estas historias inventadas por ellos y lograr una mejor integración entre ellos a partir de la lectura de imágenes.

Tabla 10

Actividad – Taller. Construyo Rimas

Imagino y cuento

Actividad	Objetivo	Recursos	Ejes Temáticos	Responsable
Construyamos rimas con base en escuchar canciones.	Ampliar las capacidades de atención a través de canciones infantiles. Construir rimas con algunas palabras de las canciones.	Se maneja la estrategia del juego del súper abecedario. Al lanzar la ficha con carita feliz al tapete identifica la letra, escoge una palabra de alguna canción infantil reproducida que inicie con ella, luego se ofrece una lista de rimas las cuales serán cantadas por los niños.	Identificar el sonido de las letras y palabras, combinarlas y armar Rimas, luego cantarlas.	Ada Luz Jiménez y Daniela Pertuz.

Fuente: Elaboración propia de las investigadoras.

Resultados Esperados

En el desarrollo de esta estrategia se evaluará específicamente el proceso de atender a través de la música infantil y a su vez la participación de los educandos del grado 2°, ampliar su oído al máximo e identificar sonidos o fonemas que rimen con las palabras de las canciones y luego cantarlas. De esta manera, se trabajará la atención auditiva.

Tabla 11

Actividad – Taller. Formemos Oraciones

Formando Oraciones

Actividad	Objetivo	Recursos	Ejes Temáticos	Responsable
Formemos oraciones	Diferenciar las consonantes, armar sonidos y Palabras fonológicamente hasta combinarlas Para organizar una oración	Se maneja la estrategia del súper abecedario. Se lanza ficha, se identifica y se pronuncia la letra, luego, se escoge una palabra que inicie con esa letra y junto con sus compañeros arman y escriben una oración que concuerde con dicha consonante.	Identificar el sonido de las letras, combinar palabras y armar oraciones.	Ada Luz Jiménez y Daniela Pertuz.

Fuente: Elaboración propia de las investigadoras.

Resultados Esperados

Con la actividad se espera que los educandos estimulen la concentración, habilidad importante en el proceso de conocer ya que el estudiante podrá poner en práctica la formación de oraciones, manteniendo de esta forma, la atención focalizada sobre el desarrollo del juego.

Tabla 12

Actividad: Taller Jugemos con las imágenes

Jugar con imágenes				
Actividad	Objetivo	Recursos	Ejes Temáticos	Responsable

De acuerdo a la letra donde tira el niño o la niña la ficha busco una imagen alusiva a ella.	Hallar una imagen de acuerdo a la letra donde caiga la ficha feliz	Se maneja la estrategia del juego del súper abecedario. Se lanza ficha, se identifica y se pronuncia la letra, luego, se escoge una palabra que inicie con esa letra escoge una imagen que inicie con la letra donde ha caído la ficha.	Reforzar palabras tengan diferentes consonantes.	las Ada Jiménez y Daniela Pertuz.	Luz
---	--	---	--	-----------------------------------	-----

Fuente: Elaboración propia de las investigadoras.

Resultados Esperados

Se espera de esta actividad que los niños del grado 2°, estén atentos a identificar las letras y al realizar las oraciones, se espera sea un ambiente acogedor y motivador, y estar en la capacidad de completar la actividad con imaginación y atención frente al tema.

Ejercicio de autoevaluación

Tabla 13

La propuesta de Intervención Valorada con los siguientes Criterios:

Criterios	Subcriterios	Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3	Nivel 4
ESTRUCTURA	✓PRELIMINARES (Portadas, tabla de contenido, presentación)	Cumple: 1 a 5 subcriterios	Cumple: 6 a 7 subcriterios	Cumple: 8 a 9 subcriterios	Cumple con 10 subcriterios
	✓Título				
	✓Diagnóstico				

- ✓ Finalidad (objetivo general y específicos)
- ✓ Fundamentación de la propuesta (tipo de estrategia, teóricos y modelo de intervención)
- ✓ Estrategia (talleres)
- ✓ Administración de la estrategia (recursos y cronograma de actividades)
- ✓ Evaluación de la estrategia
- ✓ Referencias bibliográficas
- ✓ Autoevaluación

COHERENCIA	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Diagnóstico, título, finalidad, estrategia ✓ Estrategia, contexto, roles de los participantes y recursos 	No tiene coherencia	Cumple con un subcriterio	Cumple con dos subcriterios	Cumple con los tres subcriterios
	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Diagnóstico, estrategia y evaluación 				

PERTINENCIA	<ul style="list-style-type: none"> ✓ La estrategia tiene en cuenta el diagnóstico ✓ Los contenidos educativos de la estrategia son idóneos (Sugeridos por las políticas educativas) 	Cumple con un subcriterio	Cumple con dos subcriterios	Cumple con tres subcriterios	Cumple con los 4 subcriterios
	<ul style="list-style-type: none"> ✓ La estrategia es oportuna ✓ La estrategia es conveniente 				

INNOVACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Actividades participativas e integradoras ✓ Incorpora las TICS ✓ Tiene la intención de renovar prácticas educativas ✓ Promueve cambios en el sistema de creencias de los docentes y estudiantes ✓ Contiene una variedad de técnicas e instrumentos para evaluar la enseñanza y el aprendizaje de la competencia 	Cumple con 2 subcriterios	Cumple con 3 subcriterios	Cumple con 4 subcriterios	Cumple con 5 subcriterios
	Suma de puntajes por nivel	0	1	2	2
	Multiplicación de acuerdo con el nivel	X 1	1 X 2	3X 3	3X 4
	Puntajes por nivel	0	2	9	12
	NOTA				

Fuente: elaboración propia de las investigadoras.

Capítulo V

Conclusiones

- El desarrollo de esta estrategia pedagógica servirá para mejorar la motivación de los educandos en el proceso de enseñar y aprender a través del juego como una herramienta que aumenta su atención en clases en vez de desviarla. Hemos podido profundizar saberes a partir de las apreciaciones de autores reconocidos que se relacionan con las variables de la investigación; de esta manera, se busca escoger y sintetizar los puntos más idóneos para este la aplicación de la propuesta.
- Las actividades escogidas en el marco de la estrategia se justifican en que los niños colocan más atención cuando hay recursos que involucren sonidos e imágenes (multimedia) y por ello tienden a concentrarse más y obtener buenos resultados en los procesos lectores y escritores, así como en los resultados matemáticos.
- Para finalizar, teniendo en cuenta la fundamentación sobre la cual se sustenta la investigación, se elabora la propuesta, basadas en el enfoque por tareas, el cual hemos estudiado a fondo para su correcta implementación. Con la misma, pretendemos recoger todo lo aprendido anteriormente en nuestros trabajos, como maestras, para ponerlo en práctica de forma efectiva.

Recomendaciones

Finalizada la propuesta, se procede a dar una serie de recomendaciones que deberían ser consideradas para mejorar la problemática que se evidencia en el Colegio Colón de Barranquilla con los estudiantes de 2° de Básica Primaria:

- Es indispensable implementar estrategias que aumenten y mantengan la atención de los estudiantes.
- Los docentes deben desarrollar planes de mejora en su práctica pedagógica y así mismo propender por el fortalecimiento del rendimiento escolar a través del uso de estrategias motivadoras como el juego para ayudar a que los educandos obtengan mejores resultados en su proceso formativo.
- Se deben aprovechar los recursos tecnológicos, para actividades enfocadas a fortalecer las habilidades comunicativas entre los educandos.

Referencias Bibliográficas

- Ahumada, V., Zapata, M., & Varela, R. (2014). *Aprendiendo a investigar investigando el carnaval de Barranquilla: Propuesta para fortalecer la competencia investigativa en estudiantes de básica y superior*. [Tesis de grado. Universidad del Atlántico].
- Arevalo, & Carreazo. (2016). *El juego como estrategia pedagógica para el aprendizaje significativo en el aula Jardín "A" del hogar infantil asociación de padres de familia de Pasacaballos*. [Tesis de grado Universidad de Cartagena]
<https://repositorio.unicartagena.edu.co/bitstream/handle/11227/5363/TEISIS%20DE%20GRADO.pdf;jsessionid=5FCE16D62BBD22AE109AE4E7B6DC955A?sequence=1>
- Arias, & Castiblanco. (2015). *El juego como estrategia pedagógica para el aprendizaje de vocabulario y desarrollo de la habilidad oral en inglés*. [Tesis de grado . Universidad Libre]. Bogotá.
<https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/8433/EL%20JUEGO%20COMO%20ESTRATEGIA%20PEDAG%20GICA%20PARA%20EL%20APRENDIZAJE%20DE%20VOCABULARIO%20Y%20DESARROLLO%20DE%20LA%20HABILIDAD%20ORAL%20EN%20INGL%20S.pdf?sequence=1>
- Ausubel, D. (9 de Febrero de 1970). *Aprendizaje significativo*.
<http://cmapspublic2.ihmc.us/rid=1J3D72LMF1TF42P4PWD/aprendizaje%20significativo.pdf>.
- Bodrova, & Leong. (2003). *The Importance of Being Playful*, 50-53.
https://www.researchgate.net/publication/292822495_The_importance_of_being_playful
- Boox, Palacio, & Charris. (2018). *El juego cooperativo en aula: una estrategia para fortalecer el valor del respeto en los estudiantes de tercer grado de la Institución Educativa el Pinar de Soledad*. Soledad. [Tesis de grado. CUC].
<https://repositorio.cuc.edu.co/bitstream/handle/11323/51/1047360193%20-%201143150608%20-%2022590152.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Bruner, J. (1980). *Investigaciones sobre el desarrollo cognitivo*. Madrid: Ceac: 1.
- Caballero, Abello, & Palacio. (2007). *Relación de burnout y rendimiento académico con la satisfacción frente a los estudios en estudiantes universitarios. Avances en Psicología Latinoamericana*.
- Cailliois, R. (1997). *Los juegos y los hombres, la máscara y el vértigo*. Bogotá: Fondo de Cultura Económica.

- Calero, M. (2003). *Educar Jugando*. México: Alfaomega.
- Campos, Chacc , & Gálvez. (2006). *El juego como estrategia pedagógica: una situación de interacción educativa*. [Tesis de grado universidad de Chile].
http://repositorio.uchile.cl/bitstream/handle/2250/106519/campos_m.pdf?sequence=3&isAllowed=y
- Castellar, G., Gonzalez, S., & Santana, Y. (2015). *Las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños de preescolar del instituto madre Teresa de Calcuta*. [Tesis de Pregrado. Universidad de Cartagena] Cartagena.
- Chaves, A. (2001). *Implicaciones educativas de la teoría sociocultural de Vygotsky*.
- Clarapède, E. (1983). *La educación funcional*. Madrid: Espasa-Calpe.
- Gagne, R. (1987). *Las condiciones del aprendizaje*. México: Interamericana.
- Gallar, Y., Rodríguez, I., & Barrios , E. (2015). La mediación con las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la educación superior. *Didasc@lia: Didáctica y Educación*, 155-164.
- García, H., Domínguez, O., Ausubel, Piaget, & Vygotsky. (2007). (*Monografía*). Universidad Autónoma del Estado de México.
- García, M., Ibañez, J., & Alvira, F. (1993). *El análisis de la realidad social. Métodos y técnicas de investigación*. Madrid: Alianzas Universidad Textos.
- Grundy, S. (1998). *Producto o praxis del curriculum*. Madrid: Morata.
- Guevara, E., Jaramillo, R., & Tovar, S. (2013). Factores familiares y su relación con el rendimiento académico en estudiantes de psicología. *Virtual Universidad Católica del Norte*.
- Guevara, G. (2000). *Habilidades Basicas*. Veracruz.
- Hanesian, H., Ausubel, D., & Novak, J. (1978). *Educational Psychology; a cognitive view*. (2da ed.). New York: Holt, Rinehart and Winstorn.
- Huamán, H. (2005). *Manual de técnicas de investigación, conceptos y aplicaciones*. IPLADEES S.A.C.
- Huizinga, J. (1987). *Homo Ludens*. Madrid: Alianza.
- Hurtado, J. (2000). *Metodología de la Investigación Holística*. Sypal, Caracas, Venezuela.

- Lineamientos Curriculares. (1998). *Lineamientos Curriculares*. Santa Fe de Bogotá.
- Loggiodice, Z. (2010). *La gestión del conocimiento como ventaja competitiva*. Tesis doctoral. Venezuela.
- Lublinskaia. (1981). *La organización de la tarea en el jardín de infantes*.
- Madeiras. (2005). *La organización de los contenidos en el jardín de los infantes*. Buenos Aires.
- Madeiras, B. (2005). *La organización de los contenidos en el jardín de los infantes*. Buenos Aires: Coihue.
- Martí, E. (2003). *Representar el mundo externamente. La construcción infantil de los sistemas externos de representación*. Madrid.
- Martínez, & Otero. (2007). *Los adolescentes ante el estudio. Causas y consecuencias del rendimiento académico*. Madrid.
- MEN. (2006). *Estándares Básicos de Competencias*. Bogotá, Cundinamarca.
- Méndez, C. (2007). *Metodología, Diseño y desarrollo del proceso de Investigación*. Colombia: McGraw Hill Interamericana S.A.
- Moll. (1998). *Vygotsky y la educación*. Buenos Aires: Aique.
- Novak, J. (1998). *Learning, Creating and Using Knowledge*. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates.
- Ortega, R., & Lozano, R. (1996). *Espacios de juego y desarrollo de la autonomía y la identidad en la Educación Infantil*. Aula de innovación educativa.
- Ospina. (2015). *El juego como estrategia para fortalecer los procesos básicos de aprendizaje en el nivel preescolar*. Ibagué.
https://www.academia.edu/42683026/EL_JUEGO_COMO ESTRATEGIA PARA FORTALECER LOS PROCESOS BÁSICOS DE APRENDIZAJE EN EL NIVEL PREESCOLAR MARIA DEL PILAR OSPINA MEDINA
- Paredes, J. (2003). *Juego, luego soy. Teoría de la actividad lúdica*. Sevilla.
- Payares, Ruiz, & Vélez. (2015). *El juego como estrategia lúdica para mejorar las habilidades lógico-matemáticas en estudiantes del grado 6º02 de la Institución Educativa Liceo Guillermo Valencia de la ciudad de Montería (Córdoba)*. [Tesis de grado]. Montería.

<https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/266/PayaresVergaraTennenman.pdf?sequence=2&isAllowed=y>

Pérez, & Palacio. (2018). *El juego como estrategia lúdico-pedagógica para desarrollar habilidades en el aprendizaje del idioma inglés en básica primaria de la E.N.S.D.B.* [Tesis de grado]. Barranquilla.

<https://repositorio.cuc.edu.co/bitstream/handle/11323/91/1140879575%20-%201045738128.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Piaget, J. (1956). *Child's conception of space*. New York: FJ Langdon and J. .

Pugmire, & Stoy. (1996). *El juego espontáneo: vehículo de aprendizaje y comunicación*.

Radford, L. (2014). De la teoría de la objetivación. *Latinoamericana de Etnomatemática*, (2, 132-150).

Revista digital para profesionales de la enseñanza. (2010). Temas para la educación. *Revista digital para profesionales de la enseñanza*, 1-7.

Ruiz, M., & Arnaiz, P. (2001). *La lecto-escritura en la educación infantil: unidades didácticas y aprendizaje significativo*. Málaga: Aljibe.

Sampieri, R. (1997). *Metodología de la investigación*. Panamericanas formas e impresos.

Schwandt, T. (2000). *Three epistemological stances for qualitative inquiry*, en Sandín Esteban, Ma. Paz, 2003; *Investigación cualitativa en educación. Fundamentos y tradiciones*. India: McGraw-Hill/Interamericana de España.

Strauss, A., & Corbin, J. (1998). *Bases de la investigación cualitativa. Técnicas y procedimientos para desarrollar la teoría fundamentada*. Universidad de Antioquia.

Revista digital para prpfesionales de la enseñanza (2010). Temas de educación.. *Revista digital para profesionales de la enseñanza.*, 1-7.

Visauta, B. (1989). *Técnicas de investigación social*. PPU.

Vygotsky. (1988). *El papel del juego en el desarrollo del niño*", en *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. México.

Vygotsky, L. (1933, 1966). *El papel del juego en el desarrollo*. Madrid: Aprendizaje Visor.

Willcox, M. (2011). Factores de riesgo y protección para el rendimiento académico: Un estudio descriptivo en estudiantes de Psicología de una universidad privada. *Iberoamericana de Educación*.

ANEXOS

Anexo n° 1

Encuesta a docentes

FICHA DE DATOS DEMOGRÁFICOS DEL DOCENTE

Estimado (a) Docente Agradecemos nos colabore llenando los siguientes datos

1. Sexo: Hombre () Mujer ()
2. Edad: _____ años
3. Lugar de Residencia actual: _____

Situación Docente

4. Escuela donde labora actualmente: _____
5. La escuela en la Básica primaria trabaja.
 - a) Un docente que desarrolla todas Las asignaturas en un mismo grado
 - b) Se trabaja todas las asignaturas por áreas
6. ¿En qué grado enseña actualmente? _____
7. ¿En qué grado enseñó el año pasado? _____
8. Es Ud.:
 - a) Contratado ()
 - b) Nombrado en propiedad ()
9. ¿Hace cuántos años ejerce como docente? (incluyendo el presente año) _____ año
10. ¿Hace cuántos años trabaja en su actual Establecimiento educativo? (incluyendo el presente año) _____ años.

Formación Docente

8. ¿Bajo qué modalidad se formó para ser docente?
 - a) Normalista superior ()
 - b) Superior universitaria ()
 - c) Profesionalización ()
 - d) No ha concluido sus estudios ()
 - e) En estos momentos se encuentra cursando sus estudios ()
 - f) No estudió para ser docente ()

g) Profesional en otra área () ¿Cuál? _____

9. ¿Cuál fue el título obtenido al finalizar su formación académica?

10. ¿Cuál es su especialidad?

a) Transición o Preescolar ()

b) Básica Primaria ()

c) Secundaria ()

d) Licenciado en Lengua Castellana, Literatura o Lengua materna ()

e) Matemáticas ()

f) Ciencias Sociales ()

g) Educación Física ()

h) Idioma Extranjero ()

i) Otra () ¿cuál? _____

Formación en Servicio

11. ¿Ha asistido a cursos o talleres de capacitación en los últimos 5 años sobre el empleo del juego como estrategia significativa en la mejora de la atención en el proceso de aprendizaje (de 40 horas o más)? (incluyendo el presente año y cursos en desarrollo)

Sí ()

No ()

¿Cuáles? _____

Por favor, complete el siguiente cuadro con la información requerida:

12. ¿Le gustaría seguir capacitándose en cursos o talleres?

Sí () No ()

¿Cuáles? _____

Práctica docente

13. ¿Qué estrategias emplea para el desarrollo de las clases?

14. ¿Para usted que significa el juego?

15. ¿Considera que el juego se puede emplear como estrategia para mejorar la atención en el proceso de aprendizaje de los estudiantes de segundo de primaria?

Sí () No ()

¿Por qué?

16. ¿Conoce algún teórico que hable sobre el empleo del juego en la educación para estudiantes de primaria?

Si () No ()

17. ¿Qué juegos pueden ser aplicados al campo de la educación?

18. ¿Qué características debe tener el juego para ser empleado como estrategia de aprendizaje?

Gracias