



UNIVERSIDAD PERUANA
CAYETANO HEREDIA
FACULTAD DE EDUCACIÓN

**EL APRENDIZAJE COOPERATIVO EN
ACTIVIDADES AUTÉNTICAS CON NIÑOS Y
NIÑAS DE 5 AÑOS DURANTE LA
EJECUCIÓN DEL PROYECTO LUDOPEDIA
EN EL AÑO 2019**

TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE
LICENCIADO EN EDUCACIÓN INICIAL

LUCILA AIDA VILCHEZ BARZOLA

LIMA- PERÚ

2021

ASESORA

MG. MARIA DEL ROSARIO RIVAS PLATA ALVAREZ

JURADO DE TESIS

DRA. OLGA TEODORA BARDALES MENDOZA
PRESIDENTA

MG. NESTOR CARLOS FLORES RODRIGUEZ
VOCAL

DRA. MAHIA BEATRIZ MAURIAL MACKEE
SECRETARIA

DEDICATORIA

A todos los niños y niñas de mi Perú.

AGRADECIMIENTOS

A mi familia, en especial a mis padres y mi prima Piedad Basurto, por ser mi motivo y soporte en todo este tiempo, aun cuando creí que no podía lograrlo.

A mí amado novio y futuro esposo, por siempre levantarme y motivarme a ser mejor cada día.

A la Facultad de Educación de esta universidad, por creer y confiar en mis capacidades.

A PRONABEC y al Estado peruano, porque gracias a ellos pude realizar y culminar satisfactoriamente mis estudios.

A mis amigos entrañables del equipo FF_Sars; Andrea, Salvador, Cristhian, Moises, Abner, Raúl, Juan José y Débora y también al equipo Educando Juntos, por su tiempo y ánimos para seguir adelante.

INDICE

RESUMEN

INTRODUCCIÓN.....	1
CAPITULO I.....	2
1. PLANTEAMIENTO DE LA INVESTIGACIÓN	2
1.1. Planteamiento de la investigación a sistematizar.....	2
1.2. Formulación de preguntas de sistematización.....	3
Pregunta general	3
Preguntas específicas:	3
1.3. Objetivos de la sistematización	3
Objetivo general	3
Objetivos específicos	3
1.4. Justificación de la investigación.....	4
CAPÍTULO II	7
2. MARCO REFERENCIAL.....	7
2.1. Marco Normativo.....	7
2.2. Antecedentes de investigaciones.....	8
2.3. Marco de referencia.....	9
2.4. Definición de conceptos/ categorías y subcategorías.....	11
CAPÍTULO III.....	19
3. METODOLOGÍA.....	19
3.1. Definición y fundamentación de tipo y diseño de la investigación.....	19
3.1. 1. Tipo y nivel de la investigación:	19
3.1. 2. Diseño de la investigación:.....	19
3.2. Delimitación de la experiencia	20
3.3. Procedimiento y secuencia de ejecución de la sistematización.	21
3.4. Técnicas e instrumentos	21
3.5. Estrategia de análisis de información	22
3.6. Consideraciones éticas	24
CAPITULO IV	25
4.1 Descripción de la experiencia.....	25
4.1.1. Contexto social y cultural	25
4.1.2. Ámbito de la intervención	26
4.1.3 Situación inicial de la experiencia	28
4.2. Descripción y reflexión crítica de la experiencia.	36
4.2.1. Inicio de la experiencia	36

4.2.2. Conocimientos que se tenía al inicio de la experiencia.....	38
4.2.3. Descripción y análisis de la experiencia	39
4.2.3. Situación final de la experiencia	71
4.2.4. Elementos o factores que facilitaron el trabajo.....	78
4.2.5. Elementos o factores que dificultaron el trabajo	79
CAPITULO V.....	81
4. LECCIONES APRENDIDAS.....	81
CAPÍTULO VI.....	82
5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	82
6.1. Conclusiones	82
6.2. Recomendaciones	83
Referencias bibliográficas.....	84
Anexos	88

RESUMEN

El presente estudio titulado “El aprendizaje cooperativo en actividades auténticas con niños y niñas de 5 años durante la ejecución del proyecto Ludopedia en el año 2019” se desarrolló en base al interés de conocer cuáles fueron los hallazgos en cuanto al uso de estas estrategias para favorecer una convivencia pacífica durante la ejecución del proyecto Ludopedia.

La investigación es una sistematización de experiencias y fue desarrollada mediante un enfoque cualitativo; a través del análisis documental, audiovisual y de cuaderno de campo de las diferentes fuentes que estuvieron a disposición. Los resultados obtenidos, ayudaron a evidenciar la implicancia que tuvieron las actividades programadas en el cumplimiento del objetivo del proyecto, concluyendo que, dichas actividades favorecieron una convivencia pacífica en los participantes, lo cual constituye un aporte de gran importancia para la comunidad educativa y para Ludopedia, pues permitirá verificar y utilizar estas actividades, en miras de un uso pertinente para fortalecer una convivencia pacífica dentro de la comunidad.

PALABRAS CLAVE: Sistematización de experiencias, Aprendizaje cooperativo, Actividades auténticas, Ludopedia y convivencia pacífica.

ABSTRACT

The present study entitled "Cooperative learning in authentic activities with 5-year-old boys and girls during the execution of the Ludopedia project in 2019" was developed based on the interest in knowing what the findings were regarding the use of these strategies to favor a peaceful coexistence during the execution of the Ludopedia project.

The research is a systematization of experiences and was developed through a qualitative approach; Through documentary, audiovisual and field notebook analysis of the different sources that were available. The results obtained, helped to show the implication that the programmed activities had in the fulfillment of the objective of the project, concluding that these activities favored a peaceful coexistence in the participants, which constitutes a contribution of great importance for the educational community and for Ludopedia. , as it will allow to verify and use these activities, with a view to a pertinent use to strengthen a peaceful coexistence within the community.

KEY WORDS: Systematization of experiences, Cooperative learning, Authentic activities, Ludopedia and peaceful coexistence.

INTRODUCCIÓN

Durante el año 2019 se ejecutó el proyecto Ludopedia en un centro educativo de nivel inicial en el distrito de San Martín de Porres. Uno de sus objetivos principales fue promover una convivencia pacífica en los niños y niñas de dicho centro, a través, del uso de múltiples estrategias. Por ello, la presente sistematización de experiencias, tiene como objetivo identificar los hallazgos en torno a la ejecución del aprendizaje cooperativo en actividades auténticas con los niños y niñas de 5 años en la I.E.I N° 0057 Club de Leones del distrito de San Martín de Porres para favorecer una convivencia pacífica.

La tesis consta de los siguientes capítulos: El capítulo 1 contiene el planteamiento de la investigación que se divide en planteamiento de la experiencia a sistematizar, formulación de preguntas de sistematización, sus objetivos y justificación. El capítulo II contiene el marco referencial, que implica los antecedentes de investigaciones, marco de referencia y definición de conceptos, categorías y subcategorías. El capítulo III contiene la metodología, que se divide en definición y fundamentación del tipo y diseño de la investigación, delimitación de la experiencia, procedimiento y secuencia de ejecución de la sistematización, técnicas e instrumentos, estrategia de análisis de información y consideraciones éticas. El capítulo IV contiene la presentación de la experiencia. Se realiza la descripción y reflexión crítica de esta, se da cuenta del inicio de la experiencia, conocimientos previos, fases y diferencia entre la situación inicial y situación final. El capítulo V presenta las lecciones aprendidas durante el desarrollo de la investigación. El capítulo VI contiene las conclusiones y recomendaciones. Finalmente, el capítulo VII presenta las referencias bibliográficas. Luego se incluyen los anexos, que contienen las guías de análisis documental, el modelo de los consentimientos informados, algunas fotografías de la experiencia, entre otros.

CAPITULO I

1. PLANTEAMIENTO DE LA INVESTIGACIÓN

1.1. Planteamiento de la investigación a sistematizar

En el año 2018 se implementó una ludoteca en la I.E.I N° 0057 Club de Leones del distrito de San Martín de Porres como parte de un proyecto de responsabilidad social. Esta surgió en respuesta a una problemática denotada en la comunidad educativa, pues los niños y niñas de 3, 4 y 5 años, presentaban conductas que no contribuían en el desarrollo pleno de una convivencia democrática y pacífica.

En este ambiente se realizaron una serie de actividades con las familias, docentes, niños y niñas, las cuales estuvieron centradas en promover la convivencia pacífica a través de técnicas y estrategias basadas en el aprendizaje cooperativo, colaborativo, actividades auténticas y lúdico-artísticas, las que fueron implementadas en la programación diaria de actividades.

Sin embargo, se observaron dificultades al momento de ejecutar la programación correspondiente; puesto que, estas no eran aceptadas favorablemente por los niños y niñas y no se evidenciaba su intencionalidad al acercamiento al objetivo trazado por Ludopedia.

Alguno niños hicieron expresas sus ganas de no ingresar a Ludopedia y en otros era evidente la incomodidad, cansancio y aburrimiento al momento de desarrollar la planificación del día.

Por este motivo, se decidió reorganizar y modificar la programación de actividades, a fin de que, aquellas que se diseñasen, fueran atractivas para los niños y niñas y contuvieran elementos específicos que permitieran acercar al equipo al cumplimiento de sus objetivos.

Cabe mencionar que este tipo de trabajo se fue descubriendo y diseñando en el campo; ya que, normalmente, las ludotecas convencionales se centran en el préstamo de juguetes y juego libre.

Por lo antes expuesto, se sistematizaron los hallazgos en cuanto al uso del aprendizaje cooperativo en actividades auténticas, describiendo cómo se llevó a cabo y sus aportes al objetivo de Ludopedia.

1.2. Formulación de preguntas de sistematización.

Pregunta general

- ¿Cuáles son los hallazgos en torno al uso del aprendizaje cooperativo en actividades auténticas con los niños y niñas de 5 años en la I.E.I N° 0057 Club de Leones del distrito de San Martín de Porres para favorecer una convivencia pacífica?

Preguntas específicas:

- ¿Cómo se llevó a cabo el trabajo con los niños y niñas de 5 años de la I.E.I N° 0057 Club de Leones del distrito de San Martín de Porres, al implementarse el aprendizaje cooperativo en las actividades auténticas en la programación de Ludopedia?
- ¿Cuál fue la implicancia del aprendizaje cooperativo en actividades auténticas, en el fomento de la convivencia pacífica de los niños y niñas de 5 años en la I.E.I N° 0057 Club de Leones del distrito de San Martín de Porres?

1.3. Objetivos de la sistematización

Objetivo general

- Sistematizar cómo se aplicó el uso del aprendizaje cooperativo en actividades auténticas con los niños y niñas de 5 años en la I.E.I N° 0057 Club de Leones del distrito de San Martín de Porres.

Objetivos específicos

- Analizar cómo se llevó a cabo el trabajo con los niños y niñas de 5 años de la I.E.I N° 0057 Club de Leones del distrito de San Martín de Porres, al implementarse el aprendizaje cooperativo en las actividades auténticas en la programación de Ludopedia.

- Analizar la implicancia del aprendizaje cooperativo en actividades auténticas, en el fomento de la convivencia pacífica de los niños y niñas de 5 años en la I.E.I N° 0057 Club de Leones del distrito de San Martín de Porres.

1.4. Justificación de la investigación.

El presente estudio resulta relevante; puesto que, se enfoca en sistematizar una experiencia que ha logrado diversos reconocimientos.

En el 2018 fue ganadora del VII concurso de proyectos de promoción de la Responsabilidad Social Herediana, en el 2019 fue presentada en el Congreso de Decanos de la facultades de Educación, patrocinada por la Red Peruana de Universidades (RPU) y en el año 2020 presentada en el IX encuentro internacional de la Red Kipus. En todas estas, valorada como una experiencia altamente replicable y significativa para la comunidad, por los aportes metodológicos y su propuesta pedagógica centrada en promover una cultura de convivencia pacífica, a través de un conjunto de actividades que favorecen las relaciones interpersonales, participación activa de todos los miembros de la comunidad educativa y el juego libre.

La investigación es factible; ya que, una de las coordinadoras y ejecutoras del proyecto es la autora de este documento, lo que permite tener un acceso ilimitado y confiable de los recursos existentes e información documental, contar con el apoyo de la comunidad educativa para recoger información de forma directa y la voz de la propia experiencia.

Asimismo, se espera que, a partir de la sistematización de lo que fue el Proyecto Ludopedia, los actores involucrados con la infancia, ya sea cuidadores, docentes, organizaciones que velan por la niñez, entre otros, se sientan invitados a la discusión y reflexión sobre el empleo del aprendizaje cooperativo en actividades auténticas en diferentes espacios, ya sea en el aula, ludotecas y espacios abiertos y reconozcan el aporte de este tipo de enseñanza para favorecer una convivencia pacífica y democrática en la escuela.

Finalmente, se busca a portar a la institución educativa con lecciones aprendidas, conclusiones y recomendaciones de lo que fue la experiencia, con el fin de ver oportunidades que permitan dar continuidad a la experiencia, buscar que sea replicada y, por qué no, mejorada.

CAPÍTULO II

2. MARCO REFERENCIAL.

2.1. Marco Normativo

La cultura de paz y no violencia en la educación tiene gran relevancia a nivel mundial; por ello, la UNESCO y sus Estado Miembros en el 2001 decretaron la “Década Internacional por una Cultura de Paz y No-Violencia para los Niños del Mundo”, señalando la importancia que tiene este tema si se quiere hablar de una educación de calidad. En esta se reafirmaron los propósitos y principios que figuran en la Carta y la Constitución de las Naciones Unidas, la Declaración del Milenio, la Cumbre Mundial sobre el Desarrollo Sostenible, entre otros, reiterando el objetivo del Decenio internacional de la cultura de paz y no violencia, que es fortalecer el movimiento mundial en pro de una cultura de paz e invitando a los Estados Miembros a que realicen programas en pro de lo antes mencionado.

Asimismo, en el año 1999 se realizó una declaración y Programa de acción sobre una cultura de paz con el objetivo de que las entidades presentes como Gobiernos, organismos nacionales e internaciones y la comunidad en general, desempeñen acciones para orientar sus actividades a objetivos que busquen promover y fortalecer una cultura de paz y convivencia pacífica en el nuevo milenio. Así, en el Artículo 1 inciso a, se señala que estas acciones deben estar basadas en la promoción y práctica de la no violencia mediante la educación y colaboración mutua de la sociedad civil, buscando que los niños y niñas, desde sus primeros años de vida, reciban una educación centrada en “valores, actitudes, comportamientos y estilos de vida que les permitan resolver conflictos por medios pacíficos y en un espíritu de respeto por la dignidad humana y de tolerancia y no discriminación” (Mendoza, 2009, p. 101).

Otro documento que respalda el trabajo articulado para promover la convivencia pacífica, es la convención sobre los Derechos del Niño y la Observación General n° 17 del 2013, en el Artículo 29, inciso d, donde se señala que todos los Estados miembros, están comprometidos a preparar a los niños y niñas para encaminarlos a ser personas capaces de convivir armoniosamente con su comunidad, a través de actividades de convivencia y recreación.

En lo que respecta a documentación nacional, podemos señalar el Objetivo N° 7 del Proyecto Educativo Nacional al 2021, en el cuál se han desarrollado políticas que giran en torno a la transformación de las prácticas pedagógicas. En estas se propone poner en práctica estrategias y metodologías que busquen fortalecer el trabajo armonioso y permanente en equipo, así como un ambiente positivo en la institución educativa.

Por su parte, el PESEM al 2021 del MINEDU, sostiene que para adquirir un aprendizaje de calidad, se deben proporcionar, entre otras estrategias, rutinas para favorecer un ambiente pacífico y cooperativo entre los miembros de la institución educativa, lo que implica asegurar un ambiente seguro, motivador y de soporte emocional para los niños y niñas.

Asimismo, en el Marco del Buen Desempeño Docente y Las Orientaciones Pedagógicas, se resalta la importancia de favorecer el trabajo en y para la comunidad, Minedu (2009), todo ello para buscar garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad, tal como se menciona en el objetivo de desarrollo sostenible N°4 y N° 16 de la Agenda al 2030.

2.2. Antecedentes de investigaciones

A continuación se presentan los resultados de la búsqueda de algunos estudios similares al tema central de la presente sistematización, cabe resaltar que se realizaron búsquedas en bases de datos como Alicia Concytec, Redalyc, Scielo y en los repositorios de universidades como Enrique Guzman y Valle, Universidad Nacional Mayor de San Marcos, Universidad Peruana Cayetano Heredia y Universidad Nacional Federico Villareal, entre otros y no se encontraron más investigaciones que se asemejen a la presente investigación.

a. Antecedentes internacionales

Ballestas (2006) realizó una sistematización de experiencias donde, a través del trabajo en grupo y actividades en bien de la comunidad dentro de una ludoteca, se buscó favorecer la rectificación social de los niños y niñas desplazados por diversos enfrentamientos en Colombia. Entre las actividades que destacan para alcanzar dichos propósitos se encuentran el juego de roles sobre experiencias cotidianas propias de los niños y niñas, talleres lúdicos y actividades de cooperación entre padres e hijos. Esta investigación es de corte cualitativo, los instrumentos utilizados para el

recojo de información fueron las técnicas de observación semiestructurada y la entrevista semiestructurada. Con respecto a los resultados, se concluye que estas actividades favorecieron el desarrollo social de los niños y niñas y demás beneficiarios de la ludoteca.

Monroy, Parra y Pozo (2015) también elaboraron una sistematización de experiencias sobre tres instituciones educativas que pusieron en práctica la ejecución de un conjunto de actividades lúdicas y cooperativas para promover el desarrollo socioemocional de los niños y niñas. El instrumento que utilizaron fue la entrevista semiestructurada y el análisis documental. Los resultados concluyen que actividades lúdicas y cooperativas son las más propicias para generar aprendizajes en los grupos de trabajos que se manejan con los niños y niñas de ciclo 1 y 2.

b. Antecedentes nacionales

Mendoza, Silva, Temoche, Sánchez y Castillo (2013) relatan una sistematización de experiencias sobre la implementación de tres ludotecas en la ciudad de Piura para lograr la prevención y protección de las niñas, niños y adolescentes en riesgo psicosocial. Las actividades resaltantes que encaminaron este propósito fueron el juego libre, talleres artísticos y micro sesiones formativas. Para realizar dicha sistematización, se valieron de entrevistas semiestructuradas y del análisis documental. Las conclusiones más resaltantes a las que se llegaron fue que, estas actividades, generan gran impacto en la atención y cuidado de niñas, niños y adolescentes en riesgo psicosocial.

ADRA (2011) presentó una sistematización de experiencias que describe la implementación de 6 ludotecas en San Juan de Lurigancho y Puente Piedra, las cuales se crearon con el fin de atender a niños y niñas y adolescentes en riesgo psicosocial. Entre las actividades que se realizaron destacan el juego libre y las actividades lúdicas. Los resultados fueron favorables, se evidenciaron avances en las diferentes áreas de desarrollo y un claro aprendizaje por parte de los niños y niñas en lo que respecta al conocimiento de sus derechos y deberes.

2.3. Marco de referencia

Esta sección hace referencia a las bases teóricas de diversos autores e investigadores que permitieron sustentar la presente sistematización de experiencias.

2.3.1. Enfoques y paradigmas educativos

En primer lugar se describe el enfoque socioconstructivista como el principal a tomar en cuenta en este estudio desde las teorías desarrolladas por Vygotsky y Piaget.

El constructivismo sostiene que el conocimiento no es un objeto limitado que solo se transmite de persona a persona; sino que es entendida como una acción o un proceso de construcción situada y social; por lo tanto, se “concibe y se explica en función de su carácter distribuido, contextualizado, funcional e interactivo”. John Steiner y Mahn, (Citados por Pérez, 2005, p. 4).

Es decir, el conocimiento no es estático, sino que va cambiando en la medida que se presenten nuevas interacciones y oportunidades con el medio.

Con respecto al constructivismo en las prácticas educativas; Saldarriaga, Bravo y Llor (2016) señalan la importancia de contar con entornos estimulantes en las actividades de exploración, así como espacios que propicien la participación y la interacción tanto social como educativa: ya que, las personas son consideradas como agentes activos de su propio aprendizaje.

Por su parte, la teoría sociocultural propuesta por Vygotsky nos menciona que el ser humano aprende gracias a la interacción con diversos elementos que se pueden recoger del ambiente, tomando el lenguaje como una herramienta principal para este fin, pues

(...) para aprender significativamente es necesario, además, que hayan momentos de interacción del sujeto que aprende, con otros que le ayuden a moverse de un no saber, a saber, de no poder hacer, a saber hacer, y lo que es más importante de no ser, a ser (Vygotsky, citado por Ferreiro, 2007, párrafo 10).

Cuando las personas interactúan, a partir de la mediación y confrontación de puntos de vista, se genera un conflicto cognitivo que ayuda a reestructurar los esquemas mentales, en tal sentido, se puede decir que la interacción con otros sujetos, promueve aprendizajes que permitan la ampliación, profundización y retroalimentación de los conocimientos aprendidos.

Así pues, “se entiende que el aprendizaje despierta un conjunto de procesos evolutivos internos capaces de operar únicamente cuando el niño está en interacción con las personas que le rodean y en cooperación con alguien que se le parece” (Durand y Vidal, citado por Revelo, 2014, p. 8).

Por tales motivos, es necesario aprovechar los espacios y momentos que se generan en las I.E.I para promover el desarrollo de los niños y niñas durante las actividades escolares conjuntas.

2.4. Definición de conceptos/ categorías y subcategorías

2.4.1. Aprendizaje cooperativo:

2.4.1.1. Definición del aprendizaje cooperativo

En palabras de Johnson, Johnson y Holubec (1994), la cooperación es realizar un trabajo conjunto para lograr metas comunes, donde los resultados no solo benefician a uno, sino a todos los miembros del equipo, pues es una situación donde los objetivos de los y las integrantes del grupo están vinculados; de manera que, uno depende del otro para lograr la meta final.

Erick Mazur (Citado por Hernandez y Murillo, 2018) Señala que, el aprendizaje cooperativo trasciende de una simple colaboración, pues los vínculos afectivos que se generan de por medio son lo que diferencia al aprendizaje cooperativo de otros tipos de aprendizaje; además, sostiene que experiencias educativas con esas características, pueden generar aprendizajes significativos.

2.4.1.2. Fundamentos del aprendizaje cooperativo

Pujolás (2012) uno de los más recientes y modernos investigadores del aprendizaje cooperativo en las aulas, menciona tres ejes fundamentales.

El primer eje es, la personalización de la enseñanza; ya que, se debe entender que cada niño es diferente; por ende, su forma de aprender. En tal sentido, cada actividad de aprendizaje necesita una adaptación, conocida como “Enseñanza Multinivel” o “Programación Multinivel” que se basa en buscar distintas formas para comunicar conocimientos, presentar actividades y evaluar a los estudiantes.

El segundo eje es, reconocer la autonomía de los estudiantes; puesto que, mientras más autónomos sean a la hora de aprender, el docente podría emplear más tiempo en el apoyo a otros estudiantes y favorecer un óptimo aprendizaje en el aula. “Estas estrategias se pueden enseñar de forma explícita (...) y conseguir que hayan más alumnos en las clases que dependan menos de sus maestros, quienes tengan más tiempo para ayudar a quienes más lo necesiten” (Pujolás, 2012 p. 94).

El tercer y último eje es, la estructuración cooperativa del aprendizaje, donde el estudiante cobra gran importancia, pues ya no solo es el docente el único encargado de “enseñar”, sino que, al crear grupos de trabajo, los niños y niñas estudiantes sean capaces de ayudarse y enseñarse mutuamente a la hora de aprender.

2.4.1.3. Elementos del aprendizaje cooperativo

Son 5 los elementos que configuran una actividad de corte cooperativo, según Cubero (2010) y Johnson, Johnson y Holubec (1999):

- a) Interdependencia positiva. Es el hecho de que los miembros del equipo consideren que todos y cada uno de los involucrados son importantes e imprescindibles para cumplir con el trabajo. El éxito del compañero es también parte fundamental para el éxito del equipo y si uno fracasa, el resto lo hace.
- b) Responsabilidad individual y grupal. Los integrantes, como grupo y como personas individuales, asumen la responsabilidad de alcanzar el objetivo comprometiéndose a cumplir con su parte del trabajo y a ayudar a su compañero en caso sea necesario.
- c) Interacción cara a cara estimuladora. La ayuda, el respaldo, el aliento y las palabras de afirmación forman parte de un trabajo cooperativo, estas favorecen un clima de confraternidad que gira en torno al objetivo común.
- d) Técnicas interpersonales y de equipo. Son, dichas de otro modo, las habilidades sociales que permiten coordinar y planificar las actividades de la manera más óptima posible, se toma en cuenta elementos como la toma de decisiones, gestión del tiempo, liderazgo, compromiso, entre otros.

- e) Evaluación grupal. Los integrantes analizan constantemente cómo es el funcionamiento del equipo y en qué medida han logrado el objetivo. En caso sea necesario, se busca identificar la razón por la que no lograron el cometido y se busca plantear alternativas de solución.

2.4.1.4. Tipos de aprendizaje cooperativo

Johnson, Johnson y Holubec (1994) sostienen que el aprendizaje cooperativo comprende de tres tipos de grupos de aprendizaje:

- a) Grupos formales de aprendizaje: La conformación de estos grupos tiende a ser de una hora hasta incluso semanas de lo que dura una clase, es en este tiempo donde los estudiantes trabajan en conjunto para lograr los roles y tareas asignadas; además, el docente cumple un rol fundamental, este es quien se encarga de especificar los objetivos de la clase, explicar en qué consiste la tarea, supervisar constantemente a los estudiantes, evaluar el desempeño de los estudiantes y ayudarlos a determinar el nivel de eficacia de cada miembro y del grupo en general.
- b) Grupos informales de aprendizaje: Estos grupos tiene una duración de menos de una hora, pueden ser incluso minutos, los cuales son utilizados por el docente o estudiantes para disipar algunas dudas sobre el tema a trabajar, crear expectativas acerca del contenido de la clase, asegurarse de que los alumnos procesen cognitivamente el material que se les está enseñando y para dar cierre a una clase.
- c) Grupos cooperativos base: A diferencia de los grupos antes expuestos, estos tienen una duración y funcionamiento a largo plazo, aproximadamente de casi un año, en general son heterogéneos y con miembros permanentes. El objetivo es otorgarse ayuda mutua entre todos los miembros, este tipo de grupos permite, entre otras cosas, establecer relaciones responsables y duraderas.

2.4.2. Actividades auténticas:

2.4.2.1. Definición de actividades auténticas

Wiggins (Citado por Rodríguez, 2018), considera que las actividades auténticas son aquellas donde las personas ponen en práctica sus conocimientos y generan aprendizajes a través de situaciones reales. Puesto que, “están relacionadas con los intereses, necesidades, expectativas e iniciativas que se originan tanto en la institución educativa como en las de la vida diaria”. (Rodríguez, 2018, p.25)

Para Villalobos (1970) Las actividades auténticas van más allá de ejecutar alguna actividad o tarea que esté acorde con lo que el docente designe, es más bien trasladar las acciones a un contexto real; es decir, a lo que la gente hace en la vida cotidiana.

La pregunta es por qué se optaría por este tipo de prácticas en las aulas y la respuesta radica en que, al involucrarse una persona en actividades de la vida real, tiende a planificar, colaborar, negociar, complementar y evaluar proyectos de manera compleja, asegurando un aprendizaje realmente significativo.

A partir de lo antes revisado, podemos decir que una actividad auténtica es cuando las condiciones que se necesitan para su ejecución, son lo más parecidas a las actividades reales y próximas de los estudiantes.

2.4.2.2. Características de las actividades auténticas

Para comprender con más claridad lo que es una actividad auténtica, se detallan a continuación algunas de sus características, según El Ministerio de Educación de España (2009):

- a) Realismo. “Las condiciones de aplicación y exigencia cognitiva deben ser similares a los de la vida real donde se produce, debemos exigir aquello para lo cual nos estamos formando” (Mecd, 2009, p.81)
- b) Relevancia. La tarea en cuestión debe ser útil para el estudiante o para su futuro inmediato; por lo cual, este debe reconocer que se le están formando.

- c) Proximidad ecológica. Las actividades que se realizan en el aula no deben estar separadas de lo que sucede fuera de esta.

Algunas características muy importantes de lo que son las actividades auténticas, son la conexión con lo real y habitual del contexto, lo cual genera relevancia y significatividad en cada uno de los estudiantes y conlleva, indudablemente, a una construcción de significados, óptima.

La cuestión es cómo lograr la implementación de las actividades auténticas en el aula o cómo sé que lo que estoy haciendo es una actividad auténtica. Según Lortie, (Citado por Villalobos, 1970), existen cinco criterios principales para utilizar actividades auténticas:

1. Involucrar a los estudiantes en la construcción del significado y en la crítica de los resultados con el propósito de incrementar la comprensión.
2. Mantener la utilidad del lenguaje.
3. Buscar que los encuentros con el aprendizaje estén de acuerdo con los antecedentes, experiencias e intenciones de los estudiantes.
4. El aspecto social del conocimiento debe estar siempre presente, de manera que, otros puedan hacer contribuciones para generar nuevos aprendizajes.
5. Apoyar a los estudiantes para que ejerciten su autonomía y liderazgo y se responsabilicen de su propio aprendizaje.

2.4.3. El aprendizaje cooperativo en actividades auténticas:

A partir de lo revisado, podemos decir que el aprendizaje cooperativo en actividades auténticas son actividades mediante las que se propicia un aprendizaje colectivo a partir de experiencias reales, con el fin de generar situaciones típicas de la convivencia diaria dentro de un determinado espacio.

La característica principal es el trabajo en equipo; de manera que, elementos como la Interdependencia positiva, responsabilidad individual y grupal, interacción estimuladora, el uso de técnicas interpersonales y de equipo y una evaluación grupal, estén presentes en su diseño.

2.4.4. Ludoteca

2.4.4.1. Definición de ludotecas

En respuesta a uno de los derechos fundamentales de los y las niñas al juego, se crean diversas metodologías cuyo fin principal es atender las demandas antes mencionadas, entre estas destacan las ludotecas, espacios dotados de herramientas lúdicas que con el tiempo a han generado nuevas maneras de ver la educación y la lúdica en la infancia. A continuación, se muestra algunos conceptos que se aproximan y definen lo que es una Ludoteca.

Para Monroy y Sáenz (2012) son espacios lúdicos que sirven de encuentro entre niños y niñas, los cuales están destinado al juego y préstamo de juguetes, todo ello a cargo de un ludotecario. Es un espacio donde se facilitan las relaciones sociales, vínculos afectivos saludables y el desarrollo socioemocional de quienes hacen uso de esta.

Sin embargo, una definición que se acerca más al sustento de esta investigación es la de Osorio (2011). Según esta autora, existen tres elementos que pueden definir qué es una ludoteca: el espacio, el juego, su implicancia en el desarrollo integral del infante y su articulación con la escuela y familia, pues

más allá de la búsqueda de competencias técnicas, la ludoteca es un “lugar” donde se aprende sobre las relaciones, los valores, se experimenta y descubre dentro de un marco de libertad, por ello no puede correr el riesgo de entrar en los esquemas formales de enseñanza, ha de ser innovadora y cambiante. (Osorio, 2010, p. 11)

En síntesis, una ludoteca viene a ser un espacio para el desarrollo, donde se dan diversos tipos de interacciones que posibilitan no solo el disfrute, sino el aprendizaje para la vida. Las ludotecas se convierten en proyectos éticos, estéticos, políticos y sociales que crean condiciones donde los niños y niñas puedan disfrutar lo que se les ofrece como parte de su realidad y donde puedan ser atendidos todos sus aspectos de desarrollo, llámense sociales, emocionales, cognitivos, afectivos, espirituales, entre otros.

2.4.4.2. Tipos de ludotecas

Monroy y Sáenz (2012) presentan tres tipos principales de ludotecas:

En primer lugar, se encuentran las ludotecas según la edad del beneficiario. Puede dividirse en ludoteca de primera infancia que atiende a niños y niñas de 0 a 6 años, la ludoteca infantil que alberga a niños y niñas de 7 a 12 años y la ludoteca juvenil, cuyos beneficiarios son a partir de los 13 años.

En segundo lugar, tenemos el tipo de ludoteca según el concepto que esta maneje. Puede ser como centro de recursos de funcionamiento diario, como una extensión de otra entidad mayor y como un ambiente dinamizador de actividades extra.

Y en tercer y último lugar, encontramos las ludotecas según su organización y gestión. En estas tenemos las ludotecas públicas, privadas, mixtas y aquellas que pertenecen a una ONG o fundación en específico.

2.4.4.3. Clasificación de ludotecas

La clasificación de las Ludotecas se describe gracias a la función que cada una de estas desempeña:

- a) Ludoteca itinerante: Es aquella que puede ser trasladada de un lugar a otro e instalarse temporalmente si este es el caso. Estas fueron creadas básicamente para atender a comunidades distantes y de difícil acceso.
- b) Ludotecas escolares: Ubicadas dentro de escuelas, sirven como recurso de apoyo para los maestros y centro de atención psicológica.
- c) Ludoteca terapéutica: Se realiza una atención a niños y niñas con ciertas dificultades, ya sean de aprendizaje u otras discapacidades mediante actividades lúdicas, en este caso, los ludotecarios son profesionales especializados para atender a estos niños y niñas.
- d) Ludoteca de investigación: Están dentro de centros universitarios, este pasa a tener el papel de un semillero de investigación y que, a la par, contribuye en la formación de estudiantes y profesionales de la educación.

- e) Ludoteca hospitalaria: Como su mismo nombre nos lo indica, se encuentran ubicados en los hospitales y contribuyen en proporcionar una estancia agradable para el niño.

2.4.5. Ludopedia, una Ludoteca singular

En palabras de Alejandro, Oropeza y Vilchez (2019), Ludopedia es un ambiente donde el juego cobra protagonismo en la expresión, autoconocimiento y resiliencia de los niños y niñas y niñas, donde se desarrollan actividades orientadas a promover, en los niños y niñas, interacciones positivas y a fortalecer las prácticas y actitudes a favor de una buena crianza.

Asimismo, se sustenta en el respeto y reconocimiento al niño como un ser social, sujeto de derechos y de acción. También, promueve el juego como herramienta de aprendizaje para comunicar, conocer y formar vínculos positivos, en base a adaptaciones curriculares, ejecutadas en micro sesiones de aprendizaje.

2.4.6. La convivencia pacífica, un objetivo de Ludopedia:

Chaparro, Caso, Fierro y Díaz (2015), sostienen que la convivencia pacífica se refiere a la capacidad de establecer interacciones humanas basadas en la inclusión y la democracia, las que se expresan en el aprecio, respeto, tolerancia, justicia y la equidad.

El logro de esta forma de interrelación entre las personas, es uno de los objetivos de Ludopedia, este espacio, si bien busca que el niño se exprese espontáneamente a través del juego, guarda consigo el interés por que cada uno de los beneficiarios logre el desarrollo de habilidades que les permitirán ser agentes de una convivencia pacífica en su entorno, a través de múltiples actividades. Alejandro, Oropeza y Vilchez (2019)

Estas habilidades pueden resumirse en lo siguiente, según Chaparro, Caso, Fierro y Díaz (2015):

1. Trato respetuoso y considerado: aprecio por otras personas.
2. Comunicación directa y abierta.
3. Responsabilidad y cumplimiento de deberes.
4. Confianza en otros y en la institución: convicción de que las otras personas son dignas de fiar, percepción de seguridad.

CAPÍTULO III

3. METODOLOGÍA

3.1. Definición y fundamentación de tipo y diseño de la investigación.

3.1. 1. Tipo y nivel de la investigación:

Esta investigación es de tipo cualitativo; ya que, se centró en reconstruir, analizar y comprender, las experiencias vividas durante la ejecución del proyecto Ludopedia, a partir del análisis documental de diversas actividades realizadas con los niños y niñas de 5 años en la I.E.I N° 0057 Club de Leones en el distrito de San Martín de Porres.

3.1. 2. Diseño de la investigación:

El Proyecto Ludopedia ha sido una experiencia única en su clase y con un amplio contenido desarrollado, lo cual la convierte en una experiencia con un gran potencial para recoger nuevos aprendizajes. Es así que se optó por emplear, dentro del enfoque cualitativo, la metodología de sistematización de experiencias, descrita por Jara (2011) como

(...) aquella interpretación crítica de una o varias experiencias que, a partir de su ordenamiento y reconstrucción, descubre o explicita la lógica del proceso vivido en ellas: los diversos factores que intervinieron, cómo se relacionaron entre sí y por qué lo hicieron de ese modo (Jara, 2011, p. 3).

Para así rescatar lecciones aprendidas, ya sean positivas o negativas, las que sumarán aportando al conocimiento para mejorar la propia práctica, y/o replicarla en otra iniciativa, momentos y lugares, difundirla y promover propuestas y políticas públicas.

En este caso es una sistematización de experiencias aplicada a la educación, reconocida por el Fondo Nacional de Desarrollo de Educación Peruana (2014) como una práctica que contribuye en el enriquecimiento de la labor docente dentro de la comunidad educativa, pues trata de proceso de profundo análisis y reflexión de la propia práctica docente, la cual contribuye a “democratizar la capacidad de innovar, permitiendo comunicar y compartir los aprendizajes y conocimientos a

modo de referente valioso para el cambio y la transformación de otras escuelas” (Fondep, 2014, p.8).

3.1.3. Ejes y dimensiones

Los ejes centrales del presente trabajo de sistematización, es:

- El aprendizaje cooperativo en actividades auténticas en el proyecto Ludopedia
- La convivencia pacífica

Asimismo, las dimensiones en las cuáles gira la información a presentar son:

- El aprendizaje cooperativo en actividades auténticas en el trato respetuoso y considerado.
- El aprendizaje cooperativo en actividades auténticas en la comunicación directa y abierta.
- El aprendizaje cooperativo en actividades auténticas en el reconocimiento y manejo de emociones.
- El aprendizaje cooperativo en actividades auténticas en la confianza en otros y en la institución.

3.2. Delimitación de la experiencia

El presente trabajo de investigación tuvo lugar en Ludopedia, un ambiente que fue implementado en la I.E.I N° 0057 Club de Leones San Martín de Porres, donde se desarrollaron las actividades de aprendizaje relacionadas con el aprendizaje cooperativo en las actividades auténticas detalladas anteriormente, las cuales tuvieron lugar desde el 12 mayo hasta el 22 de noviembre del 2019.

La población que estuvo involucrada en esta experiencia consta de 18 niños y niñas de 5 años pertenecientes a las aulas roja, verde y celeste del turno tarde, las familias y docentes de estos.

Un punto importante a resaltar es que la presente sistematización se ha centrado únicamente en realizar un análisis de la documentación propia de la institución educativa y de Ludopedia.

En el caso de la Institución, se tomó como referencia el PEI y en lo que respecta al proyecto Ludopedia, se tomaron en cuenta documentos de elaboración propia, tales como la carpeta pedagógica del equipo encargado de los niños y niñas de 5 años, un anecdotario, 12 videos de una

duración aproximada de 30 minutos en total, el acceso a la galería de fotografías, de las que se tomó 23 fotografías y al Informe final de proyecto Ludopedia, al Balance de informe Final para DURS y a la Sistematización de Experiencias para la presentación de la Experiencia en KIPUS. Asimismo, se elaboró y posteriormente analizó el cuaderno de campo.

3.3. Procedimiento y secuencia de ejecución de la sistematización.

Para sistematizar esta experiencia educativa, se ha tomado en cuenta el siguiente esquema:



Figura 1. Esquema para la elaboración de una sistematización, por: Mg. R. Merino (2018)

3.4. Técnicas e instrumentos

los documentos de naturaleza institucional son fuentes valiosas que revelan los intereses y perspectivas de la comprensión de la realidad de quienes lo han escrito, por lo que se han utilizado en esta sistematización como base fundamental para entender cómo se llevó a cabo el uso del aprendizaje cooperativo en actividades auténticas.

Por ello, la técnica para la recolección de datos que se utilizó en la investigación fue netamente el análisis documental, el cual se realizó entre los meses de abril y junio del 2020 y consistió en la revisión de fuentes escritas y audiovisuales.

El propósito de esta técnica fue recuperar las estrategias metodológicas evidenciadas en dichos documentos de gestión aplicadas en Ludopedia, para promover la convivencia pacífica a través

del aprendizaje cooperativo en las actividades auténticas. La documentación que se utilizó para la presente investigación, se detalla a continuación.

Tabla 2

Análisis documental y códigos utilizados en el estudio

Análisis documental, cuaderno de campo y códigos utilizados en el estudio

Documentos de gestión	Código	Fecha de revisión	Cantidad de ejemplares
Proyecto Educativo Institucional	DG-PEI-2020	Abril	1
Carpeta pedagógica	DG-CP-2020		1
Informe final de proyecto Ludopedia	DG-IF-2020		1
Sistematización de Experiencias para presentación de la Experiencia en KIPUS	DG-PE-2020	Junio y Julio	1
Cuaderno de campo	DG-CC-2020		1
Anecdotario	DG-AN-2020		1
Fotografías	DG-RF-2020		25
Videos	DG-RV-2020		11

3.5. Estrategia de análisis de información

Para realizar el análisis de la documentación, se inició por elaborar el instrumento que serviría para recoger la información, en este caso la ficha de análisis documental.

Una vez elaborado dicho instrumento se procedió a buscar su validación con los expertos en el tema quienes luego de sus observaciones y sugerencias lo acreditaron como aplicable.

Posteriormente, se realizaron las coordinaciones necesarias con el equipo Ludopedia y la I.E.I para proceder al acceso de la documentación requerida y solicitar a los padres de familia la autorización del uso del material audiovisual donde estaban presentes sus hijos e hijas, quienes aceptaron y firmaron el consentimiento informado.

Finalmente, se procedió a aplicar la guía de análisis documental, para ello, se realizó una lectura detallada de la información existente, una selección documentaria y la descripción de fotos y narraciones de videos. A continuación se muestran los aportes del análisis documental para la reconstrucción de esta experiencia.

Tabla 3

Aportes de la documentación

Documentos de gestión	Código	Cantidad de citas	Aportes a la investigación
Proyecto Educativo Institucional	DG-PEI-2020	1	Identificación del contexto y situación inicial de la experiencia.
Carpeta pedagógica	DG-CP-2020	8	Descripción de actividades y análisis de la ruta pedagógica
Informe final de proyecto Ludopedia	DG-IF-2020	3	
Sistematización de Experiencias para presentación de la Experiencia en KIPUS	DG-PE-2020	1	Análisis de la fase de evaluación de la experiencia
Cuaderno de campo	DG-CC-2020	33	Descripción y análisis de las actividades e hitos importantes
Anecdótico	DG-AN-2020	16	Complementación de la descripción y análisis de las actividades e hitos importantes
Fotografías	DG-RF-2020	25	Respaldo de las actividades
Videos	DG-RV-2020	2	Análisis de la experiencia

3.6. Consideraciones éticas

Para realizar la presente investigación se consideró la aplicación de las normas y consideraciones éticas establecidas por la Universidad Peruana Cayetano Heredia, las cuales se detallan a continuación:

- a. **Autonomía:** Se respetó toda decisión de los actores educativos para participar, sin coaccionar o presionar su decisión. Es por ello, que se aplicó un consentimiento informado para el uso de los registros audiovisuales de las diferentes actividades.
- b. **Confidencialidad:** La información que se recabó es de carácter confidencial, es decir se mantiene en anonimato los nombres de los sujetos de investigación y las instituciones educativas, asimismo se borraron las caras de los niños y niñas. Una vez procesada la información se destruyó todo archivo en físico y se eliminaron los archivos virtuales.
- c. **Respeto a la dinámica de la I.E.:** Se gestionaron acuerdos pertinentes para la no intromisión de la dinámica interna de la institución con fines de no perjudicar los procesos de enseñanza aprendizaje, a través de reuniones con las docentes y directora. El resultado fue un horario en que se turnaron las aulas por un periodo de 45 minutos cada uno.
- d. **Beneficencia:** Si bien el estudio es de corte observacional, se realizará la devolución de los resultados de investigación a la institución educativa, con las respectivas conclusiones y recomendaciones.

No maleficencia: El estudio ha evaluado que no existieron daños producidos por la observación ni de otras técnicas.

CAPITULO IV

PRESENTACIÓN DE LA EXPERIENCIA

En este capítulo se realiza la descripción de la experiencia para, posteriormente, realizar el análisis y una reflexión crítica de la misma.

4.1 Descripción de la experiencia

A continuación, se presenta un constructo de lo que fue la experiencia, haciendo una necesaria descripción del contexto, el antes, durante y después de la misma, todo ello en base al uso del aprendizaje cooperativo en actividades auténticas y la convivencia pacífica.

4.1.1. Contexto social y cultural

Un estudio realizado por Fiszbein, Cosentino y Cumsille (2016), sobre el desarrollo de habilidades en América Latina, declara un bajo nivel de progreso en las habilidades para la sana convivencia de sus habitantes. Se sostiene que en estos países, con excepción de Brasil, Chile y México, este tema no es de relevante para la educación, pues no se presenta como prioritario en el plan de estudios de los niños, niñas y jóvenes; lo que a su vez tiene un impacto negativo a mediano y largo plazo.

Un ejemplo, son los resultados de las encuestas de empleadores de Manpower (2015) y la Encuesta de Competencias Profesionales (2014), donde se declara la falta generalizada de habilidades socioemocionales entre los aspirantes, lo cual fomenta, entre otras desventajas, el desempleo y limita el desarrollo de una grata economía (Fiszbein, Cosentino y Cumsille, 2016); asimismo, según Arias (2017) en su ponencia, Medición y desarrollo de habilidades socioemocionales en América Latina y el Caribe, presenta evidencia que respalda lo antes señalado, aduciendo que una de las principales causas del desempleo, deserción escolar y ausencia de aprendizajes significativos es la poca importancia en el abordaje de políticas que favorezcan la salud emocional en la primera y segunda infancia.

La situación en el Perú no dista de los países vecinos y algo que en común se observa es la ausencia de políticas que respalden la ejecución de prácticas en pro del fortalecimiento de una convivencia pacífica y democrática en la escuela.

Según el informe anual de Seguridad Ciudadana del 2015, Lima se caracteriza por presentar diversos problemas sociales, entre estos, el alto índice de violencia, la debilidad de valores y la poca sensibilidad hacia el prójimo, lo cual evidencia la gran necesidad de poner en práctica estrategias que mitiguen esta situación, pues lo que el niño experimente en sus primeros años de vida, determinará la calidad de ser humano en que se convierta y su capacidad para establecer relaciones cotidianas que aseguren una sana convivencia.

4.1.2 Ámbito de la intervención

a. Distrito

La presente experiencia se desarrolló en el distrito de San Martín de Porres, provincia de Lima, departamento de Lima, Perú.

Este distrito cuenta con una extensión de 41.5 Km², según el Instituto Nacional de Estadística e Información (INEI, 2018) y su población es de 745 mil 151 habitantes, colocándolo así como el segundo distrito más poblado de la provincia de Lima.

Está situado al Nor Oeste del Centro de Lima, entre la margen derecha del Río Rimac y la izquierda del Río Chillón. Limita al norte con Ventanilla, Puente Piedra y Los Olivos; al Sur con El Cercado de Lima y Carmen de la Legua y Reynoso; al Este con Rimac, Independencia y Comas y al oeste con El Callao. Su altitud es de 123 m.s.n.m, y el clima es templado y húmedo, al igual que el de Lima Metropolitana.



Figura 2. Mapa del distrito de San Martín de Porres, por Centro de oportunidades digitales (2011)

En cuanto a la actividad productiva que sus habitantes realizan, el comercio se presenta en un porcentaje elevado según un informe realizado por la misma Municipalidad de San Martín de Porres que data del año 2018, esta actividad económica es considerada como una fuente de ingresos principal y significativa para el distrito, siendo las microempresas y negocios informales familiares los que se presentan en mayor cantidad.

Con respecto al diagnóstico del sistema equipamental, en cuanto al sector Educación, se ha identificado que existe un déficit de 26.8% de niños y niñas, jóvenes y adolescentes que no son parte del sistema educativo, cifra considerable con respecto a los demás distritos de Lima.

En el ámbito de seguridad ciudadana, el distrito cuenta con una alta tasa de incidencia de inseguridad ciudadana, la cual ha ido en aumento en los últimos años. La percepción que la gente tiene al respecto es aproximadamente de un 89.50%, lo cual posiciona al distrito como uno de los más peligrosos en la localidad de Lima.

b. Centro educativo

La I.E.I N° 0057- Club de Leones donde se ejecutó la experiencia, está ubicada en el Pasaje los Leones N° 175, Zarumilla- San Martín de Porres y su construcción se remonta al año 1961 gracias a la donación del terreno que realizó el Club de Leones de Lima a la comunidad. Se inaugura el 29 de junio de este mismo año, siendo presidente de la Institución el señor León Neptalí Echevarría C. y el Director Oscar Eljarde V.

Con respecto a la atención de los niños y niñas, las actas consolidadas descritas en el PEI reflejan a la mayoría de estudiantes en nivel de inicio y proceso, encontrándose mayor debilidad en el área de matemática, comunicación y personal social.

Respecto al funcionamiento de la IE, se observa que existe una falta en la planificación centrada en aprendizajes y por ello, no se organizan espacios, estrategias de evaluación de la gestión escolar, ni se articula el trabajo con los actores externos; asimismo, se declara la existencia de deficiencias con respecto al deterioro y mal uso de los materiales y prácticas cotidianas como las tardanzas e inasistencias de los docentes.

Además se presencia la despreocupación de las familias por las actividades que involucran a sus pequeños y el pensamiento tradicional que tienen acerca del aprendizaje, limitan cualquier esfuerzo por favorecer el desarrollo de sus pequeños.

En respuesta a la problemática que el contexto enfrenta, surge Ludopedia, un lugar creado para fortalecer el desarrollo de los niños y niñas mediante un enfoque centrado en el estudiante.

4.1.3 Situación inicial de la experiencia

Se describe el inicio de la experiencia respecto a la implementación de estrategias que buscaron favorecer un ambiente saludable y fomentar la convivencia pacífica en la Institución educativa, en este caso el uso del aprendizaje cooperativo en actividades auténticas, con los niños y niñas de 5 años.

4.1.3.1 La programación de actividades en Ludopedia

Como recién se estaban iniciando las actividades con los niños y niñas, en un primer momento ingresaron los salones de 3, 4 y 5 años a la vez. Después de observar cómo estos se desenvolvían

en el ambiente, se optó por incorporar una ruta que guiaría las actividades, esta fue variando a medida que se les conocía y se comprendía cuáles eran sus necesidades, intereses y motivaciones.

Como se muestra a continuación, la primera ruta pedagógica estaba diseñada en base a tres estrategias que se intercalaban entre semana. El juego libre en contextos, Actividad de descarga emocional y relajación y Actividades lúdicas, respectivamente.

RUTA LUDOPEDIA 5 AÑOS			
Tiempo	Día 1	Día 2	Día 3
½ a 1 hora	Organización y ambientación de aula El ambiente estará organizado y provocado en función a la programación tentativa de la Institución Educativa que puede ser tomada del Proyecto Curricular Institucional (PCI) o ponerse de acuerdo con las docentes de las aulas.		
20 min	Reunión de encuentro Los niños y niñas saludan a los voluntarios y se saludan entre ellos. Comentan a los demás de manera libre algún acontecimiento por propia iniciativa y expresan sus emociones. (¿Cómo nos encontramos el día de hoy?, ¿Alguno tiene una experiencia que desea compartir con los demás?)		
40 min	Juego libre en contextos Los niños y niñas se dirigen a los contextos de aprendizajes propuestos de acuerdo a su elección (Hogar, Biblioteca, Concentración, Construcción y Arte y Diseño).	Actividad descarga emocional y relajación Los niños y niñas se mueve al escuchar canciones con el acompañamiento de los voluntarios. Finalmente, inhalan y exhalan para equilibrar su ritmo cardíaco con el acompañamiento de una vela.	Actividad Lúdica En este tipo de actividades los niños y niñas trabajan con diferentes propuestas enfocadas en las áreas propuestas del MINEDU (Comunicación, Matemáticas, Ciencias y Ambiente y Psicomotricidad y TIC). Consideramos que Personal Social es un área que responde a nuestro enfoque principal dentro de este ambiente, por ende es transversal a las otras.
	Despedida Los niños y niñas se despiden y sus compañeros <u>para regresar</u> a sus respectivos aulas en compañía de los voluntarios.		
10 min			

Figura 3: Primera ruta metodológica. Carpeta pedagógica de Ludopedia (5años)

(...) La voluntaria Lizet preguntó cómo se sentían y qué es lo que ellos quisieran hacer en el día, fue entonces donde los niños y niñas del aula roja dijeron que querían ir a jugar a los contextos, seguidamente, todos los niños contestaron lo mismo. (DG-CC-2020)

Los niños y niñas ingresaban y tenían un espacio de diálogo con el equipo, así como momentos de psicomotriz, talleres de arte plástico y micro sesiones de aprendizajes que estaban ligadas a las actividades propias de la escuela y al calendario escolar.

(...) Se les comentó que este día se tenía que terminar de elaborar el trabajo que habían iniciado el día anterior, entonces Alex, exclamó y dijo: Yeahhh entonces vamos a pintar

con temperas? La voluntaria mencionó que existía la posibilidad de trabajar con dichos recursos, entonces se acondicionó el espacio y se organizó los materiales que se iban a utilizar. (DG-CC-2020)

Sin embargo, estas parecían no generar impacto o significatividad en los estudiantes y pasaban a ser meras actividades de aprendizaje rediseñadas en microsесiones, similares a las que los niños y niñas llevaban en sus aulas.

-¿Y cuándo mañana vayamos a Ludopedia otra vez podremos jugar con los juguetes?
¿Por qué no jugamos con los juguetes? Es que ya me cansé mis, me da sueño-

-Sí, yo también quiero mis, por qué los niños más chiquitos sí juegan y nosotros no jugamos, yo le dije a mis amigos que íbamos a jugar- (DG-AN-2020)

También se observó que durante las actividades, algunos niños presentaban gestos de sueño e incomodidad, aunque estas actividades partían de sus intereses, al ser expositivas, hacían que los niños se cansaran mucho más rápido, Por ello, finalizado ese primer periodo, las coordinadoras encargadas de dirigir el proyecto, procedieron a realizar un balance y análisis de la intervención, el equipo considero que:

Aún no se lograba llegar a un relacionamiento cercano con los niños y niñas. Se observó que ellos ven Ludopedia como un espacio igual a su salón de clases donde tienen que estar sentados escuchando sobre algún tema, Se decidió que para la siguiente semana se probarían con otras actividades (DG-CP-2020)

Se resaltó la necesidad de coordinar y organizar nuevas estrategias para favorecer una intervención saludable que alcance los primeros objetivos de Ludopedia, fomentar una convivencia pacífica y que se centre en hacer que los niños y niñas disfrutaran de su estancia en Ludopedia, que ellos vieran que este espacio era un lugar seguro, de disfrute y sobre todo de aprendizajes para la vida.

a. Actividades esporádicas que motivaban a los niños

Dentro de la programación de Ludopedia fue algo distintiva la implementación y ejecución de actividades lúdicas, pues al ser una ludoteca y cuyo objetivo intrínseco es el aprendizaje a través de la lúdica, se convirtió en algo necesario de desarrollar en las actividades diarias.

El juego libre en este espacio era algo cotidiano y presente en la ruta pedagógica del día, teniendo que pasar los niños y niñas por este tiempo, unos 15 a 20 minutos antes de dar inicio a las micro actividades de aprendizaje, tal como se muestra en la ruta pedagógica de Ludopedia.

Con los niños de 3 y 4 años, el juego libre en contextos era algo habitual y de disfrute; no obstante, con los niños de 5 años, se observaba un nivel de disfrute menor, pues sus juegos en los contextos eran breves, se interesaban por las actividades que las coordinadoras hacían paralelamente en el ambiente, ya sea organizando cosas, limpiando, inventariando o elaborando algún material, por lo que se llegó a la conclusión de que los niños de 5 años, requerían de actividades más demandantes para ellos.

En este sentido, se implementaron juegos y actividades cooperativas para este grupo de edades específico, cuyas característica principal era retar a los niños y niñas y a esforzarse para que puedan conseguir sus metas. Asimismo, se diseñaban una o dos veces a la semana actividades vivenciales, como trabajos de cocina y en su mayoría hogareñas, las cuales también tuvieron aceptación por los niños.

4.1.3.2 En busca de una convivencia pacífica

Promover una convivencia saludable en la institución educativa es uno de los puntos de mayor interés del Estado, descritos en el Currículo nacional como “imprescindibles para generar aprendizajes significativos en los niños y niñas” (Minedu, 2016).

Esta evidencia se expresa, durante los primeros años, cuando los niños y niñas son capaces de respetar a otras personas, adquirir responsabilidad en el cumplimiento de los deberes y tener una participación activa para proponer acuerdos y normas de convivencia en busca del bien común.

Es así que la programación de Ludopedia, se centró en fortalecer estas capacidades que forman parte de la competencia “Convive y participa democráticamente en búsqueda del bien común”

dictada por el Ministerio de Educación. A continuación se describirán los 4 elementos que son necesarios para una convivencia pacífica según Chaparro, Caso, Fierro y Díaz (2015) y Minedu (2016) y se contrastará a partir de la evidencia cuál fue la situación inicial de la experiencia respecto a estos sub ejes o dimensiones.

a. Trato respetuoso y considerado: aprecio por otras personas.

Uno de los puntos en los que se centró el trabajo con los niños, fue fortalecer el valor del respeto hacia los demás.

Del primer acercamiento a la realidad, el cual consistió en aplicar un instrumento de observación sobre el desarrollo de sus habilidades sociales elaborado y ejecutado por el equipo de Ludopedia, se concluyó que la totalidad de niños y niñas de 5 años de las aulas roja, celeste y verde, presentaban dificultades al momento de socializar adecuadamente con sus pares.

Según el testimonio de las docentes con respecto al actuar de estos, mencionaban que efectivamente una de las formas en que el comportamiento inapropiado se evidenciaba, era mediante el trato grotesco, físico y verbal de estos hacia sus pares.

Maestra del aula verde: Cuando se junta con Thiago y Jashiro, empieza a pegar a sus compañeritas o a veces entre ellos se hacen daño, cuando algo no le sale bien, también agrede al que está a su lado, por eso ya nadie se quiere junta con él, todos tienen sus grupos de amigos, pero a él lo dejan de lado (DG-CC-2020).

Maestra del aula celeste: Ya no sabemos que hacer mis, la verdad es que solo estamos esperando a que termine el año, como son de 5 años, ya al próximo entran a primaria, los papás no ayudan y sinceramente uno como docente se cansa de tanta responsabilidad, espero que le ayuden a mis niños, por mi todos entrarían a Ludopedia aajajaaja (DG-CP-2020)

En un principio, fue difícil para los niños esperar y validar las opiniones de su equipo cuando debían realizar alguna actividad, en varias ocasiones llegaron a agredirse verbalmente y

físicamente lanzando palabras de inferioridad hacia los otros miembros de su equipo, palabras como: “tú no puedes”, “tú no sabes” “eres una tonta”.

Alex se acerca a Thiago y le propina un golpe en la espalda, Thiago voltea, le toma del brazo y le muerde. Una de las niñas que está a lado de ellos informa de lo ocurrido a la coordinadora encargada de las actividades del día. (DG-AN-20)

Estas actitudes eran menos recurrentes durante las actividades lúdicas, pues los niños y niñas se concentraban en el objetivo trazado; sin embargo, estas actividades eran para ellos una buena oportunidad para demostrar ser mejores que los otros, se observó que existía competencia entre todos los presentes.

b. Responsabilidad en el cumplimiento de los deberes

En palabras de Fernandez y Mariñoso (s.f) la responsabilidad es una capacidad que permite al ser humano asumir las consecuencias que, sus acciones y decisiones derivan, la cual favorece una óptima adaptación a la comunidad.

Esta se adquiere mediante la imitación y la aprobación social; por ello, el rol del maestro o cuidador ha de centrarse en diseñar y propiciar espacios que fortalezcan ésta capacidad.

Una característica en común que los niños beneficiarios de Ludopedia presentaban tanto en sus aulas como en Ludopedia, era la dificultad para culminar sus actividades y la facilidad con que imponían sus deseos.

En los talleres con las familias de los niños de esta edad, se encontró que algunos de estos expresaban su incomodidad y preocupación por sus hijos; ya que, ellos querían se imponían en sus hogares y no seguían las ordenes o sugerencias de sus familias, una de las razones evidentes era que estos padres o familias cuidadoras eran permisivas con sus pequeños hijos, a continuación un extracto de la entrevista a los padres, archivada en la Carpeta pedagógica (DG-CP-2020).

L: ¿Cómo maneja la delegación de deberes en el hogar?

M1: En mi caso mi niño si hace sus cosas pero cuando su papá le dice, a mí no me hace caso.

M2: No quiere guardar sus cosas señorita, se cansa rápido, le gusta hacer varias cosas a la vez.

L: ¿Cuál es la común reacción de su pequeño cuando se van a realizar tareas?

M3: Siempre se enoja, a veces llora y dice que no lo queremos.

M1: Como le digo, cuando su papá le insiste hace, pero renegando.

Como todo inicio, fue difícil para ellos culminar algunas actividades propuestas por las coordinadoras o cumplir con aquello que ellos mismos se habían propuesto. Era común escucharles decir “ya no quiero hacerlo”, “mejor me voy al otro espacio a jugar” “guárdalo tú” “que lo haga ella” (DG-CC-2020).

c. Comunicación directa y abierta.

Para Nieman, Greenstein y David (2008), hay comunicación cuando entendemos lo que alguien nos dice y respondemos, y cuando podemos expresar nuestros pensamientos, nuestras necesidades y nuestros sentimientos de modo que otras personas nos puedan entender.

La comunicación puede verse afectada o limitada en su desarrollo cuando el entorno no es favorable, evidencia de ello son las experiencias previas con las que el equipo se encontró, pues se observó que quienes asistían a Ludopedia, tenían dificultades al comunicarse con sus compañeros de manera favorable, limitaciones para negociar y llegar a acuerdos, la falta de empatía entre ellos y con los niños más pequeños también era evidente.

Micaela no se comunica, es bien tranquilita, si lo hace habla muy despacio y solo conmigo, en cambio Alex es la otra cara de la moneda, grita, quiere que le escuchen y si

no lo hacen se va a las manos. A veces se quiere imponer señorita, pero es parte de su crecimiento, en la primaria van a ver espero que cambie. (DG-CP-2020)

En la anterior afirmación también se observa que las docentes tienen una concepción errada sobre el desarrollo de los niños y niñas. Para algunas docentes, que sus estudiantes no se comuniquen como el resto es un buen indicio, pues quiere decir que son “tranquilos y educados”.

d. Confianza en otros y en la institución

La confianza en sí mismo y en el entorno, es una capacidad necesaria lidiar y solucionar los problemas; asimismo, es aquella que nos permite relacionarnos y construir lazos con el entorno; por ello, si la confianza entre personas no existiera, se estaría hablando de posibles situaciones que pondrían en riesgo la integridad de las mismas.

Cuando el equipo inició el trabajo con los niños y niñas de 5 años, la característica más resaltante y a la vez preocupante fue que un grupo evidenciaba desconfianza en su entorno cercano, como lo es la familia y aula, lo cual generó ciertas alarmas, pues su sentido de pertenencia y por consiguiente su identidad no se estaba fortaleciendo.

Algunos factores identificados y señalados en los documentos pedagógicos, fueron los estilos de crianza negligente y autoritaria de los niños, como se indica a continuación: “en cada una de estas aulas se encontraron casos de abandono, familias disfuncionales, estilos de crianza negligentes y la presencia de madres adolescentes” (GP-CP-2020) y el trato recibido en el aula por parte de la docente y compañeros,

Maestra del aula celeste: Ya no sabemos que hacer mis, la verdad es que solo estamos esperando a que termine el año, como son de 5 años, ya al próximo entran a primaria (...) bien malcriaditos son, no te escuchan en su casa son iguales, si sus papas los tienen así aquí será peor (GP-CP-2020). Los niños y niñas eran rotulados por sus adultos cuidadores y compañeros como “malcriados” “tontos” “malo” “pegalón”, lo cual inhibía la libre expresión y la seguridad de estos.

4.2. Descripción y reflexión crítica de la experiencia.

4.2.1. Inicio de la experiencia

La presente sistematización se ha enfocado en realizar un recojo y análisis de información sobre aquellas actividades que marcaron hitos importantes en la promoción de una convivencia pacífica con los niños y niñas de 5 años. En este caso, el uso del aprendizaje cooperativo en actividades auténticas.

a. Organización y selección de niños

El diseño de las actividades se realizó en base a la experiencia previa que se había tenido con los niños y niñas, para lo cual se realizó un análisis detallado de la evidencia existente y se procedió a reorganizar el cronograma de actividades.

En Octubre del 2018, durante la habilitación del ambiente Ludopedia, se procedió a organizar el ingreso de los niños y niñas; por ello se, optó por elaborar un previo diagnóstico de cada aula para conocer más de cerca la realidad a la que el equipo se estaba enfrentando, tal como se hizo en la primera temporada del proyecto.

Hemos estado asistiendo al centro educativo, “Club de Leones” 2 veces por semana gracias a la oportunidad que nuestra facultad nos dio para complementar las prácticas educativas con el proyecto. Durante este tiempo hemos conocido a los padres y la situación que los niños y niñas del turno mañana viven en cada aula a través de entrevistas y observación directa. El aula Azul de cinco años, tiene 20 niños y niñas. La mayoría de familias son nucleares pero se ha reportado por parte de la maestra que hay una cultura de maltrato y estereotipos sobre los roles de género. Las actitudes de los niños y niñas manifiestan a la presencia de padres negligentes debido a que mandan a sus niños poco presentables (despeinados, sin asearse, con heridas, entre otros) (DG-CC-2020)

a.1 Observación y entrevistas a las docentes

Como en ese entonces cada una de las encargadas era parte de un salón (por motivo de prácticas) se procedió a realizar el diagnóstico solo de su respectiva aula.

Esta consistió en realizar 5 visitas a las aulas y posteriormente cerrar este ciclo con una entrevista a las docentes.

A diferencia del turno anterior, el turno tarde contaba con tres aulas, Verde, Roja y Celeste, de donde se recogieron las siguientes aportaciones por parte de las maestras.

Mi salón es el más complicado de todo el jardín mis. Y de verdad quisiera que me ayuden con mis niños, si no es una cosa es otra, también tengo un niño especial. La mayoría de sus familias convive y si es casado, tienen problemas familiares. Aula verde. (DG-CP-2020).

Gracias a Dios, señorita, en este salón los papás la mayoría son familias estables, uno que otro nomas que es padre soltero, como el de Thiago, por ejemplo. Su esposa lo abandonó y se fue a Estados Unidos. Aula roja. (DG-CP-2020).

Recién conozco a este salón este año, pero por lo que he podido ver todos son padres dedicados, uno que otro no viene a las reuniones. Tengo un niño que vive con su abuelita, y otra que solo vive con el papá. Aula celeste. (DG-CP-2020).

Concluyendo que “en cada una de estas aulas se encontraron casos de abandono, familias disfuncionales, estilos de crianza negligentes y la presencia de madres adolescentes” (GP-CP-2020) lo que en consecuencia trajo a niños y niñas con dificultades al momento de socializar, gestionar sus emociones o prestar atención a las clases.

a.2 Criterio de selección de niños y niñas

Con esta información y gracias a las opiniones de las docentes sobre los niños y niñas que asistirían primero, se logró seleccionar al grupo 1, el cual estaba conformado por dos niños o niñas de cada aula.

Para esta selección se apeló netamente a la experiencia de las docentes con los pequeños, así pues se decidió que por cada aula pudiera entrar un niño con necesidad de regular ciertas conductas y otro capaz de ayudar a sus compañeros a gestionar sus emociones, todo ello para contribuir en el establecimiento de una cultura de convivencia pacífica en la institución educativa.

Se decidió por establecer este tipo de selección, apelando a lo argumentado por Pujolás (2004) quien señala la importancia del andamiaje y el aprendizaje entre pares dentro de una actividad que se moviliza mediante la cooperación (DG-CP-2020).

Este señala que lo ideal es que el grupo sea mixto, y cuente con niños con ciertas cualidades, capaces de ayudar a sus compañeros a llegar a la autorregulación. El equipo consideró que esta sería una manera favorable de hacer que los niños pudieran establecer relaciones cercanas entre sí y aprender mediante el intercambio de saberes y conductas.

4.2.2. Conocimientos que se tenía al inicio de la experiencia

Al iniciar la experiencia se tenía conocimiento respecto al uso de estrategias de aprendizaje cooperativo y de actividades auténticas.

a. Conocimiento de cómo programar micro actividades de aprendizaje y realizar adaptaciones curriculares.

El equipo que se encargó de ejecutar el proyecto Ludopedia y la presente experiencia, estaba constituido por estudiantes de los últimos ciclos de las carreras de educación Inicial y primaria, quienes estaban en la capacidad de estructurar, planificar y ejecutar actividades de aprendizaje.

Con el tiempo y práctica constante, lograron diseñar actividades de corta duración y que se adecuaban a las necesidades palpables de los niños, niñas y proyecto.

Asimismo, se tenía la libertad y autonomía de diseñar y reestructurar cada una de las rutas pedagógicas establecidas, pues se era consciente de que estaban en constante adaptación y eran parte de la construcción de la identidad de Ludopedia.

Evidencia de ello es el conjunto de rutas pedagógicas que se crearon, antes de establecer la que se expone y valida en esta investigación.

b. Conocimiento respecto a los intereses de los y las niñas

Tal como se mencionó en líneas anteriores, luego de los resultados obtenidos por el equipo de trabajo, respecto a la acogida que estaban teniendo las actividades planteadas, se llegó a la

conclusión de que estas, en adelante, se diseñarían principalmente tomando en cuenta los intereses y necesidades recurrentes, de los niños y niñas de 5 años.

En primer lugar, el interés por actividades que contuvieran desafíos, en su mayoría presentes en actividades cotidianas y en segundo lugar, que respondieran a las necesidades que estos presentaban, en este caso, fortalecer habilidades para la vida que les permitieran desenvolverse favorablemente en su medio.

c. Beneficios del aprendizaje cooperativo en actividades auténticas

Para el desarrollo de estas actividades, el equipo tuvo una preparación previa respecto a la aplicación del aprendizaje cooperativo en grupos pequeños para favorecer la convivencia, a cargo del Grupo de Juegoería, la cual se dio en la Universidad Peruana Cayetano Heredia.

Durante este tiempo se conoció cuáles eran los elementos del Aprendizaje cooperativo, así como los pilares fundamentales para trabajar adecuadamente con un grupo específicos.

Asimismo, se rescatan las capacitaciones por parte de la Universidad en lo concerniente a la implicancia y relevancia de las actividades auténticas para generar motivación e interés en los y las niñas.

4.2.3. Descripción y análisis de la experiencia

A continuación se describe y analizan detalladamente cada una de las actividades, consideradas como hitos y que formaron parte de esta experiencia, la cual está dividida en tres fases.

La primer fase trata del proceso de organización y diseño de la experiencia que vivieron los niños y niñas al ingresar a Ludopedia, la segunda fase da cuenta de la ejecución de actividades e hitos importantes, en esta se detalla cómo fue el proceso de organización, gestión y trabajo que los niños y niñas realizaron y, finalmente, una tercera fase de evaluación, donde se rescata información referente a los resultados obtenidos con los niños y niñas de 5 años.

FASE 1: ORGANIZACIÓN

La fase de organización es el primer periodo de la experiencia, y describe la manera en cómo se diseñaron y gestionaron a las actividades que se iban a realizar con los niños y niñas de 5 años.

a. Diseño de las actividades de aprendizaje cooperativo en actividades auténticas.

a.1 Propuestas en base a necesidades e intereses:

Finalizada la primera temporada con los niños y niñas del turno mañana, se realizó una sistematización conjunta, entre coordinadoras y estudiantes, estos fueron divididos por edades para dar a conocer su percepción sobre lo que vivieron esas semanas en Ludopedia.

La coordinadora, realizó preguntas respecto a los juegos y a las actividades de aprendizaje diciendo: -Qué juego les ha gustado más, chicos ¿Alguno que quisieran volver a realizar?-. Una niña del aula verde mencionó lo siguiente –Ese día que fuimos al psicomotricidad fue divertido y también cuando jugamos a los cocodrilos-. Otro niño, uno de los menores, señaló –Yo me gustó cocinar en la cocinita las galletas y el manjar para mi mamá-” (DG-CC-2020)

Algo que resaltar de aquel día es que los niños y niñas recordaban con expresiones de alegría, las actividades lúdicas y aquellas que los involucraban directamente para completar alguna tarea, llámese de otra forma, actividades auténticas y aprendizaje cooperativo.

Gracias a esta previa experiencia, con el grupo de la mañana, el quipo Ludopedia se fue con nuevas ideas y retos en mente para poner en práctica el siguiente semestre en el turno de la tarde. Se resaltó la importancia de ofrecer espacios que pudieran brindar un aprendizaje integral y que a su vez sirviera como un elemento que permita evaluar lo aprendido en las actividades cotidianas.

Como anteriormente se observó el rechazo de los niños y niñas por realizar más actividades iguales o similares a las de sus salones, de decidió dejar de lado las clases tradicionales, dirigidas y decididas por un profesor. Por el contrario, la reflexión sobre la intervención directa y principal de los mismos niños y niñas para crear, diseñar y gestionar, fueron sin lugar a dudas, uno de los pilares fundamentales al momento de crear y diseñar las actividades con ellos. (DG-CC-2020).

Es por ello que se trajo a superficie algunos postulados que partían del socio constructivismo, como la implicancia del aprendizaje cooperativo en el desarrollo de los niños y niñas, pues en

este caso era necesario por las demandas socioemocionales que estos presentaban y las actividades auténticas como espacios donde los niños y niñas pusieran a prueba y fortalecieran cada una de sus habilidades en contextos y vivencias cercanas y lo más parecidas posible a su realidad.

a.2 Contraste con la teoría

Para elaborar la nueva ruta pedagógica, se apeló a los conocimientos existentes respecto a lo que se buscaba con estas actividades, en este caso, que los niños y niñas pudieran participar activamente de las propuestas de Ludopedia y que a su vez, se propiciaran espacios de diálogo y fortalecimiento de habilidades para la vida, necesarias para gestar una convivencia pacífica y democrática en la comunidad.

Por tal motivo, mediante una mesa de dialogo, se llegó a un común acuerdo de que en la ruta se debía incorporar permanentemente actividades que permitieran realizar trabajos cooperativos entre los miembros del equipo, tomando en cuenta la teoría existente, respaldada por Pujolás (2004) quien afirma que el aprendizaje cooperativo potencia tanto el aprendizaje de procedimientos como de normas, actitudes y valores; además, destaca que aquellos que tienen dificultades, son los que más se benefician, aunque esto no quiera decir que los más capacitados no salgan también favorecidos, en líneas generales, mejora el rendimiento, facilita la integración, aumenta la interacción y mejora las relaciones sociales.

Por otro lado, se rescata el uso de actividades auténticas, las que promoverían que los niños y niñas desarrollen actividades les permitan fortalecer aprendizajes, los que a su vez pudieran trascender el aula. Se decidió por el uso principal de esta segunda estrategia; puesto que, se observó que al utilizarla en actividades anteriores, los niños y niñas demostraban estar motivados.

Es así que opta por proponer el diseño de actividades que contuvieran estas dos estrategias, principalmente.

FASE 2: FORTALECIMIENTO DE HABILIDADES

Esta fase de la experiencia describe la segunda parte de la experiencia. Se describe una breve reseña de lo que fue cada actividad y dos o tres subtítulos que vendrían a ser los hitos a resaltar de dicha intervención de acuerdo a la percepción de las coordinadoras de Ludopedia mediante el respaldo correspondiente de las evidencias y teoría.

a. Fortaleciendo la identidad y la confianza del grupo

1. Actividad: ¿Quiénes somos aquí?

Una vez organizados los grupos, se procedió a tener una semana libre, donde el objetivo principal fue conocerse y entrar en confianza con los miembros del equipo Ludopedia y los niños y niñas de 5 años de las aulas verde, celeste y roja.

Se realizaron actividades cooperativas y juegos para que puedan conocerse y entrar en confianza, pues se consideró que uno de los principales puntos para poder trabajar adecuadamente con un equipo es estar en armonía entre todos los involucrados.

1.1 Los niños y niñas se identifican como parte del proyecto

De los mismos niños nació la idea de tener un nombre que los identificase. Ante esta demanda, se procedió a organizar espacios para que pudiesen debatir y acordar qué y cómo lo harían.

Hoy se realizó una actividad donde los niños eligieron el nombre del equipo, el cual después de muchas opciones terminó llamándose “Aladino y la lámpara maravillosa”, refiriéndose a la dinámica que hicieron días atrás. El día de mañana presentarán el logo que más les parezca” (DG-CC-2020).

Finalizada la reunión y luego de concordar en el nombre que llevarían se organizaron en tres grupos para poder diseñar el color de la lámpara que los identificaría durante las siguientes semanas, debían ponerse de acuerdo en la combinación de colores, trazos y demás y, finalmente, exponer sus propuestas.

A partir de este día, se creó un nuevo nombre que formó parte de la identidad de los niños y niñas de 5 años; asimismo, se procedió a organizar algunas normas que serían válidas incluso fuera de Ludopedia, tales como el cuidado de los compañeros, respeto por los otros y responsabilidad por los propios actos.

Durante los siguientes días se observó que los niños y niñas realmente reconocían que eran un grupo importante en Ludopedia, en la hora del recreo, por ejemplo, si se cruzaban entre ellos, se

saludaban y hasta incluso evidenciaban muestras físicas de afecto. El hecho de que estos decidieran ponerse un nombre, mostró el gran avance que estaban teniendo y la importancia de esta actividad para ayudarles a construir su identidad.

Esta importancia radica en que el fortalecimiento de la identidad permite que la persona pueda definirse en el medio y, por consiguiente, el modo en cómo se pueda integrar en la sociedad.

Si se habla de la búsqueda de una convivencia pacífica, sin duda es necesario encontrar formas para que las personas puedan construir una identidad sólida, basada en el respeto y la tolerancia como una forma de aportar saludablemente a su comunidad. Ciertamente para la mayoría fue complicado el hecho de ceder ante la opinión del otro; ya que, quienes ingresaban a Ludopedia, necesariamente no habían desarrollado habilidades blandas, por lo que se les hacía complicado relacionarse adecuadamente con sus pares y convivir en armonía. Sin embargo, a raíz de esta actividad, estos lograron movilizarse para cumplir con el objetivo propuesto.

Por este motivo, se considera que la actividad diseñada promovió el desarrollo y fortalecimiento de la identidad de los niños y niñas de 5 años beneficiarios del proyecto Ludopedia, ya que les permitió distinguirse como un nuevo equipo y con características únicas y distintas del resto de sus compañeros.

1.2 Comprenden la democracia y lidian con la frustración

¿Cuán difícil puede llegar a ser, reconocer y valorar el trabajo de los otros? En la actividad propuesta, los niños y niñas tenían que votar y elegir uno de los tres logos trabajos previamente elaborados. Este debía ser el más óptimo para que pudiera representar al equipo.

La consigna fue votar por los trabajos que no eran suyos, esta se llevó a cabo de manera anónima y participaron tanto niños, niñas y coordinadoras.

En palabras de Ortuño (2016), saber cómo hacer frente a la frustración y respetar las decisiones de los demás, son habilidades que facilitan la adaptación; por ello, el autocontrol y la tolerancia, cobran un especial sentido; pues son un medio para la felicidad y armonía de la comunidad.

Esta actividad brindó una oportunidad para que estos, pusieran en práctica y fortaleciera las habilidades antes expuestas, evidenciándose actitudes positivas por parte de un grupo de niños y niñas, lo cual sirvió para reafirmar una vez más que, aquellos espacios donde los niños y niñas necesitan tener un dialogo conjunto para obtener un resultado específico, resultan ser altamente significativas y enriquecedoras.

“Sí, ese está bonito. A mí me gusta, yo voté por ese, te quedó bonito Thiago, muy bien, dijo Jashiro” (DG-AN-2020).

“Ese gano porque tuvo más votos, pero de todos está bien, siono miss” Thiago (DG-AN-2020).

Como se puede evidenciar, se hicieron presentes palabras de afirmación entre los integrantes de cada equipo al conocer que estaría en sus manos elegir por el logo ganador. Sin embargo, también se hizo presente la dificultad de un grupo de estudiantes que expresó muestras de desagrado con el resultado final.

“Hoy el equipo de Daleska mencionó que el resultado no fue el correcto – mis, tu porque no votaste por mi si el mío está mejor- (llorando).” (DG-AN-2020)

“Ante la situación presentada, tomé un espacio para conversar con los niños acerca de lo que había acontecido, se hizo énfasis en que así como las personas tienen el talento para pintar cosas asombrosas, otras tienen la capacidad de crear e innovar en otros espacios, se le recordó a Daleska que de ella fue la idea del nombre del equipo, fue entonces donde se calmó, pues otro de sus compañeros intervino diciendo que para la próxima oportunidad, todos votarían por ella.” (DG-CC-2020)

Por ello, es que resulta importante gestar espacios para contener las frustraciones que los niños y niñas pueden llegar a sufrir ante diferentes acontecimientos como los descritas en líneas anteriores.

Espacios donde se refuercen actitudes positivas de estos y se pongan en práctica diversas estrategias de contención emocional, en este caso, el reconocimiento previo de las actitudes positivas y aceptadas por la comunidad y, posteriormente, la intervención de un par regulador.

2. Actividad: ¿Cómo engréimos a mamá en su día?

Este fue el primer reto que se le planteó al grupo de 5 años, el cual coincidió con las actividades que se estaban desarrollando dentro de la institución educativa. En esta, los niños y niñas se hicieron responsables por realizar una sorpresa para el día de las madres. Este proyecto duró alrededor de dos semanas y consistió en la elaboración de tarjetas y dulces para las mamás, las cuales iban a ser entregadas el día en que vinieran a Ludopedia; además, fue una de las primeras actividades en las que se involucró a los niños y niñas de manera protagónica, pues tenían la responsabilidad de hacerles un obsequio a sus mamás, completamente en sus manos.

Cabe resaltar que para llegar a elegir los productos a elaborar, se pasó por un proceso cuidadoso de elección, donde se tomó en cuenta las necesidades e intereses que los niños y niñas presentaban en ese momento.

“Lo primero que se hizo fue tener un conversatorio con los niños y niñas. En este, se les presentó el reto que tenían durante las siguientes semanas, el cuál era Engréir a mamá en su día. Después de varias propuestas y de tener una larga conversación donde estos mencionaban aquellas cosas que le gustaba a sus mamás, se llegó a un acuerdo de que primero se elaborarían tarjetas de amor para ellas y que después se prepararían unos dulces” (DG-CC-2020).

2.1 Hacia la autonomía

Mediante esta actividad se evidenció la dependencia de los niños y niñas para poder organizarse; pues, preguntaban a las coordinadoras qué y cómo lo debían hacer y aun así su participación de ellos era escasa.

Para hacer frente a esta situación, se observa que las coordinadoras optaron por acercar a los niños aún más a la realidad que estaban vivenciando en ese momento, en este caso, preguntarles qué desearían hacer ellos independientemente de la complejidad o dificultad de su elección. “En el salón no podemos hacer dulces, vamos a hacer un dibujo con nuestra mamá” mencionó uno de los niños” (DG-AN- 2020).

Se identificó que los niños y niñas estaban acostumbrados a realizar actividades artísticas para festejar algún evento especial en sus salones, ya sean dibujos, pancartas y demás; sin embargo, cuando alguien mencionaba si se podía elaborar algo distinto, como dulces, por ejemplo, la gran mayoría contestaba que esto no era permitido en el salón o que sería muy difícil de hacer.

Ante ello, se observó una intervención oportuna de las coordinadoras, pues se priorizan los intereses y se toman en cuenta las necesidades que los niños y niñas presentaban en ese momento, tales como las limitantes a los que estaban acostumbrados en sus aulas y las reales motivaciones que dieron a conocer en el transcurso de la reunión:

”Por ello las coordinadoras guiaron la conversación de manera que se pudo tomar en cuenta el deseo de un grupo de estos niños y niñas y adecuarlo a las posibilidades que se tenía en el lugar” (DG- CC-2020).

Gracias a esta actividad se pudo constatar nuevamente que es importante propiciar espacios para que los niños y niñas sean capaces de dialogar y llegar a común acuerdo. Asimismo, remarcar que el rol del adulto es crucial, pues es quien se encarga de regular y conducir estos momentos en caso sea necesario.

2.2 Tengo que pensar en los otros

Cuando tocó elaborar las tarjetas, debían compartir entre todos los miembros del equipo, los materiales que estaban a disposición. Asimismo, ninguno podía proseguir si el otro no completaba con éxito las fases. La primera constaba en el dibujo y diseño de tarjeta, la segunda, mencionar

las especificaciones de lo que iban a necesitar y la tercera, empezar con la construcción de la tarjeta.

“Al finalizar con las tarjetas y los dulces, se conversó en la hora de la asamblea cuál fue la percepción de los niños y niñas frente a esta nueva experiencia, si bien no lograron expresarse con facilidad, uno que otro niño mencionó que era muy “veloz” haciendo las cosas y que si para la siguiente actividad, mientras esperaba, podía ir armando rompecabezas como lo hace en su salón” (DG-CC_2020).

Ante tal afirmación una de las coordinadoras finalizó esta actividad del día recalcando la importancia de entender y esperar a los otros pues “no todos hacemos las cosas en ritmos similares y esto está bien porque eso nos hace únicos y especiales” (DG-CC-2020).

Uno de los elementos más resaltantes del aprendizaje cooperativo es la interdependencia positiva, que en palabras de Johnson, Johnson y Holubec (1999) es comprender que, el éxito de la tarea a ejecutar, depende de que todos los integrantes del equipo culminen adecuadamente su parte del trabajo.

Este elemento estuvo presente en la actividad antes mencionada; ya que, como bien se describe, cada uno de los niños y niñas no podía pasar al siguiente nivel, si es que la totalidad de compañeros no culminaba con la primera parte de la tarea encomendada.

A primera impresión podría parecer una decisión no acertada por parte de las monitoras; puesto que, se estaría privando a aquellos niños que sí cumplieron con sus actividades a tiempo, de avanzar y cumplir con nuevos desafíos; sin embargo, este es un ejercicio que promueve y favorece, entre otras habilidades, el respeto, la tolerancia y la paciencia entre los miembros del grupo, pues permite ser consciente de que uno es parte de un equipo compuesto por varias piezas, el cual no puede funcionar adecuadamente si estas no están completas o no están ejecutando su función respectiva.

Valero (2017) señala que, esta manera de guiar un equipo, es una de las formas “más potentes de introducir interdependencia positiva, aunque también la más polémica por lo antes expuesto; sin embargo, algo que recordar en nuestro rol de docente es que las actividades que diseñamos tienen como fin formarlos para la vida.

b. Desarrollo de la propuesta

3. Actividad: Ensalada de frutas

De invitados pasaron a ser los niños de casa, aquellos que se encargaban de los eventos y de hacer, que cada persona que visitase Ludopedia se sintiera especial y el día de la visita de Tanía no fue la excepción.

Tanía iba a llegar, por lo que se ideó un plan para recibirla y compartir un tiempo de calidad con ella, en común acuerdo se decidió preparar una ensalada de frutas para recibirla.

Lo primero, antes de iniciar alguna actividad, como siempre, fue dar opiniones y delegar funciones para cumplir con el objetivo final, todos debían estar conformes para poder iniciar con las actividades, picar y pelar la fruta, organizar el espacio, servir y finalmente lavar las cosas. Esto último no necesariamente era de agrado de los pequeños, pero absolutamente necesario para poner en marcha la actividad del día.

3.1 Todos somos importantes

Después de que se llevara a cabo el sorteo, cada uno de los niños y niñas ya sabía que es lo que debía hacer para llevar a cabo el plan del día. Antes de iniciar con las labores, la coordinadora realizó una dinámica, pues los niños, aunque estaban de acuerdo con los resultados del sorteo, demostraban un ánimo decaído; ya que, más de uno quería picar las frutas. Entonces se separaron los equipos y se hizo énfasis en lo importante y necesario de cada labor a desempeñar. Se señaló que si uno de los grupos no cumplía con lo pactado, el resultado final no sería el apropiado.

“Hubo una pequeña discusión entre Alex y Thiago, pues ambos querían preparar la ensalada y ninguno quería lavar las cosas, al final Santiago realizó una propuesta para realizar un sorteo, todos accedieron” (DG-CC-2020).

Se les mencionó que si el lugar no está adecuadamente organizado, la ensalada de frutas no tendría donde disfrutarse, que si las cosas no estaban limpias, no se podría iniciar con la actividad y que si no había alguien que sirviera, se generaría un desorden. Después de esta reflexión, una de las niñas del aula roja dijo “ya ves chicos, tienen que hacer todo lo que les tocó, a mí me tocó poner la mesa con la mis Lucila y lo vamos a hacer rápido. Después de esto, cada uno de los grupos se puso a trabajar con la coordinadora que le tocó” (DG-CC-2020).

Con ello se llegó a la conclusión de que cada vez que se realizaría alguna actividad, los niños y niñas debían saber cuál era la importancia o el valor que tiene el trabajo a realizar. De esta forma, estarían más comprometidos con la actividad pues lo que hacen es significativo para todo el equipo.

Por otro lado, se generó un conflicto por cómo se iban a repartir y delegar las responsabilidades entre los miembros del equipo, pues cada niño o niña tenía intereses en particular, la cual es una situación bastante común en la vida cotidiana; no obstante, algo que se puede rescatar de esta situación, es la forma en cómo la coordinadora actuó para solucionar dicho inconveniente.

En primer lugar, generar una mesa de diálogo que no estaba dentro de la planificación del día, pero que debido a la situación se hacía necesario y, en segundo lugar, realizar una retroalimentación a cada equipo, validando sus opiniones y sentimientos y remarcando la importancia del trabajo particular que a cada niño le fue asignado.

Para Gonzales (2017), tomar en cuenta los sentimientos de los niños y niñas, permite que estos se sientan comprendidos, escuchados y seguros, además es un paso para que puedan gestionar sus emociones de manera segura y pertinente, por ello se puede rescatar que la intervención de los

docentes o cuidadores, determinará en gran manera el desarrollo oportuno de actividades que generen aprendizajes para la vida.

3.2 Compartiendo, la vida es mejor

Todo el trabajo previo y el esfuerzo que los niños y niñas pusieron al realizar cada una de sus actividades se vio reflejado al finalizar la actividad, es decir, cuando se recibió a Tania con la mesa lista.

Cada uno había trabajado y con esa satisfacción de que su granito de arena estaba plasmado en el producto final, se quedaron esperando su turno en la mesa para poder disfrutar de dicha preparación en compañía de Tania. Los niños, cuyas etiquetas en las aulas era de impacientes, impulsivos y “malcriados” estaban sentados alrededor de la mesa con la mirada fija sobre su preparación y comentando con la coordinadora cuál fue su experiencia durante la preparación de la ensalada de frutas y que, para las siguientes semanas, estaban dispuestos a elaborar cualquier otra que se pudiera (DG-CC-2020).

Un aprendizaje que se puede resaltar de esta actividad es la motivación con la que los niños y niñas pueden trabajar cuando tienen una meta en común y cuando realizan un trabajo que es de beneficio para ellos y para el resto.

Este actuar de los pequeños tiene una explicación que, en palabras de Morón (2011), corresponde a un tipo de motivación denominada, motivación relacionada con la consecución de recompensas externas, la cual establece la relación estrecha entre la satisfacción y el logro de una meta, cuyo resultado es un premio o beneficio para los involucrados en dicha labor, tomando en cuenta ello, se puede inferir que los resultados fueron favorables; ya que, los niños y niñas lograron enfocar sus esfuerzos en el cumplimiento de las metas en común y finalmente, disfrutaron del fruto de su trabajo.

En conclusión, establecer metas en cada actividad y más aún si éstas traen beneficios de por medio, tienen como resultado la motivación asegurada de los estudiantes.

4. Actividad: Coordinadores de las puertas abiertas

En una asamblea, los niños mostraron su inquietud sobre aquellos compañeros que querían pero que no podían ingresar a Ludopedia, en seguida el equipo planteó una alternativa, la cual era tener un día de puertas abiertas para que así todos los niños que no habían ingresado a Ludopedia, tuvieran la oportunidad de conocer y jugar en este ambiente.

Este evento, fue tomado en cuenta por la coordinadora de los niños de 5 años para planear una actividad en la que estos pudieran fortalecer sus habilidades; por ello, se les comunicó que como ya eran parte y conocían el funcionamiento de Ludopedia, debían ayudar a sus demás compañeros a que tuvieran una experiencia agradable.

4.1 Adquirimos una responsabilidad más

Los niños se mostraron entusiasmados con la idea de ser ahora ellos los líderes de la actividad del día y sobre todo, de hacer que sus demás compañeros pudieran conocer Ludopedia. Esto se evidenció con los comentarios de las docentes, quienes afirmaron lo “felices y emocionados que estaban los niños cuando comentaban a sus compañeros que serían los profesores por un día y que estaban a cargo de dar a conocer Ludopedia a sus demás amigos.” (DG-CC-2020).

Por este motivo, se decidió que ellos mismos dieran alternativas para programar y organizar el evento.

Se les preguntó a los niños que es lo que quisiéramos que sus amigos conozcan de Ludopedia. Jashiro respondió que debían aprender la canción del saludo para que pudieran saludarse entre todos. Después Alex mencionó que los niños debían jugar en los contextos con los juguetes y animalitos que se tenían. Ante ello respondí que no se debían olvidar de algo muy importante como lo es la bienvenida” (DG-CC-2020).

Durante esta actividad, se observa un punto muy importante para el fortalecimiento de las capacidades de los y las niñas, y es el hecho de que están siendo considerados protagónicamente para ejecutar una actividad “importante”.

Según la información existente, respecto a las características de los niños y niñas beneficiarios del proyecto, se conoce que cada uno de estos era considerado, en sus salones, como niños o niñas que no sabían o podían realizar actividades de manera adecuada por sus limitantes al momento de socializar; sin embargo, se puede observar que asumieron los retos presentados de una manera pertinente e incluso tomaron esto con una actitud positiva.

Dichas evidencias, pueden fundamentarse en lo afirmado por Megía y Urrea (2015) quienes sostienen que un eje fundamental y transformador de las relaciones comunitarias, es la confianza entre quienes se relacionan, pues cuando a un niño se le confía responsabilidades, también se le está reconociendo como una persona capaz de lograr sus metas, lo cual contribuye al desarrollo y fortalecimiento de su autoestima, seguridad y confianza.

En el caso particular de esta actividad, se puede evidenciar que las coordinadoras eran conscientes de las capacidades de los niños y niñas para gestionar, organizar y planificar actividades, lo cual favoreció el fortalecimiento de la confianza depositada en ellos, evidenciado en su actitud para ejecutar el reto del día.

Lo que incita a afirmar que reconocer realmente las capacidades de los niños y niñas, permite generar confianza en el grupo, lo que conlleva favorecer el desarrollo de la dimensión socioemocional de estos, pues se les identifica como personas capaces de lograr cualquier meta trazada.

5. Actividad: Más que una merienda (galleta y gelatina)

La actividad “Más que una merienda” consistió en presentar a los niños una lista de insumos con los cuales debían idear la preparación de alguna merienda para despedir el día. Se esperó también que ellos mismos pudieran dar alternativas para organizarse, formar los equipos y hacer su merienda.

5.1. Somos creativos

Se organizó las actividades de bienvenida e inicio como habitualmente se hacía. Durante la asamblea, se realizó la presentación de la caja con los insumos que se utilizarían para hacer la actividad en el día.

“Podemos entender que gracias a esto, los niños mostraron ser capaces de proponer y gestionar adecuadamente la situación, cosa que anteriormente no se evidenció en este grupo. Inmediatamente propusieron una alternativa para utilizar la gelatina en bolsa, pues estos sabían que preparar la gelatina requería de tiempo y de una refrigeradora. Así que Diego mencionó que se podía hacer agua de gelatina, que solo se necesitaba agua caliente para que la gelatina se derrita” (DG-CC-2020).

Cada vez que aparecía un insumo nuevo, estos mencionaban algunas propuestas para que tal, fuere utilizado como parte central de su merienda, cada una de estas fue anotada en el papelote que estaba pegado en un lado de la pared. Luego de una conversación y discusión, los niños llegaron al común acuerdo de que la merienda del día, consistiría en preparar galletas con mantequilla y mermelada, acompañadas con agua de gelatina.

En esta actividad, se hace presente, la importancia de favorecer espacios para poner en práctica la creatividad de los niños y niñas, haciendo uso de lo que tengan al alcance para solucionar un problema real que afecte su entorno. Lo cual vendría a ser una versión sencilla de lo que se conoce como Aprendizaje basado en problemas (ABP).

El ABP se caracteriza por presentar una situación problema, la cual debe ser solucionada por los miembros del equipo, quienes deben generar propuestas y encontrar los elementos necesarios para dicha labor, en otras palabras “es aquella que se caracteriza por producir el aprendizaje del estudiante en el contexto de la solución de un problema auténtico” (Marra, Jonassen, Palmer & Luft, 2014, p.221).

Se observa que en este caso, el problema era saber qué cocinar utilizando todos los insumos presentes, para lograrlo, se evidencia que los niños y niñas hicieron uso de su creatividad y capacidad de diálogo para ponerse de acuerdo en lo que harían y cómo lo haría.

Se considera, por ello, que el aprendizaje cooperativo en actividades auténticas hace uso de la problemática del entorno para generar motivación y movilizar diversas capacidades en los estudiantes.

5.2. Tengo control de mi cuerpo y mis impulsos

Durante la preparación se evidenciaron espacios llenos de aprendizaje para los pequeños. Por un lado, quienes preparaban las galletas comentaban que, en común acuerdo, habían decidido separar las dulces de las saladas. Cada una en su bandeja. Se evidenció el desarrollo de diversas capacidades y habilidades, un ejemplo de ello es en el área de matemáticas, con los procesos de clasificación en una sencilla actividad como es preparar galletas para la merienda, tal como se evidencia en la siguiente conversación registrada en el anecdotario de una de las coordinadoras.

-“Mía: Hay galletas dulces y saladas, al que es dulce le ponemos mermelada y al que es salado le ponemos mantequilla”

-“Jashiro: Aquí hay que poner el salado y allá ponemos el dulce,” (DG-AN-2020).

En la segunda mesa se encontraban dos niños que estaban a cargo de preparar el agua de gelatina, tuvieron que esperar a que el agua hierba, a que las vertieran en los platos y les pusieran un poco de gelatina para que ellos concluyeran con la importante tarea de mezclar todos los elementos. Ellos sabían que estaban trabajando con agua caliente, por lo que recalcaron entre ellos que debían tener cuidado mutuamente para poder realizar dicha actividad sin que ocurriera algún imprevisto que pudiera atentar contra su integridad física.

-“Mis, hay que hacerlo con cuidado, porque el agua está caliente y te puedes quemar.”

-“Thiago: Espérate a que terminen de servir el agua, te vas a quemar porque mira, hay humo, tienes que hacerlo despacio.” (DG-AN-2020).

Sentarse y esperar a que el agua enfrié, o mover lentamente el agua y gelatina, son ejercicios de la vida práctica que a simple vista podrán parecer sencillos y que no requieren de mucho esfuerzo para ser ejecutados, pero cuando se trata de personas, en este caso niños que se caracterizan por su impaciencia para realizar actividades, puede presentar un verdadero desafío; por ello, se puede considerar que esta actividad promueve el desarrollo y fortalecimiento del autocontrol de impulsos en los niños a través de determinadas acciones. Ante ello, Vargas y Milena (2013) sostienen que el control del cuerpo es un elemento fundamental para poner en ejercicio el control de las emociones, son dos dimensiones que están estrechamente relacionadas, una se fortalece y a la vez evidencia a través de la otra y viceversa..

Entonces, podemos afirmar que, el aprendizaje cooperativo en actividades auténticas brinda espacios oportunos y creativos para aprender a autorregularse a través de actividades que requieran, en primer lugar, de una actitud pertinente para ser ejecutadas.

6. Actividad: Ludopedia necesita una manito

Esta consistió en organizar Ludopedia de manera que pareciera desordenada y sucia, con ello se buscó que los niños, al ingresar, pudieran establecer sus puntos de vista para ver la manera de que Ludopedia quedase limpia y disponible para que ellos pudieran jugar, pues previamente se les comentó que ese día tendrían el horario disponible para jugar libremente si así lo quisieren. La impresión de los niños al respecto fue la de ordenar y limpiar los restos de basura que encontraban en el piso.

Al ingresar, nos dimos cuenta que gestos de asombro se apoderaron de los niños, consideramos que es por el hecho de que normalmente encuentran Ludopedia ordenada y limpia. Procedimos a realizar la reunión de encuentro para preguntar a los niños qué se podría hacer para solucionar ese imprevisto de la tarde (DG-CC-2020).

6.1 El trabajo con comunidad es más efectivo

Mientras se llevó a cabo la reunión de encuentro, se realizaron algunas preguntas a los niños, las cuales instaban a cuestionarse el por qué no procedían a jugar aunque todo estuviera desordenado. Entre dicha conversación surgió una frase que sirvió de apoyo a las coordinadoras para hacer más de una referencia.

En una casa desordenada no dan ganas de trabajar”, mencionó una de las niñas asistentes.

Rápidamente se realizaron algunas preguntas al respecto, tales como: ¿Qué sientes cuando quieres jugar en un lugar que está desordenado? ¿Será importante ser organizados y tener cuidado con las cosas que se nos encargan? A lo que algunos de los niños respondieron:

-Se siente mal, porque no está bonito y no hay espacio-

-Es importante porque las cosas se tienen que cuidar porque los demás niños vienen y deben encontrar limpio. (DG-AN-2020).

Poco a poco los niños demostraban su interés y responsabilidad por las cosas que se les había encomendado cuidar desde un principio.

Se evidencia una vez más la implicancia positiva que tiene el diseñar actividades reales para generar una verdadera motivación en los y las niñas. Se puede observar que, efectivamente, estos espacios promueven la reflexión, la adquisición de responsabilidades y la toma de decisiones, cuyo fin principal es la búsqueda del bien común.

6.2 Podemos hacerlo

La misión del día fue dejar Ludopedia organizada y lista para el segundo grupo de niños que ingresaría. No faltaron aquellas palabras de aliento y afirmación mutuas por parte de los niños al momento de continuar con sus actividades. Sorprendió que dicha actividad pudiera recabar responsabilidad y empatía en los pequeños.

“Mis, nosotros podemos ¿no? Somos los mayores y somos muy rápidos, hay que hacerlo así para después poder jugar con todos en la casita (señala el contexto de hogar) (DG-AN-2020).

Independientemente de ello, también fue sorprendente para las coordinadoras, que estos pudieran organizarse para culminar mucho más rápido el trabajo del día.

El acuerdo final para con el trabajo del día era disfrutar del espacio que estaban organizando, se les propuso que, luego determinar, podrían jugar libremente en Ludopedia, pero que antes era necesario organizarse y verificar que todos y cada uno de los involucrados, cumpliera con su labor (DG-CC-2020).

Se deja en claro la importancia de hacer que los niños y niñas puedan sentirse parte de un grupo, pues al ser un espacio seguro para ellos, es propicio para que estén en la libertad de reforzar mutuamente y comunicar sus cualidades, propuestas e intereses. Este es un indicio positivo, lo cual conlleva a afirmar que, crear grupos sólidos y dotados de confianza, favorece el desarrollo del autoestima y la responsabilidad; porque, “cuando los niños se sienten confiados y seguros es más probable que tengan una mentalidad de crecimiento. Esto significa que pueden motivarse a sí mismos para asumir nuevos desafíos y aprender de los errores” (Cunningan, sf, pp.1).

7. Actividad: Los niños de 3 años nos necesitan

Se programó una actividad que consistió en hacer que los niños de 5 años, pasaran todo un día contribuyendo en el orden y desarrollo de las actividades de los niños de 3 años. El objetivo fue que ellos pudieran vivenciar desde, otra perspectiva, la forma en cómo se llevaban a cabo normalmente las actividades en Ludopedia, es decir, con un cargo y grado de responsabilidad diferente al que estaban acostumbrados normalmente.

Esta actividad surgió a raíz de la inquietud de las coordinadoras de Ludopedia y docentes por hacer que los niños pudieran ser colaboradores del orden y cumplimiento de las normas en el

horario de los niños de 3 años para fortalecer sus habilidades de liderazgo y sentido de responsabilidad.

7.1 Comprometidos con nuestra labor

Se reunió a un grupo de niños de 5 años para que pudieran acompañar a sus menores en la jornada diaria. Previo al ingreso, se llevó a cabo una reunión con estos, resaltando los puntos más importantes de dicho acompañamiento, donde se destacó el objetivo principal, el cual fue, contribuir con las coordinadoras para que las actividades pudieran llevarse a cabo de una manera ordenada y organizada tal como ellos habían ido vivenciando en las actividades cotidianas dentro de Ludopedia; ya que, los niños de tres años aún no conocían cuál era el funcionamiento de dichas actividades.

“Entonces hoy vamos a ayudar a los bebés, si no te hacen caso, le dices a la mis para que te ayude. Vamos ayudarles a guardar los juguetes y que los pongan en su sitio” (DG-AN-2020).

El compromiso, en palabras de Sandoval, Maryorga, Janette, et.al (2018) es una capacidad que requiere de cierto nivel de conciencia para ser desarrollado; ya que, implica la toma de conciencia sobre la importancia de cumplir con aquello que se ha pactado.

Tomado en cuenta esta afirmación, se puede identificar que los niños y niñas de 5 años, con el pasar del tiempo, empezaron a evidenciar la adquisición de responsabilidades cada vez más complejas y que demandaban aún más esfuerzo por parte de ellos, ubicándolos en espacios donde se les hacía necesario generar y gestionar herramientas prácticas para solucionar sus inconvenientes.

7.2 Las cosas como son y donde estaban

Fue entonces que se delegó y organizó a los niños para que se hicieran cargo de un contexto en particular y de esta manera, pudieran monitorear y comunicar a las coordinadoras, todo lo que sucedía en dicho espacio.

Durante el desarrollo de las actividades cotidianas, se observó que los niños de 5 años, tomaron muy en serio la responsabilidad asignada, pues constantemente comunicaban a las coordinadoras lo que sucedía en su espacio y, si estaba dentro de sus posibilidades, se encargaban de orientar y mostrar con el ejemplo cómo se debían utilizar los materiales

“¿Quieres sacar los animales? No uses la silla porque te vas a caer, yo te ayudo, está alto (Alex)” (DG-AN-2020) “Si no guardas, no vas a poder salir, tienes que hacerlo para que juegues en la casita” (DG-AN-2020).

En este espacio, el sentido de responsabilidad de los niños y niñas se hizo evidente y se puso en práctica con solo organizar espacios que los incite a pensar y hacerse cargo de los otros, asimismo, se observó que se generó un ambiente de diálogo y confianza entre los involucrados, que trascendió el espacio de Ludopedía, tal como se muestra en la siguiente evidencia tomada del cuaderno de campo.

Algo que llamó nuestra atención es que algunos de los niños de tres años lograron comunicarse con sus monitores asignados y pidieron ayuda cuando lo necesitaron y por su parte, los niños de 5 años, pudieron hacerse responsables de sus compañeros, de acuerdo a sus posibilidades. Al momento de salir, por ejemplo, uno de los pequeños de 3 años, no lograba atrás sus zapatillas, por lo que no dudó en comunicárselo a Alex quien había estado a cargo de él en el día. Este por su parte, no dudo en mostrarle su ayuda (DG-CC-2020).

Ya cuando los niños de tres años retornaron a sus aulas, se generó un espacio de diálogo para que los niños de 5 años pudieran comentar acerca de su experiencia en el día, fue así que se generaron preguntas como ¿Fue fácil realizar esta labor? ¿Cómo te sentiste cuando

no los niños no lograron obedecer? ¿Cómo crees que se sienten las maestras cuando generamos desorden en el aula y no obedecemos? (...) (DG-CC-2020).

A lo que algunos señalaron que efectivamente fue difícil hacer que los niños realizaran las cosas como ellos quería que fuera. “A mí no me obedeció la niña y quería irse al otro lugar, por eso yo le dije a la mis” “No fue fácil ser el profesor hoy día” “Se siente feo cuando no te hacen caso” Fueron solo algunas de las precisiones que los niños hicieron a raíz de esta experiencia (DG-CC-2020).

Una de las coordinadoras acotó que efectivamente, la labor de las maestras es muy importante y agotadora, por ello, que los niños sean responsables, contribuye en su bienestar y en el de toda el aula. (DG-CC-2020).

Con esta actividad vivencial, se pudo acercar a los niños un poco más a la realidad que las docentes y cuidadoras viven a diario, se llegó a la conclusión de que estos habían logrado, por un momento, ponerse en el lugar del otro, lo cual, fue sin duda un elemento favorecedor en su proceso de socialización con el resto de sus compañeros y un gran avance en su estadía en Ludopedia

8. Actividad: Dejaremos juguetes para Ludopedia (Forkys)

Esta actividad surgió a raíz de la inquietud de los niños acerca del mobiliario presente en Ludopedia, pues en la perspectiva de estos, el ambiente no contaba con los materiales y recursos suficientes para abastecer las necesidades de los niños,

Es así que el equipo coordinó un tour por los espacios de Ludopedia con los niños de 5 años, a fin de ellos pudiesen brindar sugerencias acerca de las necesidades que podían identificar.

Después de dicho paseo interno, se realizó una asamblea para conversar sobre lo que habían observado, la mayoría de los niños, afirmó que Ludopedia no contaba con juguetes suficientes para que los más pequeños puedan jugar, es así que surgió la idea de elaborar algunos juguetes

que pudieran quedarse en Ludopedia, pues ellos sabían que solo estarían por unos meses más en el jardín y que pronto pasarían a la escuela primaria.

“Mis, que te parece si traemos juguetes de nuestras casas para aquí y les dejamos a los más chiquitos” Thiago (DG-AN-2020). “Hay que hacer juguetes nosotros mismos para que se queden en ese cuadrado de donde se ponen los juguetes y está vacío” Jhashiro (DG-AN-2020).

A raíz de todas las intervenciones, se consensuó que elaborarían unos juguetes para dejarlos en Ludopedia. De ellos mismos nació la idea de que fueran, unos Forkys, pues en esas semanas la película de Toy Story se había estrenado.

8.1 El trabajo es en conjunto

La consigna para elaborar los juguetes que se quedarían en Ludopedia, fue que todos debían avanzar en paralelo, ninguno podía avanzar al siguiente nivel si es que los otros no habían culminado.

Esta fue una actividad para probar la paciencia de los niños y la disposición de cada uno por realizar un trabajo colaborativo, pues además de la consigna, los materiales secundarios como gomas, tijeras y demás, se tenían en poca cantidad, por lo que debían ser utilizados mediante turnos.

Durante la actividad, los niños que realizaban el trabajo de una manera más rápida, estaban pendientes de quienes se demoraban, brindándoles mensajes de ánimo o apoyo para que pudieran culminar favorablemente con cada una de las etapas que se habían establecido para elaborar sus Forkys. Se escucharon palabras como – Vamos Thiaguito, tú puedes hacerlo” o –Si no terminas no le vamos a poder poner su manitos, por eso tienes

que apurarte, yo te ayudo si quieres, mira, préstame y yo te enseño como lo hice-(DG-CC-2020).

Gran satisfacción se pudo evidenciar en el rostro de los niños cuando se les comunicó que habían terminado de realizar su actividad y que en adelante solo faltaba que la cerámica en frío seca para que al final pudiesen guardar los juguetes en los lugares que habían sido designados por los propios niños.

La necesidad y el interés por dejar juguetes a los niños más pequeños, del grupo de 5 años, fue tomado oportunamente por las coordinadoras para gestionar un espacio de trabajo cooperativo, se evidencia que también sirvió como un momento de evaluación y contraste con las actividades similares realizadas semanas atrás, pues se hicieron presentes actitudes favorables por parte de los niños y niñas, una de las más resaltantes, es la comunicación cara a cara y estimuladora, reconocida también como un elemento de aprendizaje cooperativo. Esta se caracteriza porque los miembros del grupo conviven y se comunican con sus pares de una manera adecuada.

8.2 Todos somos especiales

Uno de los aprendizajes más significativos de esta actividad fue el impacto que tuvo la historia en la vida de los niños, pues conocían perfectamente cómo se sentía el personaje Forky con las burlas y el concepto propio que él tenía.

Basura, basura, basura yo soy basura, así le decía el pobrecito Forky y él se ponía triste, dijo Daleska. Ante este aporte, una de las coordinadoras mencionó a los niños qué si deseaban se podían sentar en la asamblea y comentar qué parte de la actividad les había gustado más, a lo que respondieron que estaban todos de acuerdo en decir las cualidades que hacían especiales a Forky de ellos nació la idea de comenzar a decirle palabras amables a Forky (DG-CC-2020).

No pasó mucho tiempo para que los niños mencionaran palabras amables para que Forky no se sintiera mal, ellos las decían por turnos mirando al Forky que cada uno había preparado. “Qué

bonito eres Forky, no te sientas triste”, “Te voy a dar un abrazo y siempre serás m amigo Forky”
O “Tú no eres una basura” (DG-AN-2020)

¿En qué momento los niños llegan a identificarse y a comprender lo que el otro atraviesa?

La respuesta a esta interrogante se basa en lo defendido por Apolo y Ruiz (2019) acerca del desarrollo de la empatía en la primera infancia. Sostienen que el ser empático es una habilidad que se caracteriza por comprender la posición del otro.

Un niño empático es capaz de distinguir las emociones de otras personas, ponerse en sus zapatos y actuar para consolarlas o ayudarlas. Durante la ejecución de este proyecto de aprendizaje, se identifican actitudes relevantes de parte de los y las niñas. En primer lugar el hecho de pensar en los otros, en este caso, al proponer dejar juguetes para los siguientes niños, pues a estos ya les faltaba poco tiempo para iniciar la primaria. En segundo y último lugar, la empatía que demostraron poseer al proponer maneras para que “Forky”, el personaje que fabricaron, se sienta mejor luego de haber sufrido bullying y otros problemas que lo ponían “triste”.

Por ello, podemos concluir que, la aplicación del aprendizaje cooperativo en actividades auténticas, permite gestar experiencias que fortalezcan el desarrollo de la empatía, mientras estas sean

9. Actividad: La fiesta de las galletas

Esta actividad fue resultado del acuerdo entre los mismos niños, para que aquel día pudiesen elaborar sus propias galletas en la medida de sus posibilidades. El objetivo principal fue preparar los bocaditos para la reunión unida de fin de quincena, con los demás niños de otras edades que ingresaban en los otros días de semana.

Por la información que se pudo tomar de cada uno de estos, era la primera vez que iban a preparar galletas y ninguno tenía idea cómo se haría dicho trabajo, así que sin duda fue una experiencia única y muy esperada por todos los niños.

Durante la actividad se pudieron evidenciar diversas actitudes de parte de estos, que dejaba entre ver, cuánto habían mejorado su sistema de comunicación en comparación con las veces primeras que realizaban alguna actividad conjunta.

9.1 Tú puedes hacerlo

Mientras elaboraban la masa para hacer sus galletas, uno de los niños no pudo completar adecuadamente la misión de quebrar un huevo y agregarlo a su mezcla, entonces, más de uno de los presentes, expresó palabras de ánimo y apoyo hacia este.

Cuando el reto de reventar abrir el huevo inicio, una de las niñas llamada Daleska, mencionó palabras de afirmación hacia uno de sus compañeros diciendo -Muy bien, Fabrizio, ya salió la yemita, está facilito, ya vez. -No puedo, no se puede- dijo Jashiro, pues había reventado el huevo en la mesa, a lo que Lizet, una de las coordinadoras, mencionó lo siguiente -Recuerden chicos que para poder aprender, a veces es necesario equivocarse, qué les parece si le damos otra oportunidad a Jashiro- Una vez que todos asentaron, Jashiro tomó nuevamente un huevo y lo vertió e-n su bandeja, esta vez sin equivocarse. Se puedo escuchar que mencionó lo siguiente -Lo hice, lo hice, no sé cómo, pero lo hice, confiaron en mí, por eso les digo gracias. Y uno de sus compañeros del costado también lo afirmó -Yo dije: Jashiro sí puede, sí puede-. (DG-RA-2020).

Lo cual indicó que el equipo estaba evidenciando más de una actitud positiva, necesaria para favorecer un ambiente de convivencia pacífica, ya sea en Ludopedia, el aula o en su comunidad.

Asimismo, cada paso que estos debían seguir, era por turnos, es decir solo empezaba el otro si el anterior terminaba satisfactoriamente con lo que se le había encomendado. Ya sea verter harina o simplemente combinar los ingredientes, lo cual demandaba de cada uno de los participantes, un esfuerzo por autorregularse y ayudar a sus compañeros a que también lo hagan.

Los niños y niñas aprendieron a reconocer y comunicar las cualidades de sus compañeros, lo cual se evidencia cuando estos se motivaban entre ellos a cumplir con las actividades señaladas, haciéndose presentes sentimiento de confraternidad y cuidado por el otro.

A diferencia de situaciones anteriores donde primaba la competencia entre los integrantes del grupo, en esta oportunidad las palabras de ánimo y contención entre compañeros, puso en evidencia los aprendizajes adquiridos durante la ejecución del proyecto.

Estas actitudes, pueden ser consideradas como parte de las habilidades que nos hacen aptos para generar espacios de convivencia pacífica, en palabras de Apolo y Ruiz (2019), parte de la habilidad de comunicación interpersonal oportuna, pues se hacen presentes la persuasión, influencia en otros y el establecimiento de redes de equipo. Por lo que podemos decir entonces, que el aprendizaje cooperativo en actividades auténticas permite el desarrollo de habilidades de comunicación interpersonal oportuna.

c. Cierre de actividades

10. Solo es un hasta luego

Esta fue la última actividad de los niños, la cual consistió en organizar un espacio para hacer una pequeña fiesta de cierre de temporada.

Todos los niños coincidieron que querían hacer una fiesta de celebración, así que, con ayuda de la coordinadora, diseñaron y eligieron la temática de dicho evento. La idea fue aceptada por la mayoría de los niños y lanzaron ideas de cómo posiblemente organizarían el espacio para que semana entrante lo hicieran.

Uno de los niños expresó que se podía hacer una fiesta de los Forkys, ya que estos juguetes, iban a quedar en Ludopedia como un pequeño recuerdo de los niños de 5 años (DG-CC-2020).

En esta oportunidad no se conformaron equipos, ni delegaron responsabilidades, únicamente, todos tenían en claro que se debía organizar el ambiente (decorar) y que se debían poner la mesa con los bocaditos.

El objetivo fue que sean ellos quienes tomen en control total de la situación, pues el equipo quería constatar, en qué medida y cuánto habían avanzado los niños en el sentido de poderse organizar y coordinar mediante una comunicación asertiva todo lo concerniente a la actividad. Los resultados fueron favorables para los niños y coordinadoras, pues fue un espacio que sirvió no solo para el compartir, sino donde se evidencio realmente cuánto los niños habían aprendido a organizarse, comunicarse y proponer alternativas que sean de beneficio para todos los involucrados.

10.1 Pásame esa silla, por favor

“Por favor, gracias” fueron palabras que se escucharon reiteradas veces por los niños mientras realizaban la decoración y organización de los espacios. Esto sin duda fue algo gratificante para el equipo y para los mismos niños pues el ambiente de trabajo era armónico y tranquilo, lo cual contribuyó a que estos pusieran en práctica sus habilidades y destrezas para realizar la labor del día, que era “Decorar y organizar la fiesta de los Forkys”.

Con muchas expectativas de lo que se haría en el día, los niños del aula celeste se organizaron para decorar la pared donde iría el letrero de bienvenida, cada uno de ellos sabía que rol cumplir y no era necesario que las coordinadoras se los recordara. Algo que llamó la atención de las coordinadoras durante estas últimas semanas y que también se evidencio en esta actividad era el ambiente tan tranquilo que se sentía. El silencio estuvo presente durante toda la faena y palabras como “está quedando bonito, me ayudas a jalar la mesa , gracias Jashiro, ahora voy a poner las galletas” eras expresiones recurrentes (DG-CC-2020).

Durante la temporada, los niños incorporaron actitudes que les permitieron organizarse y realizar actividades en equipo, evidencia de esto fueron las últimas sesiones desarrolladas con ellos y la fiesta de los Forkys. Con ello se concluyó una temporada más de trabajo con los niños de 5 años.

La incorporación de aprendizajes se evidencian en situaciones concretas, reales y palpables, todas a medida que se desarrollan las actividades diseñadas.

Los niños van demostrando sus destrezas, la adquisición de habilidades para la vida y fortaleciéndolas a través del llamado aprender haciendo.

Bien es sabido que mucho más significativo para una persona es aprender con la práctica y más aún si se trata de la adquisición de aprendizajes para la vida, es decir, aquellas habilidades que le van a permitir incorporarse y relacionarse con el entorno.

FASE 3: FASE DE EVALUACIÓN

Para la evaluación de la presente experiencia, se realizó un proceso de diálogo entre el equipo de coordinadoras del proyecto a partir del recojo de las diferentes perspectivas de las docentes, niños, familias y de la aplicación de instrumentos de observación que las coordinadoras manejaron.

En un principio, diseñar actividades acorde al interés de los niños no fue fácil, pues existieron algunos factores limitantes como el tiempo con el que contaban las coordinadoras del proyecto y falta de una comunicación fluida y directa con las maestras.

Sin embargo, esto se supo manejar adecuadamente una vez que se realizaron las reuniones respectivas y se tomaron los acuerdos necesarios, aunque fue difícil en un principio, ya que algunas docentes se reusaban a recibir apoyo de las practicantes y entregar a sus niños a personas que no conocían.

El resultado de estos esfuerzos se sintetizan en los informes finales a las familias y docentes que fue parte del Informe final de proyecto Ludopedia y la Sistematización de Experiencias para la presentación en KIPUS, los cuales se describen brevemente a continuación.

En el informe final de Proyecto Ludopedia, se menciona que, efectivamente el proyecto tuvo gran acogida por la comunidad educativa y en especial por los niños y niñas, esto se respalda en los informes de sistematización quincenal y el final donde los niños daban sus puntos de vista respecto a sus experiencias en el ambiente.

C1: ¿Qué les parece Ludopedia?

N1: “Ludopedia es como la casita, yo les quiero mucho mis, ustedes son muy buenas”

N2: Sí, me gusta estar en Lurupedia me gusta jugar con los demas niños”

N3: Me siento feliz, no te vayas nunca mis. (DG-RV-2020)

Respecto a la conclusión generar para los padres y familias se encontró lo siguiente,

Tomando en cuenta que, el puntaje de inicio abarca de 0-2, el proceso 3-4 y 5 logrado, se considera determinar que más de la mitad de los niños en mención se encuentra en proceso, en lo que respecta a la dimensión “habilidad para hacer amigos”. así como en “habilidades relacionadas con los sentimientos” y “habilidades conversacionales”, lo cual es significativo, pues al iniciar la temporada, la gran mayoría se encontraba en inicio. Esto produce una gran satisfacción, puesto que los mismos niños también son conscientes de sus logros. (DG-IF-2020).

En el caso de las familias y docentes, sus aportes se daban a conocer cuando se realizaban talleres o reuniones individuales para organizar y acordar un trabajo conjunto con sus hijos; sin embargo, este no fue el caso de la totalidad de familias y docentes, pues algunos simplemente no asistieron a las reuniones pactadas ya sea por factor de tiempo o desinterés.

Se hicieron preguntas espontaneas a las docentes respecto a su percepción del avance de los niños, algo que llama la atención es que aquellos niños que ingresaron a Ludopedia con la característica en particular de no comunicarse con sus pares, demostraron cambios en sus diálogos, pues eran claros y abiertos

En la sistematización de experiencias para Kipus, también se evidencia los aportes favorables de la experiencia, se rescató la siguiente conclusión de los logros obtenidos.

(...)El niño dejó progresivamente la actitud receptiva y pasiva para ser protagonista de una situación en la que dice lo que siente y lo que piensa, según su edad y el desarrollo de su lenguaje. Dejar los materiales guardados en el lugar correcto y en el tiempo previsto, o prestarlos a quien no los tiene, indica la preocupación de los niños y niñas por vivir en armonía. Comportamientos infantiles como tolerar los turnos se hace evidente, lo que significa que los niños van desarrollando la capacidad de pensar en el otro de manera progresiva, aun cuando por la edad en la que se encuentran, sigan pensando de manera egocéntrica (...) Juegan juntos para ayudarse, para hacer nuevos amigos. Los modelos de comportamiento reforzados positivamente se imitan al ser observados. Se reafirma así la ciudadanía en el plano de la interacción con los otros. (DG-PE-2020)

Finalmente, en lo descrito en el Informe Final para DURS, se resaltan los logros y dificultades que estuvieron presentes en el proyecto y por consiguiente se puede inferir el impacto de estas experiencias en el cumplimiento de los objetivos de Ludopedia.

(...)Los niños a los que se ha atendido durante el tiempo de ejecución del proyecto, han presentado logros satisfactorios y avances en cuanto al control y gestión de emociones y conducta, estos resultados pueden verse evidenciados gracias a una evaluación previa (de diagnóstico) que se les realizó el primer día de ingreso y una evaluación de salida. Los padres se muestran satisfechos, no solo por los logros de sus hijos, sino también por el funcionamiento de Ludopedia en el centro educativo, las percepciones que estos tienen, en su mayoría, son adecuadas, pues recibimos muestras de apoyo y donaciones para el mantenimiento del espacio (DG-IF-2020).

El trabajo con las docentes no logró concretarse en su totalidad, se realizaron diversos talleres con estas; sin embargo, hasta el último momento se evidenció, en muchas de estas, la falta de compromiso con las actividades que se venían realizando para la

formación de estas y con sus estudiantes. En múltiples ocasiones, se han tenido discordias, de ha evidenciado la poca facilidad de llegar a un acuerdo que beneficie a ambas partes (DG-IF-2020).

Como podemos evidenciar, la información existente respalda una evaluación favorable respecto al desarrollo de la experiencia el uso del aprendizaje cooperativo en Actividades auténticas. Logrando así acercar un poco más al proyecto en el cumplimiento de uno de sus objetivos principales, que es el fomento de la convivencia pacífica en los niños y niñas.

4.2.3. Situación final de la experiencia

4.2.3.1. El aprendizaje cooperativo en actividades auténticas, en la programación de Ludopedia

La nueva programación, de la cual serían beneficiarias las aulas de la tarde, constaban de espacios para que los niños pudieran conocerse entre sí y generar lazos de confianza, todo ello a través de dinámicas de cohesión grupal, las cuales se daban en su mayoría a través de juegos cooperativos. Asimismo, se implementaron actividades auténticas, que buscaban hacer que los estudiantes asuman retos reales de su contexto.

Esto se convirtió en una columna muy importante dentro de la programación de Ludopedia y más aún con los niños de 5 años, pues era notorio el interés y disposición con que se acercaban a Ludopedia y la alegría con que esperaban a las coordinadoras para salir de sus aulas a diferencia de veces anteriores.

También se hizo una reforma en los horarios de ingreso de estos, de manera que no interfirieran con sus actividades de aprendizaje en cada una de sus aulas. Se tomaron los espacios de talleres y en algunos otros casos, la hora de las actividades permanentes, lo cual generaba expectativa por parte de los niños mientras estaba a la espera.

En síntesis, a diferencia de las primeras programaciones que se realizaron, las últimas tomaron en cuenta con mayor relevancia las necesidades e intereses de los niños, esto trajo como consecuencia, que estos se muestren más interesados en las actividades que Ludopedia realizaba,

asimismo, el agradecimiento de las familias con los talleres y actividades conjuntas con sus hijos y lo más importante, se pudieron ver avances significativos en las capacidades de relacionamiento de los niños de 5 años asistentes a Ludopedia.

a. Reorganización de la ruta pedagógica de Ludopedia

Como líneas anteriores se señaló, se procedió a reestructurar la ruta pedagógica de Ludopedia, tomando en cuenta, las estrategias antes señaladas (Aprendizaje cooperativo en Actividades auténticas).

Para ello, se tuvo que considerar el tiempo con el que se disponía para trabajar con los niños y niñas, que en este caso era de 1:30 horas.

Sin embargo, esta ruta tuvo ciertas modificaciones, entre las más relevantes se resalta el establecimiento permanente de las estrategias de aprendizaje cooperativo en actividades auténticas; además, se evidencia que estas incorporaron algunos elementos de la propuesta anterior, como la lúdica, las actividades conjuntas y las actividades auténticas en una sola propuesta.

RUTA LUDOPEDIA 5 AÑOS	
Tiempo	Propuesta permanente
½ a 1 hora	Organización y ambientación de aula El ambiente estará organizado y provocado en función a la programación tentativa de la Institución Educativa que puede ser tomada del Proyecto Curricular Institucional (PCI) o ponerse de acuerdo con las docentes de las aulas.
20 min	Reunión de encuentro Los niños y niñas saludan a las voluntarias y se saludan entre ellos. Comentan a los demás de manera libre algún acontecimiento por propia iniciativa y expresan sus emociones. (¿Cómo nos encontramos el día de hoy?, ¿Alguno tiene una experiencia que desea compartir con los demás?)
40 min	Aprendizaje cooperativo en actividades auténticas
	En este tipo de actividades los niños y niñas trabajan actividades cuyos ejes principales son el aprendizaje cooperativo en actividades auténticas, es decir actividades que involucren a todo el equipo para poder cumplir con resultados y que a su vez sean reales, es decir, auténticas. Actividades que estén lo más cerca posible a la realidad del niño y que tengan significatividad y trascendencia.
10 min	Despedida Los niños y niñas se despiden y sus compañeros regresan a sus respectivas aulas en compañía de las voluntarias.

Imagen 3: Segunda ruta metodológica. Carpeta pedagógica de Ludopedia (5 años)

4.2.3.2. En los niños y niñas

a. En busca de una convivencia pacífica

a.1 Trato respetuoso y considerado: aprecio por otras personas.

En Ludopedia, se gestaron, espacios para que los niños pusieran en práctica y fortalecieran su sentido de responsabilidad, dándoles la posibilidad de organizar y diseñar por cuenta propia actividades completas, cuyos productos no solo eran de beneficio propio, sino también comunitario.

Como uno de los resultados de la experiencia, se puede destacar que los niños incorporaron a su vocabulario palabras como “por favor”, “gracias” y “de nada” y en algunos casos lograron respetar los turnos y a escuchar las opiniones de los demás. Habilidades que gradualmente se hicieron más notorias con el pasar del tiempo y que fueron reafirmadas por las maestras y padres

de familia. “Me puedes dar permiso por favor” “Pásame esa silla, por favor, no puedo llegar con mi mano” (Thiago, 5 años) (DG-AN-2020)

En esta oportunidad los niños fueron los encargados de organizar la fiesta de los Forkys, mientras ellos solos lo hacían, en reiteradas veces se escuchó que Fabrizio, cuando quería pedir algo, pedía, permiso y por favor para seguir haciendo con lo que tenía en mente (DG-CC-2020).

Además se evidenció la soltura con que los niños y niñas desarrollaban las actividades programadas, cada vez era más recurrente y menos complicado que esperaran sus turnos y las normas que se implementaban para desarrollar las actividades pactadas.

a.2 Responsabilidad en el cumplimiento de los deberes

Las actividades que se diseñaron, buscaron darles responsabilidades a poca escala, las cuales fueron incrementándose a medida que el programa avanzaba, estas generaban mayor interés de parte ellos, tanto que procuraban culminar con lo propuesto.

Estas iniciaron con simples encargos como dar la bienvenida a sus compañeros, elegir el color que se usaría para alguna actividad plástica, etc. para después convertirse en un “estás a cargo de la organización de tu equipo” “hoy te encargas de la decoración” “tu equipo realiza la limpieza del espacio“ o el solo hecho de reconocer y asumir las consecuencias de sus actos.

Podemos decir entonces, que el sentido de responsabilidad de los niños de 5 años, se fue incrementando a medida que avanzaron las actividades en Ludopedía, resultados que fueron respaldados, no solo por los las coordinadoras del centro, sino por los mismos niños cuando realizaban la metacognición del día.

Cada vez que se terminan las actividades, se trata de realizar estas preguntas a los niños
¿Consideras que fuiste responsable el día de hoy con lo que se te encargo? -Si mis yo limpie la cocina y el Fabrizio arregló las camitas de las muñecas- (DG-CC-2020).

Asimismo, se logró que las familias de los niños conocieran la importancia de delegar responsabilidades y acompañar a los niños en el cumplimiento de sus obligaciones si así lo requerían.

Antes yo no sabía que existían varias maneras de hacer que mi niño haga sus cosas, pero les agradezco porque ahora comprendo que hay formas de enseñar, todo por el bien de nuestros niños (evidencias de talleres) (CG-CP-2020).

a.3 Comunicación directa y abierta.

Niños y niñas que no expresaban su sentir y otros que sí lo hacían, pero de maneras que no eran adecuadas, fueron las primeras evidencias del grupo participante en Ludopedia, no obstante, durante la ejecución de las actividades, se propiciaron espacios para que esta comunicación pudiera darse adecuadamente, mediante la interacción entre pares y con adultos.

Todo ello, a raíz de la gestión de espacios para que los niños dialoguen; ya sea, durante la hora de la asamblea, en los cierres de temporadas y en las mismas actividades cuando se les daba la oportunidad de proponer y ponerse de acuerdo para organizar el trabajo del día.

“No sé qué le ha pasado a Cielo, ella no era así, ahora habla hasta por demás, en vez de volver tranquilos a los niños, Ludopedia los está alocando” (DG-CC-2020). Esta afirmación fue una respuesta de una docente de aula durante una conversación con el equipo respecto al avance de sus niños. En este enunciado se pueden evidenciar 2 factores importantes, el primero es la implicancia que tuvo el programa en la comunicación de estos y el segundo, el concepto que tienen los docentes respecto a lo que debe considerarse un niño en óptimo desarrollo.

Cielo era una de las niñas que ingresó a Ludopedia, cuya característica principal era la dificultad para comunicarse con sus pares, sin embargo, a medida que pasaron las semanas, los cambios se hicieron notorios no solo para el equipo de trabajo, sino para su familia, maestra y compañeros.

Asimismo, se observó que parte de los niños que ingresaron, tuvieron mayor facilidad al comunicar lo que sentían. “El día de hoy se acercó Camila a Ludopedia, estaba llorando y dijo – mis, me han hecho llorar en mi salón, me han dicho chimuela y que por eso estoy fea y me he sentido mal” (DG-CC-2020).

O cuando se comunicaba a los niños y niñas que realizarían alguna actividad que los involucrara directamente, se observaba su aceptación y expectativa. Esto se corroboraba al finalizar cada actividad, pues se le pedía a cada uno la apreciación y valoración de lo que se había vivido durante el día. Recibiendo intervenciones como “A mí me gusta Ludopedia, me gusta todo lo que hacen ahí, hoy me reí con mi amigo” (DG-CC-2020).

Podemos decir entonces, que las actividades desarrolladas y el trabajo que se realizó en Ludopedia, favorecieron la comunicación de los niños de 5 años.

a.4 Confianza en otros y en la institución

Los niños y niñas reconocieron su identidad y pertenencia a un grupo, lo cual fortaleció su confianza y seguridad individual y colectiva, una de las actitudes que evidencia ello, es el identificarse y reconocerse como un grupo en particular, “Aladino y la Lámpara maravillosa”, incluso cuando estaban fuera del ambiente.

De la misma manera, se observa que, progresivamente, se fueron haciendo cargo de múltiples actividades, lo cual también es evidencia de la confianza en sí mismos y el empoderamiento suyo en Ludopedia.

Además los diálogos de los niños demostraron la libertad que sentían para expresar sus miedos, inseguridades y pareceres; ya sea, en las asambleas o reuniones quincenales de sistematización de experiencias.

En estos espacios se pudo evidenciar la necesidad de los pequeños de ser escuchados y de tener una sensación de confianza y seguridad. En distintas ocasiones muchos contaron cómo les iba en sus aulas, donde el común denominador era un sentimiento de exclusión por parte de sus pares.

“En mi salón nadie quiere jugar con Alex porque dicen que él les pega, siono Alex, pero yo si juego porque es mi amigo (Jashiro, 5 años)” (DG-AN-2020).

También se hizo notoria la confianza que los niños depositaron en el quipo Ludopedia para acudir en caso se sintieran mal o si quisieran jugar.

“El día de hoy se acercó Camila a Ludopedia, estaba llorando y dijo – mis, me han hecho llorar en mi salón, me han dicho chimuela y que por eso estoy fea y me he sentido mal” (DG-CC-2020).

Esto se evidenció a medida que las semanas pasaban, ya a términos del mes de noviembre, se observó que los niños que eran parte del grupo, habían creado lazos de amistad y relacionamiento que trascendía Ludopedia.

Hoy, mientras los niños de 3 años eran dirigidos a sus salones, se observó que Los niños del aula Roja y Celeste, Thiago y Alex, respectivamente, se saludaron con un abrazo y uno de estos dijo: hola amigo, más tarde jugamos con la pelota que está en mi salón. Lámpara maravillosa. (DG-CC-2020).

Esta y otras actitudes espontáneas de parte de los niños, dejaron en claro que aunque alrededor estén pasando situaciones complejas, no es imposible encontrar un lugar donde uno puede sentirse a gusto y aceptado. Esto, en palabras de Huerta (2017), es muy necesario e importante en el desarrollo de las personas, pues determinará la manera en que estos se dirigen hacia los demás, lo cual favorece también a la construcción de la identidad.

4.2.4. Elementos o factores que facilitaron el trabajo

a. Compromiso del equipo Ludopedia

Para que una actividad pueda llevarse a cabo de la mejor manera posible, es necesario que quienes integran el equipo de trabajo, se involucren y asuman con responsabilidad sus roles.

Desde que se diseñó el proyecto, cada una de las integrantes mostró responsabilidad con las funciones delegadas, logrando así que las actividades planeadas se dieran de manera dinámica y en los tiempos establecidos, lo cual contribuyó a estar más cerca de los objetivos planteados por el proyecto.

Sabiendo esto, se puede concluir que uno de los factores que contribuyeron a que el trabajo con los niños de 5 años en Ludopedia pudiera darse, fue la organización y compromiso del equipo para apoyarse mutuamente y estar pendientes de alguna necesidad que se presentaba en el momento.

b. Apoyo de la facultad de Educación

Las coordinadoras de Ludopedia no solo estaban trabajando en este proyecto, sino que, paralelamente, llevaban sus clases en la universidad; por ende, al requerirse que las horas de práctica se hagan efectivas, las horas dedicadas al proyecto, eran menores y conllevaban a un sobre esfuerzo por parte del equipo.

Sin embargo, la facultad de Educación mostró interés por el caso y consensuó convalidar las horas que se utilizaban en la ejecución del proyecto como horas efectivas de práctica. Asimismo, se le asignó una docente de prácticas al equipo para que pudiera servir de soporte y como orientadora en este periodo, esto contribuyó a que el equipo pudiera centrar su interés y tiempo en organizar y desarrollar con mayor tranquilidad y seguridad sus actividades.

c. Familias involucradas

La relación entre escuela y familia es un factor de vital importancia si se quiere lograr aprendizajes satisfactorios en los niños, esa congruencia y armonía entre lo que se vive en el centro de estudios y el hogar, permite que se gesten espacios saludables y favorecedores para para estos.

El equipo fue consciente de ello, así que durante las primeras semanas, buscó informar a las familias todo lo concerniente al proyecto.

La respuesta de estas fue positiva y alentadora, pues se evidenció su involucramiento en las actividades planeadas con los niños y su disposición para trabajar con ellos en casa.

d. Conocimientos adquiridos en la carrera profesional

La preparación es indispensable para poder desenvolverse adecuadamente y llevar a cabo lo que se tiene en mente de la mejor manera posible.

Un punto a favor que tuvo el equipo encargado de la ejecución de esta experiencia, fue la preparación previa en distintas materias que posibilitaron generar estrategias para solucionar problemas, innovar y realizar una mejora constante de la práctica pedagógica, ya sea en temas de gestión, didáctica, planificación curricular y conocimiento del niño.

4.2.5. Elementos o factores que dificultaron el trabajo

a. Cantidad de niños

De los 25 o 30 niños que conformaban un aula, solo dos podían ingresar al espacio, ya que este era pequeño y además se buscaba que las actividades se realicen con poca cantidad de niños para que así la atención fuera personalizada. Esto trajo consigo, un conjunto de inconvenientes para las coordinadoras; puesto que, algunas familias y niños hicieron expresa su incomodidad por no poder participar de las actividades que se realizaban en Ludopedia.

Esto conllevó a que por un periodo, el equipo tratase de atender a toda la población estudiantil para no generar mayores incomodidades de las que se estaban suscitando. Sin embargo, esta fue una decisión que trajo consecuencias negativas para los niños que eran atendidos y para los que recién ingresaban porque el trabajo no era continuo; ya que, la atención se limitó a una vez por semana.

Esta situación no duró más de unas semanas por las evidentes dificultades que se percibieron; así que, se decidió tener una cantidad fija de niños hasta que culmine la temporada y realizar, una

vez por semana, la actividad “Puertas abiertas” para que todos niños pudieran disfrutar del espacio.

b. Materiales y recursos

Los materiales y recursos pertinentes, son un tercer maestro en el aprendizaje de los niños y niñas, pues estimulan la función de los sentidos para acceder de manera fácil a la adquisición de habilidades, actitudes o destrezas.

La ausencia de materiales y recursos fue un limitante al momento de poner en práctica las actividades de aprendizaje, este inconveniente se presentó a semanas de haber inaugurado Ludopedia, puesto que el dinero destinado para la implementación de materiales y recursos no pudo retirarse a causa de algunas dificultades en la rendición de cuentas del mes.

El ambiente quedó solo con muebles y estantes vacíos; por ende, las actividades que se realizaban con los niños, se limitaban solo a aquellas que se podían hacer con el uso del cuerpo. Algunos niños expresaron su inconformidad con lo que estaban observando con frases como “mis, no tenemos juguetes, con qué van a jugar los niños” “mis, yo voy a traer de mi casa, yo tengo muchos juguetes”, por lo que se abrió un espacio para las que se acepten donaciones de dos tipos, juguetes y útiles escolares.

Si bien se recibió una cantidad considerable de donaciones por parte de las familias y escuela, algunos estaban en mal estado, lo cual retrasó la programación de actividades de las semanas.

c. Duración de la intervención

En el corto tiempo de duración de la experiencia, se pudo evidenciar resultados favorables, los que fueron percibidos no solo por las docentes, sino también por las familias y coordinadoras de Ludopedia; sin embargo, lo ideal hubiera sido que el acompañamiento a estos niños y niñas se diera de manera constante para reforzar aquellos aprendizajes y conductas que adoptaron durante su estadía en Ludopedia. Sin embargo, esto no pudo concretarse porque estos niños, ese mismo año egresaban del jardín para pasar a la primaria y las Coordinadoras del proyecto, se encontraban en su último semestre de universidad, por lo que no se pudo dar la continuidad que se anhelaba.

CAPITULO V

4. LECCIONES APRENDIDAS

- a.** Los niños son capaces de organizarse de acuerdo a sus posibilidades y lograr el desarrollo óptimo de actividades que, a primera vista, podrían parecer complejas. Es por ello, que se hace necesario fomentar espacios que permitan la autonomía y la libre expresión de estos, evitando expresiones que juzguen su actuar o que limiten su creatividad; porque, sin lugar a duda, pueden sorprender cuando se les brinda a oportunidad de hacer las cosas por sí mismos.
- b.** El aprendizaje cooperativo en actividades auténticas permite que los niños y niñas aprendan a compartir y valorarse mutuamente, además de que los lazos afectivos se hacen más fuertes, su identidad se construye paralelamente y sus habilidades sociales se hacen más fuertes.
- c.** Para que un equipo pueda funcionar adecuadamente, es necesario fortalecer y priorizar los lazos afectivos, pues un ambiente agradable permite que los niños y niñas tengan más predisposición al aprendizaje.
- d.** Es imprescindible tener una comunicación constante con todos los miembros de la comunidad educativa para lograr resultados de aprendizaje favorables. Esta armonía entre todos los sistemas permitirá un trabajo congruente, articulado y por consiguiente eficaz.
- e.** No es necesario contar con las últimas tecnologías y materiales de costo elevado, para diseñar actividades de aprendizaje que cautiven a los estudiantes, la clave está en adaptarlas tomando en cuenta el contexto y los intereses de los niños.

CAPÍTULO VI

5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1. Conclusiones

- a.** Se ha identificado que el uso del aprendizaje cooperativo en las actividades auténticas desarrolladas en la programación de Ludopedia, lograron fomentar una convivencia pacífica entre los niños de 5 años que fueron parte del proyecto; puesto que, al finalizar la temporada, se hicieron visibles actitudes positivas en ellos, tales como el sentido de cooperación, capacidades de organización y planificación en bien del grupo y trato amable hacia las otras personas.
- b.** Un ambiente propicio para el aprendizaje de valores es aquel donde los niños se enfrentan a situaciones vivenciales, pues gracias a esta interacción interpersonal se produce un intercambio y validación de opiniones y actitudes cargadas de aprendizajes para la vida.
- c.** La implementación del aprendizaje cooperativo en actividades auténticas, permitió otorgar una marca distintiva a la ruta de planificación del proyecto Ludopedia. Pues, gracias a la congruencia entre los resultados obtenidos y el objetivo principal del proyecto, se decidió que estas estrategias de aprendizaje deberían formar parte de la planificación permanentemente.
- d.** Realizar una reflexión constante de las prácticas pedagógicas, permite repensar y mejorar las actividades que son diseñadas y ofrecidas a los estudiantes, pues permite identificar las fortalezas y debilidades presentes para después generar un plan de acción pertinente y ajustable al contexto.
- e.** Al aplicar el aprendizaje cooperativo en actividades auténticas, se observó un mayor interés y aceptación de los niños y niñas que eran parte del proyecto, esto se evidenció en

el entusiasmo al realizar las actividades y la motivación con que se acercaban al ambiente, lo cual facilitó el acercamiento del equipo a los objetivos propuestos inicialmente.

- f. El aprendizaje de los valores, sin duda alguna es más efectivo cuando los niños y niñas viven en carne propia situaciones que les hagan analizar y preguntarse por la situación presentada.

6.2. Recomendaciones

- a. Es necesario que el Centro Educativo Inicial que fue beneficiario del proyecto Ludopedia, empiece a tomar mayor interés en priorizar las dimensiones de desarrollo social y emocional de sus niños y niñas, al igual que la búsqueda desesperada por favorecer su desarrollo cognitivo, todo ello mediante actividades que tomen en cuenta las necesidades e intereses de los niños y niñas, las que a su vez generen un real y significativo aprendizaje.
- b. Los docentes deben ser conscientes de que la enseñanza debe trascender el aula y relacionarse con el entorno del niño para conocer las habilidades que este puede evidenciar en distintos espacios.
- c. Es necesario que el niño cuente con la posibilidad de manifestar todo aquello que conoce mediante el desarrollo de distintas actividades en espacios diferentes, es decir, una enseñanza diversificada.
- d. Uno de los desafíos que se encontró en este tiempo, es fortalecer en el equipo docente enfoque pedagógico integral, el cual se base en los intereses, necesidades, características y sensibilidades de aprendizaje de los estudiantes, así como en su participación activa y vinculación estrecha con el entorno a partir de la vida cotidiana y de las realidades del contexto para lograr aprendizajes que sean realmente trascendentes.

Referencias bibliográficas

- Arias, E. (2017) Medición y desarrollo de habilidades socioemocionales en América Latina. Recuperado de http://archivos.agenciaeducacion.cl/medicion_y_desarrollo_de_habilidades.pdf
- ADRA (2011) Línea de resultados de las áreas lenguaje, motriz y socioemocional del proyecto “Ludotecas comunitarias en San Juan de Lurigancho y Puente Piedra”. Recuperado de [INFORME SOBRE LA SITUACIÓN INICIAL DEL PROYECTO \(minedu.gob.pe\)](http://www.minedu.gob.pe/informe_sobre_la_situacion_inicial_del_proyecto)
- Alejandro, A. Oropeza, L. y Vilchez, L. (2019) Ludopedia, presentación Kipus 2020. Recuperado de <https://docs.google.com/document/d/1Www0juj7eByCq3toOwI731EmENjNqRlfg9YPZkpN78/edit>
- Ballestas, C. (2006) La ludoteca como espacio de socialización de niños y niñas en situación de desplazamiento. Tesis de grado. Colombia Recuperado de <https://core.ac.uk/download/pdf/47066305.pdf>
- Cuningan, B. (sf) *La importancia de la autoestima en los niños. Nueva York. Understood.* https://www.understood.org/about?_ul=1*uve3up*domain_userid*YW1wLVFjczJidUowb2VoSkV5ZDFMUvByWWc.
- Cubero, R. (2010). Elementos básicos para un constructivismo social. Avances en Psicología Latinoamericana, 23(1), 43-61. Recuperado de <https://revistas.urosario.edu.co/index.php/apl/article/viewFile/1240/1106>
- Chaparro, A. Caso, J. Fierro, M. y Díaz, C. (2015) Desarrollo de un instrumento de evaluación basado en indicadores de convivencia escolar democrática, inclusiva y pacífica. Recuperado de <http://www.scielo.org.mx/pdf/peredu/v37n149/v37n149a2.pdf>
- Fondep (2014) En el corazón de la escuela palpita la innovación. Recuperado de http://www.fondep.gob.pe/wpcontent/uploads/2014/09/Propuesta_Metologica_Sistemacion_04-09-2014.pdf

Gonzales, R. (2017) Estrategias para abordar los conflictos en el aula de clase. Recuperado de

http://bibliotecadigital.udea.edu.co/bitstream/10495/9536/1/GonzalezReinel_2017_EstrategiasConflictos%20AulaClase.pdf

Gretty, N. (2004) La Gerencia en el Aula. Parias: Editorial Calatayud

Huerta, A. (2017) El sentido de pertenencia y la identidad como determinante de la conducta, una perspectiva desde el pensamiento complejo. Recuperado de <https://www.redalyc.org/jatsRepo/5216/521654339005/html/index.html>

INEI (2017) Lima alberga 9 millones 320 mil habitantes al 2018. Recuperado de [http://m.inei.gob.pe/prensa/noticias/limaalberga9millones320milhabitantesal201810521/#:~:text=De%20los%2043%20distritos%20que,422%20mil\)%2C%20Los%20Olivos%20\(](http://m.inei.gob.pe/prensa/noticias/limaalberga9millones320milhabitantesal201810521/#:~:text=De%20los%2043%20distritos%20que,422%20mil)%2C%20Los%20Olivos%20()

Jara, O. (2011) Orientaciones teórico-prácticas para la sistematización de experiencias Recuperado de http://centroderecursos.alboan.org/ebooks/0000/0788/6_JAR_ORI.pdf

Johnson, D. Johnson, R. y Holubec, E. (1994) El aprendizaje cooperativo en el aula. Recuperado de <https://www.guao.org/sites/default/files/biblioteca/El%20aprendizaje%20cooperativo%20en%20el%20aula.pdf>

Johnson, D. W. y Johnson, R. T. y Holubec, E. (1999). El aprendizaje cooperativo en el aula. Recuperado de <http://cooperativo.sallep.net/El%20aprendizaje%20cooperativo%20en%20el%20aula.pdf>

Marra, R., Jonassen, D. H., Palmer, B. & Luft, S. (2014). Why problem- based learning works: Theoretical foundations. Journal on Excellence in College Teaching, 25(3-4), 221-238.

- Recuperado de:
https://www.albany.edu/cee/assets/Why_Problembased_learning_works.pdf
- Mendoza, C. (2009) Introducción a la Cultura de Paz. Recuperado de
<https://www.mimp.gob.pe/webs/mimp/sispod/pdf/78.pdf>
- Mendoza, C. Silva, L. Temoche, H. Sanchez, M. Castillo, D. (2013) Sistematización de experiencias de intervención “Protección de niñas, niños y adolescentes en situación de vulnerabilidad y prevención de los riesgos psicosociales a través de la intervención integral”. Recuperado de <https://www.fad.es/wp-content/uploads/2019/05/Sistematizaci%C3%B3n-de-experiencias-de-intervenci%C3%B3n.pdf>
- Monroy, A. Parra, A. Roza, D. (2015) Cuando juego aprendo mejor: experiencias lúdicas que favorecen los procesos de enseñanza aprendizaje en niñas y niños de ciclo 1 y 2 en los colegios Atanasio Girardot, el Jazmín y ciudad de Bogotá entre los años 2009 y 2013(Tesis de maestría) Recuperado de https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/3458/Monroyangelo2015.pdf?sequence=1&isAllowed=yhttp://buenvivir.signisalc.org/2017/userfiles/ckeditor/0pe_san_viator_informe_final_de_.pdf
- Morón, C: (2011) La importancia de la motivación en educación infantil. Andalucía: Temas para la educación. <https://www.feandalucia.ccoo.es/andalucia/docu/p5sd7914.pdf>
- Osorio, E. (2010) ¿Tiene lugar la recreación en la escuela? Las ludotecas como estrategia. Recuperado de <https://revistas.pedagogica.edu.co/index.php/LP/article/view/547/531>
- Pujolàs, P. (2004). Aprender juntos alumnos diferentes. los equipos de aprendizaje cooperativo en el aula. Barcelona: EUMO editorial.
- Rodriguez, K. (2018) Actividades auténticas en la educación. Recuperado de <https://koryrodriguez.com/educacion/actividades-autenticas/>

Saldarriaga, P. Bravo, G. y Loor, M. (2016) La teoría constructivista de Jean Piaget y su significación para la pedagogía contemporánea Dom. Cien., ISSN: 2477-8818 Vol. 2, núm. esp., dic. , 2016, pp. 127-137
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5802932.pdf>

Sandoval, Mayorga, Janete, et.al (2018) Compromiso y motivación escolar: Una discusión conceptual. Costa Rica. *Revista educación*.
<https://www.redalyc.org/jatsRepo/440/44055139004/44055139004.pdf>

Valero, M. (2017) Interdependencia positiva. Catalunya: *Revisión*.
<http://www.aenui.net/ojs/index.php?journal=revisión&page=article&op=viewArticle&path%5B%5D=326&path%5B%5D=488>

Villalobos, J. (1970) LA IMPLEMENTACIÓN DE ACTIVIDADES AUTÉNTICAS Y LA CONSTRUCCIÓN DE COMUNIDADES DE APRENDIZAJE EN LA EDUCACIÓN INTEGRAL
<http://www.saber.ula.ve/bitstream/handle/123456789/27525/implementacion.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Anexos

Anexo 1: Ficha de análisis del cuaderno de campo y registros

INSTRUMENTO

FICHA DE ANÁLISIS DEL CUADERNO DE CAMPO Y REGISTROS

I. DATOS GENERALES

INSTITUCIÓN EDUCATIVA:

LUGAR:

DISTRITO:

PROVINCIA:

DIRECTORA:

LUGAR DONDE SE APLICA EL INSTRUMENTO:

FECHA:

PERSONAS QUE PROPORCIONAN LOS DOCUMENTOS:

II. INSTRUCCIÓN AL ANÁLISIS DOCUMENTAL

Saludo preliminar.

Explicación del propósito de la investigación.

Información y acuerdos con la persona que entregará los documentos a ser revisados.

OBJETIVOS

Objetivo de la sistematización

Identificar los hallazgos que se han podido recuperar durante la ejecución del proyecto Ludopedia en torno al aprendizaje cooperativo en actividades auténticas

Objetivo del análisis documental

Describir los aportes de las actividades auténticas y el aprendizaje cooperativo para una convivencia pacífica.

III. PREGUNTAS

1. El aprendizaje cooperativo en actividades auténticas en el trato respetuoso y considerado: aprecio por otras personas.

¿El equipo comparte los materiales durante la actividad?

¿Los estudiantes se ayudan entre sí, para llevar a cabo actividades?

¿Se evidencian actitudes de respeto hacia las opiniones de los demás durante la actividad?

¿Se da un manejo de conflictos durante la actividad?

¿Los equipos cumplen con las reglas establecidas que fomentan la ayuda y el apoyo mutuo?

2. El aprendizaje cooperativo en actividades auténticas en la comunicación directa y abierta.

¿Cómo es la escucha activa de los participantes mientras se ejecuta la actividad?

¿Los niños se expresan cuando es necesario?

¿Los miembros del equipo se retroalimentan sobre el tema, si alguien tiene dificultades y/o dudas durante la actividad?

3. El aprendizaje cooperativo en actividades auténticas en el reconocimiento y manejo de emociones: autorregulación.

¿El resultado concreto de la actividad fue satisfactorio (una exposición, representación, diálogo, entrevista) para los niños durante la actividad?

¿Los niños se dividen adecuadamente las tareas durante las actividades?

¿Los miembros del equipo evidencian actitudes estimuladoras como: felicitaciones, apoyo, correcciones, observaciones durante la actividad?

4. El aprendizaje cooperativo en actividades auténticas en la confianza en otros y en la institución: convicción de que las otras personas son dignas de fiar, percepción de seguridad.

¿Los equipos le asignan las responsabilidades a cada uno de sus miembros durante la actividad?

¿Cómo es la participación de los estudiantes en la elaboración de las normas durante la actividad?

¿Existe una interacción visual y verbal entre los estudiantes durante la actividad?

¿Se observa un clima de confianza entre los miembros del equipo durante la actividad?

Anexo 3: Matriz de vaciado de información primaria

Momento de la experiencia	Matriz de vaciado de información primaria							
	Documentos revisados							
	Carpeta pedagógica	Proyecto Educativo Institucional I	Informe final de proyecto Ludopedia	Sistematización de Experiencias para presentación de la Experiencia en KIPUS	Cuaderno de campo	Anecdotario	Fotografías	Videos
	DG-CP-2020	DG-PEI-2020	DG-IF-2020	DG-PE-2020	DG-CC-2020	DG-AN-2020	DG-RF-2020	DG-RV-2020
Situación inicial								
Proceso de intervención								
Situación final								
Lecciones aprendidas								

Anexo 4: Cuadro de actividades donde se involucró el aprendizaje cooperativo y las actividades auténticas en la experiencia

Responsable: Lucila Aida Vilchez Barzola			
Actividades		Fecha	Descripción de la actividad
Elaboración de propuestas de la nueva ruta de actividades de Ludopedia.			Luego de pasar una semana con el primer grupo del turno de la mañana, se procedió a realizar una primera lista de actividades tomando en cuenta la caracterización de sus aulas, la percepción de la maestra y las necesidades e intereses que estos evidenciaron al ingresar a Ludopedia.
Desarrollo de actividades	“¿Cómo engréimos a mamá en su día?”	14-05-2019	Para esta actividad se tomó como referencia la celebración por el día de la madre, se planteó la problemática de que las madres visitarían Ludopedia; por lo que, era necesario, recibirlas con algo especial. Los niños y niñas consensuaron en decorar el ambiente para recibirlas y también en preparar un dulce para mamá, esta actividad se llevó a cabo durante dos semanas.
	“Un dulce para mamá”	22-05-2019	

Ensalada de frutas	05-09-2019	Hace calor ¿Qué podemos preparar para refrescarnos? Se realizó una merienda con los niños y niñas para celebrar que la semana terminó de una buena manera y que Tania, la profesora de Lucila, vendrá a acompañar a los niños y niñas en su reunión.
Mural para el cine familia	11-09-2019	Los niños y niñas tenían conocimiento de que se llevaría a cabo un cine familiar en Ludopedia. Se les planteó la necesidad de elaborar un mural entre los 6. Este no sería presentado si uno de ellos culminar con su parte.
Los niños y niñas de 3 años nos necesitan	28-09-2019	Ingresa un nuevo grupo de niños y niñas de las aulas de 3 años a Ludopedia y necesitaban que alguien que conoce el ambiente les presente el espacio. Los niños y niñas de 5 años fueron los elegidos para esta labor. En conjunto debían elaborar un cronograma de responsabilidades, consensuar quiénes se harían cargo de la bienvenida y quienes mostrarían los contextos.
Coordinadores de las puertas abiertas	03-10-2019	Como la actividad anterior con los niños y niñas de 3 años, tuvo resultados positivos, se realizó una modalidad similar, en este caso, los niños y niñas de 5 años iban a recibir a sus compañeros de aula y mostrarles Ludopedia. Dos se encargarían de dar la bienvenida y

			entregarles su identificación, dos estarían a cargo de las canciones y dos de presentar los contextos.
Más que una merienda (galleta y gelatina)	25-10-2019		Los niños y niñas tenían un reto muy grande, que era idear la preparación de una merienda con lo que tenían al alcance.
Dejaremos juguetes para Ludopedia (Forkys)	29-10-2019		Ludopedia no tenía juguetes en un área del contexto de construcción. Para ello se pidió sugerencias a los niños y niñas sobre lo que podríamos hacer al respecto. Ellos mencionaron que podrían elaborar algunos juguetes y dejarlos en ese espacio. Luego de una semana de planificación, decidieron elaborar forkys, el reto fue que todos debían terminar en el mismo tiempo. Si uno no terminaba con una parte, los demás los esperaban.
Ludopedia necesita un manito	12- 11-2019		Aquel día se organizó Ludopedia de una manera diferente, se pusieron los materiales fuera de lugar y se ensucio el piso. Cuando los niños y niñas ingresaron decidieron limpiar, como ya tenían práctica en la toma de acuerdos, se organizaron para ver qué lugares les limpiarían. Si lo hacían a tiempo podrían utilizar el espacio de su preferencia.
Solo es un hasta luego	22-11-2019		Fue una fiesta de despedida, la cual se organizó incluyendo todos los elementos que eran parte de las actividades anteriores. Se hicieron bocaditos, se decoró el ambiente, se puso

			música y hasta se elaboró un cartel. Fue en ese espacio donde realmente se evidenciaron los avances del grupo, se les fue más fácil compartir, ponerse de acuerdo, esperar turnos y trabajar en equipo.
Sistematización de experiencias con los niños y niñas de 5 años	25-11-2019		Los niños y niñas tuvieron un espacio para compartir sus impresiones sobre lo que venían viviendo estas primeras semanas en Ludopedia
Conversatorio con las docentes encargadas de las aulas de 5 años.	26-11-2019		Al terminar la primera parte de esta experiencia, se conversó con las docentes para recoger la percepción que estas tenían sobre sus niños de cómo iba su desenvolvimiento luego de haber ingresado a Ludopedia.
Conversatorio con las familias de los niños y niñas asistentes a Ludopedia.	27-11-2019		Después de la conversación con las maestras, se tuvo reuniones con las familias, también para recoger la percepción de estas sobre sus hijos.

Anexo 6: Registro de fotografías



Figura 1. Se realiza una actividad de bienvenida al grupo 1 de los niños de 5 años



Figura 2. Los niños de 5 años realizan actividades de concentración conjunta



Figura 3. Los niños de 5 años desarrollan actividades de cooperación y cohesión grupal

Actividades para el fortalecimiento de habilidades



Figura 4. Los niños de 5 años se ponen de acuerdo para repartir los materiales



Figura 5. En equipo de 2, los niños de 5 años elaboran sus propuestas para los logos oficiales de Ludopedia.



Figura 6. Los niños de 5 años realizan votaciones para elegir el logo oficial de Ludopedia.



Figura 7. Los niños de 5 años se organizan para llevar a cabo la actividad del día.



Figura 8. Los niños de 5 años cumplen con sus funciones según lo acordado en la asamblea.



Figura 9. Los niños de 5 años forman parte del equipo Ludopedia para guiar a sus compañeros menores.



Figura 10. Los niños de 5 años realizan sus funciones como equipo Ludopedia durante la asamblea de bienvenida.



Figura 11. Los niños proponen alternativas de solución frente a la problemática “¿Qué se puede preparar con estos ingredientes?”



Figura 12. Los niños de 5 años cumplen con sus funciones encargadas y preparan la merienda en mutuo acuerdo.



Figura 15. Los niños de 5 años inician la limpieza de Ludopedia siguiendo el acuerdo previo.



Figura 13. Los niños de 5 años comparten la merienda y reflexionan sobre sus logros.



Figura 14. Los niños de 5 años proponen limpiar Ludopedia,

Actividades de aplicación de saberes



Figura 16. Los niños de 5 años acompañan en el cumplimiento de deberes a los niños de 3 años



Figura 17. Niño de 5 años, colabora con sus compañeros menos en las necesidades que se le presentan.



Figura 18. Los niños de 5 años elaboran juguetes para dejarlos en Ludopedia.



Figura 19. Los niños de 5 años ponen en práctica su propuesta de elaborar galletas para celebrar el fin de mes.



Figura 20. Los niños de 5 años celebran la fiesta de las galletas con los niños de 3 y 4 años.



Figuras 21, 22 y 23. Los niños de 5 años, organizan la fiesta de despedida a la que titulan “La fiesta de los Forkys.”

Anexo 7: Relación de videos registrados

Nombre del video	Descripción	Cantidad de videos	Duración total
Sistematización mensual	Video elaborado cada fin de semana, donde los niños brindan sus aportes respecto a lo que vivieron, describen aquello que les fue agradable y aquello que generó disgustos- <ul style="list-style-type: none"> - Niños de 4 años - Niños de 5 años - Niños de 3 años 	3	15 min en total
“¿Cómo engréimos a mamá en su día?”	Video que muestra las propuestas de los niños respecto a que desean elaborar para sus madres como regalo por su día.	1	1 min
“Un dulce para mamá”	Fragmento de video del momento exacto donde los niños colaboran para elaborar el dulce para sus madres.	1	13 min
Ensalada de frutas	Conjunto de videos que describen el desarrollo de la actividad: <ul style="list-style-type: none"> - Cuando el grupo de niños se organiza y organiza el espacio. - Cuando todos están sentados y organizados en la mesa con la docente Tania. 	2	4 min
Los niños y niñas de 3 años nos necesitan	Grabación de la interacción entre los niños de 3 y 5 años, en el momento exacto donde uno de estos le ayuda a ponerse y a amarrar pasadores.	1	15 seg
Coordinadores de las puertas abiertas	Los niños y niñas acompañando a las coordinadoras a los salones para llevar a sus compañeros de clases.	1	4:20 min
Más que una merienda (galleta y gelatina)	Fragmento en el que el equipo dos se dispone a preparar la gelatina haciendo uso del agua caliente, con ayuda de la coordinadora Andrea	1	30 seg
Dejaremos juguetes para Ludopedia (Forkys)	Muestra el proceso de elaboración de sus Forkys.	1	7 min
Ludopedia necesita una manito	Momento exacto en el que uno de los niños toma una escoba y se pone a barrer el área central de Ludopedia.	1	24 seg
Solo es un hasta luego	Video que muestra la preparación del ambiente Ludopedia para la actividad de despedida, el grupo de niños se dispone a llevar en conjunto la mesa donde se colocarán los bocaditos.	1	5 min.

Anexo 8: Evidencia de las imágenes y videos

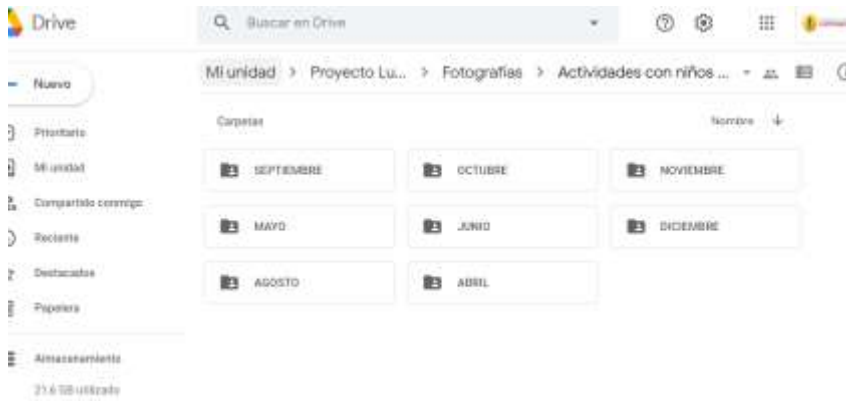


Figura 24. Evidencia audiovisuales en carpetas por meses.



Figura 24. Evidencia audiovisuales en carpetas por fechas.

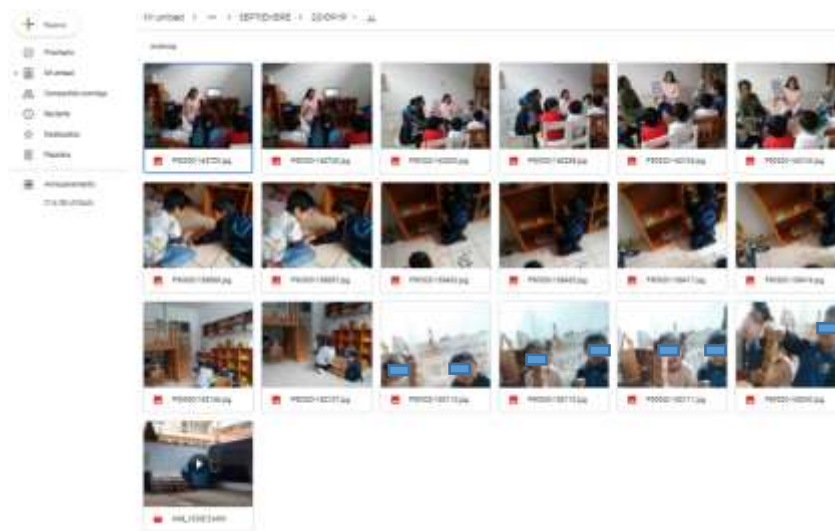


Figura 24. Evidencia audiovisuales dentro de las carpetas.