



CAPÍTULO 4

El juego como estrategia lúdica pedagógica y la autorregulación del aprendizaje en primera infancia

Mónica Liliana Murillo Rodríguez - Elquin Eduar Mejía Loaiza - Francisco Conejo Carrasco. Guadalajara de Buga (Valle del Cauca, Colombia)

RESUMEN

Este es un estudio cualitativo de alcance exploratorio y descriptivo, que buscó analizar la relación entre el juego como estrategia lúdica pedagógica y la autorregulación del aprendizaje en niños y niñas de grado transición de primera infancia del Jardín Infantil San Vicente de Paul de Guadalajara de Buga, Colombia. La muestra representativa fue de tipo no probabilístico de carácter intencional. Los datos fueron obtenidos a través de una entrevista semiestructurada y observación, y el análisis se logró por medio de una matriz de análisis categorial.

Se pudo establecer que el juego infantil es una herramienta lúdica pedagógica que favorece de manera importante los procesos de autorregulación del aprendizaje en estos sujetos de estudio. Todo tipo de actividades, estrategias, ambientes, procesos y lenguajes que vinculen

el juego como herramienta lúdica para el aprendizaje favorecen de manera importante el sentido motivacional y metacognitivo; también su capacidad de autoconcepto y autoeficacia.

Palabras clave: motivación, autodisciplina, voluntad de realización, autonomía educativa, aprendizaje activo, juego pedagógico.

ABSTRACT

This is a qualitative study of exploratory and descriptive scope, which seek to analyze the relationship between the game as a pedagogical playful strategy and the self-regulation of children learning on the transitional level of an Early Childhood in San Vicente de Paul kindergarten located in Guadalajara de Buga, Colombia. The representative sample was a non-probabilistic sample of intentional character.

The data was obtained through a semi-structured interview and observation, and the analysis was achieved through a categorical analysis matrix. It was established that the children's game is a pedagogical and playful tool that favors the processes of self-regulation of learning in these subjects of study significantly. All kinds of activities, strategies, environments, processes, and languages that involve the game as a playful tool for learning. They will favor in a meaningful way the motivational and metacognitive sense; also, their capacity for self-concept and self-efficacy.

Key words: Motivation, self-discipline, willingness, educational autonomy, active learning, pedagogical game.

INTRODUCCIÓN

En una mirada histórica a los derechos de los niños, se puede ver que desde el año 1919, el mundo empieza a hacer un verdadero reconocimiento; momentos como la creación de la Unión Internacional de Protección de la Infancia; la Declaración Mundial Sobre la Supervivencia, la Protección y el Desarrollo del Niño, así como la prohibición en el mismo año sobre el trabajo infantil; y la aprobación de los derechos del niño, que buscó blindar a los niños del conflicto armado, la prostitución infantil y la trata de personas, entre otros; son hitos que permiten un contexto histórico en el que se han hecho esfuerzos importantes para la protección de nuestros niños (Unicef, 2005).

Sin embargo, en Colombia, se presentan grandes problemáticas de vulneración de los derechos de los niños, De acuerdo con el Instituto Nacional de Salud (2012), se presentan cifras alarmantes de violencia familiar: (41.4 %) son por negligencia y privación, el (24,7 %) abuso sexual, (23,1 %) violencia física, y (10,8 %) violencia psicológica.

De acuerdo con estas cifras, el Ministerio de Educación Nacional desarrolla los mecanismos para hacer efectivas las políticas públicas de primera infancia, con presencia en 32 departamentos. En este sentido, en el año 2018, se adelantaron diálogos sobre la implementación de la guía de atención integral a primera infancia, siendo convocada por la Secretaría de Educación Departamental del Valle del Cauca, articulándose intersectorialmente con el fin de promover las acciones que aseguren la promoción y protección del desarrollo y bienestar integral de los niños y niñas del territorio vallecaucano (Aguilar, 2015, p. 26).

De acuerdo con la Ley N° 1804, del 2 de agosto 2010, en el Artículo 5, se refiere que la educación inicial es un derecho para las niñas y niños, dado que es un proceso educativo y pedagógico intencional, permanente y estructurado, a través del cual las niñas y niños desarrollan su potencialidades, capacidades, habilidades y habilidades en el juego, el arte, la literatura y la exploración del medio, contando con la familia como actor central de dicho proceso (p. 4). Es por esto que la enseñanza está orientada a los procesos cognitivos, socio afectivos, comunicativos y de bienestar a la niñez, buscando que sus procesos de enseñanza sean integrales.

En el contexto educativo colombiano, en los últimos años, la primera infancia tiene un valor importante ya que ofrece una educación integral para los niños y niñas del país, siempre buscando niveles óptimos de calidad que les permitan un desarrollo de competencias para la vida, independientemente del contexto socio cultural en el que se encuentren.

En este sentido, la ciudad de Guadalajara de Buga, para el año 2018 se agenda para la mesa pública de la primera infancia y se propone continuar consolidando y dar seguimiento al cumplimiento de los derechos de la niñez, articulando e implementando la Ley 1408 de 2016, cumpliendo con los estándares de calidad para atender a niños y niñas en condición de vulnerabilidad, en especial en la zona norte donde se describe alta estadísticas de homicidio, inseguridad, violencia interpersonal, delito sexual, microtráfico y violencia intrafamiliar (Aguilar, 2015, p. 14).

Las realidades sociales demandan una especial atención ya que los infantes viven en vecindades, y se mantienen al cuidado en mayor tiempo de las abuelas o tías; esto por diferentes circunstancias como: porque sus padres emigraron a otros países y porque son madres solteras o cabezas de hogar que trabajan todo el día; en muchos casos los cuidadores son los vecinos y amigos más allegados.

Otra de las particularidades que presentan, es que al terminar la jornada escolar dedican su tiempo a ver televisión o a jugar con el celular, sin tener una supervisión de lo que están viendo; donde lo único que les interesa a los cuidadores es mantenerlos ocupados para ellos seguir haciendo sus labores.

Para contribuir al mejoramiento de sus realidades sociales, es necesario que desde el escenario educativo se trabaje fuertemente para que logren un aprendizaje significativo; algo que puede cambiar sus entornos sociales. Siempre será necesario resignificar la práctica educativa para que estos niños y niñas tengan un mejor futuro. De allí surge la pregunta ¿Cuál es la relación entre el juego como estrategia lúdica pedagógica y la autorregulación del aprendizaje en niños y niñas de grado transición de primera infancia?

Para esto se hace necesario revisar sus procesos pedagógicos, sus formas de aprender, aquellas estrategias, ambientes y demás elementos que se pueden potencializar. La importancia de la autorregulación del aprendizaje ya que emergen procesos que ayudan al desarrollo de habilidades cognitivas, comunicativas y sociales de los niños y niñas ya que ellos realizan las actividades por sí mismo siendo proactivos en su aprendizaje. En este sentido, Valle *et al.* (2010), expresa que esta contiene "aspectos cognitivos, emocionales y de comportamiento, incluyendo procesos metacognitivos y estrategias de aprendizaje relacionadas con los objetivos (p. 783).

La motivación además permite a los niños y las niñas adquirir capacidades, habilidades y destrezas en su vida cotidiana, las herramientas para la interacción y la socialización; bien es cierto que su autoestima avanza significativamente reflejándose en sus relaciones interpersonales (liderazgo y comunicación entre pares).

Al respecto, Huertas (2012), dice que el estudiante necesita un clima emocional, un clima afectivo de tranquilidad y seguridad, de reconocimientos, pero que no falso ni impostado, sino auténtico (p. 9).

En nuestra actualidad la educación con los niños y las niñas de primera infancia amerita transformaciones significativas en cuanto a procesos y metodologías; los métodos de aprendizaje tradicionales no están dando respuestas positivas en los procesos académicos; sus avances son pocos y la construcción de conocimiento mínimos. Lo más importante en el desarrollo de las habilidades metacognitivas, es que el docente propicie espacios y estrategias para que sus estudiantes razonen sobre sus propios procesos de aprendizaje, y que se conviertan en agentes activos en la proyección, dirección, control y monitoreo constante de sus aprendizajes.

Los niños y niñas, serán sujetos activos y conscientes en proponer, planificar, guiar y dirigir sus acciones en metas; siempre y cuando construyan su propia personalidad; sus procesos de aprendizaje irán ligados con las experiencias físicas, afectivas y sociales de su entorno. Al respecto Markus & Kunda (1986), definen el autoconcepto: "como un proceso que se construye con la afectividad y la motivación" (p. 310). De este modo, el autoconcepto permite mejorar la conducta y el desempeño escolar, logrando niños y niñas autónomos e independientes en cada una de sus dimensiones (corporal, socioafectiva, cognitiva, comunicativa, y estética).

En el contexto de la primera infancia, Bandura (1997), considera que en las expectativas de autoeficacia podrían trascender indicadores útiles para explicar algunas conductas de los niños y niñas, autoconcepciones específicas que los infantes van elaborando a través de su experiencia, con lo que forman gradualmente una concepción de lo que pueden o no ser capaces (p. 319).

En este sentido, la Comisión Intersectorial de Primera Infancia y el Ministerio de Educación Nacional de Colombia (2013), dicen que el desarrollo infantil está estrechamente relacionado con los entornos de socialización de las niñas y los niños y las interacciones para la atención integral de la primera infancia (p.63). Estas evidencias aportan a la investigación puntos importantes para el uso de estrategias de aprendizaje autorregulado que favorecen la calidad educativa por medio de los lineamientos y, competencias y bases curriculares que posibilitan a los niños y niñas un desarrollo integral.

De otro modo, Núñez (2002), considera que la lúdica bien aplicada tiene un significado positivo para el mejoramiento del aprendizaje en cuanto a la formación crítica, valores y relaciones con los demás, lo-

grando en los niños y niñas una mayor estabilidad en su entorno escolar. En la presente investigación este es un tema muy pertinente porque permite enriquecer los saberes pedagógicos en relación a las prácticas lúdicas que se deben desarrollar dentro y fuera del aula de clase. Además, porque permite orientar sobre estrategias pedagógicas innovadoras que conducen al aprendizaje significativo en la base del juego infantil.

MÉTODO

En este apartado se da cuenta de los componentes más importantes del método, que permite un proceso científico para establecer la relación entre el juego como estrategia lúdica pedagógica y la autorregulación del aprendizaje. Esta investigación contó con una metodología cualitativa, puesto que permite el análisis de una relación entre variables a partir de la interpretación y la descripción, mediante un proceso flexible y dinámico.

Así mismo se orientó en un sentido descriptivo, pues se tuvieron en cuenta las actividades y estrategias que se desarrollan en los procesos enseñanza-aprendizaje, especialmente en lo que tiene que ver con la autorregulación del aprendizaje y su relación con el juego infantil como estrategia lúdica pedagógica. Al mismo tiempo el propósito de la investigación estableció la correlación entre dos variables conceptuales: el juego como estrategia lúdica pedagógica y la autorregulación del aprendizaje.

Se trató también de un estudio exploratorio ya que buscó sentar bases en un tema que en el entorno cercano a los sujetos de estudio no ha sido muy abordado; se evidenció que hay muy pocas investigaciones a nivel nacional departamental y municipal en lo que refiere a la autorregulación del aprendizaje en primera infancia en relación al juego, al igual se hace exploratoria ya que en la medida que se avanza surgen nuevas inquietudes y además la comunidad desconoce el tema de la autorregulación del aprendizaje.

Para este propósito fue importante definir las categorías y subcategorías de análisis: procesos de autorregulación del aprendizaje, prácticas pedagógicas relacionadas al juego infantil que favorecen los procesos de enseñanza-aprendizaje en la educación en primera infancia, El juego infantil como estrategia lúdica pedagógica en el aprendizaje significativo en educación en primera infancia y factores de mayor incidencia de la autorregulación del aprendizaje en los procesos de enseñanza-aprendizaje en la educación en primera infancia.

POBLACIÓN

La población estuvo conformada por niños y niñas de educación en primera infancia, de los grados: párvulos, pre-jardín y transición del Jardín Infantil San Vicente de Paul de la ciudad de Guadalajara de Buga, Valle del Cauca, institución educativa del sector no oficial, ubicada en la zona urbana.

Los niños y niñas hacen parte del estrato socioeconómico N° 2, proviniendo de familias vulnerables, en las que se hacen evidentes condiciones difíciles en términos económicos, sociales y culturales. Es por esto, que se decidió que los 120 niños y niñas de esta institución educativa conformaran la población de estudio; también 4 de sus docentes de educación en primera infancia. Para este propósito se contó con el apoyo de otros actores que hicieron parte de la comunidad académica, como son: la rectora de la institución, la psicóloga, dos profesionales en formación en pedagogía infantil, quienes desarrollan practicantes en esta institución educativa.

Para la investigación se determinó una muestra no probabilística de carácter intencional, pues los participantes fueron elegidos con un criterio especial, buscando integralidad en cuanto al grado de formación; se buscó que en el grupo representativo estuvieran niños y niñas de diferentes grados como párvulos, pre-jardín, jardín y transición; ya que han venido con procesos de mediación pedagógica con el juego, en experiencias lúdicas pedagógicas de arte, juego, exploración del medio. Igualmente se escogieron porque son niños y niñas que presentan dificultades de pasividad, timidez, aislamiento, inseguridad.

MATERIALES E INSTRUMENTOS

Los instrumentos que se aplicaron en la investigación fueron la entrevista y la observación, en el caso de la entrevista, esta fue aplicada a los docentes de la institución educativa a través de un cuestionario de preguntas semiestructuradas, y para el caso de la observación, se aplicó una rejilla de observación en diferentes momentos. Estos instrumentos se orientaron desde las categorías de análisis previamente determinadas. Dichos instrumentos fueron sometidos a una prueba de confiabilidad a través de juicio de expertos, contando con la revisión de profesionales en el área de investigación en el contexto educativo, permitiendo que los instrumentos diseñados tuvieran mayor fiabilidad,

objetividad y pertinencia, con relación al propósito de la investigación. Este proceso se aplicó, tanto para la entrevista, como para la rejilla de observación. De otro modo, se hizo también una prueba piloto, aplicada a la rejilla de observación y a la entrevista, lo que permitió optimizar su funcionalidad.

PROCEDIMIENTO METODOLÓGICO

El análisis de los datos en esta investigación se llevó a cabo mediante un proceso riguroso de transcripción, sistematización a través de la herramienta Excel en una matriz de análisis categorial, un proceso de jerarquización de la información mediante el análisis de recurrencias y la utilización de las categorías y subcategorías para determinar la codificación, segmentación y categorización de la información. Este programa contribuyó en el análisis de los datos y en la estructuración de diagramas y notas complementarias, entre otros, facilitando el análisis de los resultados.

Una vez la información transcrita, se procedió a alimentar la matriz de análisis, directamente en las subcategorías de investigación; en este proceso se tuvo en cuenta que los contenidos correspondieran a una categoría en particular, así que, se logró condensar la información de manera especializada: se alimenta la subcategoría de manera individual, y a su vez se va alimentando la categoría.

Ya la información en la matriz, se hizo el análisis de las recurrencias, resaltando por color los contenidos que se repetían (por cada color asignado, un nuevo tema en recurrencia). Este proceso permitió visualizar grandes bloques de contenido especializado en los temas de las subcategorías de investigación, y de esta manera establecer su proporción y nivel de relevancia. Toda esta información fue expuesta de manera detallada en la redacción del documento, apoyada en tablas y gráficas de categorización.

RESULTADOS

Se presenta el análisis cualitativo de los datos obtenidos en la implementación de los instrumentos a partir de las siguientes categorías de análisis: Procesos de autorregulación del aprendizaje, Prácticas pedagógicas relacionadas al juego infantil que favorecen los procesos de enseñanza-aprendizaje en la educación en primera infancia, El juego infantil como estrategia lúdica pedagógica en el aprendizaje significativo en educación en primera infancia y Autorregulación del aprendizaje en los procesos pedagógicos en la educación en primera infancia.

Tabla 1.
Procesos de autorregulación del aprendizaje

| | |
|--------------------------|---|
| Procesos motivacionales | Desarrollo de actividades lúdico-pedagógicas. |
| | Salidas pedagógicas de exploración a través de la observación del entorno real. |
| | Utilización de juegos didácticos para el aprendizaje significativo. |
| | Uso de ambientes de aprendizaje asociativos. |
| | Innovación educativa. |
| | Uso de las TIC en el aula. |
| | Desarrollo de actividades lúdicas y culturales. |
| | Espacios pedagógicos para la creatividad y la libre expresión. |
| | Salidas pedagógicas como estrategias de aprendizaje. |
| | Desarrollo de actividades pedagógicas a través de los juegos en equipo y de competencia e interactivos. |
| Procesos metacognitivos | Trabajo autónomo. |
| | Capacidad para tomar decisiones. |
| | Capacidad de percepción y comprensión del conocimiento. |
| | Capacidad para resolver situaciones problema. |
| | Capacidad de pensamiento y análisis. |
| | Pensamiento reflexivo. |
| | Reconocimiento de habilidades de aprendizaje. |
| | Autonomía en el desarrollo del proceso de aprendizaje |
| | Capacidad para relacionar conocimientos previos. |
| | Planificación, organización y logro de las tareas. |
| | Autoevaluación consciente del proceso de aprendizaje. |
| Capacidad de autoestima. | |
| Procesos de autoconcepto | Capacidad de autoconocimiento. |
| | Capacidad de reconocimiento de virtudes y fortalezas. |
| | Capacidad de valoración de sí mismo; de su ser interior y de su corporalidad. |
| | Capacidad de reconocimiento y valoración del potencial cognitivo propio. |
| | Confianza en las capacidades para el aprendizaje. |
| | Capacidad de aceptación de sí mismo |
| | Reconocimiento de los talentos propios. |
| | Seguridad en el desarrollo de las actividades. |

| | |
|-----------------------------------|---|
| Procesos de autoconcepto | Capacidad de reconocimiento de actitudes negativas dentro y fuera del aula. |
| | Capacidad de reconocimiento de lo importante que se es para los otros |
| | Reconocimiento del valor los aportes propios en el trabajo en equipo. |
| Procesos de autoeficacia | Comunicación asertiva. |
| | Reconocimiento del éxito académico. |
| | Éxito en la mediación y resolución de conflictos. |
| | Convivencia escolar. |
| | Cumplimiento de metas. |
| | Sentido de participación. |
| | Comunicación asertiva. |
| | Participación activa en las actividades escolares. |
| | Reconocimiento de logros personales. |
| | Reconocimiento de logros grupales. |
| | Enfrentamiento de desafíos en el aprendizaje. |
| Celebración de logros académicos. | |

Fuente: elaboración propia.

Se encontró que en los procesos de enseñanza aprendizaje de estos estudiantes, el juego infantil es un elemento fundamental para desarrollar procesos de autorregulación del aprendizaje; el juego infantil favorece de manera importante la mediación pedagógica y la motivación intrínseca, destacando especialmente: los juegos de observación, educativos, roles y competencia; también juegos dinámicos de exploración, recreación, atención, concentración y psicomotricidad, los cuales permiten potenciar su aprendizaje significativo ya que se abren posibilidades para analizar la realidad, entender las dinámicas del entorno, medir sus capacidades y potencialidades y participar de manera activa en la resolución de situaciones problema.

Se evidenció que el juego es una estrategia pedagógica motivacional para fortalecer las destrezas cognitivas, comunicativas, motrices y de interacción social. El juego en esta población se convierte en un medio de aprendizaje placentero de participación, creatividad, investigación y logro de objetivos. Se estableció que las estrategias y prácticas lúdicas y pedagógicas que más suscitan el sentido motivacional de estos estudiantes son las que vinculan actividades de rondas y can-

ciones infantiles, expresiones artísticas y de talentos; especialmente a través de la música, el teatro y la literatura infantil. También, cuando estas actividades relacionan juegos interactivos y de estrategias por medio de plataformas educativas digitales. Todo esto hace que se genere motivación en ellos y se produzcan estados y actitudes positivas como: alegría, disposición, sentido de vida y empatía; favoreciendo el desarrollo del lenguaje, la memoria, la atención y la concentración, lo que aporta directamente al mejoramiento de los procesos de comprensión lectora, desarrollo de la imaginación y la creatividad, así como al fortalecimiento de sus capacidades de exploración del medio y percepción de la realidad.

Se pudo hallar que el juego es un elemento dinamizador en los procesos intelectuales de adquisición de conocimiento, control y regulación del mismo; este, potencia los procesos de razonamiento, autoevaluación, reflexión y resignificación de las formas de aprendizaje.

En los procesos de enseñanza aprendizaje de estos estudiantes, el juego infantil contribuye de manera importante a su desarrollo meta-cognitivo y, por lo tanto, a su aprendizaje significativo, ya que favorece el desarrollo de habilidades para construir conocimiento de manera consciente y auto controlada. En este sentido, el juego provee mecanismos para la planificación y el desarrollo estratégico a partir de trabajo de la autoevaluación, el trabajo cooperativo y la construcción colectiva.

Se encontró que en los procesos de enseñanza aprendizaje de estos estudiantes, la lúdica es un factor importante para potenciar el auto-concepto y la autoeficacia. De acuerdo con los resultados, la lúdica fortalece el desarrollo de la personalidad, la autonomía y la autoconfianza en estos estudiantes; los logros, la participación y la interacción, les permiten sentirse proactivos e importantes, lo que hace que se fortalezca su nivel de confianza en sí mismos y reconozcan todo su potencial cognitivo; sentir que hacen las cosas bien, se convierte en una plataforma motivacional.

En este sentido, se pudo hallar que la lúdica potencia sus procesos motivacionales frente a la participación en espacios de expresión artística y cultural, contribuye a que afloren sus emociones y se conecten mucho más con las realidades de sus entornos sociales, lo que repercute de manera positiva en el desarrollo de su sensibilidad, y, por ende, de sus valores humanos y sociales.

Tabla 2.

Prácticas pedagógicas relacionadas al juego infantil que favorecen los procesos de enseñanza-aprendizaje en la educación en primera infancia

| Juegos de observación | |
|--|---|
| El juego infantil como práctica pedagógica en primera infancia | El juego como exploración en el aprendizaje. |
| | Cumplimiento de logros por medio del juego. |
| | Los juegos de atención y la concentración para mejorar en el aprendizaje. |
| | El juego estrategia de avanzar en la psicomotricidad. |
| | El juego de roles como práctica pedagógica. |
| | Las dinámicas como práctica pedagógica. |
| | El juego como recreación. |
| | Las rondas infantiles como prácticas pedagógicas. |
| | Juegos de competencia como prácticas pedagógicas. |
| | Los juegos educativos como estrategia pedagógica. |
| | Juegos físicos como estrategia pedagógica. |
| Importancia del juego infantil en los procesos de enseñanza-aprendizaje | Desarrollo de habilidades cognitivas. |
| | El juego y el rol docente. |
| | El juego infantil como estrategia de socialización. |
| | El juego como estrategia interdisciplinar. |
| | La sana convivencia a través del juego infantil. |
| | El juego como proceso motivacional del aprendizaje. |
| | El juego como componente comunicativo. |
| | El juego y las habilidades psicomotrices. |
| | El juego infantil y el trabajo en grupo. |
| | El juego como herramienta para el aprendizaje integral. |
| | El juego infantil y las relaciones interpersonales. |
| El juego y la imaginación. | |
| Estrategias y prácticas lúdicas pedagógicas que favorecen el aprendizaje | Las rondas en el aprendizaje infantil. |
| | El arte en el juego infantil. |
| | Los juegos simbólicos. |
| | Juegos interactivos. |
| Estrategias y prácticas lúdicas pedagógicas que favorecen el aprendizaje | Juegos con estrategias. |
| | Juegos de competencia. |
| | Las canciones infantiles. |
| | La pintura en el juego infantil. |
| | Los cuentos infantiles. |
| | Plataformas educativas interactivas. |
| | La rayuela. |
| El hula-hula. | |

Fuente: elaboración propia.

Tabla 3.
La lúdica como estrategia pedagógica en el aprendizaje significativo en la educación en primera infancia.

| El juego como aprendizaje cooperativo | |
|---|---|
| El juego y el aprendizaje significativo en primera infancia | El juego para el desarrollo de habilidades de pensamiento crítico. |
| | El juego como elemento de comprensión de realidades del entorno. |
| | El juego como actividad social. |
| | El juego como medio pedagógico de canales de comunicación del mundo que lo rodea. |
| | El juego como experiencia personal. |
| | El juego como construcción y creación. |
| | El juego como pensamiento matemático. |
| | El juego como desarrollo de competencias placenteras. |
| Lúdica y aprendizaje significativo en educación en primera infancia | El juego como habilidad mental para el logro de un aprendizaje significativo. |
| | La lúdica como fortalecimiento de la personalidad. |
| | La lúdica como fortalecimiento de la autonomía. |
| | La lúdica para el fortalecimiento de la autoconfianza. |
| | La lúdica como expresión cultural. |
| | La lúdica como ambiente de aprendizaje. |
| Lúdica y aprendizaje significativo en educación en primera infancia | La lúdica como aprendizaje divertido y significativo. |
| | La lúdica como proceso motivacional en el aprendizaje significativo. |
| | La lúdica y la actitud en el aprendizaje significativo. |
| | La lúdica y la manifestación de las emociones. |
| | La lúdica y la evidencia de valores. |

Fuente: elaboración propia.

Las prácticas pedagógicas más relevantes, de acuerdo con el sentir de las docentes son: *los juegos de observación*, ejercicios de observación del entorno cercano, que hacen que los niños y niñas se interesen más por aprender de manera lúdica, desarrollen su intelecto y ejerciten su memoria. Otra de las prácticas es *el juego como exploración en el aprendizaje*, ya que permite a los niños experimentar nuevas posibilidades de ver su entorno y sus habilidades cognitivas. También se destacan *las rondas infantiles*, dado que el canto y los movimientos permiten motivación en

el aprendizaje desarrollando habilidades comunicativas, sociales, psicomotrices, artísticas y cognitivas donde se avanza en lateralidad, ubicación espacial y esquema corporal.

Para los docentes el *cumplimiento de logros* por medio del juego es significativo ya que el niño aprende tanto de manera individual como grupal. Además, permite cumplir sus logros durante el año escolar y avanzar en sus competencias para el próximo año lectivo. Asimismo, *los juegos de atención y concentración* permiten optimizar el aprendizaje de los niños y niñas, pues la memoria, el lenguaje y el razonamiento se activan de manera positiva.

Otra de las prácticas pedagógicas importantes para las docentes es *el juego como estrategia para avanzar a los niños y niñas en su psicomotricidad*, se da con el fin de estimular su motricidad fina y gruesa. Para ir alcanzando posturas correctas e ir fortaleciendo los procesos de lecto-escritura y lógica-matemáticas. Por eso Hernández (1990), como se cita en Maldonado *et al.* (2019), afirma que la lectura, junto con la escritura, la expresión oral y el pensamiento lógico-matemático, se reconoce como habilidades que informan y comunican, generando la posibilidad de conocer, reconstruir o transformar la realidad en cualquier campo, por eso las prácticas pedagógicas en los niños de primera infancia deben ser de entretenimiento y otras prácticas pedagógicas.

El juego de roles como práctica pedagógica se relaciona como una práctica motivacional y preferida por los niños y niñas de grado transición de la institución, ya que siempre buscan en su tiempo libre como jugarlas, igualmente se evidencia como las habilidades comunicativas y sus relaciones interpersonales se desarrollan de manera importante. Otra práctica pedagógica significativa son las *dinámicas grupales*, ya que permiten establecer en los niños y niñas motivación y vínculos de amistad. Se observaron más activos y participativos en la ejecución de cada juego. Por otra parte, las dinámicas permitieron fortalecer los procesos de psicomotricidad, creatividad y comunicación.

En las prácticas pedagógicas, aparece otro componente: *el juego como recreación*, como un suceso significativo para los niños y niñas, ya que siempre muestran actitudes de alegría y motivación en el momento de realizar dichas prácticas. Además, permite que los estudiantes salgan de la zona de confort en que viven, con la intención de mejorar la creatividad, el liderazgo y las relaciones interpersonales; asimismo los procesos cognitivos se hacen fáciles de comprender rompiendo el esquema de aprendizaje repetitivo.

Otra práctica sobresaliente son *los juegos de competencia como práctica pedagógica*, ya que las destrezas y las habilidades de los niños y niñas se hacen notar con facilidad. Desde este punto de vista podemos decir que el niño y la niña inician un proceso de interacción con su entorno, para luego desplegarse con autonomía y seguridad en su contexto social. Otra práctica son *los juegos educativos como estrategia pedagógica* en el proceso de aprendizaje; estos juegos permiten retroalimentar y avanzar en sus conceptos de lógica-matemática y lecto-escritura.

Los resultados permitieron ver que las docentes reconocieron, en primer lugar, *las habilidades cognitivas*, porque allí se pueden evidenciar los conceptos previos y las dificultades que se presentan ya sea motrices, cognitivas y socioafectivas. En segundo lugar, *el juego y el rol docente*, pues consideran que juegan un papel importante ya que el docente que juega y deja jugar a los estudiantes es un docente activo e innovador, puesto que permite establecer vínculos afectivos, sociales y cognitivos, haciendo que el aprendizaje sea constructivo y participativo. En tercer lugar, *el juego como estrategia de socialización*, porque permite a los niños y niñas crear espacios de integración, comunicación, donde a su vez las relaciones interpersonales e intrapersonales se fortalecen.

Continuando, en cuarto lugar, las docentes reconocieron *el juego infantil como estrategia interdisciplinar*, refiriendo que permite que los niños y niñas aprendan a través de nociones fortaleciendo y avanzado en su aprendizaje, además la enseñanza-aprendizaje se hace integral y generadora de otros conocimientos. En quinto lugar, aparece *la sana convivencia a través del juego*, debido a que se convierte en otro pilar importante en la construcción de valores y normas, dado a que estamos en un tiempo donde los derechos del niño están siendo vulnerados. Por eso el juego sería la mejor estrategia para que ellos entiendan la importancia de respetar al ser humano, en este caso sus compañeros. En sexto lugar las docentes hablan sobre *el juego como procesos motivacionales del aprendizaje*, puesto que en la actualidad todavía se observa el juego como hora de descanso o como asignatura de educación física. Más no como parte de los procesos donde los niños y niñas aprenden de manera lúdica y alegre donde las dinámicas, juegos, rondas, juegos interactivos, entre otros, hacen parte de la enseñanza-aprendizaje.

Por lo anterior, para Monedero (2004) el juego: "es un medio excelente para lograr que los niños y adultos experimenten el respeto en todas sus manifestaciones, la igualdad, la equidad, la tolerancia, la libertad la responsabilidad, la amistad, el amor y otros como la sinceridad la honestidad [...] siempre y cuando se sepa para qué se juega" (p. 101). Por eso la importan-

cia del juego infantil en los procesos de aprendizaje ya que los valores se fortalecen en el juego logrando en los niños y niñas un crecimiento personal y social en su comunidad y entorno cultural.

Sobre la importancia del juego infantil en los procesos de enseñanza-aprendizaje, se encontró *el juego como componente comunicativo*; cuando los niños y niñas juegan, quieren además interactuar con otros compañeros, lo que favorece el desarrollo de sus habilidades comunicativas. Otro elemento importante es *el juego como elemento para el desarrollo de habilidades psicomotrices*, se pudo ver que cada niño y niña se destacó de acuerdo a sus habilidades en oralidad, arte y juego. Además, se lograron evidenciar los talentos que cada niño tiene para su vida escolar. Aparece también *el juego infantil y el trabajo en grupo*, dado que los niños y niñas siempre manifestaron conductas de socialización; se hizo referencia en los juegos libres, dirigidos y de competencia. Otro elemento encontrado es *el juego como aprendizaje integral*, pues permite al niño explorar, investigar y conocer su propio mundo real, logrando así desarrollar de manera positiva cada una de sus etapas: cognitiva, física, afectiva, de desarrollo del lenguaje, social, sensorial y motora.

Seguidamente, aparece *el juego infantil y las relaciones interpersonales*, que permite evidenciar como los niños y niñas de grado transición busca la autonomía para relacionarse y comunicarse entre ellos, fortaleciendo sus habilidades orales. Por último, otro elemento de importancia es *el juego y la imaginación*, a través del juego pueden expresar sus pensamientos, crear sus ideas por medio del arte y el lenguaje. Para Cháves (2013), "todas estas bondades deben ser tomadas en cuenta por el personal docente, con el fin de propiciar espacios de recreos sanos, seguros y adecuados para la población infantil" (p. 71). Por ello la importancia del juego en todas sus dimensiones.

De acuerdo con los resultados, las estrategias y las prácticas lúdicas pedagógicas que más favorecen el aprendizaje en estos estudiantes son: *las rondas infantiles*, actividades de gran valor ya que llevan a los niños y niñas a aprender con facilidad y motivación, las rondas permiten avanzar en los procesos sociales, comunicativos y cognitivos; *el arte en el juego infantil*, una estrategia de creación en la que a través del juego se exponen los talentos artísticos de los niños y niñas, algo que favorece el desarrollo de la creatividad y la construcción de conocimiento; *los juegos simbólicos*, estrategias pedagógicas que permiten a los niños y niñas integrarse e intercambiar sus ideas, emociones y experiencias que viven en su entorno escolar y familiar.

Otra de las estrategias relevantes de acuerdo con el sentir de los entrevistados, son los *juegos interactivos*, una apuesta que favorece el aprendizaje, tanto a nivel motivacional como cognitivo; “aprender a conocer, aprender a hacer, aprender a vivir juntos y aprender a ser”. Los *juegos de competencia* son otra estrategia representativa en la que se propician ambientes de integración y motivación que permiten el desarrollo del pensamiento creativo y el cumplimiento de retos.

La observación permitió evidenciar que *las canciones infantiles* son una estrategia para el aprendizaje significativo, pues favorece el desarrollo de procesos lectores y de expresión oral. De otro modo, *la pintura en el juego infantil* es una estrategia que permite a los niños descubrir, sentir y explorar un mundo de imaginación y creación; jugando a pintar aprenden de colores y texturas. Se pudo apreciar también, que otra estrategia importante para el aprendizaje significativo son *los cuentos infantiles*, los cuales despierten un interés importante por la literatura infantil y favorecen los procesos de comprensión lectora, participación e interacción. *Las plataformas virtuales* son otra de las estrategias pedagógicas utilizadas por las docentes, una de estas es la del monosílabo, donde los niños y niñas interactúan de manera grupal e individual. Así mismo, *la rayuela* es otro de los atractivos que tiene los niños y niñas para aprender jugando, actividades que permiten el fortalecimiento del equilibrio, la coordinación y desarrollo motor, cognitivo y comunicativo; además es una estrategia integradora de nociones de aprendizaje en lógica-matemática, lectoescritura y otras áreas del conocimiento.

Finalmente, *el hula-hula* es otra de las estrategias que les permite a los niños y niñas descubrir juegos individuales, grupales, de competencia; sobre todo les hace sentirse líderes. Con relación a lo anterior, Bautista-Vallejo y López Jara (2002) expresan que: “el juego es una actividad placentera, fuente de gozo, la actividad lúdica procura placer, es una actividad que generalmente suscita excitación, hace aparecer signos de alegría y siempre es elevada positivamente por quien lo realiza” por eso dentro de la estrategia se observó cómo los niños gozaron cada juego que se realizara mostrando actitudes de gozo personal y social.

La lúdica como estrategia pedagógica en el aprendizaje significativo en la educación en primera infancia

De acuerdo con los resultados obtenidos mediante la entrevista, los factores de mayor importancia para la subcategoría la lúdica como aprendizaje significativo en educación en primera infancia son: *la lúdica como fortalecimiento de la personalidad*, factor de gran valor puesto que los niños y

niñas de primera infancia avanzan integralmente, y se fortalece la autoestima y el auto concepto, logrando tener una opinión positiva de sí mismo. *La lúdica como fortalecimiento de la autonomía* se convierte en otro factor de importancia, pues la lúdica contribuye al desarrollo de la personalidad de los niños y niñas de primera infancia, siendo esta una base primordial para su aprendizaje significativo.

De acuerdo con los resultados, otro de los importantes factores es *la lúdica como fortalecimiento de la autoconfianza*, puesto que la lúdica permite a los infantes expresar sus emociones y sentimientos frente a su entorno, los que les hace más participativos y críticos sobre los que pasa en sus entornos. En este sentido, Jares (2000), cita "lo lúdico es todo lo relacionado con lo interesante, alegre y divertido, el esparcimiento, lo atractivo y motivador, se refleja en el juego y este es el medio natural por el desarrollo personal y el aprendizaje (p. 8). Otro factor importante y determinante para el aprendizaje significativo es *la lúdica como expresión cultural*, de ahí, que los niños y niñas se vuelven generadores de valores, mediadores de paz y de diálogo tanto en su entorno escolar como familiar, a fin de lograr relaciones multiculturales de equidad e igualdad de derechos humanos.

Por último, *la lúdica como ambiente de aprendizaje* es otro factor de importancia con relación al aprendizaje significativo, ya que cuando los niños y niñas experimentan procesos de aprendizaje en ambientes, vivencian diversas emociones como alegría, asombro y diversión, lo que a su vez se convierte en un factor motivacional para la adquisición de conocimiento. Por todo lo anterior, la lúdica se convierte en una herramienta fundamental para facilitar el aprendizaje autorregulado y significativo en la enseñanza-aprendizaje en la primera infancia.

La observación permitió evidenciar otros factores de importancia con relación a la lúdica y el aprendizaje significativo en primera infancia; los más destacados son: *la lúdica como aprendizaje divertido y significativo*, al experimentar espacios lúdicos, los infantes mostraron actitudes de alegría, gozo y placer quedando en ellos plasmado un aprendizaje y una experiencia enriquecedora para su vida. Otro factor de importancia identificado es *la lúdica como proceso motivacional en el aprendizaje significativo*, puesto que se observó que los buenos estados de ánimo de los infantes eran muy positivos cuando vivenciaban sus actividades pedagógicas en espacios lúdicos, mostrando una motivación intrínseca en cada uno de sus procesos de aprendizaje. En este sentido, Tapia (1991) describe que aprender y saber pensar son las situaciones personales básicas que permiten adquirir nuevos conocimientos y aplicarlos de forma efectiva cuando se requiere (p. 11).

Otro de los factores de importancia determinados mediante el proceso de observación es *la lúdica y actitud en el aprendizaje significativo*; al experimentar procesos de aprendizaje con la lúdica como elemento mediador, los infantes evidenciaron aprendizajes significativos dentro del entorno escolar mostrando actitudes de empatía, participación y reflexión ante los juegos en equipo; también se evidenciaron actitudes de confianza en la ejecución de actividades individuales generando autonomía y seguridad en su autoestima. Por último, se pudo ver que se fortalecen los canales comunicativos entre docente y estudiantes, y entre pares, siendo actitudes positivas para el desarrollo de su personalidad, tanto individual como social.

Otro factor importante es *la lúdica y manifestación de emociones*; se apreció que los niños y niñas durante las semanas de actividades siempre mostraron actitudes de asombro ya que las actividades eran diversas y llamativas para su edad, disfrutaron cada momento de interacción con el grupo, además mostraron curiosidad por aprender cosas nuevas. En relación a esto, Jensen (2004), argumenta que: los estados de emocionales son una importante condición en el torno a la cual los educadores deben dirigir la enseñanza (pp. 133-134). Por último, *la lúdica y evidencia de valores*, se constituye en un factor relevante dentro de la interacción escolar, se evidenció como los estudiantes construyeron e incorporaron los valores por medio de los juegos: la honestidad, solidaridad, amistad, cooperación, unidad y empatía, siendo importantes para su desarrollo personal y contextual. Según Bolaños (1996), el proceso valorar en el niño se fundamenta sobre la base de la sabiduría fisiológica de su cuerpo poco consciente y cambiante (p. 59).

Factores de mayor incidencia de la autorregulación en los procesos de enseñanza-aprendizaje en primera infancia

Se encontró que la motivación es un elemento esencial para el favorecimiento de los procesos de enseñanza-aprendizaje en estos pequeños estudiantes. Se encontró que uno de los factores motivacionales de mayor incidencia en dichos procesos, es el desarrollo de estrategias lúdicas-pedagógicas vinculadas al juego en diferentes posibilidades, la recreación y las actividades deportivas y culturales, lo que hace que se generen actitudes y sentimientos de alegría, entusiasmo y satisfacción, lo que a su vez promueve de manera importante la interacción, la integración y la cooperación.

También se evidenció que la participación en espacios relacionados al arte, la literatura y la cultura para que estos niños estudiantes puedan dar

vía libre a su creatividad e imaginación, es uno de los factores motivacionales que inciden trascendentalmente en su aprendizaje significativo; mantenerlos cautivos y conectados a través de estos espacios de expresión artística hace que se fortalezcan sus procesos de construcción de conocimiento. Del mismo modo, se obtuvo que la interacción directa con el entorno cercano a través de salidas pedagógicas se constituye en un elemento esencial al momento de generar procesos de enseñanza-aprendizaje realmente destacados. Al tener la posibilidad de ver de cerca las realidades de sus entornos cercanos, se despierta de manera importante su interés, lo que repercute en el favorecimiento de su capacidad de asombro y en su sentido analítico, crítico y reflexivo.

También se observó que los espacios interactivos y el uso de TIC, se convierten en fuentes motivacionales para el aprendizaje en estos estudiantes, ya que les permite desarrollar procesos comunicativos mucho más dinámicos, que a su vez les impulsan a explorar, investigar, crear e innovar, siendo ellos los principales protagonistas del aprendizaje. En este sentido, la motivación es un elemento de autorregulación del aprendizaje que dinamizan los procesos investigativos y creativos de estos niños y niñas. Finalmente, se estableció que el lenguaje afectivo del docente hacia el estudiante es un factor motivacional intrínseco determinante para que estos niños y niñas se interesen por aprender; el lenguaje amoroso y cariñoso les hace sentirse importantes y queridos.

En cuanto a los factores metacognitivos de mayor incidencia en los procesos de enseñanza-aprendizaje de estos niños y niñas, se pudo ver que cuando se desarrollan estrategias y se permiten espacios pedagógicos para el desarrollo de la autonomía y la capacidad de toma de decisiones, la participación, la reflexión y resolución de problemas, se fortalece la capacidad de control y monitoreo de los propios procesos de aprendizaje, lo que repercute de manera importante en alcance de logros académicos. Del mismo modo, cuando se brindan herramientas a estos niños y niñas para generar procesos de planificación, organización, proyección y autoevaluación; se enriquecen sus procesos de construcción de conocimiento. Todo esto hace que desarrollen un mayor nivel de conciencia sobre su papel activo en los procesos de aprendizaje.

Otro de los elementos metacognitivos de mayor incidencia en la enseñanza-aprendizaje de estos niños y niñas estudiantes es el acercamiento a la literatura infantil, ya que a través de la lectura de cuentos se aporta de manera significativa al desarrollo de su lenguaje en términos de fluidez verbal y comprensión lectora, elementos fundamentales para el desarrollo de habilidades de pensamiento crítico y reflexivo.

Sobre los factores de autoconcepto que más inciden en su enseñanza-aprendizaje, se encontró que la autoestima, la aceptación y la valoración de sí mismos en su ser interior, en relación a su corporalidad y sus capacidades y talentos, les permite contar con herramientas para su desarrollo humano y social, ya que les facilita las condiciones para mejorar sus niveles de confianza en sí mismos, lo que les hace más seguros, sociables, participativos y propositivos. De igual manera, cuando se trabaja por el reconocimiento de las debilidades y fortalezas, se potencia el desarrollo de la autonomía.

En las características de autoeficacia que más inciden en los procesos pedagógicos y de aprendizaje, se encontró que cuando se permiten espacios para el fortalecimiento de la comunicación asertiva se reafirma la actitud personal y se mejoran los vínculos y relaciones afectivas en los diferentes contextos sociales de estos pequeños estudiantes. Se encontró, además, que cuando se incentiva por medio de la exaltación y la celebración del cumplimiento de metas se reafirma su confianza y seguridad frente a las capacidades que se poseen. Se encontró también que la participación activa en los procesos de resolución de conflictos y convivencia escolar, contribuyen al fortalecimiento del nivel de autoeficacia, pues se sienten más proactivos, reconocidos, importantes e incluidos.

DISCUSIÓN

Para el logro del objetivo general, que se orientó a *analizar la relación entre el juego como estrategia lúdica pedagógica y la autorregulación del aprendizaje en niños y niñas de grado transición de primera infancia del Jardín Infantil San Vicente de Paul de Guadalajara de Buga*, fue necesario emprender un camino de indagación a partir de cuatro objetivos específicos, cuyos resultados más representativos se relacionan a continuación:

Para el objetivo específico que se orientó a *identificar los procesos de autorregulación del aprendizaje de los niños y niñas de grado transición de primera infancia del Jardín Infantil San Vicente de Paul de Guadalajara de Buga*, se hizo una indagación a partir de cuatro elementos fundamentales de autorregulación del aprendizaje como son: la motivación, la metacognición, el autoconcepto y la autoeficacia.

Con relación a los procesos motivacionales, se obtuvo que los docentes desarrollan estrategias lúdicas-pedagógicas en las que se relacionan actividades mediadas por diferentes tipos de juegos como: roles, didácticos, recreativos y construcción colectiva; estos espacios de di-

versión, entretenimiento y aprendizaje hacen que se active su interés por adquirir nuevos conocimientos. Se pudo establecer también que cuando tienen la posibilidad de estar en ambientes lúdicos y deportivos se vuelven más participativos y generan mejores procesos de relación e interacción.

Teniendo en cuenta lo que expresa Pintrich & Schunk (2006), que la motivación es un factor esencial para el logro del aprendizaje de los estudiantes (p. 8), se halló que los espacios para el desarrollo de la creatividad a través de la literatura infantil y el arte, generan procesos motivacionales importantes en esta población de estudio; el dinamismo en estos espacios pedagógicos creativos atrapa el interés de estos niños y niñas, estimulando a su vez su pensamiento y su concentración.

Asimismo, se logró percibir que los espacios interactivos y el uso de TIC, son fuentes motivacionales para el aprendizaje de estos pequeños estudiantes; relacionarse con estos ambientes y herramientas despiertan su atención y dinamiza sus procesos comunicativos, lo que potencia además su sentido de exploración, indagación, investigación, creación e innovación. Finalmente, se obtuvo que el lenguaje afectivo es uno de los procesos motivacionales relevantes; el cariño, las palabras amorosas y todo tipo de expresiones de afecto a través de múltiples lenguajes, alientan a estos pequeños niños y niñas a interesarse mucho más por el estudio.

En cuanto a los procesos metacognitivos más representativos en la enseñanza-aprendizaje en esta población de estudio, se encontró que se trabaja de manera importante para el desarrollo de la autonomía y la capacidad de toma de decisiones; se proveen espacios de participación, reflexión y resolución de problemas; y se desarrollan estrategias pedagógicas que, a través de juego infantil, promueven el desarrollo de habilidades de pensamiento, razonamiento, organización, planificación, revisión, control, autoevaluación y resignificación.

En este sentido, Pintrich & García (1991) expresan que las estrategias de planificación, supervisión y regulación ayudan a los estudiantes en el control y monitoreo de su cognición y, por tanto, contribuye a promover en ellos un aprendizaje independiente (p. 9). Se pudo establecer además en relación a los procesos metacognitivos, que por medio de actividades lúdicas pedagógicas en las que el juego infantil es un elemento esencial de mediación del aprendizaje, se potencia en estos niños y niñas su nivel de concentración, creatividad e innovación, así como su pensamiento crítico y reflexivo.

Sobre los procesos de autoconcepto identificados en la enseñanza-aprendizaje en estos niños y niñas estudiantes, se logró evidenciar que sus maestras promueven en ellos el desarrollo de la capacidad de autoestima, aceptación y valoración de sí mismos; esto lo hacen a través prácticas de reconocimiento y valoración de la corporalidad, del ser espiritual y de las capacidades, habilidades y talentos; esto hace que se sientan valiosos, importantes, reconocidos, queridos y competentes. En la opinión de Hart & Damon (1986), se alude a "cuatro esquemas o dimensiones en el autoconcepto (esquema de sí mismo físico; sí mismo activo, sí mismo social y sí mismo psicológico)" (p. 312). Por eso es importante que el estudiante logre desarrollar los 4 esquemas porque de ahí se logra establecer un ser integral.

Se pudo ver en los procesos pedagógicos con estos infantes, que las maestras implementan estrategias para que afloren sus talentos artísticos en expresiones como: pintura, dibujo, danza, música y teatro, entre otros; esto evidencia el desarrollo de habilidades cognitivas y comunicativas, así como el fortalecimiento de la espontaneidad, la autonomía, la responsabilidad y el compromiso. Se pudo ver también que estos niños y niñas desarrollan capacidades para el reconocimiento de debilidades y fortalezas, lo que les permite hacer valoraciones mucho más tranquilas de sí mismos y potenciar su capacidad de autoconocimiento y autonomía; también lograr procesos de comunicación asertiva en los diferentes espacios sociales y reafirmar sus valores de sana convivencia y afectividad. En este sentido, Markusy & Wurf (1987), refieren el autoconcepto como un "proceso que se construye en interacción recíproca del sujeto con el medio y que influye en la conducta mediada por el afecto y la motivación" (p. 310).

En cuanto a los procesos de autoeficacia, se logró evidenciar que las maestras promueven estrategias que motivan al cumplimiento de metas, facilitando espacios para la exaltación y celebración de los logros académicos, tanto individuales como grupales; esto hace que afloren competencias de participación, interacción y proposición, por ende, los estudiantes también se sienten más seguros de sus capacidades. Evidencia de esto es que estos niños y niñas tienen una participación en los procesos de resolución de conflictos y convivencia escolar. En este sentido, Bandura (1997), expresa que las expectativas de la autoeficacia, podrían ser "útiles para explicar algunas conductas del niño auto concepciones específicas, que el niño va elaborando a través de su experiencia, con lo que forma paulatinamente una percepción de lo que puede o no ser capaz de hacer" (p. 319).

Para el segundo objetivo que *buscó describir las prácticas pedagógicas relacionadas al juego infantil en los procesos de enseñanza-aprendizaje de*

los niños y niñas de grado transición de primera infancia del Jardín Infantil San Vicente de Paul de Guadalajara de Buga, se halló que el juego infantil es un elemento fundamental de mediación pedagógica en los procesos de enseñanza-aprendizaje de estos niños estudiantes, pues se encontró que desarrollan prácticas lúdicas y recreativas como: juegos de observación, educativos, roles y competencia, exploración, atención, concentración y psicomotricidad, los cuales les permitieron potenciar su aprendizaje significativo en la lógica-matemática, lectoescritura, comprensión lectora y análisis crítico de la realidad. Se pudo ver que el juego en una estrategia pedagógica motivacional que genera en estos niños placer y satisfacción, que los impulsa en su sentido de participación, desarrollo de su creatividad, crecimiento cognitivo y manejo de relaciones socio afectivas. Al respecto, Flórez (2001), argumentan que el desarrollo socio afectivo se reafirma a través del juego, pues los niños pueden descubrir que la dimensión afectiva es parte de su personalidad (p. 8).

Los resultados obtenidos mostraron que las estrategias y prácticas lúdicas pedagógicas más significativas para estos niños y niñas son las rondas, las canciones infantiles y las expresiones artísticas y de talentos, especialmente a través de la música, el teatro y la literatura infantil. De igual forma, los juegos interactivos por medio de plataformas educativas digitales, lo que genera motivación en ellos, dando origen a actitudes positivas como: alegría, disposición, sentido de vida y empatía.

Para el tercer objetivo que buscó *conocer la incidencia del juego como estrategia lúdica pedagógica en el aprendizaje significativo de los niños y niñas de grado transición de primera infancia del Jardín Infantil San Vicente de Paul de Guadalajara de Buga*, se obtuvo que la lúdica es un factor determinante para fortalecer el aprendizaje significativo de estos niños y niñas ya que favorecen el desarrollo de la personalidad, la autonomía y la autoconfianza. Jares (2000), define que "lo lúdico es todo lo relacionado con lo interesante, alegre, divertido, el esparcimiento, lo atractivo y motivador, se refleja en el juego y este es el medio natural por el desarrollo personal y el aprendizaje" (p. 8).

De acuerdo con este autor, la lúdica potencia en estos niños sus procesos motivacionales frente a la participación en espacios de expresión artística y cultural, emergiendo emociones positivas en valores humanos y sociales; también les permite crecer positivamente en la comprensión de realidades del entorno, alcanzando un pensamiento crítico y reflexivo. El juego como estrategia lúdica pedagógica hace que se reafirme en estos pequeños su personalidad y el desarrollo de sus dimensiones (cognitiva, comunicativa, corporal, estética y social). En relación a esto, Coll (2004),

expresa que el estudiante tenga la finalidad de realizar el aprendizaje significativo por sí solo en una amplia gama de situaciones y circunstancias (aprender a aprender) (p. 133).

Para el cuarto objetivo específico orientado a *analizar los factores de mayor incidencia de la autorregulación en los procesos de enseñanza-aprendizaje de estos niños y niñas de grado transición de primera infancia del Jardín Infantil San Vicente de Paul de Guadalajara de Buga*, se encontró lo siguiente:

En un sentido motivacional, los factores de mayor incidencia en los procesos de enseñanza aprendizaje en primera infancia son: desarrollo de estrategias lúdicas-pedagógicas vinculadas al juego en diferentes posibilidades; la recreación y las actividades deportivas y culturales; la participación en espacios relacionados al arte, la literatura y la cultura; la interacción directa con el entorno cercano a través de salidas pedagógicas; y los espacios interactivos y el uso de TIC.

En un sentido metacognitivo, los factores de mayor incidencia en los procesos de enseñanza aprendizaje en primera infancia son: cuando se permiten espacios pedagógicos para el desarrollo de la autonomía y la capacidad de toma de decisiones, la participación, la reflexión y resolución de problemas; cuando se brindan herramientas a estos niños y niñas para generar procesos de planificación, organización, proyección y autoevaluación; y el acercamiento a la literatura infantil.

Desde la perspectiva del autoconcepto, los factores de mayor incidencia en los procesos de enseñanza aprendizaje en primera infancia son: la autoestima, la aceptación y la valoración de sí mismos en su ser interior, en relación a su corporalidad y sus capacidades y talentos; y cuando se trabaja por el reconocimiento de las debilidades y fortalezas, se potencia el desarrollo de la autonomía. Para finalizar, desde la perspectiva de la autoeficacia, los factores de mayor incidencia en los procesos de enseñanza aprendizaje en primera infancia son: cuando se permiten espacios para el fortalecimiento de la comunicación asertiva; cuando se incentiva por medio de la exaltación y la celebración del cumplimiento de metas; y cuando se proveen espacios para la participación activa en los procesos de resolución de conflictos y convivencia escolar.

De acuerdo a los análisis y a los diferentes hallazgos obtenidos se hace relevante dar respuesta a la gran pregunta de investigación ¿Cuál es la relación entre el juego como estrategia lúdica pedagógica y la autorregulación del aprendizaje en niños y niñas de grado transición de primera infancia del Jardín Infantil San Vicente de Paul de Guadalajara de Buga?

Se pudo establecer que el juego infantil es una herramienta lúdica pedagógica que favorece de manera importante los procesos de autorregulación del aprendizaje en estos sujetos de estudio. Desde una perspectiva motivacional, el desarrollo de actividades lúdicas a través de diferentes juegos como: roles, didácticos, recreativos, de construcción colectiva, despiertan el interés de estos pequeños estudiantes por el aprendizaje. El dinamismo de todos estos juegos, representado en los ambientes de aprendizaje interactivos, tanto en espacios físicos como aquellos con mediación de TIC cautivan la atención de estos niños y niñas. Del mismo modo, el desarrollo de actividades lúdicas fuera del aula en las que tienen la posibilidad de interactuar en contextos reales hace que se genere gran motivación en ellos por adquirir conocimiento.

Se obtuvo desde una perspectiva metacognitiva, que todas estas actividades, ambientes y procesos pedagógicos con mediación del juego infantil, contribuyen al desarrollo de la autonomía, la capacidad de toma de decisiones, el sentido de participación, la reflexión, la resolución de problemas, el desarrollo de habilidades de razonamiento y pensamiento crítico; aspectos que son fundamentales para desarrollar procesos de: organización, planificación, revisión, control, autoevaluación y resignificación de las formas de aprendizaje. El juego en estos casos acerca a estos pequeños estudiantes al mundo real y les permite encarnar situaciones que los conectan mucho más; esa cercanía con la realidad a través del juego hace que se motiven mucho más y se fortalezcan todos sus procesos metacognitivos.

Desde la perspectiva del autoconcepto, los juegos y actividades lúdicas que relacionan todo tipo de expresiones artísticas contribuyen de manera importante al fortalecimiento de la espontaneidad, la autonomía, la responsabilidad y el compromiso. También, al desarrollo de capacidades de reconocimiento de debilidades y fortalezas y al fortalecimiento de los procesos comunicativos; al aumentar los niveles de confianza en sí mismos, logran sentirse más seguros en sus procesos de interacción a través de diferentes canales y lenguajes. En este sentido, y desde la perspectiva de la autoeficacia, se encontró que al integrar en los juegos y actividades lúdicas elementos de exaltación y celebración de los logros académicos, tanto individuales como grupales; hace que afloren mucho más las competencias de participación, interacción y proposición.

REFERENCIAS

- Aguilar, J. (2015). Situación de vulnerabilidad en lo educativo de la población escolar de la comuna 5 en la zona norte de Guadalajara de Buga. *Historia y Espacio*, 11(44), 169-197. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5839877>
- Bautista-Vallejo, J.M. & Raquel-López, N. (2002). El juego didáctico como estrategia de atención a la diversidad. *Ágora Digital*, 4, 134-141.
- Bandura, A. (1997). *Self-efficacy: The exercise of Control*. New York: Freeman.
- Bolaños Guerra, B. (1996). *El derecho a la educación*, México: ANUIES.
- Chávez, A. L. (2013) Una mirada a los recreos escolares: el sentir y pensar de los niños y niñas. *Revista Electrónica Educare*, 17(1), 67-87.
- Colombia Aprende (2009). *Desarrollo infantil y competencias de la primera infancia*. Documento 10. Ministerio de Educación Nacional. http://www.mineducacion.gov.co/primerainfancia/1739/articles-178053_archivo_PDF_libro_desarrolloinfantil.pdf
- Coll, C. (2004) *Psicología de la educación y prácticas educativas mediadas por las tecnologías de la información y la comunicación. Una mirada constructivista*. *Revista electrónica sinéctica*, 25, 1-24.
- Díaz, A. F. & Hernández, R. G. (1996). *Constructivismo y aprendizaje significativo*. En: *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo* (pp.13-33). México: Mc Graw-Hill.
- Flórez, R. (2001). *Evaluación pedagógica y cognición*. Bogotá: McGraw-Hill.
- Gaeta, M. L., Teruel, M. P. & Orejudo, S. (2012). Aspectos, volitivos y metacognitivos del aprendizaje autorregulado. *Electronic Journal of Research in Educational Psychology*, 10(1), 73-94 <http://www.redalyc.org/html/2931/293123551005/>
- Galvis, A. (2016). *Caracterización de procesos de autorregulación del aprendizaje de 4- 5 años a partir del Mini Arco*. (Tesis de maestría). Pontificia Universidad Javeriana, Bogotá. <https://repository.javeriana.edu.co/handle/10554/21126>
- García-Bacete, F. J. & Doménech-Betoret, F. (1997). Motivación, aprendizaje y rendimiento escolar. *Revista Electrónica de Motivación y Emoción*, 1(0) 1-18.
- Gobierno de Colombia (2018) (2018-2030) *Política Nacional Infancia y Adolescencia*. ICBF. <https://www.icbf.gov.co/...y.../politica-nacional-de-infancia-y-adolescencia-20182030>
- Gobierno de Colombia (2018) *Política Nacional de Infancia y Adolescencia (2018-2030)* <https://www.icbf.gov.co/...y.../politica-nacional-de-infancia-y-adolescencia-20182030>
- Gómez, T, Molano, O. & Rodríguez, S. (2015). *La actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la institución educativa niño Jesús de Praga* (Tesis de grado). Universidad del Tolima, Ibagué. <http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/1657/1/APROBADO%20TATIANA%20G%C3%93MEZ%20RODR%C3%8DGUEZ.pdf>

- González, M. & Tourón, J. (1992). Auto concepto y rendimiento escolar, sus implicaciones en la autorregulación del aprendizaje. Pamplona: Ediciones Universidad de Navarra, S.A.
- González del Yerro, A. (2007). La autorregulación y su desarrollo en la primera infancia. Madrid: Universidad Autónoma de Madrid.
- Hart, D. y Damon, W. (1986), Developmental trends in selfunderstanding, *Social Cognition*, 4 (4), 388-407.
- Huamán Risco, R. (2015). Aplicación de juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje en los niños de 5 años en la I.E. 82318 de Calluan, distrito de Cahachi, provincia de Cajabamba- 2015. (Tesis de grado). ULADECH, Trujillo. <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/499>
- Huertas, J. (2012). Efectos de los afectos en la motivación y la autorregulación. *Ciencias Psicológicas*, 6(1), 45-55.
- Jensen, Eric (2004) *Cerebro y aprendizaje. Competencias e implicaciones educativas*. Madrid. Narcea S.A. Ediciones
- Jares, X. (2000) *Educación para la paz*. Madrid. Editorial popular.
- López, E. & Delgado, A. (2013). El juego como generador del aprendizaje en preescolar. *Revista Criterios*, 20(1), 213- 218.
- Maldonado-Sánchez, M., Aguinaga-Villegas, D., Nieto Gamboa, J., Fonseca-Arellano, F., Shardin-Flores, L., & Cadenillas-Albornoz, V. (2019). Estrategias de aprendizaje para el desarrollo de la autonomía de los estudiantes de secundaria. *Propósitos y Representaciones*, 7(2), 415-439. doi: <http://dx.doi.org/10.20511/pyr2019.v7n2.290>
- Markus, H., & Kunda, Z. (1986). Stability and malleability of the self-concept. *Journal of Personality and Social Psychology*, 51(4), 858-866. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.51.4.858>
- Markus, H., & Wurf, E. (1987). The Dynamic Self-Concept: A Social Psychological Perspective. *Annual Review in Psychology*, 38, 299-237. <https://doi.org/10.1146/annurev.ps.38.020187.001503>
- Ministerio de Educación Nacional (2016). Derechos básicos del aprendizaje de la educación inicial. <http://aprende.colombiaaprende.edu.co/ckfinder/userfiles/files/DBA%20Transici%C3%B3n.pdfA>
- Ministerio de Educación Nacional (s.f.). Serie de lineamientos curriculares preescolar. Ministerio de Educación Nacional de Colombia. https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-89869_archivo_pdf10.pdf
- Ministerio de Educación Nacional (2009). Orientaciones pedagógicas para el grado transición. Edesco LTDA. https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-259878_archivo_pdf_orientaciones_transicion.pdf

- Mogollón, A. V. (2015).* Reconocimiento, autorregulación y manejo de las emociones para promover conductas que favorezcan la sociabilidad en el niño preescolar. (Tesis de grado). Universidad Pedagógica Nacional, Bogotá. <http://200.23.113.51/pdf/31629.pdf>
- Monedero, J. (2004)* Juego y educación ciudadana. *Revista prospectiva*, 9, 95-102.
- Núñez, V. (coord.). (2002).* La educación en tiempos de incertidumbre: las apuestas de la Pedagogía Social. Barcelona: Gedisa.
- Pintrich, P., & García, T. (1991).* Student goal orientation and self-regulation in the college classroom. En Maehr, M. & Pintrich, P. (Eds.), *Advances in motivation and achievement: Goals and self-regulatory processes*. Greenwich: JAI.
- Pintrich, P.R. y Schunk, D.H. (2006).* Motivación en contextos educativos. Madrid, Pearson.
- Tapia, J. A. (1991)* Motivación y aprendizaje en el aula. Madrid: Santillana.
- Unicef (2005).* El mundo reconoce por fin la importancia de la infancia. Línea de tiempo. <https://www.unicef.org/spanish/sowc05/timeline.html>
- Unesco (2010).* Informe preparado para la conferencia mundial Atención y educación de la primera infancia, América Latina y el Caribe. Unesco, pp. 1-158. <https://cerlalc.org/publicaciones/atencion-y-educacion-de-la-primera-infancia-informe-regional-america-latina-y-el-caribe/>
- Valle, A., Rodríguez, S. & Núñez, J. (2010).* Motivación y aprendizaje autorregulado. *Interamerican Journal of Psychology*, 44(1), 86-97.
- Lugo, R.M. (2007).* Comunicación afectiva. Eco Ediciones. <https://www.ecoediciones.com/libros/libros-de-comunicacion/comunicacion-afectiva-1ra-edicion/>