



El juego como fuente de aprendizaje en los niños del grado Preescolar (A) de la Institución

Educativa Francisco Luis Valderrama del municipio de Turbo

Dormelina Suarez Quiñones

Roxana Mena Pineda

Corporación Universitaria Minuto de Dios

Rectoría Antioquia y Chocó

Sede Urabá (Antioquia)

Programa Licenciatura en Educación Infantil

agosto de 2022

El juego como fuente de aprendizaje en los niños del grado Preescolar (A) de la Institución Educativa

Francisco Luis Valderrama del municipio de Turbo

Dormelina Suarez Quiñones

Roxana Mena Pineda

Trabajo de Grado presentado como requisito para optar al título de Licenciado en Educación

Infantil

Asesor(a)

Lina Marcela Bolívar García.

Licenciada en Educación Preescolar

Corporación Universitaria Minuto de Dios

Rectoría Antioquia y Chocó

Sede Urabá (Antioquia)

Programa Licenciatura en Educación Infantil

agosto de 2022

## **Dedicatoria**

Quiero dedicar este proyecto de investigación a Dios, a mi madre, a mi padre que está en el cielo y a mi hermana, quienes fueron mi guía y mi motivación en todo el proceso de mi formación profesional, anhelo con todo mi corazón que se sientan orgullosos de mí, los amo.

*Roxana Mena Pineda.*

Dedico este proyecto a Dios, por proveerme todo lo que necesitaba para culminar con éxito tan anhelada carrera, a mi madre por ser mi soporte emocional y espiritual, a mi esposo por su apoyo y comprensión, a mis hijas por cooperación y su amor incondicional.

*Dormelina Suarez Quiñones.*

## **Agradecimientos**

Queremos dar gracias primero a Dios, ya que sin su bendición y poderosa misericordia este proceso no hubiese sido fácil, gracias por habernos dado la sabiduría necesaria para haber llegado hasta aquí. También queremos agradecer a nuestras familias por el apoyo incondicional, económico y la confianza que depositaron en nosotras, sus palabras de motivación fueron de mucha ayuda en los momentos más difíciles, les agradecemos de corazón por estar siempre pendiente de todo el proceso de nuestra formación profesional.

Le agradecemos a todos los docentes de la CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS que hicieron parte de este proceso, aportándonos sus conocimientos, en especial a la tutora Lina Marcela Bolívar García por toda su ayuda, paciencia y dedicación, ya que gracias a ello pudimos concluir con éxito. Igualmente agradecemos a nuestros compañeros por el apoyo y por haber sido siempre tan solidarios.

Así mismo queremos extenderle nuestro agradecimiento a la docente Odalis González y a los alumnos del grado preescolar A, quienes fueron pilar fundamental en el proceso de nuestra investigación. Así como también queremos agradecer a la Institución Educativa Francisco Luis Valderrama Valderrama del municipio de Turbo por habernos dado la oportunidad de ingresar a sus instalaciones para llevar a cabo este proceso de investigación

## Tabla de contenido

|  |    |
|--|----|
| Resumen .....  | 9  |
| Abstract.....  | 10 |
| Introducción .....                                   | 11 |
| CAPÍTULO I.....                                      | 13 |
| 1 Definición del problema .....                      | 13 |
| 1.1 Descripción del problema.....                    | 13 |
| 1.2 Formulación del problema .....                   | 15 |
| 1.3 Justificación .....                              | 15 |
| 1.4 Objetivos.....                                   | 17 |
| 1.4.1 Objetivo general .....                         | 17 |
| 1.4.2 Objetivos específicos.....                     | 18 |
| CAPÍTULO II.....                                     | 19 |
| 2 Marco Referencial .....                            | 19 |
| 2.1 Antecedentes .....                               | 19 |
| 2.2 Marco teórico.....                               | 23 |
| 2.2.1 El juego.....                                  | 23 |
| 2.2.2 Ventajas del juego.....                        | 27 |
| 2.2.3 El juego como estrategia de aprendizaje.....   | 29 |
| 2.2.4 Desarrollo infantil .....                      | 31 |
| 2.2.5 Importancia del juego en la edad escolar ..... | 32 |
| 2.3 Marco Legal .....                                | 33 |
| CAPÍTULO III.....                                    | 39 |
| 3 Diseño Metodológico.....                           | 39 |
| 3.1 Enfoque.....                                     | 39 |
| 3.2 Diseño.....                                      | 40 |
| 3.3 Alcance .....                                    | 40 |
| 3.4 Población .....                                  | 41 |
| 3.5 Muestra.....                                     | 44 |

|                   |  |    |
|-------------------|--|----|
| 3.6               | Técnicas e instrumentos de recolección de la información ..... | 44 |
| 3.7               | Procesamiento de la información .....                          | 49 |
| CAPÍTULO IV ..... |  | 55 |
| 4                 | Resultados y Discusión.....                                    | 55 |
| 4.1               | Triangulación y análisis de la información .....               | 55 |
| 4.2               | Conclusiones.....  | 59 |
| 4.3               | Recomendaciones .....  | 61 |
| 5                 | Referencias .....  | 63 |
| Anexos.....       |  | 67 |

## Lista de tablas

|   |    |
|---|----|
| Tabla 1 Información general I.E.....            | 42 |
| Tabla 2 Procesamiento de la información.....    | 44 |
| Tabla 3 Matriz recurrencias y frecuencias ..... | 54 |

## Tabla de ilustraciones

|   |    |
|---|----|
| Ilustración 1 Ubicación institución educativa ..... | 43 |
|---|----|

## Resumen

Este proyecto de investigación enfatiza su accionar desde un enfoque cualitativo, centrándose en la necesidad por caracterizar la importancia que tiene el juego como actividad rectora en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los niños y cómo a través de la implementación de diversas estrategias pedagógicas se logran potenciar.

En este sentido, se dan a conocer en principio la problemática que sostiene la necesidad existente por implementar el juego en las aulas como una estrategia pedagógica que potencie el aprendizaje de los niños. En un segundo momento, se logra evidenciar la teoría que fundamenta el interés de la investigación y permite centrarla, accediendo a la necesidad por lograr los objetivos propuestos al principio de la investigación, donde diversas técnicas e instrumentos como la observación y la entrevista que posibilitaron la recolección e interpretación de la información que fue suministrada a través de éstas.

Finalmente se analizan los resultados que se lograron evidenciar a partir de la aplicación de las diversas técnicas e instrumentos utilizados, además de las conclusiones que arrojaron que la forma en cómo los niños están siendo formados es de suma importancia para que su proceso se vea influenciado de manera positiva en su rendimiento, entendiendo que el desarrollo del juego como estrategia de aprendizaje permite que los estudiantes vayan creando sus propios conocimientos a través de la experimentación y exploración.

**Palabras clave:** *Juego, aprendizaje, desarrollo infantil*

## **Abstract**

This research project emphasizes its action from a qualitative approach, focusing on the need to characterize the importance of play as a leading activity in the teaching and learning process of children and how through the implementation of various pedagogical strategies it can be enhanced.

In this sense, the problems that sustain the existing need to implement play in the classroom as a pedagogical strategy that enhances children's learning are presented.

In a second moment, the theory that supports the interest of the research is evidenced and allows to focus it, accessing the need to achieve the objectives proposed at the beginning of the research, where diverse techniques and instruments such as observation and interview made possible the collection and interpretation of the information that was provided through these.

Finally, the results that were evidenced from the application of the various techniques and instruments used are analyzed, in addition to the conclusions that showed that the way in which children are being trained is of utmost importance for their process to be influenced in a positive way in their performance, understanding that the development of the game as a learning strategy allows students to create their own knowledge through experimentation and exploration.

**Keywords:** *Play, learning, child development*

## Introducción

En esta investigación se estudia la importancia que tiene el juego como actividad rectora en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los niños y cómo a partir de diversas estrategias pedagógicas se logra mejorar y potenciar estos procesos.

En este sentido, se logra reconocer el juego como una fuente de aprendizaje en los niños con el objetivo de lograr que se diviertan mientras fortalecen su formación.

En la actualidad ha sido muy notable la falta de estrategias pedagógicas para el proceso de enseñanza y aprendizaje de los niños, y es una realidad que la implementación del juego como método para mejorar estos procesos, ya que el juego es una actividad natural y necesaria en el ser humano, es por esto que Real (2017) afirma que “los niños aprenden porque las actividades lúdicas los ayudan a retener el conocimiento mediante aprendizajes significativos, es decir, que no se olvidan, lo cual debe ser fomentado no solo por los maestros sino también por el padre de familia” (p. 2).

De acuerdo con lo anterior, este proyecto busca identificar que juegos pueden ser usados, y dirigidos con el fin de lograr los objetivos de aprendizajes esperados, apostándole al uso de juegos innovadores como un factor fundamental para el aprendizaje de los niños que permita darle otra dirección a las metodologías que se vienen utilizando en las aulas y ofrecerle al docente una serie de sugerencias que resalten la importancia de tener diferentes formas de instruirlos tomando en cuenta que cada niño aprende de una manera distinta y adaptar esas estrategias a las necesidades de cada uno de ellos. El juego es fundamental para el desarrollo físico, intelectual, afectivo, social, emocional y moral en todas las edades. A través de él, los niños y niñas desarrollan habilidades, destrezas y conocimientos. Este mismo, a su vez, incide de manera positiva en el desarrollo de la psicomotricidad, da información acerca del mundo exterior, fomenta la génesis intelectual y ayuda al descubrimiento de sí mismo.

Es importante mencionar que en cuanto a las limitaciones que surgieron en el proceso de esta investigación debido a la situación del virus Covid-19 no logramos llevar a cabo la ejecución de nuestra investigación en su totalidad de la forma prevista por temas del aislamiento preventivo y de que aún se encuentran personas que han preferido seguir manteniendo la distancia por el bien y salud de sus hijos. Sin embargo, logramos establecer ciertas pautas que nos permitieron terminar el proceso con buenos resultados.

## CAPÍTULO I

### 1 Definición del problema

#### 1.1 Descripción del problema

En la Institución Educativa Francisco Luis Valderrama Valderrama en el grupo de preescolar (A) con 31 estudiantes entre los 4 y 5 años de edad, se presentaron algunas actitudes negativas de parte de los niños que fomenta la indisciplina y la poca participación en respuesta a la escasa didáctica empleada por la docente para la realización de actividades educativas dentro del aula de clases. Se considera importante la motivación constante hacia los niños para recibir respuestas positivas en el desarrollo de todas las actividades.

Por lo tanto, se hace necesario potencializar los métodos del juego como estrategia educativa, por eso se sugiere plantear una serie de estrategias, con los referentes teóricos, legales y documentales adecuados sobre el juego como uno de los pilares fundamentales de la educación, para potenciar el aprendizaje en el contexto educativo señalado como la Institución Educativa Francisco Luis Valderrama Valderrama, específicamente en el grado preescolar (A), con el fin de realizar un diagnóstico de las fortalezas y debilidades institucionales en torno a los métodos de enseñanza que no tienen relación con el juego.

De acuerdo con lo anterior, fue mediante una práctica de observación que se evidenció la privación de medios pedagógicos para hacer de las jornadas de clases más activas y entretenidas, se alcanzó a percibir que la docente dentro de sus métodos de enseñanza no tenía incluido el juego ni ningún otro procedimiento de recreación para la elaboración de las actividades, por lo que esto causó que en toda la clase los niños no le prestaran la suficiente atención a la docente elevando la indisciplina en todo el grupo.

Así es como desde nuestra investigación evidenciamos la importancia de hacer del juego una parte fundamental para el aprendizaje de los niños, llenándolos de experiencias significativas y motivadoras, “mediante el juego los niños tienen la oportunidad de ejercitar las formas de conducta y los sentimientos que corresponden a la cultura en que viven” (Bruner, 1988, como se citó en Fuentes, 2018, p. 6)

En este sentido, teniendo en cuenta diferentes investigaciones, en donde consideran al juego como una herramienta necesaria e importante para adquirir experiencias y aprendizajes en la escuela, la Unesco (1980) considera que “los juegos proporcionan un medio excelente de aprendizaje de los valores culturales de la sociedad, los cuales son representados de manera simbólica: en las reglas de juego y mediante el empleo de motivos decorativos tradicionales” (p.17) Entendiendo, que éste no sólo potencia la resolución de problemas, sino que ayuda a fortalecer el respeto, la empatía y el compañerismo.

Por medio de la observación en el aula de clases y atendiendo a las metodologías utilizadas por la maestra, se logró evidenciar que los estudiantes del grado preescolar A, en su mayoría no logran analizar de manera correcta y adecuada las indicaciones que se les suministran para lograr el desarrollo de las actividades implementadas en el salón de clases. Dicho esto, además se evidencia que la maestra en su accionar educativo, realiza actividades enfocadas en la memorización, impulsando a los estudiantes a aprenderse las actividades y textos tal cual están en los libros, imposibilitando las capacidades para explorar el medio y construir conocimientos y experiencias a partir de la implementación del juego, para fortalecer las habilidades tanto motoras como sensoriales.

Es importante que las instituciones comprendan que el juego, como estrategia lúdica de aprendizaje, motiva e incentiva al estudiante a aprender, comprender y conocer el mundo que lo rodea, lo que hay dentro de él y cómo puede desenvolverse en él.

Es notoria la importancia de construir un sistema educativo que fomente el juego y actividades lúdicas en nuestras aulas escolares, el uso de juegos durante las clases permitirá contar con una estrategia que despierte el interés común de los niños y niñas estudiantes. El juego, como recurso para fomentar nuestra educación no sólo ayuda a la adquisición de conocimientos y desarrollo de habilidades, sino que también contribuye a mejorar la comunicación y, la solución de dificultades entre nuestros pequeños.

## **1.2 Formulación del problema**

¿Qué estrategias se pueden implementar a partir del juego como actividad rectora fundamental para mejorar el aprendizaje significativo en los estudiantes del grado preescolar (A) de la Institución Educativa Francisco Luis Valderrama Valderrama del municipio de Turbo?

## **1.3 Justificación**

Este proyecto de investigación tiene como propósito implementar estrategias didácticas innovadoras que mejoren el desempeño y el rendimiento académico de los estudiantes del grado preescolar (A) de la Institución Educativa Francisco Luis Valderrama Valderrama del municipio de Turbo a través del juego, porque se considera uno de los mayores pilares de la educación, ya que es catalogado como una herramienta pedagógica que busca motivar, despertar la creatividad en los niños y que sean comprometidos en sus actividades escolares.

Se vuelve importante para esta investigación poder reconocer las habilidades de cada uno de los niños para aportar de manera precisa acciones que pueda realizar la docente con el propósito de facilitar la formación integral, el mejoramiento de su vida cotidiana en el ámbito social y el aprendizaje de los estudiantes, así como lo menciona Terán Martínez (2018):

El desarrollo integral de niños y niñas en edad escolar requiere de aprendizajes que estén dirigidas a potenciar sus capacidades para el autocuidado y la vida con otros, base para la autonomía y la vida afectiva sana y de condiciones favorables para la salud, educación, vivienda y derechos básicos, como un mínimo para el desarrollo. ( p. 16)

Cabe mencionar que de acuerdo con la observación realizada en el aula de clases del grado preescolar (A) la docente siempre toma muy en cuenta la aplicación de charlas con el tema de la vida cotidiana, de explotar sus habilidades humanas y la solución de conflictos hacia los niños, es por esto que vemos muy importante reconocer las destrezas de cada uno de ellos, para facilitar la aplicación de estrategias didácticas e innovadoras, basadas en las necesidades y objetivos colectivos que se quieran lograr con los niños en el desarrollo de las actividades educativas.

Por otra parte, se pretende que los niños del grado preescolar (A) de la institución Educativa Francisco Luis Valderrama Valderrama del municipio de Turbo y la docente del grupo puedan ver el juego de una forma diferente a una competencia, donde solo pueda salir victorioso el mejor, sino que se interesen por lo que puede ofrecerles este y tomar más en cuenta la importancia del juego en el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que se considera que este debe ser dinámico y llamativo para despertar el interés de los niños y a su vez, para obtener los resultados deseados en su desempeño académico y que se pueda lograr el fortalecimiento de sus habilidades.

En este sentido, el juego como estrategia didáctica, ayudará a que se cumpla, por un lado la Ley General de la Educación explícitamente en lo que converge a la educación infantil, y por otro lado, los cuatro pilares de la educación, tomando como base, los dos últimos, en el cual los niños y las niñas que pertenecen a la población infantil, se convertirán en sujetos sociales, participando y cooperando en sus diversos contextos con sus compañeros, docentes y familia, en intercambios de argumentos sustentados en situaciones de diálogo, potencializando en ellos el desarrollo de una autonomía, que les permitirá conocerse a sí mismos y ser capaces de descubrir al otro.

A partir de las diversas observaciones que se realizaron, se logra identificar que el aprendizaje es un factor importante para el buen desarrollo del infante, es por ello, que en todo sistema educativo se deben aplicar diversas estrategias y recursos para lograr un óptimo aprendizaje. Entendiendo que las actividades poco lúdicas, fomentan el desarrollo de diversas dificultades que le dificultan al estudiante aprender por gusto y no por obligación.

Por ello, dar cuenta que el juego como estrategia didáctica persigue fines educativos, que de una u otra forma fomentaran y desarrollaran en los niños y las niñas, de la educación infantil, aprendizajes derivados de situaciones de juego, donde las prácticas de enseñanza de los docentes apunten a la realización de dichos fines, se considera de suma importancia, porque posibilita el aprendizaje de manera espontánea y natural.

Asimismo, es importante considerar a la enseñanza como una acción mediada y situada en un contexto donde se construye el conocimiento a través de la participación conjunta y colaborativa tanto de maestros como estudiantes en el juego, ya que en su accionar, los conocimientos nuevos se integran efectivamente con los que los estudiantes ya poseen y también se abren a nuevos conocimientos posibles.

#### **1.4 Objetivos**

##### **1.4.1 *Objetivo general***

Implementar estrategias pedagógicas mediante el juego como actividad rectora fundamental para mejorar el aprendizaje significativo en los estudiantes del grado preescolar (A) de la Institución Educativa Francisco Luis Valderrama Valderrama del municipio de Turbo.

#### **1.4.2 *Objetivos específicos.***

- Caracterizar el juego como estrategia didáctica que facilita los procesos de aprendizajes en los niños y niñas de la educación infantil.
- Reconocer la importancia del juego como actividad rectora que posibilita el mejoramiento del aprendizaje significativo en los estudiantes del grado preescolar (A).
- Diseñar estrategias pedagógicas que permitan el desarrollo del trabajo docente a través de la implementación del juego, con acciones que contribuyan al mejoramiento del aprendizaje de los estudiantes del grado preescolar (A).

## CAPÍTULO II

### 2 Marco Referencial

#### 2.1 Antecedentes

Dentro de todo el proceso de la investigación formativa que se ha llevado a cabo, se nos hace necesario conocer otras experiencias y proyectos educativos aplicados en el tema del juego como estrategia facilitadora del desarrollo de los procesos básicos de aprendizaje en los niños. Por eso, se realizó una búsqueda general con respecto a experiencias de investigación con propósitos similares a los de este proyecto, logrando conocer en común lo que el juego incide de manera positiva en la creación de ambientes motivacionales en el aula, y que se consolida como aspecto básico para favorecer el aprendizaje y el desarrollo integral de los infantes.

Un referente interesante a **nivel internacional** es la investigación *“El juego como estrategia metodológica en el aprendizaje significativo”*, realizada por Maribel Tisoc Puma en la ciudad de Cusco Perú en el año 2018, tesis que se desarrolló mediante el enfoque cualitativo donde se recolectaron datos para probar las hipótesis del juego como metodología para favorecer el aprendizaje significativo en los niños, asimismo, se confía en la medición de las variables y los instrumentos de investigación, teniendo en cuenta el diseño experimental, de acuerdo con el esquema G: O1xO2, que la G corresponde al Grupo de estudiantes de la muestra. El O1: Medición en el pre test de la variable Aprendizaje significativo. Y el O2: Medición en el post test de la variable aprendizaje significativo, todo con el objetivo de determinar en qué medida el juego como estrategia metodológica mejora el aprendizaje significativo de los alumnos del primer grado del nivel primario de la Institución Educativa Valentín Paniagua.

Para esto se basa en las teorías de Ausbel, Piaget y Vygotsky quienes hablan del desarrollo integral de los niños. Entre ellos, el autor Ausbel 1983, como se citó en Tisoc Puma, 2018, considera que “la estructura cognitiva es el conjunto que está organizado en ideas y que ya preexisten en el

aprendizaje nuevo, donde se establece por subsunción entre el nuevo y anterior de carácter genérico incluyendo sus nuevos conocimientos” (p. 21)

Este proyecto arrojó como resultado una mejora significativa tras la implementación del juego como estrategia metodológica, pues según la medición hecha mediante pre test y post test el porcentaje de inicio fue de un 44.4% frente a un 77.8% de rendimiento alto. Las evidencias anteriores nos muestran que el juego como estrategia metodológica no solo mejora el aprendizaje significativo, sino que además potencia las dimensiones comunicativas y posibilita la resolución de conflictos. Evidenciando la importancia del juego como estrategia metodológica en el aprendizaje significativo.

A su vez, la investigación **internacional** realizada por Verónica Isabel Robles Medina en el año 2019 en Panamá, titulada *“El Juego Didáctico como Estrategia de Enseñanza en la Primera Infancia”* tiene como objetivo principal comprobar la importancia del Juego didáctico como estrategia de enseñanza en la primera infancia, además, centrándose en la necesidad por darle respuesta al interrogante ¿qué importancia tiene el juego didáctico en la adquisición de los temas del nivel de preescolar y cómo puede facilitar el aprendizaje de estos contenidos?, dándose a conocer la importancia del juego didáctico como estrategia de enseñanza en la primera infancia, basándose en el enfoque de investigación cualitativa, como instrumentos empelados desde la observación de las maestras en sus aulas de clase, enfocándose en la entrevista y la encuesta como instrumento recolector de datos, utilizando teorías como la social y sociocultural de Vygotsky quien presenta el juego como “una actividad social en la cual el niño transforma objetos a partir de su imaginación y por tanto es un factor básico para su desarrollo y ocupa la mayor parte de su vida” (Robles Medina , 2019, p. 36).

De allí, se desprende el resultado obtenido en el centro educativo Panamerican School of Panamá en donde se concluye que al implementar el juego como estrategia de aprendizaje no solo se logra un aprendizaje significativo, sino que también “se fomenta el espíritu de cooperación, la amistad,

la tolerancia y la solidaridad, en consecuencia, es importante incentivar la práctica de juegos didácticos en todas las aulas escolares y en particular en la primera infancia” (p. 22).

Como **referente nacional** encontramos en Santafé de Bogotá la investigación de Alix Johanna Jaimes Delgadillo quien en el año 2019 realizó la investigación *“El juego como mediador del aprendizaje significativo en aulas polivalentes”* con el objetivo de diseñar una estrategia pedagógica basada en el juego en espacios polivalentes para el desarrollo del aprendizaje significativo en los niños de dos a cinco años, tomando como referentes conceptuales los postulados de Piaget y Vygotsky, quienes coinciden en que:

El juego se destaca en el desarrollo y aprendizaje de los niños, que por medio de su propuesta metodológica atiende la línea de investigación innovación educativa y cambio social, en esta se resalta el juego como un medio para lograr aprendizajes significativos, siempre y cuando el docente planifique y oriente las actividades para combatir el problema concreto, por último se encontró como resultado final que el juego es el motor en el desarrollo del niño, tomando en cuenta los tipos de juego (Jaimes Delgadillo, 2019, p. 25).

Esta investigación estuvo mediada por el interés sobre conocer cómo desarrollar el aprendizaje significativo en niños/niñas de dos a cinco años a través del juego en el aula polivalente, desde la línea de investigación Innovaciones Educativas y Cambio Social – Didácticas Específicas, teniendo en cuenta el enfoque cualitativo ya que éste permite identificar las particularidades y las dinámicas escolares objeto de estudio. Teniendo en cuenta como técnica la observación participante para la recolección de datos que determinó la problemática.

**A nivel nacional** encontramos la investigación *“Los juegos tradicionales una estrategia didáctica para el desarrollo de la autonomía en niños de 6-8 años”*, realizada en Bogotá en el año 2019 por Harold David Arias Zuluaga, cuyo objetivo fue diseñar e implementar una propuesta didáctica utilizando los juegos tradicionales como medio de desarrollo autónomo, para ello se utilizó como

instrumento el diario de campo, la observación y rúbrica para medir los resultados, en donde se propuso el juego como medio para fortalecer la autonomía, teniendo en cuenta la Constitución Política de 1991, artículos 27, 44, 52 y 77 los cuales dan prioridad al desarrollo de los niños de forma integral, teniendo como resultado una mejoría en su autonomía, dando así, solución a sus deberes sin depender de docentes y compañeros. Entendiendo que el proceso debe ser flexible y recursivo para lograr orientar y ayudar a la solución de las situaciones problemáticas identificadas.

La metodología de esta investigación se basó en el tipo de investigación acción, entendiéndolo como un modelo de inmersión y compromiso por parte del investigador para develar y conocer las realidades de la población, y plantear soluciones a las problemáticas encontradas, a partir de un enfoque descriptivo y educativo, ya que la autonomía es una capacidad que se genera más fácil cuando se está en continua interacción con un grupo social.

**A nivel regional**, la autora Luz Marina Carrasco Salcedo en el año 2017 desarrolló una investigación titulada *“Características de un modelo didáctico para educación en sostenibilidad a partir de un diagnóstico participativo con los actores de la IE Luis Carlos Galán Sarmiento”* en el municipio de Carepa Antioquia, con el objetivo de establecer las características de un modelo didáctico de educación para la sostenibilidad. Basándose no solo en técnicas y programas, sino también en la transformación del ser humano a partir de la práctica de valores.

En este sentido, se entiende que el desarrollo sostenible se podría lograr si el maestro le da las herramientas al estudiante para que este logre asimilar su aprendizaje y pueda afianzarlo a su estilo de vida, haciéndolo posible por medio de la didáctica.

Esta investigación fue realizada desde una configuración cualitativa, pretendiendo comprender la realidad social y reconociéndola como resultado de un proceso histórico, el cual es considerado desde la lógica, cosmovisión, cosmogonía, y la experiencia de sus los involucrados y como técnica de recolección de datos se utilizó la entrevista semi estructurada, la cual arrojó la necesidad de replantear

las políticas educativas para establecer educación con sostenibilidad, en virtud de los resultados encontramos una serie de criterios que aplicados permiten el desarrollo de un modelo educativo didáctico sostenible.

## **2.2 Marco teórico**

Abordar el tema del juego como estrategia fundamental para lograr la motivación en las aulas de clase de la educación inicial y su favorecimiento en el desarrollo del niño y la niña es para el docente un asunto altamente relevante para su labor educativa, pues de su conocimiento y manejo adecuado en el aula depende en gran medida alcanzar los objetivos que favorezcan el desarrollo de los niños a temprana edad.

Teniendo en cuenta lo anterior, en este apartado se realizará una revisión más a fondo del juego y su importancia en la educación inicial, basándonos en distintos conceptos que nos brindan ciertos autores y darles una definición más conceptual a las principales categorías de nuestro proyecto de investigación

### **2.2.1 El juego.**

El juego es una actividad vital e indispensable para el desarrollo humano, ya que contribuye de forma relevante al desarrollo físico, cognitivo, afectivo, social y moral de niños. El juego potencia el desarrollo psicomotor, la motivación y las emociones, desarrolla la imaginación y la creatividad, favorece el lenguaje, la comunicación y la socialización, promueve la interacción con los demás, facilita la cooperación en actividades conjuntas entre iguales, fomenta el desenvolvimiento de los sentimientos sociales, incrementa la atención y la memoria, despierta la curiosidad.

En palabras de Gallardo López & Gallardo Vázquez (2018):

Es una actividad lúdica, recreativa y placentera que se practica a cualquier edad. Los niños y niñas juegan para divertirse, explorar los materiales y los objetos; experimentar y aprehender la realidad; comprender y poner en práctica sus descubrimientos; y aprender a participar, a relacionarse con los demás y a desenvolverse en el mundo en el que viven (p. 3)

Siendo considerada una de las actividades más realizadas por los seres humanos porque en la actualidad desde la persona más grande a la más pequeña aún sigue jugando y en cualquier momento de nuestra vida cotidiana y formación educativa, así como también el autor Pérez (2021) nos dice que:

Es aquella actividad de recreación practicada por los seres humanos con el fin de divertirse y disfrutar, además es utilizada como herramienta de enseñanza para incentivar a los alumnos participar en el aprendizaje al mismo tiempo que se divierten, así mismo es utilizado para el desarrollo de las habilidades mentales y para estimular el ingenio. (p. 5)

A su vez, el juego, en palabras de Gallardo López & Gallardo Vázquez (2018);

Es un modo de interactuar con la realidad, determinado por los factores internos de quien juega con una actividad intrínsecamente placentera, y no por los factores externos de la realidad externa; es la mejor manera que tienen los niños para aprender, desarrollar la creatividad y fomentar el desarrollo socioemocional; es una forma de ejercitar las capacidades y habilidades que permitirán al niño desarrollarse. (p. 7)

En este sentido, el juego infantil se entiende como una actividad placentera, libre y espontánea que se realiza con el único fin de entretenerse y divertirse, y que ayuda a los niños a conocerse a sí mismos, a relacionarse con los demás y a comprender el mundo en el que viven.

En palabras del autor Hill (1976):

El juego es una actividad u ocupación voluntaria que se realiza dentro de ciertos límites establecidos de espacio y tiempo, atendiendo a reglas libremente aceptadas, pero

incondicionalmente seguidas, que tienen su objetivo en sí mismo y se acompaña de un sentido de tensión y alegría (párr. 5)

Por otra parte, para Guy Jacquin (1996):

El juego es una actividad espontánea y desinteresada que exige una regla libremente escogida que cumplir o un obstáculo deliberadamente que vencer. El juego tiene como función esencial procurar al niño el placer moral del triunfo que, al aumentar su personalidad, la sitúa ante sus propios ojos y ante los demás (párr. 3)

El autor Pugmire-Stoy (2001) a su vez, define el juego como:

El acto que permite representar el mundo adulto, por una parte, y por la otra relacionar el mundo real con el mundo imaginario. Este acto evoluciona a partir de tres pasos: divertir, estimular la actividad e incidir en el desarrollo (párr. 4)

Por otro lado, Gimeno y Pérez (2003), define el juego como un “grupo de actividades a través del cual el individuo proyecta sus emociones y deseos, y a través del lenguaje (oral y simbólico) manifiesta su personalidad” (párr. 5)

Para estos autores, las características propias del juego permiten al niño o adulto expresar lo que en la vida real no le es posible. Un clima de libertad y de ausencia de coacción es indispensable en el transcurso de cualquier juego.

En resumen, se puede decir que para los niños y niñas jugar no es un pasatiempo; sus juegos están relacionados con un aprendizaje central: su conocimiento del mundo por intermedio de sus propias emociones. A través del juego el niño o niña crea una serie de especulaciones con respecto a la vida. Las mismas que más tarde, en la adultez, volverá a descubrir y elaborar haciendo uso del raciocinio y estableciendo un puente entre el juego y la vida.

Para Karl Groos (1902), filósofo y psicólogo; el juego es “objeto de una investigación psicológica especial, siendo el primero en constatar el papel del juego como fenómeno de desarrollo del

pensamiento y de la actividad” (p. 4). Está basada en los estudios de Darwin que indica que sobreviven las especies mejor adaptadas a las condiciones cambiantes del medio. Por ello el juego es una preparación para la vida adulta y la supervivencia.

Para Groos, el juego es pre-ejercicio de funciones necesarias para la vida adulta, porque contribuye en el desarrollo de funciones y capacidades que preparan al niño y niña para poder realizar las actividades que desempeñará cuando sea grande. Esta tesis de la anticipación funcional ve en el juego un ejercicio preparatorio necesario para la maduración que no se alcanza sino al final de la niñez, y que, en su opinión, “esta sirve precisamente para jugar y de preparación para la vida” (p. 4)

Este teórico, define que la naturaleza del juego es biológico e intuitivo y que prepara al niño o niña para desarrollar sus actividades en la etapa de adulto, es decir, lo que hace con una muñeca cuando niño, lo hará con un bebe cuando sea grande.

Según Lev Vygotsky (1924), el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales.

Para este teórico, existen dos líneas de cambio evolutivo que confluyen en el ser humano: una más dependiente de la biología (preservación y reproducción de la especie), y otra más de tipo sociocultural (ir integrando la forma de organización propia de una cultura y de un grupo social).

Finalmente, Vygotsky establece que el juego es una actividad social, en la cual, gracias a la cooperación con otros niños y niñas, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio. También este autor se ocupa principalmente del juego simbólico y señala como el niño o niña transforma algunos objetos y lo convierte en su imaginación en otros que tienen para él un distinto significado, por ejemplo, cuando corre con la escoba como si ésta fuese un caballo, y con este manejo de las cosas se contribuye a la capacidad simbólica del niño o niña.

En síntesis, el juego es entendido como un espacio, asociado a la interioridad con situaciones imaginarias para suplir demandas culturales, y para potenciar la lógica y la racionalidad.

### **2.2.2 Ventajas del juego.**

El juego en la Educación Infantil es un elemento muy importante porque nos permite promover el desarrollo integral de los niños, así como lo menciona Ruiz (2017):

A pesar de que tradicionalmente se ha utilizado el juego como un simple elemento con el que entretener a los niños, nosotros lo consideramos una pieza fundamental para el desarrollo integral de los más pequeños que debería utilizarse en el aula como una herramienta imprescindible para el desarrollo y el aprendizaje de todos los alumnos y, sobre todo cuando nos referimos a los alumnos de Educación Infantil. (p. 4)

Es importante agregar que el juego ya está constituido como una de las actividades rectoras de la educación infantil, como lo es el arte, la literatura y la exploración del medio ya que se tratan de actividades que afirman la acción pedagógica en los inicios de la educación y que ayudan a forzar el desarrollo integral de los niños y las niñas.

En este sentido, el juego es fundamental para el desarrollo físico, intelectual, afectivo, social, emocional y moral en todas las edades. A través de él, los niños y niñas desarrollan habilidades, destrezas y conocimientos. También incide de manera muy positiva en el desarrollo de la psicomotricidad, da información acerca del mundo exterior, fomenta la génesis intelectual y ayuda al descubrimiento de sí mismo.

Utilizar el juego como estrategia para enseñar trae consigo cierto nivel de ventajas para los niños, ya que por medio de éste se logra:

- Satisface las necesidades básicas de ejercicio físico. En donde se entiende que la psicomotricidad es un elemento muy importante en el desarrollo de los niños y niñas ya que sienta las bases para la adquisición de posteriores aprendizajes.
- Desarrollar la coordinación de sus movimientos.
- Conocer el cuerpo y sus posibilidades de acción en un espacio determinado.
- Desarrollar la capacidad para dar nuevos significados a los objetos, lo que permite adquirir nuevos aprendizajes.
- Comprender el entorno y desarrollar habilidades de pensamiento como: lógica, análisis, síntesis, memoria, entre otras.
- Desarrollar la creatividad e imaginación
- Relacionarse entre sí a través de las diferentes formas de expresión.
- Adquirir gradualmente autonomía al explorar su mundo familiar y social.
- Respetar turnos y desarrollar tolerancia ante la frustración.
- Manifestar necesidades, emociones e intereses.
- Adquirir hábitos y valores.

Es decir que el juego se convierte en un canal para conocer los comportamientos del niño y así poder encauzar o premiar hábitos. En este sentido, es muy importante participar en el juego con ellos, para tener una intencionalidad y lograr que se establezcan límites, normas de conducta y reglas que no permitan que se pierda la intención de aprender y enseñar con esta estrategia.

Para Jean Piaget (1956), el juego forma parte de la inteligencia del niño o niña, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo.

Piaget ve el desarrollo como una interacción entre la madurez física (organización de los cambios anatómicos y fisiológicos) y la experiencia. Es a través de estas experiencias que los niños y

niñas adquieren conocimiento y entienden. De aquí el concepto de constructivismo y el paradigma entre la pedagogía constructivista y el currículum.

Según esta aproximación, el currículum empieza con los intereses de lo aprendiendo que incorpora información y experiencias nuevas a conocimiento y experiencias previas.

La teoría de Piaget sitúa la acción y la resolución autodirigida de problemas directamente al centro del aprendizaje y el desarrollo. A través de la acción, lo aprendiendo descubre cómo controlar el mundo.

### ***2.2.3 El juego como estrategia de aprendizaje.***

El desarrollo del juego como estrategia de aprendizaje permite que los niños vayan creando sus propios conocimientos a través de la experimentación y exploración. Los niños no necesitan que nadie les explique los beneficios o procedimientos para aprender mediante el juego, ya que se da de manera natural.

En este sentido, Piaget (s.f) como fue citado en Adrian (2022), sostenía que “la dificultad de los juegos va en concordancia con el desarrollo de su inteligencia” (p. 2). Es decir que este psicólogo y biólogo veía encaminada la compatibilidad de que los niños podrían desarrollar su inteligencia de forma más espontánea de ser vinculada con el juego. Además, que se torna de mucha ayuda para la aplicación de estrategias que les permite a los docentes hacer que el aprendizaje sea más dinámico y divertido, lograr que los niños y niñas se diviertan dentro y fuera del aula de clases sea convertido en todo un reto hoy en día, puesto que algunos niños solo encuentran diversión en la hora de los recesos o haciendo actividad física.

Por tal motivo, para nuestra investigación es de suma importancia describir el juego como una herramienta de aprendizaje, mostrar las ventajas que este le proporciona a los docentes al implementarse con los niños para promover su aprendizaje y el crecimiento ha tenido en la educación

inicial la aplicación del juego como método de enseñanza, en base a esto hemos logrado encontrar una gran variedad de matices teóricas existentes que mencionan la importancia del juego en la educación inicial y como se destaca el docente con la implementación de estas estrategias, así como lo menciona Rodríguez (2020):

Desde la praxis, el juego despliega procesos de aprendizaje que posibilitan a partir de la experiencia, conocer y saber, es decir, adquirir un concepto y tener experiencia. Claro está, que existe una notable incidencia en el aprendizaje a partir de juego, en el cual el maestro se ve involucrado cumpliendo un rol fundamental. La tarea del docente es insustituible, tiene el rol de guía, orientador, facilitador, acompañante. Propone juegos, sugiere, pregunta, estimula los procesos cognitivos, acerca a los niños a desafíos, cultura y conocimientos. (p. 15)

En otras palabras, el desarrollo del juego, como estrategia didáctica, “permite que los alumnos puedan construir sus propios conocimientos a través de la experimentación e investigación, procesos claves para lograr un aprendizaje que sea realmente significativo, abriéndose así, un abanico de posibilidades para la creación y desarrollo de juegos didácticos” (Contreras Ampuero & Venturo Huanes , s.f.)

En este sentido, como toda estrategia didáctica:

(...) el proceso de creación y desarrollo de juegos didácticos implica necesariamente considerar algunas cuestiones claves, por ejemplo, que el planteamiento del juego tenga como punto de partida los objetivos que se pretenden alcanzar; que el problema, obstáculo o conflicto que los participantes deberán resolver jugando, este organizado en función a los conocimientos previos y las habilidades personales y sociales que posee el grupo con el cual se va a trabajar (Contreras Ampuero & Venturo Huanes , s.f., p. 3)

Naturalmente, a través del juego, los niños “aprenden valores, normas, interiorizan conceptos y desarrollan capacidades, exploran el mundo que les rodea, lo comprenden y se relacionan con él, conocen rasgos de su cultura, desarrollan su pensamiento e inteligencia, se integran en el mundo adulto y se divierten” (Gallardo López & Gallardo Vázquez, 2018). Por tanto, podemos decir que el juego, contribuye positiva y significativamente al desarrollo integral en la etapa infantil.

#### **2.2.4 Desarrollo infantil**

La educación inicial es un “proceso permanente y continuo de interacciones y relaciones sociales de calidad, pertinentes y oportunas, que posibilitan a los niños potenciar sus capacidades y adquirir competencias en función de un desarrollo pleno como seres humanos y sujetos de derechos” (Ministerio de Educación Nacional, [MEN], 2009, p. 8). Como tal, requiere un cuidado y acompañamiento apropiado del adulto que favorezca su crecimiento y desarrollo en ambientes de socialización sanos y seguros.

El término desarrollo se entiende como un proceso de reconstrucción y reorganización permanente. En este sentido, de acuerdo con la Organización Mundial de la Salud (OMS) (2013) el desarrollo infantil es:

Un proceso dinámico por el cual los niños progresan desde un estado de dependencia de todos sus cuidadores en todas sus áreas de funcionamiento, durante la lactancia, hacia una creciente independencia en la segunda infancia (edad escolar), la adolescencia y la adultez. En ese proceso adquieren habilidades en varios ámbitos relacionados: sensorial-motor, cognitivo, comunicacional y socio-emocional (p. 11)

El desarrollo en cada ámbito está marcado por una serie de hitos o pasos y típicamente implica el dominio de habilidades sencillas antes de que se puedan aprender habilidades más complejas. Cabe reconocer que los niños pueden tener un papel activo en el desarrollo de sus propias habilidades y que su desarrollo también se ve influido por la interacción con el ambiente.

### **2.2.5 Importancia del juego en la edad escolar**

Desde un enfoque cognitivo, el autor Piaget afirma que el juego es la actividad más agradable que todo ser humano experimenta desde la etapa inicial, creando un cúmulo de experiencias para formar aprendizajes significativos, adquirir conocimientos, habilidades, destrezas, hábitos y normas con la finalidad de ayudar a las niñas y los niños a alcanzar metas propias de la edad en la que se encuentran.

Entendiendo que es importante porque favorece la zona de desarrollo próximo (ZDP), que es la diferencia que existe entre el nivel de desarrollo real del niño que puede determinarse por la resolución independiente de un problema y el nivel más elevado de desarrollo potencial, determinado por la resolución de problemas bajo la guía del adulto. Además, facilita la separación del pensamiento, de las acciones y de los objetos, ya que en el juego los niños actúan conforme a ideas interiores, más que a la realidad y esto favorece su pensamiento abstracto. Desarrollando a su vez la autorregulación, pues a través del juego el niño inhibe y contiene su conducta de acuerdo al rol que adquiere en el mismo.

El autor Russel (1970) considera el juego en la etapa escolar importante porque corresponde a “una actividad placentera, destinada a producir placer y satisfacción a quién la realiza. Una actividad generadora de placer que no se realiza con una finalidad exterior a ella sino por sí misma” (p. 8). De esta manera, el juego favorece el proceso socializador del escolar, pues les enseña a relacionarse y cooperar con los demás. Favoreciendo a su vez, el desarrollo de hábitos de cooperación, convivencia y trabajo en equipo.

En este sentido, se entiende que el juego en la etapa escolar es de suma importancia porque es un modo de interactuar con la realidad, propio de la infancia, que se caracteriza por su universalidad, regularidad y consistencia, siendo al mismo tiempo huella de la herencia biológica del hombre y producto de su capacidad creadora de cultura, siendo sobre todo un fin en sí mismo, elegido libremente. Todo juego se desarrolla dentro de un marco psicológico que le da sentido y evoluciona

con la edad reflejando en cada momento el modo en que el niño concibe el mundo y las relaciones que tiene con él.

Para Jean Piaget (1956), el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo. Relaciona el desarrollo de los estadios cognitivos con el desarrollo de la actividad lúdica, es decir, las diversas formas de juego que surgen a lo largo del desarrollo infantil son consecuencia directa de las transformaciones que sufren paralelamente las estructuras cognitivas del niño. De los dos componentes que presupone toda adaptación inteligente a la realidad (asimilación y acomodación) y el paso de una estructura cognitiva a otra, el juego es paradigma de la asimilación en cuanto que es la acción infantil por antonomasia, la actividad imprescindible mediante la que el niño interacciona con una realidad que le desborda.

Por otro lado, para Vygotsky, a través del juego el niño construye su aprendizaje y su propia realidad social y cultural. Entendiendo que por medio del juego con otros niños amplía su capacidad de comprender la realidad de su entorno social.

El juego es la actividad principal en la vida del niño; a través del juego desarrolla sus habilidades motrices, sensoriales, cognitivas, sociales, afectivas, emocionales, comunicativas y lingüísticas. Todo lo que se aprende mediante el juego se asimila de una manera más rápida y eficaz. Por este motivo, se acentúa la importancia de la actividad lúdica en el entorno escolar, ya que motivar al niño será más fácil. Y es lógico; al niño lo que más le gusta es jugar.

### **2.3 Marco Legal**

El juego como actividad rectora, es un reflejo de la cultura y la sociedad y en él se representan las construcciones y desarrollos de los entornos y sus contextos. Las niñas y niños juegan a lo que ven y al jugar a lo que viven resignifican su realidad. Por esta razón, el juego es considerado como medio de

elaboración del mundo adulto y de formación cultural, que inicia a los pequeños en la vida de la sociedad en la cual están inmersos.

En el juego hay un gran placer por representar la realidad vivida de acuerdo con las propias interpretaciones, y por tener el control para modificar o resignificar esa realidad según los deseos de quien juega. La niña y el niño representan en su juego la cultura en la que crecen y se desenvuelven. Desde esta perspectiva, el juego permite aproximarse a la realidad del niño y la niña (Mineducación, 2019)

Entendiendo lo anterior, como base para fortalecer nuestro proyecto nos apoyamos en los Artículos y Decretos de la Ley General de la Educación. Como también en los documentos de la Constitución Política Colombiana. Los cuales describen a través de diferentes artículos lo relacionado con la educación

A continuación, examinaremos brevemente algunos artículos de la constitución política de nuestro país donde nos fundamentaremos para darle legalidad a nuestro proyecto de investigación, donde tomaremos alguno de ellos que acogen al niño y a la niña para que se cumplan ante la familia, la escuela y la sociedad. En tal sentido, **la Constitución Política de Colombia del 1991**, en la Ley 1098 de 2006 en su artículo 1, tiene como finalidad garantizar a los niño, niñas y adolescentes su pleno y armonioso desarrollo para que crezcan en el seno de la familia y de la comunidad, en un ambiente de felicidad, amor y comprensión.

Igualmente, el **artículo 30** menciona que los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a la recreación, al esparcimiento, al juego y a participar en la vida cultural y las artes, además de respetar la cultura a la que pertenezcan.

Asimismo, el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia UNICEF (1989), reconoce la importancia del juego en el desarrollo de los niños, y a su vez, el artículo 31 de la Convención de los Derechos del Niño de las Organizaciones de las Naciones Unidas (ONU) por Benque (2020) expone que

“los Estados Partes respetarán y promoverán el derecho del niño a participar plenamente en la vida cultural y artística y propiciarán oportunidades apropiadas, en condiciones de igualdad, de participar en la vida cultural, artística, recreativa y de esparcimiento” (p. 5).

En ese mismo contexto el MEN (2019) defiende la educación de la primera infancia como un derecho impostergable que se constituye en la atención integral y expone que “la educación infantil no busca como fin último su preparación para la escuela primaria, sino que les ofrece experiencias retadoras que impulsan su desarrollo; allí juegan, exploran su medio, se expresa a través del arte y disfrutan de la literatura” (p. 12)

En este sentido, los Derechos Básicos de Aprendizaje (DBA) que son una herramienta formulada por el MEN está enfocada en toda la comunidad educativa, y sementada en **la Ley 115 de 1994**, con el fin de fortalecer las prácticas escolares y mejorar los aprendizajes. En ellos encontramos el juego como herramienta motivadora para alcanzar los objetivos educativos en el año 2016. Y en el inciso 7 se encuentra expresado de la siguiente manera:

- Expresa y representa lo que observa, siente, piensa e imagina, a través del juego, la música, el dibujo y la expresión corporal.
- Participa en canciones, rondas y juegos tradicionales haciendo aportes personales de manera espontánea.
- Dramatiza diálogos con sus juguetes y otros elementos del ambiente con los que dibuja, arma o construye muñecos.

En los Pilares de la Educación encontramos el juego como una herramienta importante para el desarrollo del aprendizaje, acompañado además del arte, la literatura y la exploración del medio, actividades rectoras de la primera infancia que usan para expresarse, construir el lenguaje y mejorar su vida emocional. (Ministerio de Educación Nacional, 2019)

A su vez, la **Política Nacional de Cero a Siempre** considera que el juego es un reflejo de la cultura y la sociedad y en él se representan las construcciones y desarrollos de los entornos y sus contextos. Las niñas y niños juegan a lo que ven y al jugar a lo que viven resignifican su realidad. Por esta razón, el juego es considerado como medio de elaboración del mundo adulto y de formación cultural, que inicia a los pequeños en la vida de la sociedad en la cual están inmersos.

Entendiendo que en el juego hay un gran placer por representar la realidad vivida de acuerdo con las propias interpretaciones, y por tener el control para modificar o resignificar esa realidad según los deseos de quien juega. La niña y el niño representan en su juego la cultura en la que crecen y se desenvuelven. Desde esta perspectiva, el juego permite aproximarse a la realidad del niño y la niña (De cero a siempre, 2013)

A su vez, en el **artículo 31** de la Convención se reconoce el juego un derecho fundamental de los niños y las niñas, así: “Los Estados Partes reconocen el derecho del niño y la niña al descanso y al esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad y a participar libremente en la vida cultural y en las artes” (Convención sobre los Derechos del Niño, 1989).

Al declararlo como derecho, se reafirma que se trata de una necesidad antropológica básica para el crecimiento y desarrollo del ser humano, individual y colectivamente. En este sentido el acto de jugar es vital en el proceso de desarrollo del ser humano, “es una capacidad que nos viene dada por código genético y es una posibilidad natural que no se aprende, sino que es intrínseca a él”. (Borja i Solé, 2006, p. 3).

El juego se reconoce como necesidad vital, connatural al desarrollo de un niño o una niña y aspecto innegociable de su dignidad humana. De esta manera se identifican en este primer tratado sobre los derechos de los niños cuatro aspectos: i) el abordaje integral de los derechos, ii) el tratamiento de los niños y las niñas como sujetos activos y participantes de su desarrollo, iii) la

necesidad de una cogestión entre la familia, la sociedad y el Estado, y iv) el reconocimiento del juego como derecho fundamental y parte esencial del desarrollo pleno del niño y la niña. (Salazar I, et al, 2012, p. 6).

La ratificación que hace Colombia de los derechos del niño, se explicita en la Constitución Nacional de 1991 y particularmente en el artículo 44.

**Artículo 44.** Son derechos fundamentales de los niños: la vida, la integridad física, la salud y la seguridad social, la alimentación equilibrada, su nombre y nacionalidad, tener una familia y no ser separados de ella, el cuidado y amor, la educación y la cultura, la recreación y la libre expresión de su opinión. Serán protegidos contra toda forma de abandono, violencia física o moral, secuestro, venta, abuso sexual, explotación laboral o económica y trabajos riesgosos. Gozarán también de los demás derechos consagrados en la Constitución, en las leyes y en los tratados internacionales ratificados por Colombia. (Constitución Política de Colombia. 1991).

Derivada de la Constitución Política y luego de un amplio y profundo debate sobre la infancia en el país, se promulga en el 2006 la Ley 1098 – Código de la Infancia y de la Adolescencia que se fundamenta en principios como la protección integral y del interés superior del niño y la niña, lo que hace prevalentes sus derechos sobre los de los demás. En el Código de la Infancia y la Adolescencia se consagra al juego como “derecho fundamental e impostergable, expresando además su papel en el reconocimiento de la identidad del niño y la niña como sujeto y su efecto en el crecimiento y desarrollo vital” (Salazar I, et al, 2012, p. 6).

**Artículo 30.** Derecho a la recreación, participación en la vida cultural y en las artes. Los niños, las niñas y los adolescentes tienen derecho al descanso, esparcimiento, al juego y demás actividades recreativas propias de su ciclo vital y a participar en la vida cultural y las artes. Igualmente, tienen derecho a que se les reconozca, respete, y fomente el conocimiento y la vivencia de la cultura a la que pertenezcan (Código de Infancia y Adolescencia, 2006)

Si se comprenden estas disposiciones normativas como el reconocimiento que el conjunto del Estado hace sobre la infancia y sus derechos, podemos plantear que incluir el juego, no sólo es situar su importancia en el aprendizaje individual y social, sino en verlo como un factor inherente y fundamental de la vida de los niños y las niñas y una experiencia que propicia la materialización de los otros derechos dada su característica de interdependencia.

De acuerdo con el Ministerio de Educación Nacional (s. f), el camino para crear una "Cultura de la educación inicial" en el marco de la atención integral, es a través de cuatro actividades rectoras que además de ser actividades inherentes a los niños y las niñas, posibilitan aprendizajes por sí mismas.

El juego, el arte, la literatura y la exploración del medio son las actividades rectoras de la primera infancia, lejos de ser herramientas o estrategias pedagógicas, que se "usan como medio para lograr otros aprendizajes", en sí mismas posibilitan aprendizajes (párr. 1-2)

El juego es un reflejo de la cultura y la sociedad y en él se representan las construcciones y desarrollos de los entornos y sus contextos. Las niñas y niños juegan a lo que ven y al jugar a lo que viven resignifican su realidad. Por esta razón, el juego es considerado como medio de elaboración del mundo adulto y de formación cultural, que inicia a los pequeños en la vida de la sociedad en la cual están inmersos. En el juego hay un gran placer por representar la realidad vivida de acuerdo con las propias interpretaciones, y por tener el control para modificar o resignificar esa realidad según los deseos de quien juega. La niña y el niño representan en su juego la cultura en la que crecen y se desenvuelven. Desde esta perspectiva, el juego permite aproximarse a la realidad del niño y la niña.

## CAPÍTULO III

### 3 Diseño Metodológico

Esta investigación se aborda partir de la línea de investigación sustentada en Educación, transformación social e innovación, de acuerdo a la temática enfocada hacia la Educación en la primera infancia como eje central, desde un enfoque de carácter cualitativo.

#### 3.1 Enfoque

Esta investigación se aborda desde un enfoque cualitativo, ya que es quien permite que se produzcan datos descriptivos como las propias palabras de las personas, habladas o escritas, y la conducta observable. En palabras de Quecedo & Castaño (2002) los estudios cualitativos:

(...) intentan describir sistemáticamente las características de las variables y fenómenos (con el fin de generar y perfeccionar categorías conceptuales, descubrir y validar asociaciones entre fenómenos o comparar los constructos y postulados generados a partir de fenómenos observados en distintos contextos), así como el descubrimiento de relaciones causales, pero evita asumir constructos o relaciones a priori. Entendiendo que la recogida de datos puede preceder a la formulación final de la hipótesis o los datos pueden obtenerse con fines descriptivos y de análisis en estudios de tipo exploratorio (p. 12)

Lo que permite que se logre una interacción con la realidad investigada, entendiendo que la investigación cualitativa es de suma importancia, porque se enfoca en la comprensión e interpretación de la realidad que se expresa en fenómenos, conflictos, problemas e interrogantes en los diferentes ámbitos de la vida del ser humano.

### **3.2 Diseño**

El diseño de esta investigación corresponde a un abordaje fenomenológico, por cuanto el interés se centra en develar la importancia del juego como estrategia de aprendizaje, por medio de la interpretación de elementos discursivos que se encontraron en el desarrollo de las entrevistas, las observaciones y los grupos focales.

Es importante pensar porqué lo fenomenológico representa un hito en la forma de comprender e interpretar los hechos, situaciones y experiencias; y como esta visión rompe con la tradición positivista de los valores establecidos y adoptados por la sociedad.

En términos concretos, Fuster Guillen (2019):

La fenomenología se fundamenta en el estudio de las experiencias de vida, respecto de un suceso, desde la perspectiva del sujeto y asume el análisis de los aspectos más complejos de la vida humana, de aquello que se encuentra más allá de lo cuantificable (p. 2)

Además, este diseño según Husserl (1998) como se citó en Fuster Guillen, 2019:

Es un paradigma que pretende explicar la naturaleza de las cosas, la esencia y la veracidad de los fenómenos. El objetivo que persigue es la comprensión de la experiencia vivida en su complejidad; esta comprensión, a su vez, busca la toma de conciencia y los significados en torno del fenómeno (p. 2)

### **3.3 Alcance**

Con esta investigación se pretende reconocer la importancia que tiene el juego como actividad rectora en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los niños y cómo a partir de diversas estrategias pedagógicas se logra mejorar y potenciar estos procesos.

Teniendo en cuenta el enfoque cualitativo de la investigación, el cual nos permite recolectar información en donde nuestra participación e interacción con la población cumple un factor primordial

para darle sentido y fundamento a la investigación, con la cual se pretende llegar al análisis del juego como estrategia pedagógica para fortalecer la mejoría en los procesos de aprendizaje de los estudiantes.

Esta investigación a su vez corresponde a un alcance de tipología descriptiva, ya que el interés se fundamenta en caracterizar los experiencias, características y cualidades que manifiestan los niños en su proceso de aprendizaje.

El alcance descriptivo se refiere a un nivel de profundidad que, si bien es básico, implica contar con una buena base de conocimiento previo acerca del tema y fenómeno de estudio; de manera que una investigación de este alcance puede inclusive proponerse como fundamentalmente descriptiva, o bien, incorporar algún grado exploratorio dentro de sus etapas.

En cuanto a los propósitos de las investigaciones de alcance descriptivo, Hernández et al. (2010) apuntan lo siguiente:

Los estudios descriptivos buscan especificar las propiedades, las características y los perfiles de personas, grupos, comunidades, procesos, objetos o cualquier otro fenómeno que se someta a un análisis. Es decir, únicamente pretenden medir o recoger información de manera independiente o conjunta sobre los conceptos o las variables a las que se refieren, esto es, su objetivo no es indicar cómo se relacionan éstas. (p. 80).

### **3.4 Población**

La investigación se realizó en la Institución Educativa Francisco Luis Valderrama Valderrama en el municipio de Turbo Antioquia. Esta institución se encuentra ubicada en el barrio Juan XXIII de dicho municipio. Turbo, es el municipio de mayor extensión en Antioquia. Lo llaman “El Rey del Golfo”, pues la mayor parte de las costas antioqueñas en el Golfo de Urabá están en su territorio.

La Institución Educativa Francisco Luis Valderrama Valderrama es un establecimiento de naturaleza oficial y de carácter mixto cuya misión está fundamentada en los valores ético-morales que buscan el desarrollo armónico del hombre para auto gestar su independencia a través de la construcción de su proyecto de vida; formando desde el carácter analítico, crítico y reflexivo ante los problemas de su medio con miras a aportar soluciones para una mejor convivencia social.

Su visión se fundamenta en la formación y desarrollo armónico e integral del individuo, habilitado para desenvolverse eficazmente en el medio social circundante; contribuyendo a su vez, con el desarrollo social comunitario. Una visión fundamentada en los valores universales e institucionales que buscan el desarrollo integral del hombre; prospectando al hombre como ser humano depositario y renovador de la cultura, artífice y constructor dinámico de la verdad y transformador de su realidad contextual, desde su compromiso de convivencia y superación permanente.

El barrio en donde está ubicada la I.E. es un barrio de estrato socioeconómico 2, sin embargo, los estudiantes que allí se atienden pertenecen a los estratos 1, 2 y 3.

De manera general, la institución cuenta con:

**Tabla 1**

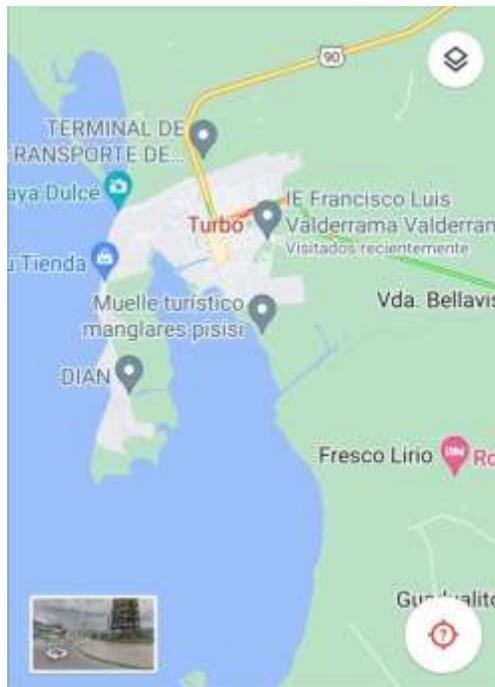
*Información general I.E.*

| <b>POBLACIÓN</b>  | <b>OCUPACIÓN</b>   | <b>ESTRATO</b> |
|-------------------|--|----------------|
| 1.923             | Estudiantes  | 1, 2 y 3       |
| 3                 | Directivos   | 1, 2 y 3       |
| 84                | Docentes   | 1, 2 y 3       |
| Padres de familia | Independientes, albañiles, trabajadores por contrato laboral de alguna identidad pública-privada o del comercio. | 1, 2 y 3       |

Nota. Esta tabla muestra la información general de la I. E., expresando las ocupaciones y el número de población presente en ella.

## Ilustración 1

Ubicación institución educativa FLVV



Tomado de: <https://maps.app.goo.gl/MNSr9mMJAM1owZui9>

### 3.5 Muestra

Para esta investigación, se tuvo en cuenta el muestreo no probabilístico, ya que es un método que se utiliza mayormente en las investigaciones cualitativas, a partir del método de la observación. Entendiendo que este tiene como requisito “cumplir con la cuota del número requerido para llevar a cabo el proceso de observación” (Martínez, 2004)

En este sentido, ha sido importante centrarnos en el grupo de preescolar (A), que cuenta con un total de 31 estudiantes entre niños y niñas de 4 y 5 años, además de contar con la participación del maestro, ambas partes consideradas eje fundamental para poder llevar a cabo el proceso de investigación y enfocar la misma a través de la realización de la observación participante y la entrevista planteada.

### 3.6 Técnicas e instrumentos de recolección de la información

Para la recolección de información es importante utilizar técnicas e instrumentos que faciliten la construcción de la investigación. En este sentido utilizaremos las siguientes técnicas como métodos principales de recolección de información primaria.

**Tabla 2**

*Técnicas e instrumentos*

| <b>Técnicas</b> | <b>Definición</b>   | <b>Instrumentos</b> | <b>Participantes</b> |
|-----------------|---|---------------------|----------------------|
| Observación     | En el amplio campo de la investigación la observación puede ser entendida por algunos como un método; para otros es una técnica; y aun cuando existen puntos de contacto entre método y técnica, existe una diferencia esencial; al primero lo determina en gran medida el área de estudio al que corresponde la investigación, mientras que la segunda es aplicable independientemente del área de | Ficha de registro   | Estudiantes          |

|            |   |                    |         |
|------------|---|--------------------|---------|
|            | <p>estudio; en este sentido y para fines de este documento definiremos a la observación como una técnica que mediante la aplicación de ciertos recursos permite la organización, coherencia y economía de los esfuerzos realizados durante el desarrollo de una investigación; de esta forma, esta técnica tendrá una organización y una coherencia dependiente al método utilizado (Campos &amp; Lule Martínez, 2012)</p> <p>En otras palabras, “la observación es la forma más sistematizada y lógica para el registro visual y verificable de lo que se pretende conocer; es decir, es captar de la manera más objetiva posible, lo que ocurre en el mundo real, ya sea para describirlo, analizarlo o explicarlo desde una perspectiva científica” (Campos &amp; Lule Martínez, 2012)</p> |                    |         |
| Entrevista | <p>La entrevista hace referencia a la comunicación interpersonal establecida entre el investigador y el sujeto de estudio, a fin de obtener respuestas verbales a las interrogantes planteadas sobre el problema propuesto.</p> <p>En la entrevista se decide con antelación “qué tipo de información se requiere y en base a ello – de igual forma- se establece un guion de preguntas. No obstante, las cuestiones se elaboran de forma abierta</p>   | Guía de entrevista | Maestra |

|  |  |  |
|--|--|--|
| lo que permite recoger información más rica y con más matices” (Folgueiras Bertomeu, s.f) que en la entrevista estructurada. |  |  |
|--|--|--|

|   |  |  |
|---|--|--|
| En la entrevista semiestructurada es esencial que el entrevistador tenga una actitud abierta y flexible para poder ir saltando de pregunta según las respuestas que se vayan dando o, inclusive, incorporar alguna nueva cuestión a partir de las respuestas dadas por la persona entrevistada. |  |  |
|---|--|--|

**Nota.** Esta tabla muestra las diferentes técnicas e instrumentos que se utilizaron para recolectar la información necesaria para el proceso de investigación.

### La observación

En palabras de Bunge (2007), la observación:

Es el procedimiento empírico elemental de la ciencia que tiene como objeto de estudio uno o varios hechos, objetos o fenómenos de la realidad actual; por lo que, en el caso de las ciencias naturales, cualquier dato observado será considerado como algo factual, verdadero o contundente; a diferencia, dentro de las ciencias sociales, el dato será el resultado que se obtiene del proceso entre los sujetos y sus relaciones por lo que no es tan factual y pudiera ser subjetivo.

A su vez, implica a todos los sentidos, no tiene un formato propio, solo las reflexiones y la sensatez del investigador. La *observación cualitativa* no es una mera contemplación “*implica adentrarnos en profundidad a las situaciones sociales y mantener un papel activo y una reflexión*”

*permanente*” (Hernández, Fernández, & Baptista, 2010). Los datos son recogidos por observaciones directas sobre el comportamiento de una persona, tratando de evitar que éstas se sientan observadas y así actúen de manera habitual, también pueden realizarse observaciones a un proceso.

Suele utilizarse cuando se quiere explorar contextos, culturas o aspectos de la vida social en general, describir las actividades que se desarrollan en las distintas sociedades, comprender procesos, vínculos entre las personas, identificar problemas; así como la generación de posibles hipótesis para estudios futuros. La observación puede ser simple o directa, no regulada o participante.

En esta misma línea Mendez (1998) destaca que:

La observación es directa cuando el investigador forma parte activa del grupo observado y asume sus comportamientos; recibe el nombre de observación participante. Cuando el observador no pertenece al grupo y solo se hace presente con el propósito de obtener la información, la observación recibe el nombre de no participante o simple (p.58)

Finalmente, los métodos de observación, permiten obtener un registro del comportamiento en el momento en que sucede, por lo que no se incurre en errores y hay mayor exactitud para registrar la información. Algunos tipos de información solo pueden recolectarse utilizando la observación, esta técnica además reduce las desviaciones debidas al entrevistador; aunque no las elimina totalmente.

### **La entrevista**

La entrevista, se convierte en un pilar fundamental para darle mayor sentido a la investigación. Esta a su vez, en palabras de Hernández, Fernández, & Baptista, (2010) se define como “una reunión para intercambiar información entre una persona (el entrevistador) y otra (el entrevistado) u otras (entrevistados).

Las autoras Díaz, Torruco, Martínez, Varela (2013) definen la entrevista como:

Una técnica de gran utilidad en la investigación cualitativa para recabar datos; se define como una conversación que se propone un fin determinado distinto al simple hecho de conversar. Es un instrumento técnico que adopta la forma de un diálogo coloquial (párr. 3)

En este sentido, se argumenta que la entrevista “es más eficaz que el cuestionario porque obtiene información más completa y profunda, además presenta la posibilidad de aclarar dudas durante el proceso, asegurando respuestas más útiles” (Díaz, Torruco , Martínez, & Varela, 2013)

La entrevista es muy ventajosa principalmente en los estudios descriptivos y en las fases de exploración, así como para diseñar instrumentos de recolección de datos (la entrevista en la investigación cualitativa, independientemente del modelo que se decida emplear, se caracteriza por los siguientes elementos: tiene como propósito obtener información en relación con un tema determinado; se busca que la información recabada sea lo más precisa posible; se pretende conseguir los significados que los informantes atribuyen a los temas en cuestión; el entrevistador debe mantener una actitud activa durante el desarrollo de la entrevista, en la que la interpretación sea continua con la finalidad de obtener una comprensión profunda del discurso del entrevistado)

### 3.7 Procesamiento de la información

Para el análisis de la información es importante emplear el método análisis de contenido, teniendo en cuenta la transcripción literal de la información suministrada en la entrevista realizada, que apunten a darle sentido a los objetivos.

Para la técnica de observación se tendrá en cuenta un registro que permitirá centrar el objetivo de la misma.

**Tabla 3**

*Registro de observación*

| <b>Aspectos a observar</b>                | <b>Descripción</b>  | <b>Interpretación</b>  |
|---|---|--|
| Espacio en el que se desarrolla la clase. | La actividad observada se desarrolló en el salón de clases, la docente enseñaba a los niños los números del 1 al 9, el método que utilizaba era la repetición porque a medida que se los decía se los iba señalando en el tablero y los niños debían repetir, después de eso les compartió una ficha con el número 9 para que lo colorearan o decoraran como ellos quisieran. | Sentimos que la docente debió hacer más uso de la didáctica para desarrollar el tema de los números, puesto que este es un tema que se presta para trabajarlo de forma divertida y que genere un aprendizaje más autónomo, cooperativo y colaborativo en los niños, debido a lo observado nos surge la siguiente inquietud ¿será que la falta de implementación de la didáctica se debe a la carencia de recursos o creatividad por parte de la docente? |

|  |   |  |
|--|---|--|
| <p>Actitud de los estudiantes en la clase.</p>   | <p>Se evidenciaba la falta de interés de parte de los niños, debido a esto se notaban inquietos, algunos se paraban del puesto a desconcentrar a sus compañeros además que por la cantidad de alumnos se le dificultaba a la docente captar la atención de ellos, ya que la estrategia que estaba implementando no era la más adecuada.</p> | <p>A nuestra percepción esto sucedió por la estrategia inadecuada que la docente implemento pues pensamos que con un método didáctico bien encaminado al objetivo propuesto los niños hubieron respondido de una manera positiva.</p>  |
| <p>Estrategias empleadas por la docente para el desarrollo de la temática de la clase.</p> | <p>La docente escribió en el tablero los números del 1 al 9 y se los señalaba a la vez que se los decía y ellos los repetían de forma mecánica, seguido esto la docente le entrego a cada niño una ficha con el numero 9 donde podrían pintarlo o decorarlo libremente.</p>   | <p>Pensamos que como la educación ha evolucionado tanto hay muchos recursos disponibles para captar la atención y lograr la estimulación en el aprendizaje como, por ejemplo: La actividad del cocodrilo desplegable que nos permite trabajar la secuencia numérica y por ser colorido e</p> |

|  |  |   |
|--|--|---|
|  |  | <p>innovador llama la atención de los niños, así mismo se consiguen infinidad de materiales e ideas que nos permiten la enseñanza creativa.</p> |
|--|--|---|

**Nota.** Esta tabla muestra el procesamiento de la información que se realiza por medio de la observación como técnica de recolección de información.

A su vez, para la técnica de entrevista se tendrá en cuenta una guía que permitirá organizar la estructuración de los interrogantes que posibilitarán la información para darle sentido a los objetivos propuestos al principio de la investigación.

El día 10 de junio se realizó una entrevista a la maestra del grado preescolar A de la Institución Educativa Francisco Luis Valderrama Valderrama del municipio de Turbo Antioquia. Esta técnica se realizó mediante un encuentro de manera presencial en las instalaciones de la I.E. En dónde iniciamos con un caluroso saludo seguido de un agradecimiento por regalarnos el espacio y poderla entrevistar. Continuando con la dinámica, dimos inicio a las preguntas, en dónde sus principales aportes fueron:

**Pregunta 1: Desde su conocimiento y experiencia como maestra, ¿qué es el juego?**

**E10G:** “El **juego** desde el punto de vista pedagógico es constructivo, enriquecedor para el **aprendizaje** de los estudiantes de preescolar, además, es el medio para nosotros poder alcanzar el **conocimiento** de los estudiantes, hace más fácil la práctica pedagógica por medio de las actividades lúdicas recreativas y de los **juegos**, para que ellos puedan afianzar el **conocimiento** es más didáctico y fácil”.

**Pregunta 2: ¿Cuáles considera usted que son aspectos positivos del juego que se desarrolla en el aula?**

**E10G:** *“En cuanto a la pregunta que me hacen acerca de los aspectos positivos del juego implementado en el aula considero que es importante que antes de desarrollar el juego debo manejarlo muy bien para que no se me valla a dispersar lo que yo quiero enseñar, lo más importante es la objetividad con que yo haga ese juego para que el estudiante logre el conocimiento, porque si yo juego por jugar y no tengo objetividad no voy a lograr nada, pero si yo voy a diseñar un juego para enseñar por poner un ejemplo las normas de convivencia entonces debe ir relacionado con la temática que voy a desarrollar y para que cuando ya se vaya a la hora de ejecución y conocimiento ellos puedan hacer la relación que jugando también se puede aprender”*

**Pregunta 3: ¿Qué aspectos considera que el juego ayuda a mejorar en el aula?**

**E10G:** *“Mediante el juego yo puedo mejorar el comportamiento, puedo mejorar relaciones interpersonales, grupales y el aprendizaje”*

**Pregunta 4: ¿Considera que el desempeño académico de sus estudiantes mejora cuando implementa el juego como estrategia para aprender? ¿Por qué?**

**E10G:** *“Porque si yo me siento motivada por implementar una actividad por medio del juego es mejor hacerlo para que el niño sienta que mediante esa actividad van a tener conocimiento, manipulan el conocimiento, es más fácil y más accesible el conocer, aprender, es necesario y básico para el desarrollo del aula de preescolar”*

**Pregunta 5: ¿Cuál es la metodología de trabajo que usted utiliza cada día dentro del aula?**

**E10G:** *“Reconozco el juego como estrategia fundamental, pero debido a las exigencias del Ministerio de Educación, lo dejo de lado en muchas ocasiones”*

**Pregunta 6: ¿Considera usted que se puede medir el impacto del juego en el proceso de aprendizaje dentro del aula?**

**E10G:** *“Si, porque a veces tu como docente lo sientes, cuando lo haces sin un juego y cuando lo haces con un juego, es totalmente simple porque nosotros podemos retroalimentar recordándole el juego el niño retoma el aprendizaje”*

**Pregunta 7: ¿Conoce algún teórico que haya implementado el juego como estrategia de aprendizaje?  
¿De qué manera lo implementaba?**

**E10G:** *“Sé que son teóricos que experimentaban con pocos niños, no como nosotros ahora que trabajamos con una cantidad alta de niños, pero de todas formas son investigaciones que nos sirven mucho ahora y lo podemos implementar por ejemplo Montessori hablaba de la pedagogía del amor, implementaba las actividades de tal forma que tuvieran una correlación entre lo que iban a hacer y lo que ella les estaba planteando, lo mismo hacia Vygotsky, ellos ambientaban el lugar de tal forma que hablara sobre el tema que iban a tratar para que los niños asociaran los conocimientos”*

**Pregunta 8: Desde su perspectiva y conocimiento como maestra, ¿qué tipos de aprendizaje se desarrollan a partir de la implementación del juego en el aula?**

**E10G:** *“Todos, los aprendizajes éticos, espirituales todas las dimensiones que abarca el preescolar, aprendizaje cooperativo, comunicativo y por medio de él, abarco todas las áreas, a mí me ayuda a desarrollar mi temática pedagógica y a ellos a mezclar la realidad con la ficción”*

**Pregunta 9: Desde su experiencia como docente, ¿considera que el juego como estrategia didáctica facilita los procesos de aprendizaje en los niños y niñas de la educación infantil? ¿Por qué?**

**E10G:** *“Si, considero que es fundamental para facilitar la enseñanza-aprendizaje de los niños, sobre todo cuando están iniciando su proceso pues sabemos que están en una etapa de adaptación y el juego nos ayuda a que los niños interactúen entre ellos, se tomen confianza, exploren el medio en que se van a desenvolver, desarrollen su imaginación, su creatividad y sus habilidades entre otras muchas otras cosas que se pueden lograr por medio del juego además de un aprendizaje fácil y divertido”*

**Pregunta 10: ¿El juego utilizado con fines académicos posibilita el mejoramiento del aprendizaje en los estudiantes? ¿De qué manera cree usted que lo logra?**

**E10G:** “Todos de niños jugamos y aprendemos por medio del **juego**, las niñas cuando se reúnen a jugar juegan a ser alumnos, docentes, madres, hijas etc. igualmente lo hacen los niños y por medio de ello demuestran cómo se desenvuelven en cada una de estas actividades, entonces a la vez que juegan van explorando y por ende aprendiendo como se hace cada una de esas profesiones u oficios, igualmente se utiliza el **juego** para enseñar a leer, escribir, contar, sumar, restar etc. y este **aprendizaje** es más significativo y eficaz pues se les queda en la memoria de forma fácil y sin darse cuenta que le estas enseñando algo que de otra forma seria aburrido para ellos que lo que quieren en su etapa inicial es jugar”.

**Tabla 4**

*Matriz recurrencias y frecuencias*

| Objetivos específicos   | Categorías          | Recurrencias        | Frecuencias |
|---|---------------------|---------------------|-------------|
| Caracterizar el juego como estrategia didáctica que facilita los procesos de aprendizajes en los niños y niñas de la educación infantil.                            | Aprendizaje         | <b>Juego</b>        | 17          |
|   |                     | <b>Aprendizaje</b>  | 8           |
| Reconocer la importancia del juego como actividad rectora que posibilita el mejoramiento del aprendizaje significativo en los estudiantes del grado preescolar (A). | Desarrollo infantil | <b>Conocimiento</b> | 8           |
|   |                     | <b>Enseñar</b>      | 1           |

**Nota.** Esta tabla muestra las frecuencias con que se repiten las categorías, a partir de la realización de la entrevista como método de recolección de información.

## **CAPÍTULO IV**

### **4 Resultados y Discusión**

Este proyecto de investigación se realizó con el fin de identificar las ventajas que tiene el juego como fuente de aprendizaje en los estudiantes del grado preescolar A de la Institución Educativa Francisco Luis Valderrama Valderrama; al cual se le dio desarrollo a partir de la siguiente pregunta problema ¿Qué estrategias se pueden implementar a partir del juego como actividad rectora fundamental para mejorar el aprendizaje significativo en los estudiantes del grado preescolar A de la Institución Educativa Francisco Luis Valderrama Valderrama del municipio de Turbo?, para darle respuesta a los hallazgos es necesario realizar una triangulación entre la información que se encontró en el marco teórico, en los resultados que arrojaron los diferentes instrumentos y en las experiencias de las investigadoras.

#### **4.1 Triangulación y análisis de la información**

Por medio de la observación realizada se logró evidenciar las siguientes causas; falta de participación de los estudiantes en el desarrollo de las clases, bajo rendimiento académico en las dimensiones de matemática y lectoescritura, mucha indisciplina por parte de los estudiantes, es por esto que para dar respuesta a los hallazgos en este proceso de investigación se parte de la triangulación. En donde es importante tener en cuenta las diferentes preguntas que se realizaron en la entrevista, y a partir de la información que se logró evidenciar, poder darle sentido al interés de la investigación.

#### **El juego como estrategia de enseñanza**

Evaluar y proponer el juego como una estrategia fundamental para lograr aprendizajes en el aula, supone la construcción experiencias diferentes y conocimientos significativos, ya que, por medio de la didáctica con propósito educativo, atrae la atención del estudiante y posibilita la generación de aprendizajes que quedan en la memoria.

En este sentido, en la entrevista realizada, la maestra del grado preescolar A ha manifestado que: **E1OG:** *“Mediante el juego yo puedo mejorar el comportamiento, puedo mejorar relaciones interpersonales, grupales y el aprendizaje. Además de que este mismo desarrolla en el estudiante aprendizajes éticos y espirituales, también todas las dimensiones que abarca el preescolar, aprendizaje cooperativo, comunicativo y por medio de él, abarco todas las áreas, a mí me ayuda a desarrollar mi temática pedagógica y a ellos a mezclar la realidad con la ficción”*

Teniendo en cuenta lo anterior, consideramos que la maestra, aunque menciona aspectos positivos sobre el juego, no es una estrategia que utilice diariamente para fortalecer los procesos de aprendizaje de sus estudiantes. Mencionando en la entrevista que, debido a los lineamientos establecidos por el Ministerio de Educación, no puede implementar el juego siempre como estrategia de aprendizaje, ya que debe adaptarse a lo que pide la norma.

Sin embargo, es importante tener en cuenta lo que la autora Minerva Torres (2002) menciona sobre el juego, ya que éste:

Tomado como estrategia de aprendizaje no solo le permite al estudiante resolver sus conflictos internos y enfrentar las situaciones posteriores, con decisión, con pie firme, siempre y cuando el facilitador haya recorrido junto con él ese camino, puesto que el aprendizaje conducido por medios tradicionales, con una gran obsolescencia y desconocimiento de los aportes tecnológicos y didácticos, tiende a perder vigencia (p. 291).

En este sentido, consideramos que es importante seguir incluyendo el juego como estrategia que fortalezca los procesos de aprendizaje, con un enfoque netamente institucional, basado en la estructuración de propuestas sólidas que contribuyan al mejoramiento de la calidad educativa.

A su vez, la maestra desde su experiencia como docente, considera que el juego como estrategia didáctica facilita los procesos de aprendizaje en los niños y niñas de la educación infantil, manifestando que este: **E10G:** *“Es fundamental para facilitar la enseñanza-aprendizaje de los niños, sobre todo cuando están iniciando su proceso pues sabemos que están en una etapa de adaptación y el juego nos ayuda a que los niños interactúen entre ellos, se tomen confianza, exploren el medio en que se van a desenvolver, desarrollen su imaginación, su creatividad y sus habilidades entre otras muchas otras cosas que se pueden lograr por medio del juego además de un aprendizaje fácil y divertido”*

Lo anterior, corrobora lo que la autora Minerva Torres (2002) menciona en su artículo, entendiéndolo que “la didáctica considera al juego como entretenimiento que propicia conocimiento, a la par que produce satisfacción y gracias a él, se puede disfrutar de un verdadero descanso después de una larga y dura jornada de trabajo” (p. 290)

A su vez, es importante entender como lo indica Minerva Torres (2002) que

El juego en el aula sirve para facilitar el aprendizaje siempre y cuando se planifiquen actividades agradables, con reglas que permitan el fortalecimiento de los valores: amor, tolerancia grupal e intergrupal, responsabilidad, solidaridad, confianza en sí mismo, seguridad, que fomenten el compañerismo para compartir ideas, conocimientos, inquietudes, todos ellos - los valores- facilitan el esfuerzo para internalizar los conocimientos de manera significativa y no como una simple grabadora (p. 291)

Entendiéndolo, que estos conocimientos en varias áreas favorecen el crecimiento biológico, mental, emocional - individual y social sanos- de los participantes, a la vez que les propicia un desarrollo integral y significativo y al docente posibilita hacerle la tarea, frente a su compromiso, más

dinámica, amena, innovadora, creativa, eficiente y eficaz, donde su ingenio se convierta en eje central de la actividad.

Según lo investigado, pudimos darnos cuenta que implementar el juego en el aula como estrategia que ayude al fortalecimiento del aprendizaje de los estudiantes, es un proceso que evidencia cómo los altos mandos limitan a los maestros, lo que se vislumbra en la forma en cómo están enseñando y las metodologías que utilizan, ya que éstas últimas están condicionadas y enfocadas en el método tradicional, que sólo permite la utilización de herramientas tecnológicas y físicas para que los estudiantes aprendan, proceso que evidencia la falta de interés en los alumnos y las pocas ganas de aprender.

#### **El juego como estrategia para mejorar el aprendizaje.**

La maestra, dando respuesta a la pregunta ¿qué aspectos considera que el juego ayuda a mejorar en el aula?, manifiesta que el juego, cuando se utiliza con fines académicos, posibilita no sólo mejorar el aprendizaje, sino que también potencia y desarrolla otras habilidades en los estudiantes.

**E10G:** *“Mediante el juego yo puedo mejorar el comportamiento, puedo mejorar relaciones interpersonales, grupales y el aprendizaje. Pero es importante tener en cuenta que antes de desarrollar el juego yo como docente, debo manejarlo muy bien para que no se me valla a dispersar lo que yo quiero enseñar, aquí lo más importante es la objetividad con que yo haga ese juego para que el estudiante logre el conocimiento y a su vez, mejorar en lo que se le dificulta, porque si yo juego por jugar y no tengo objetividad no voy a lograr nada, pero si yo voy a diseñar un juego para enseñar por poner un ejemplo las normas de convivencia entonces debe ir relacionado con la temática que voy a desarrollar y para que cuando ya se vaya a la hora de ejecución y conocimiento ellos puedan hacer la relación que jugando también se puede aprender y sobre todo, mejorar”*

Atendiendo a lo anterior expresado por la maestra, coincidimos con el autor Jean Piaget cuando manifiesta que “el juego constituye la forma inicial de las capacidades y refuerza el desarrollo

de las mismas; contribuye a que el niño realice una mejor comprensión del mundo que lo rodea y así vaya descubriendo las nociones que favorecerán los aprendizajes futuros” (Calero, 2003, p.26). Es decir, que el juego desde que tenga una intencionalidad, supone una buena estrategia que posibilita el mejoramiento de la calidad en la educación de los estudiantes, además de fortalecer la imaginación y el interés por explorar y conocer más.

Finalmente, el juego como estrategia que posibilita y mejora el aprendizaje de los niños, a partir de la entrevista que se le realizó a la maestra del grado preescolar, se considera importante porque desde el punto de vista pedagógico es constructivo y enriquecedor para el aprendizaje de los estudiantes de preescolar, además, es uno de los medios que permite poder alcanzar el conocimiento de los estudiantes, ya que hace más fácil la práctica pedagógica por medio de las actividades lúdicas y recreativas con intencionalidad de los juegos. A su vez, por medio del juego se logran potenciar los aprendizajes éticos, espirituales y todas las dimensiones que abarca el preescolar.

## **4.2 Conclusiones**

Este proyecto fue diseñado con el fin de reconocer la importancia del juego como estrategia que posibilita y mejora el aprendizaje de los estudiantes del grado de preescolar de la Institución Educativa Francisco Luis Valderrama Valderrama del municipio de Turbo Antioquia, reconociendo la importancia que adquiere su implementación en proceso de enseñanza y aprendizaje según lo investigado se halló que esta metodología activa ayuda a los estudiantes a mejorar su desempeño académico y permite a los docentes establecer cambios en el desarrollo de las clases.

En este sentido, durante el proceso de investigación logramos evidenciar la importancia de brindarle a los estudiantes un aprendizaje significativo a los estudiantes por medio de actividades lúdico recreativas, conforme a lo señalado con anterioridad se puede evidenciar que las estrategias pedagógicas en los procesos de aprendizajes educativos son realmente importantes para el proceso de formación académica de los estudiantes, al igual que todas las estrategias pedagógicas estimulan y promueven el proceso de formación de los estudiantes a niveles cognoscitivos; sin embargo, se ha logrado evidenciar que los métodos de educación didácticos generan espacios de conocimientos y aprendizajes distintos a los de la enseñanza magistral o catedrática, ocasionando con esto, que se fortalezcan espacios más creativos, placenteros, recreativos, entretenidos, integrales en los que no solo se tiene en cuenta el factor intelectual, sino que se estimulan las relaciones interpersonales y colectivas de los estudiantes.

Es por eso que, con los hallazgos encontrados a partir de la implementación de la entrevista, logramos darle respuesta tanto al primer objetivo como al segundo, en donde la maestra logra resaltar que el juego si es una estrategia importante que fortalece y posibilita el mejoramiento y el potenciamiento de los aprendizajes. Sin embargo, desde las directrices de la parte administrativa del colegio suelen cohibir mucho su proceso, hecho que dificulta la implementación del mismo de manera frecuente.

En este proceso, la intervención del docente es de suma importancia, pues este es quien acompaña a los niños y a las niñas y sabe quiénes deben mejorar y quiénes están en un momento más eficaz en cuanto a los aprendizajes. Entendiendo que la docente es quien hace del juego una experiencia satisfactoria para sus alumnos siempre y cuando tenga presente que debe estar en todo el momento en que se da una situación de juego, teniendo en cuenta siempre una intencionalidad educativa, sin perder de vista la necesidad por recrearse.

Es por esto, que en nuestra investigación demostramos que:

- Las estrategias pedagógicas enfocadas a la creación de métodos lúdicos son parte de las metodologías educativas efectivas para promover el proceso de educación integral y significativo.
- Las estrategias pedagógicas engrandecen y facilitan los procesos de formación; que generalmente se desarrollan por la construcción de una dinámica que permite que el conocimiento se dado de manera más receptiva para el estudiante, agilizando su proceso educativo en un entorno más lúdico.
- Queda comprobado con el grado preescolar (A) de la Institución Educativa Francisco Luis Valderrama del municipio de Turbo que el carácter lúdico, dinámico y creativo en el proceso de formación educativo contribuye al mejoramiento del aprendizaje significativo en los estudiantes.

El juego se convierte en un elemento básico en la vida de un niño, que además de divertido resulta necesario para lograr su desarrollo, entendiendo que los niños necesitan estar activos para crecer y desarrollar sus capacidades. En este sentido, el juego es importante para el aprendizaje y desarrollo integral de los niños ya que aprenden a conocer la vida jugando. Para que los niños aprendan algo deben hacer las cosas una y otra vez, es por ello que el juego con intencionalidad pedagógica tiene un carácter formativo al realizarlo y practicarlo. A través del juego los niños buscan, exploran, prueban y descubren el mundo por sí mismos, siendo un instrumento eficaz para la educación.

#### **4.3 Recomendaciones**

En el proceso de investigación logramos evidenciar que la maestra es una persona muy dispuesta y abierta a los cambios y su forma de adaptarse a lo que le piden es mayor. Sin embargo,

consideramos, desde nuestro rol como futuras licenciadas que tanto ella como la institución educativa en general deben tener en cuenta al juego como una herramienta posibilitadora de conocimientos.

El juego bajo una orientación adecuada y entendido como un elemento principal en los procesos de enseñanza- aprendizaje, se convierte en una oportunidad que debemos aprovechar, ya que los niños aprenden porque las actividades lúdicas les ayudan a retener el conocimiento mediante aprendizajes significativos, es decir, que no se olvidan, lo cual debe de ser fomentado no sólo por los maestros sino también por los padres de familia.

El aprendizaje no tiene por qué ser aburrido, al contrario, debe ser algo que vaya de la mano con el juego y la diversión para generar mayor impacto en la memoria de nuestros estudiantes. De esta manera, el aprendizaje que se obtiene, enriquece y transforma el proceso de los estudiantes, de tal manera que no se llega a sentir obligación a la hora de estudiar y mucho menos de aprender.

En este sentido, como recomendaciones generales, se considera en primera instancia que la Institución Educativa Francisco Luis Valderrama Valderrama reconozca que el juego es una herramienta facilitadora de aprendizajes y experiencias para los estudiantes. Entendiendo que al implementar esta estrategia se ayuda a despertar el interés de los alumnos y a darles una motivación extra para seguir aprendiendo.

A su vez, para la maestra, es importante que logre entender que la implementación de nuevas estrategias pedagógicas, son necesarias para mejorar el proceso de enseñanza de los estudiantes. Que no se muestre apática ante el cambio y busque juegos, canciones, u otros recursos lúdicos pedagógicos para presentar a los estudiantes y dinamizar los espacios para el aprendizaje. Que sea recursiva y aproveche los espacios que hay en la institución para fomentar el aprendizaje a través de la exploración y que logre utilizar la lúdica pedagógica como proceso dinamizador.

Para los padres de familia, es importante que se involucren activamente en el proceso de enseñanza y aprendizaje de sus hijos, que mantengan una comunicación asertiva con la maestra y

siempre estén prestos y dispuestos a colaborar, cuando esta necesite algún espacio o elemento para facilitar el aprendizaje de los estudiantes.

En este sentido, el desarrollo del juego como estrategia de aprendizaje permite que los estudiantes vayan creando sus propios conocimientos a través de la experimentación y exploración. Ellos no necesitan que nadie les explique los beneficios o procedimientos para aprender mediante el juego, ya que se da de manera natural. Y si nosotros adultos aprovechamos estos momentos, orientando su juego hacia un objetivo o finalidad, por ejemplo, alguna fecha, concepto, dato, número o letra, esto quedará guardado permanentemente en su memoria. Y mejor aún, si le damos la continuidad y relevancia en su entorno o contexto, será una experiencia maravillosa e inolvidable.

## 5 Referencias

Adrian, P. d. (20 de Enero de 2022). *Gabriel y Adrian cuentos para educar en valores* . Obtenido de

Gabriel y Adrian cuentos para educar en valores : <https://gabrielyadrian.com/juegos-etapas-de-piaget/>

- Arias Zuluaga , H. (2019). *Los juegos tradicionales una estrategia didáctica para el desarrollo de la autonomía en niños de 6 a 8 años en el colegio vista bella sede c. Bogota : Universidad libre Colombia .*
- Benque, L. (24 de Marzo de 2020). *Humanium .* Obtenido de Humanium :  
<https://www.humanium.org/es/articulo-31-la-necesidad-del-juego-en-la-vida-del-nino/>
- Calero, M. (2003). Educar Jugando. *Alfaomega*, 26.
- Callejo, J. (2002). Observación, entrevista y grupo de discusión: El silencio de tres prácticas de investigación. *Revista Española de Salud Pública*, 115.
- Campos, G., & Lule Martínez, N. (2012). La observación, un método para el estudio de la realidad. *Revista Xihmai*, 49.
- Código de Infancia y Adolescencia. (2006). Ley 1098 de 2006. *Oficina de Comunicaciones y Atención al Ciudadano ICBF.*
- Constitución Política de Colombia. (1991). *Artículo 44.* Obtenido de  
<https://www.constitucioncolombia.com/titulo-2/capitulo-2/articulo-44>
- Contreras Ampuero, G. M., & Venturo Huanes , R. (s.f.). *El juego como estrategia didáctica para el aprendizaje del patrimonio cultural.* Obtenido de  
<https://qhapaqnan.cultura.pe/sites/default/files/articulos/El%20juego%20como%20estrategia%20didactica.pdf>
- Convención sobre los Derechos del Niño. (1989). Los derechos de la infancia. *Unicef Comité Español.*
- De cero a siempre. (2013). Estrategia de atención integral a la primera infancia. Fundamentos políticos, técnicos y de gestión. *Imprenta Nacional*, 109.
- Estrabisabi .* (21 de Abril de 2019). Obtenido de Estrabisabi :  
<https://www.aulawabisabi.com/integracion-sensorial/lenguaje-y-movimiento/>

Folgueiras Bertomeu, P. (s.f). *La entrevista*. Obtenido de

<http://diposit.ub.edu/dspace/bitstream/2445/99003/1/entrevista%20pf.pdf>

Fuentes , L. (2018). *El juego y la recreacion para el mejoramiento del aprendizaje de los niños y niñas del programa de primera infancia de la vereda thule*. Apartado : Corporacion universitaria minuto de Dios .

Fuster Guillen, D. E. (2019). Investigación cualitativa: Método fenomenológico hermenéutico.

*Propósitos y Representaciones*.

Gallardo Lopez , J. A., & Gallardo Vazquez , P. (Junio de 2018). *Teorias sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil*. Obtenido de teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil :

<file:///C:/Users/PC/Downloads/gallardo-lopez-jose-alberto-articulohekademos18.pdf>

Gallardo López, J. A., & Gallardo Vázquez, P. (2018). Teorías del juego como recurso educativo.

*ResearchGate*.

Hernández Sampieri , R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, M. d. (2010). Metodología de la investigación. *McGraw-Hill*, 80.

Hernando, P. C. (2018). Aprendizaje y juego en la historia . *La Razon Historica* , 23-31 .

Inicial, M. d. (20 de Agosto de 2019). *La educacion es de todos* . Obtenido de La educacion es de todos :

<https://www.mineduccion.gov.co/portal/Educacion-inicial/>

Jaimes Delgadillo , A. (2019). *El juego didactico como estrategia de enseñanza en la primera infancia* .

Panama : Universidad especializada de las americas .

Lopez, J. A. (2018). *Teorias sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil* . Universidad Pablo de Olavide .

Martínez, A. M. (2004). Métodos de muestreo. *Ciencia UANL*, 122.

Mineducación. (2019). Actividades rectoras de la primera infancia y de la educación inicial .

- Minerva Torres, C. (2002). El juego: una estrategia importante. *Educere*, 291.
- Ministerio de Educación Nacional. (2009). Desarrollo infantil y competencias en la primera infancia. *Revolución educativa*.
- Ministerio de Educación Nacional. (s. f). *Actividades rectoras de la primera infancia y de la educación inicial*. Obtenido de <https://www.mineduacion.gov.co/primerainfancia/1739/article-178032.html>
- Nacional, M. d. (2015). *Derechos basicos de aprendizaje transicion*. Obtenido de Derechos basicos de aprendizaje transicion:  
[https://wccopre.s3.amazonaws.com/Derechos\\_Basicos\\_de\\_Aprendizaje\\_Transicion.pdf](https://wccopre.s3.amazonaws.com/Derechos_Basicos_de_Aprendizaje_Transicion.pdf)
- Nacional, M. d. (2019). *Gov.co*. Obtenido de Gov.co:  
<https://www.mineduacion.gov.co/portal/Educacion-inicial/Sistema-de-Educacion-Inicial/178032:Actividades-rectoras-de-la-primera-infancia-y-de-la-educacion-Oficial> , D. (30 de Marzo de 2016). *Suin Juriscol* . Obtenido de Suin Juriscol : [https://www.suin-juriscol.gov.co/viewDocument.asp?id=30021627#:~:text=Los%20Derechos%20B%C3%A1sicos%20de%20Aprendizaje%20\(DBA\)%20son%20una%20herramienta%20formulada,con%20el%20fin%20de%20fortalecer](https://www.suin-juriscol.gov.co/viewDocument.asp?id=30021627#:~:text=Los%20Derechos%20B%C3%A1sicos%20de%20Aprendizaje%20(DBA)%20son%20una%20herramienta%20formulada,con%20el%20fin%20de%20fortalecer)
- Organización Mundial de la Salud. (2013). El desarrollo del niño en la primera infancia y la discapacidad: un documento de debate. *Organización Mundial de la Salud*, 11.
- Perez , M. (15 de Octubre de 2021). *Concepto Definición* . Obtenido de Concepto Definicion:  
<https://conceptodefinicion.de/juego/>
- princesas, S. y. (2022). Juegos para aprender los numeros y los primeros conceptos matematicos. *Sapos y princesas*, Prr.3.
- Quecedo, R., & Castaño, C. (2002). Introducción a la metodología de investigación cualitativa. *Revista de Psicodidáctica*, 12.

real, K. d. (06 de Julio de 2017). *Kinders del real* . Obtenido de Kinders del real :

<https://blog.colegiosdelreal.mx/kinder-privado-en-san-luis-potosi/juego-como-estrategia-aprendizaje>

Robles Medina , V. (2019). *El juego didactico como estrategia de enseñanza en la primera infancia* .

Panama : universidad de las americas .

Rodriguez, E. M. (2020). *El juego un instrumento privilegiado de la enseñanza* .

Ruiz Gutierrez , M. (2017). *El juego: Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en*

*Educación*. Universidad de cantabria .

Teran Martinez , L. P. (2018). *Desarrollo de las habilidades para la vida en niños y niñas en edad escolar*

*de la institucion educativa gimnasio la arboleda una sistematizacion de experiencias* .

Villavicencio : Universidad de santo tomas .

Tisoc Puma , M. (2018). *El juego como estrategia metodologica en el aprendizaje significativo de los*

*alumnos del primer grado del nivel primario de la institucion educativa valentin paniagua*.

corazao : universidad cesar vallejo .

## Anexos

### Anexo 1:



**CONSENTIMIENTO INFORMADO**

**Título de la investigación:** El juego como fuente de aprendizaje en los niños del grado Preescolar (A) de la Institución Educativa Francisco Luis Valderrama del municipio de Turbo.

**Objetivo de la Investigación:** Implementar el juego como una de las actividades rectoras fundamentales como estrategia de aprendizaje en los niños y niñas del grado preescolar (A) de la Institución Educativa Francisco Luis Valderrama del municipio de Turbo.

**Los Investigador/es:** Dormelina Suarez Quiñones - Roxana Mena Pineda

Serán las únicas personas autorizadas para **el manejo de la información** que se recoja, la cual se realizará de **manera confidencial** y se codificará y cambiará los nombres que aparezcan en la documentación generada. Esta información se utilizará **exclusivamente para fines académicos**. Así mismo se comprometen a no hacer mal uso de la información recogida, del manejo respetuoso del archivo fotográfico y que estos solo serán material de apoyo para el estudio mencionado anteriormente.

He podido hacer preguntas sobre el estudio, he recibido suficiente información y comprendo que mi participación es voluntaria y que puedo retirarme del estudio cuando quiera, sin tener que dar explicaciones y sin que esto perjudique a mí y a mi familia de ninguna forma.

Presto libremente mi conformidad para participar en este proyecto de investigación.

Yo \_\_\_\_\_ con c.c. \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ autorizo a los encargados de esta investigación para obtener el registro documental durante la(s) actividad(es) realizadas en desarrollo del trabajo durante el tiempo que dure el mismo y programado para el año \_\_\_\_\_. en el municipio de: \_\_\_\_\_ Atentamente,

**Firma** \_\_\_\_\_

**Documento de identidad No** \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_

**Firmas de los investigadores:** \_\_\_\_\_ **C.C.** \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_ C.C. \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_ C.C \_\_\_\_\_

**Anexo 2:**



**REGISTRO DE OBSERVACIÓN**

**Fecha:** \_\_\_\_\_ **Hora:** \_\_\_\_\_

**Institución:** \_\_\_\_\_

**Dirección:** \_\_\_\_\_

Situación observada y contexto: \_\_\_\_\_

Tiempo de observación: \_\_\_\_\_

Observador/es: \_\_\_\_\_

| <b>Aspectos a observar</b>                | <b>Descripción</b>  | <b>Interpretación<br/>(lo que pienso, siento, conjeturo, me pregunto)</b>  |
|---|---|--|
| Espacio en el que se desarrolla la clase. | La actividad observada se desarrolló en el salón de clases, la docente enseñaba a los niños los números del 1 al 9, el método que utilizaba era la repetición porque a medida que se los decía se los iba señalando en el tablero y los niños debían repetir, después de eso les compartió una ficha con el número 9 para que lo colorearan o decoraran como ellos quisieran. | Sentimos que la docente debió hacer más uso de la didáctica para desarrollar el tema de los números, puesto que este es un tema que se presta para trabajarlo de forma divertida y que genere un aprendizaje más autónomo, cooperativo y colaborativo en los niños, debido a lo observado nos surge la siguiente inquietud ¿será que la falta de implementación de la didáctica se debe a la carencia de recursos o creatividad por parte de la docente? |

|  |   |   |
|--|---|---|
| <p>Actitud de los estudiantes en la clase.</p>   | <p>Se evidenciaba la falta de interés de parte de los niños, debido a esto se notaban inquietos, algunos se paraban del puesto a desconcentrar a sus compañeros además que por la cantidad de alumnos se le dificultaba a la docente captar la atención de ellos, ya que la estrategia que estaba implementando no era la más adecuada.</p> | <p>A nuestro parecer esto sucedió por la estrategia inadecuada que la docente implemento pues pensamos que con un método didáctico bien encaminado al objetivo propuesto los niños hubieron respondido de una manera positiva.</p>  |
| <p>Estrategias empleadas por la docente para el desarrollo de la temática de la clase.</p> | <p>La docente escribió en el tablero los números del 1 al 9 y se los señalaba a la vez que se los decía y ellos los repetían de forma mecánica, seguido esto la docente le entrego a cada niño una ficha con el numero 9 donde podrían pintarlo o decorarlo libremente.</p>   | <p>Pensamos que como la educación ha evolucionado tanto hay muchos recursos disponibles para captar la atención y lograr la estimulación en el aprendizaje como, por ejemplo: La actividad del cocodrilo desplegable que nos permite trabajar la secuencia numérica y por ser colorido e innovador llama la atención de los niños, así mismo se consiguen infinidad de materiales e ideas que nos permiten la enseñanza creativa.</p> |

|  |  |  |
|--|--|--|
|  |  |  |
|--|--|--|

**Anexo 3:**



**GUÍA PARA EL DESARROLLO DE LA ENTREVISTA**

Para el desarrollo del proyecto investigación formativa y con el fin de recolectar los datos para la organización de los resultados, se hace necesario el desarrollo de una entrevista semiestructurada con docentes y/o directivos.

**Fecha:** 10 de junio de 2022

**Hora:** 8:00AM – 10:00AM **Duración:** 2 horas

**Lugar de la entrevista:** Institución Educativa Francisco Luis Valderrama – Turbo, Antioquia.

**Tema de la entrevista:** El juego como fuente de aprendizaje.

**Nombres y apellidos del entrevistado:** Odalis González.

**Profesión o estudios Realizados:**

**Entrevistado/es:** Dormelina Suarez Quiñones - Roxana Mena Pineda

### **CUESTIONARIO.**

Las siguientes preguntas guiaran el desarrollo de la conversación en la entrevista.

1. Desde su conocimiento y experiencia como maestra, ¿qué es el juego?

R. Desde el punto de vista pedagógico es constructivo, enriquecedor para el aprendizaje de los estudiantes de preescolar, es el medio para nosotros poder alcanzar el conocimiento de los estudiantes, hace más fácil la practica pedagógica por medio de las actividades lúdicas recreativas y de los juegos, para que ellos puedan afianzar el conocimiento es más didáctico y fácil.

2. ¿Cuáles considera usted que son aspectos positivos del juego que se desarrolla en el aula?

R. Antes de desarrollar el juego yo como docente, debo manejarlo muy bien para que no se me valla a dispersar lo que yo quiero enseñar, aquí lo más importante es la objetividad con que yo haga ese juego para que el estudiante logre el conocimiento y a su vez, mejorar en lo que se le dificulta, porque si yo juego por jugar y no tengo objetividad no voy a lograr nada, pero si yo voy a diseñar un juego para enseñar por poner un ejemplo las normas de convivencia entonces debe ir relacionado con la temática

que voy a desarrollar y para que cuando ya se vaya a la hora de ejecución y conocimiento ellos puedan hacer la relación que jugando también se puede aprender y sobre todo, mejorar.

3. ¿Qué aspectos considera que el juego ayuda a mejorar en el aula?

R. Mediante el juego yo puedo mejorar el comportamiento, puedo mejorar relaciones interpersonales, grupales y el aprendizaje.

4. ¿Considera que el desempeño académico de sus estudiantes mejora cuando implementa el juego como estrategia para aprender? ¿Por qué?

R. Porque si yo me siento motivada por implementar una actividad por medio del juego es mejor hacerlo para que el niño sienta que mediante esa actividad van a tener conocimiento, manipulan el conocimiento, es más fácil y más accesible el conocer, aprender, es necesario y básico para el desarrollo del aula de preescolar.

5. ¿Cuál es la metodología de trabajo que usted utiliza cada día dentro del aula?

R. Reconozco el juego como estrategia fundamental, pero debido a las exigencias del Ministerio de Educación, lo dejo de lado en muchas ocasiones.

6. ¿Considera usted que se puede medir el impacto del juego en el proceso de aprendizaje dentro del aula?

R. Si, porque a veces tu como docente lo sientes, cuando lo haces sin un juego y cuando lo haces con un juego, es totalmente simple porque nosotros podemos retroalimentar recordándole el juego el niño retoma el aprendizaje.

7. ¿Conoce algún teórico que haya implementado el juego como estrategia de aprendizaje? ¿De qué manera lo implementaba?

R. Sé que son teóricos que experimentaban con pocos niños, no como nosotros ahora que trabajamos con una cantidad alta de niños, pero de todas formas son investigaciones que nos sirven mucho ahora y lo podemos implementar por ejemplo Montessori hablaba de la pedagogía del amor,

implementaba las actividades de tal forma que tuvieran una correlación entre lo que iban a hacer y lo que ella les estaba planteando, lo mismo hacia Vygotsky, ellos ambientaban el lugar de tal forma que hablara sobre el tema que iban a tratar para que los niños asociaran los conocimientos.

8. Desde su perspectiva y conocimiento como maestra, ¿qué tipos de aprendizaje se desarrollan a partir de la implementación del juego en el aula?

R. Todos, los aprendizajes éticos, espirituales todas las dimensiones que abarca el preescolar, aprendizaje cooperativo, comunicativo y por medio de él, abarco todas las áreas, a mí me ayuda a desarrollar mi temática pedagógica y a ellos a mezclar la realidad con la ficción.

9. Desde su experiencia como docente, ¿considera que el juego como estrategia didáctica facilita los procesos de aprendizaje en los niños y niñas de la educación infantil? ¿Por qué?

- R. Si, considero que es fundamental para facilitar la enseñanza-aprendizaje de los niños, sobre todo cuando están iniciando su proceso pues sabemos que están en una etapa de adaptación y el juego nos ayuda a que los niños interactúen entre ellos, se tomen confianza, exploren el medio en que se van a desenvolver, desarrollen su imaginación, su creatividad y sus habilidades entre otras muchas otras cosas que se pueden lograr por medio del juego además de un aprendizaje fácil y divertido.

10. ¿El juego utilizado con fines académicos posibilita el mejoramiento del aprendizaje en los estudiantes? ¿De qué manera cree usted que lo logra?

R. Todos de niños jugamos y aprendemos por medio del juego, las niñas cuando se reúnen a jugar juegan a ser alumnos, docentes, madres, hijas etc. igualmente lo hacen los niños y por medio de ello demuestran cómo se desenvuelven en cada una de estas actividades, entonces a la vez que juegan van explorando y por ende aprendiendo como se hace cada una de esas profesiones u oficios, igualmente se utiliza el juego para enseñar a leer, escribir, contar, sumar, restar etc. y este aprendizaje es más significativo y eficaz pues se les queda en la memoria de forma fácil y sin darse cuenta que le estas

enseñando algo que de otra forma sería aburrido para ellos que lo que quieren en su etapa inicial es jugar.

*“Gracias por su contribución al desarrollo de esta investigación, que redundará en el mejoramiento del desempeño escolar de los estudiantes de esta Institución”*

**Anexo 4:**

**PLANEACIÓN PEDAGÓGICA**

|   |  |   |   |   |   |                  |  |
|---|--|---|---|---|---|------------------|--|
|  |  | <b>LICENCIATURA EN EDUCACIÓN INFANTIL</b><br><b>UNIMINUTO VIRTUAL Y A DISTANCIA - UVD</b><br><b>PLANEACIÓN PEDAGÓGICA</b> |   |   |   | <b>FORMATO B</b> |  |
| <b>Fecha de ejecución de experiencia</b>  | <b>Día:</b> 11   | <b>Mes:</b> 07  | <b>Año:</b> 2022  | <b>Institución:</b> Institución Educativa Francisco Luis Valderrama | <b>Grado, curso o nivel que acompaña:</b> Preescolar A. |                  |  |
| <b>Nombre estudiante en Formación</b>   | Roxana Mena Pineda<br>Dormelina Suarez Quiñones  |   |   |   | <b>Número de Planeación</b>                             | 1                |  |
| <b>ID estudiante en formación</b>   | 720160<br>921924   |   |   |   | <b>Número de Planeación</b>                             | 1                |  |
| <b>Propósito de trabajo</b>   | Las niñas y los niños disfrutan aprender; exploran y se relacionan con el mundo para comprenderlo y construirlo. |   |   |   |   |                  |  |
| <b>Actividades rectoras (Juego, arte, literatura y exploración del medio)</b>     |  |   | Juego, literatura.  |   |   |                  |  |
| <b>COMPRENSIÓN DEL DESARROLLO INFANTIL</b>  |  |   |   |   |   |                  |  |
| <b>Eje 1: Desarrollo social y personal</b>  |  |   | Fortalecer la escucha activa y solución de problemas.   |   |   |                  |  |
| <b>Eje 2: Expresión - comunicando a través del lenguaje y movimiento</b>          |  |   | Participación en el desarrollo de las actividades, disposición e identificación de los números.           |   |   |                  |  |
|   |  |   | Identifica los números de forma aleatoria, buena pronunciación, reconoce las agrupaciones pocas y muchas. |   |   |                  |  |

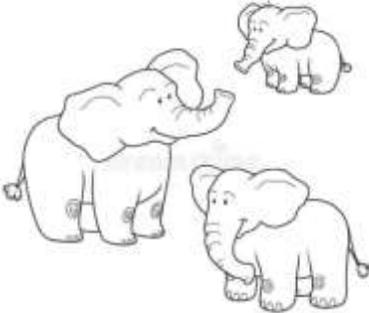
**Eje 3: Experimentación y  
pensamiento lógico**

|  |
|--|
|  |
|--|

| DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA<br>(Actividades que la acompañan)  | RECURSOS DIDÁCTICOS   | ESTRATEGIAS O<br>CRITERIOS DE EVALUACIÓN  |
|---|---|---|
| <p><b>Motivación:</b></p> <p>Saludo</p> <p>Oración: canción una ovejita me conto.<br/>(<a href="https://www.youtube.com/watch?v=xQFBtngGvY4">https://www.youtube.com/watch?v=xQFBtngGvY4</a>)</p> <p>Canción con una mano nos saludamos.<br/><a href="https://www.youtube.com/watch?v=tDwnZ6gF7Yk">https://www.youtube.com/watch?v=tDwnZ6gF7Yk</a></p> <p>con una mano nos saludamos, pero con una no nos ven, con las dos manos nos saludamos y hacemos ruidos con los pies, con un piecito nos saludamos, pero con uno no nos ven, con dos piecitos nos saludamos y hacemos ruido o través. (bis)</p> | <p>Bafle</p>  | <p>Participación de los niños en las canciones de inicio.</p>   |
| <p><b>Desarrollo:</b></p> <p>Conozcamos la familia del diez, como se formó y de donde provienen todos sus descendientes.</p> <p>Lo haremos a través del cuento llamado el número 10.<br/><a href="https://www.youtube.com/watch?v=vc27guIXZiE">https://www.youtube.com/watch?v=vc27guIXZiE</a></p>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Televisor</li> <li>• Objetos recolectados</li> </ul> | <p>Identificación de los números y reconocimiento del concepto mucho – poco. Cada niño tendrá el espacio para responder preguntas alusivas al cuento anterior expresar la parte que más le llamo la atención.</p> |

|   |  |   |
|---|--|---|
| <p>Hagamos agrupaciones y descubramos cantidades, utilizando objetos y frutas. Lo animaremos con la canción: donde hay más.</p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=nOnATECccK4">https://www.youtube.com/watch?v=nOnATECccK4</a></p> <p>Luego saldrán del aula de clases y recogerán objetos para hacer agrupaciones en muchas y pequeñas cantidades para así poder determinar qué tan claro tienen todo lo antes visto.</p>  |  |   |
| <p><b>Cierre de la experiencia:</b></p> <p>Finalmente se conformarán grupos donde a cada uno se le hará entrega de plastilinas, palitos, tapillas, hojas de papel iris y cubos de madera las cantidades variaran. Cada grupo de niños de vera hacer una suma de la cantidad de objetos que tengas los demás grupos y luego restarle la cantidad de objetos que tengan ellos, posteriormente pasaran hacer un dibujo o figura de carácter libre con los materiales entregados.</p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Plastilinas</li> <li>• Palitos</li> <li>• Hojas de papel iris</li> <li>• Cubos de madera</li> </ul> | <p>Al finalizar la actividad deberán de expresar los niños el porqué de la elaboración de su figura y el resultado de las operaciones realizadas.</p> |
| <p><b>BIBLIOGRAFÍA: (Citar según normas APA)</b></p>  |  |   |

|   |   |  |             |                           |             |  |   |   |
|---|---|--|-------------|---------------------------|-------------|--|---|---|
| <b>Fecha de ejecución de experiencia</b>                                      | <b>Día:</b>   | <b>12</b>  | <b>Mes:</b> | <b>07</b>                 | <b>Año:</b> | <b>2022</b>  | <b>Institución o escenario de práctica:</b> | <b>Grado, curso o nivel que acompaña:</b> |
| <b>Nombre estudiante en formación</b>   | Dormelina Suarez Quiñones<br>Roxana Mena Pineda   |  |             |                           |             | Institución Educativa<br>Francisco Luis Valderrama |   | Preescolar A.                             |
| <b>ID estudiante en formación</b>   | 720160<br>921924  |  |             |                           |             | <b>Número de Planeación</b>                        | 2   |   |
| <b>Propósito de trabajo</b>   | Fortalecer el valor de la igualdad, conociendo y respetando las diferencias que los rodean. |  |             |                           |             |  |   |   |
| <b>Actividades rectoras (Juego, arte, literatura y exploración del medio)</b> |   |  |             | Juego, arte y literatura. |             |  |   |   |
| <b>COMPRESIÓN DEL DESARROLLO INFANTIL</b>                                     |   |  |             |                           |             |  |   |   |
| <b>Eje 1: Desarrollo social y personal</b>                                    |   | Que los niños puedan desarrollar una sana convivencia con todas las personas y objetos que hagan parte de respetando sus diferencias empáticamente y aprendan a vivir equitativamente. |             |                           |             |  |   |   |
| <b>Eje 2: Expresión - comunicando a través del lenguaje y movimiento</b>      |   | Por medio del lenguaje y sus diferentes movimientos los niños podrán expresar sus sentimientos o cualquier otro tipo de emoción que quieran reflejar.                                  |             |                           |             |  |   |   |
| <b>Eje 3: Experimentación y pensamiento lógico</b>                            |   | Los niños son capaces de sacar conclusiones acerca de su entorno por medio del desarrollo del pensamiento.   |             |                           |             |  |   |   |

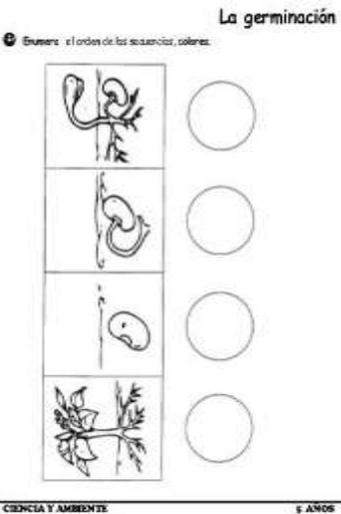
| DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA<br>(Actividades que la acompañan)  | RECURSOS DIDÁCTICOS   | ESTRATEGIAS O<br>CRITERIOS DE<br>EVALUACIÓN                                 |
|---|---|---|
| <p><b>Motivación:</b></p> <p>Saludo</p> <p>Oración: Canción construye tu casa</p> <p><a href="https://youtu.be/4NS3A5igrWw">https://youtu.be/4NS3A5igrWw</a></p> <p>Canción de los valores</p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=eXOSOrnOrBU">https://www.youtube.com/watch?v=eXOSOrnOrBU</a></p>           | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bafle</li> </ul>   | <p>Motivación y participación de los niños</p>                              |
| <p><b>Desarrollo:</b></p> <p>Se les leerá un cuento: Caramelo Rosa</p> <p><a href="https://www.suteba.org.ar/download/material-para-trabajar-da-internacional-de-la-mujer-trabajadora-52234.pdf">https://www.suteba.org.ar/download/material-para-trabajar-da-internacional-de-la-mujer-trabajadora-52234.pdf</a></p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Hojas impresas</li> </ul>  | <p>La elaboración de la actividad de acuerdo a lo escucho en el cuento.</p> |

|  |                  |  |
|--|------------------|--|
| <p>Se les entregara una ficha con unos elefantes y deberán pintarlos de acuerdo con lo mencionado en el cuento.</p>  |                  |  |
| <p><b>Cierre de la experiencia:</b></p> <p>Jugaremos, cantaremos y haremos la fonomímica de la canción un elefante se balanceaba</p> <p><a href="https://youtu.be/950AAFxgivk">https://youtu.be/950AAFxgivk</a></p> <p>Donde cada uno de los elefantes que aparecen en el video son de diferentes colores.</p> | <p>Televisor</p> | <p>La secuencia numérica y reconocimiento de los colores en especial en color rosado y gris.</p> |
| <p><b>BIBLIOGRAFÍA: (Citar según normas APA)</b></p>   |                  |  |

|   |   |  |                                      |           |             |   |   |   |
|---|---|--|--------------------------------------|-----------|-------------|---|---|---|
| <b>Fecha de ejecución de experiencia</b>                                      | <b>Día:</b>   | <b>13</b>  | <b>Mes:</b>                          | <b>07</b> | <b>Año:</b> | <b>2022</b>   | <b>Institución o escenario de práctica:</b> | <b>Grado, curso o nivel que acompaña:</b> |
| <b>Nombre estudiante en formación</b>   | Dormelina Suarez Quiñones<br>Roxana Mena Pineda   |  |                                      |           |             | <b>Nombre de la institución o escenario de práctica donde el estudiante realiza su práctica</b> |   |   |
| <b>ID estudiante en formación</b>   | 720160<br>921924  |  |                                      |           |             | <b>Número de Planeación</b>   | 3   |   |
| <b>Propósito de trabajo</b>   | Lograr que los niños conozcan el proceso de germinación de las plantas y los elementos que necesita para lograrlo a través del juego como estrategia didáctica. |  |                                      |           |             |   |   |   |
| <b>Actividades rectoras (Juego, arte, literatura y exploración del medio)</b> |   |  | Juego, arte y exploración del medio. |           |             |   |   |   |
| <b>COMPRESIÓN DEL DESARROLLO INFANTIL</b>                                     |   |  |                                      |           |             |   |   |   |
| <b>Eje 1: Desarrollo social y personal</b>                                    |   | La capacidad del niño y la niña para formar una identidad propia, de cómo se desarrollan algunas plantas que nacen por una semilla de los elementos que necesita para lograrlo y que son de uso cotidiano en la comunidad. |                                      |           |             |   |   |   |
| <b>Eje 2: Expresión - comunicando a través del lenguaje y movimiento</b>      |   | Los niños por medio del lenguaje y el movimiento del cuerpo se motivan y expresan sus conocimientos del cómo y el porqué de las cosas, y en este caso particular del proceso de germinación de las semillas.               |                                      |           |             |   |   |   |

|  |  |
|--|--|
| <b>Eje 3: Experimentación y pensamiento lógico</b> | Los niños comienzan a desarrollar el pensamiento abstracto y ya son capaces de razonar, llegar a conclusiones y establecer hipótesis a través de la exploración y la relación con el medio y su entorno. |
|--|--|

| DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA<br>(Actividades que la acompañan)   | RECURSOS DIDÁCTICOS   | ESTRATEGIAS O CRITERIOS DE EVALUACIÓN   |
|--|---|---|
| <p><b>Motivación:</b></p> <p>Saludo</p> <p>Oración y la bienvenida se les colocara una canción llamada semillita, semillita.</p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=pdOXRYo_Z-s">https://www.youtube.com/watch?v=pdOXRYo_Z-s</a></p> <p>con esta canción jugaremos a ser semillitas que van creciendo.</p> <p>Luego por medio de imágenes se les ira mostrando el proceso de germinación (cuando es semilla, luego la semilla con raíz, la semilla con ramitas y hojitas)</p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bafle</li> </ul>   | <p>Para que los niños vayan teniendo idea del tema a tratar, luego se les harán preguntas como:</p> <p>¿cómo crecen las plantas?</p> <p>¿Saben que es la germinación?</p> <p>¿alguna vez han escuchado acerca de esto?</p> <p>¿Qué se necesita para que se de este proceso?</p> <p>¿Por qué ocurre el proceso de la germinación?</p> <p>¿Han observado cómo se da la germinación?</p> <p>¿Dónde la han visto?</p> |
| <p><b>Desarrollo:</b></p> <p>Ccontinuaremos llevando a los niños a explorar el entorno donde ellos pasan la mayor parte de su día, los alrededores del aula de clases donde les mostraremos algunas plantas que alguna vez eran semillitas y que fueron plantadas por alguien y de</p>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cartulina</li> <li>• Temperar</li> <li>• Hojas impresas</li> </ul> | <p>Exploración del medio</p>  |

|   |   |  |
|---|---|--|
| <p>otras que nacieron por sí solas, otras con la ayuda del proceso que se da siguiendo la línea alimenticia y con el apoyo de los cuatro elementos necesarios para su crecimiento (tierra, agua, sol y oxígeno).</p>  |   |  |
| <p><b>Cierre de la experiencia:</b></p> <p>Terminaremos con una actividad para evidenciar los aprendizajes obtenidos, además de hacerles los siguientes interrogantes, se les darán imágenes del proceso de germinación y ellos deberán colocar la secuencia del proceso utilizando los números del 1 al 4.</p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Hoja impresa</li> </ul>  <p>La germinación</p> <p>Enumera el orden de las secuencias, colorea.</p> <p>CIENCIA Y AMBIENTE 6 AÑOS</p> | <p>Identificación de las secuencias numéricas y procesos de germinación.</p> |

|  |  |  |
|--|--|--|
|  |  |  |
|--|--|--|

**BIBLIOGRAFÍA: (Citar según normas APA)**

|  |  |                                       |           |   |  |
|--|--|---------------------------------------|-----------|---|--|
| <b>Fecha de ejecución de experiencia</b>                                 | Día: 3   | Mes: agosto                           | Año: 2022 | <b>Institución o escenario de práctica: Colegio Adventista de Turbo</b> | <b>Grado, curso o nivel que acompaña: Preescolar</b> |
| <b>Nombre estudiante</b>   | Roxana Mena Pineda<br>Dormelina Suarez Quiñones  |                                       |           |   |  |
| <b>ID estudiante</b>   | 720160<br>721924   |                                       |           | <b>Número de Planeación</b>   | 3  |
| <b>Propósito de trabajo</b>  | Lograr que los niños aprendan la familia del diez, de forma fácil y divertida utilizando la decena como base fundamental.  |                                       |           |   |  |
| Actividades rectoras (Juego, arte, literatura y exploración del medio)   |  | Juego, arte y exploración del medio.  |           |   |  |
| <b>COMPRESIÓN DEL DESARROLLO INFANTIL</b>                                |  |                                       |           |   |  |
| <b>Eje 1: Desarrollo social y personal</b>                               | Las matemáticas están presentes en cualquier faceta de nuestra vida diaria, el uso de los cajeros automáticos de un banco, las comunicaciones por telefonía móvil, la predicción del tiempo, las nuevas tecnologías, la arquitectura, e incluso, aunque no es tan conocido, también en una obra de arte, en la música, en la publicidad, en el cine o en la lectura de un libro por ello se hace importante para el desarrollo de los niños y las metas que deseen en su vida. |                                       |           |   |  |
| <b>Eje 2: Expresión - comunicando a través del lenguaje y movimiento</b> | Por medio del movimiento del cuerpo, la recreación y la expresión los niños se divierten a la vez que aprenden a través de juegos dirigidos con propósito.   |                                       |           |   |  |
| <b>Eje 3: Experimentación y pensamiento lógico</b>                       | las matemáticas configuran actitudes y valores en los alumnos pues garantizan una solidez en sus fundamentos, seguridad en los procedimientos y confianza en los resultados obtenidos, para el desarrollo intelectual de los niños, les ayuda a ser lógicos, a razonar ordenadamente y a tener una mente preparada para el pensamiento, la crítica y la abstracción.   |                                       |           |   |  |
| <b>DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA</b><br>(Actividades que la acompañan)    |  | <b>RECURSOS</b><br><b>DIDÁCTICOS.</b> |           | <b>ESTRATEGIAS O CRITERIOS</b><br><b>DE EVALUACIÓN</b>                  |  |

|  |   |   |
|--|---|---|
| <p><b>Motivación:</b> Saludo de bienvenida y oración diaria dirigida por la docente.</p> <p>Canción</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Chocolo contaba los pollitos</li> </ul> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=c2WP_G7QE44">https://www.youtube.com/watch?v=c2WP_G7QE44</a></p>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bafle</li> <li>• Computador</li> </ul>   | <p>Por medio de la observación y el desarrollo de las actividades evaluaremos los aprendizajes.</p> |
| <p><b>Desarrollo:</b> <i>los niños verán el cuento la familia del diez.</i></p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=IFlp6CLI2aQ">https://www.youtube.com/watch?v=IFlp6CLI2aQ</a></p> <p>luego se le darán diez objetos a cada niño y se le añadirán la cantidad deseada para que ellos mismos reconozcan el número que se forma.</p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pelotas de colores</li> <li>• Cartulina</li> <li>• imágenes</li> <li>• carritos de juguete</li> <li>• Hojas de impresión</li> <li>• Catapiz</li> </ul> |   |
| <p><b>Cierre de la experiencia:</b> Por medio de un juego llamado rueda de números el cual además de ayudarnos a evidenciar el aprendizaje de los niños, ellos aprenderán y reafirmarán sus conocimientos.</p>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Broches de ropa</li> <li>• Ruda de colores</li> </ul> <p>(princesas, 2022)</p>   |   |

**BIBLIOGRAFÍA: (Citar según normas APA)**

Adrian, P. d. (20 de Enero de 2022). *Gabriel y Adrian cuentos para educar en valores* . Obtenido de Gabriel y Adrian cuentos para educar en valores : <https://gabrielyadrian.com/juegos-etapas-de-piaget/>

Arias Zuluaga , H. (2019). *Los juegos tradicionales una estrategia didáctica para el desarrollo de la autonomía en niños de 6 a 8 años en el colegio vista bella sede c.* Bogota : Universidad libre Colombia .

Benque, L. (24 de Marzo de 2020). *Humanium* . Obtenido de Humanium :

<https://www.humanium.org/es/articulo-31-la-necesidad-del-juego-en-la-vida-del-nino/>

Calero, M. (2003). Educar Jugando. *Alfaomega*, 26.

Callejo, J. (2002). Observación, entrevista y grupo de discusión: El silencio de tres prácticas de investigación. *Revista Española de Salud Pública*, 115.

Campos, G., & Lule Martínez, N. (2012). La observación, un método para el estudio de la realidad. *Revista Xihmai*, 49.

Código de Infancia y Adolescencia. (2006). Ley 1098 de 2006. *Oficina de Comunicaciones y Atención al Ciudadano ICBF*.

Constitución Política de Colombia. (1991). *Artículo 44*. Obtenido de

<https://www.constitucioncolombia.com/titulo-2/capitulo-2/articulo-44>

Contreras Ampuero, G. M., & Venturo Huares , R. (s.f.). *El juego como estrategia didáctica para el aprendizaje del patrimonio cultural*. Obtenido de

<https://qhapaqnan.cultura.pe/sites/default/files/articulos/El%20juego%20como%20estrategia%20didactica.pdf>

Convención sobre los Derechos del Niño. (1989). Los derechos de la infancia. *Unicef Comité Español*.

De cero a siempre. (2013). Estrategia de atención integral a la primera infancia. Fundamentos políticos, técnicos y de gestión. *Imprenta Nacional*, 109.

*Estrabisabi* . (21 de Abril de 2019). Obtenido de Estrabisabi : <https://www.aulawabisabi.com/integracion-sensorial/lenguaje-y-movimiento/>

Folgueiras Bertomeu, P. (s.f). *La entrevista*. Obtenido de

<http://diposit.ub.edu/dspace/bitstream/2445/99003/1/entrevista%20pf.pdf>

Fuentes , L. (2018). *El juego y la recreacion para el mejoramiento del aprendizaje de los niños y niñas del programa de primera infancia de la vereda thule*. Apartado : Corporacion universitaria minuto de Dios .

Fuster Guillen, D. E. (2019). Investigación cualitativa: Método fenomenológico hermenéutico. *Propósitos y Representaciones*.

Gallardo Lopez , J. A., & Gallardo Vazquez , P. (Junio de 2018). *Teorias sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil*. Obtenido de teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil :

<file:///C:/Users/PC/Downloads/gallardo-lopez-jose-alberto-articulohekademos18.pdf>

Gallardo López, J. A., & Gallardo Vázquez, P. (2018). Teorías del juego como recurso educativo.

*ResearchGate*.

Hernández Sampieri , R., FerNández Collado, C., & Baptista Lucio, M. d. (2010). Metodología de la investigación. *McGraw-Hill*, 80.

Hernando, P. C. (2018). Aprendizaje y juego en la historia . *La Razon Historica* , 23-31 .

Inicial, M. d. (20 de Agosto de 2019). *La educacion es de todos* . Obtenido de La educacion es de todos :

<https://www.mineduccion.gov.co/portal/Educacion-inicial/>

Jaimes Delgadillo , A. (2019). *El juego didactico como estrategia de enseñanza en la primera infancia* .

Panama : Universidad especializada de las americas .

Lopez, J. A. (2018). *Teorias sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil* . Universidad Pablo de Olavide .

Martínez, A. M. (2004). Métodos de muestreo. *Ciencia UANL*, 122.

Mineducación. (2019). Actividades rectoras de la primera infancia y de la educación inicial .

Minerva Torres, C. (2002). El juego: una estrategia importante. *Educere*, 291.

Ministerio de Educación Nacional. (2009). Desarrollo infantil y competencias en la primera infancia.

*Revolución educativa.*

Ministerio de Educación Nacional. (s. f). *Actividades rectoras de la primera infancia y de la educación*

*inicial*. Obtenido de <https://www.mineducacion.gov.co/primerainfancia/1739/article-178032.html>

Nacional, M. d. (2015). *Derechos basicos de aprendizaje transicion*. Obtenido de Derechos basicos de aprendizaje transicion:

[https://wccopre.s3.amazonaws.com/Derechos\\_Basicos\\_de\\_Aprendizaje\\_Transicion.pdf](https://wccopre.s3.amazonaws.com/Derechos_Basicos_de_Aprendizaje_Transicion.pdf)

Nacional, M. d. (2019). *Gov.co*. Obtenido de Gov.co: <https://www.mineducacion.gov.co/portal/Educacion-inicial/Sistema-de-Educacion-Inicial/178032:Actividades-rectoras-de-la-primera-infancia-y-de-la-educacion->

Oficial , D. (30 de Marzo de 2016). *Suin Juriscol* . Obtenido de Suin Juriscol : [https://www.suin-](https://www.suin-juriscol.gov.co/viewDocument.asp?id=30021627#:~:text=Los%20Derechos%20B%C3%A1sicos%20de%20Aprendizaje%20(DBA)%20son%20una%20herramienta%20formulada,con%20el%20fin%20de%20fortalecer)

[juriscol.gov.co/viewDocument.asp?id=30021627#:~:text=Los%20Derechos%20B%C3%A1sicos%20de%20Aprendizaje%20\(DBA\)%20son%20una%20herramienta%20formulada,con%20el%20fin%20de%20fortalecer](https://www.suin-juriscol.gov.co/viewDocument.asp?id=30021627#:~:text=Los%20Derechos%20B%C3%A1sicos%20de%20Aprendizaje%20(DBA)%20son%20una%20herramienta%20formulada,con%20el%20fin%20de%20fortalecer)

Organización Mundial de la Salud. (2013). El desarrollo del niño en la primera infancia y la discapacidad: un documento de debate. *Organización Mundial de la Salud*, 11.

Perez , M. (15 de Octubre de 2021). *Concepto Definición* . Obtenido de Concepto Definicion:

<https://conceptodefinicion.de/juego/>

princesas, S. y. (2022). Juegos para aprender los numeros y los primeros conceptos matematicos. *Sapos y princesas*, Prr.3.

Quecedo, R., & Castaño, C. (2002). Introducción a la metodología de investigación cualitativa. *Revista de Psicodidáctica*, 12.

real, K. d. (06 de Julio de 2017). *Kinders del real* . Obtenido de Kinders del real :

<https://blog.colegiosdelreal.mx/kinder-privado-en-san-luis-potosi/juego-como-estrategia-aprendizaje>

Robles Medina , V. (2019). *El juego didactico como estrategia de enseñanza en la primera infancia* .

Panama : universidad de las americas .

Rodriguez, E. M. (2020). *El juego un instrumento privilegiado de la enseñanza* .

Ruiz Gutierrez , M. (2017). *El juego: Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación*. Universidad de cantabria .

Teran Martinez , L. P. (2018). *Desarrollo de las habilidades para la vida en niños y niñas en edad escolar de la institucion educativa gimnasio la arboleda una sistematizacion de experiencias* . Villavicencio : Universidad de santo tomas .

Tisoc Puma , M. (2018). *El juego como estrategia metodologica en el aprendizaje significativo de los alumnos del primer grado del nivel primario de la institucion educativa valentin paniagua*. corazao : universidad cesar vallejo .

**PLANEACIÓN PEDAGÓGICA**

**FORMATO B**

|                       |  |   |  |        |  |           |                                      |                                    |
|-----------------------|--|---|--|--------|--|-----------|--------------------------------------|------------------------------------|
| Fecha de ejecución de |  | 2 |  | Agosto |  | Año: 2022 | Institución o escenario de práctica: | Grado, curso o nivel que acompaña: |
|-----------------------|--|---|--|--------|--|-----------|--------------------------------------|------------------------------------|

|   |  |  |           |  |  |  |   |              |
|---|--|--|-----------|--|--|--|---|--------------|
| <b>experiencia</b>  | <b>Día:</b>  |  | <b>Me</b> |  |  |  | <b>Institución Educativa</b><br><b>Francisco Luis Valderrama</b><br><b>Valderrama</b> | Preescolar A |
| <b>Nombre estudiante en formación</b>   | Dormelina Suarez Quiñones<br>Roxana Mena Pineda  |  |           |  |  |  |   |              |
| <b>ID estudiante en formación</b>   | 720160<br>921924   |  |           |  |  |  | <b>Número de Planeación</b>   | 4            |
| <b>Propósito de trabajo</b>   | Que los niños y niñas inicien asociar y reconocer palabras con la letra M para fortalecer y desarrollar su lectura y escritura a temprana edad.  |  |           |  |  |  |   |              |
| <b>Actividades rectoras (Juego, arte, literatura y exploración del medio)</b> | Juego, arte y literatura.  |  |           |  |  |  |   |              |
| <b>COMPRENSIÓN DEL DESARROLLO INFANTIL</b>                                    |  |  |           |  |  |  |   |              |
| <b>Eje 1: Desarrollo social y personal</b>                                    | El reconocimiento de las letras a temprana edad es un factor fundamental para la vida cotidiana de las personas ya que esto les permitirá a los niños y niñas que en todo se desarrollo tenga buena apropiación en la lectura y escritura. |  |           |  |  |  |   |              |
| <b>Eje 2: Expresión - comunicando a través del lenguaje y movimiento</b>      | Por medio del juego los niños podrán expresar su satisfacción mientras aprenden y se divierten.  |  |           |  |  |  |   |              |

**Eje 3: Experimentación  
y pensamiento lógico**

Debido a que los niños y niñas pueden ir formando su razonamiento lógico mediante el aprendizaje, incitarlo aprender las letras en edad temprana puede favorecer su habilidad de pensar y procesar.

| DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA<br>(Actividades que la acompañan)   | RECURSOS DIDÁCTICOS  | ESTRATEGIAS O CRITERIOS DE EVALUACIÓN                             |
|--|--|---|
| <p><b>Motivación:</b></p> <p>Oración y saludo con la canción<br/>Jesusito de mi vida<br/><a href="https://www.youtube.com/watch?v=AySJYis3gL4">https://www.youtube.com/watch?v=AySJYis3gL4</a></p> <p>Canción aprende conmigo la letra<br/>M<br/><a href="https://www.youtube.com/watch?v=g3_UhHhHn9k">https://www.youtube.com/watch?v=g3_UhHhHn9k</a></p> <p>Esta se basa en que los niños<br/>puedan cantar mientras se<br/>muestran algunas palabras que se<br/>escriben con la letra M</p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bafle</li> </ul>  | <p>Participación y reconocimiento de<br/>la letra M</p>           |
| <p><b>Desarrollo:</b></p> <p>Basándonos en la canción anterior<br/>hablamos un poco de la letra M y<br/>que podemos escribir con ella,<br/>luego se le entrego a cada niño una<br/>ficha con la letra M que debían de</p>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Papel iris</li> <li>• Colbon</li> <li>• Hoja impresa</li> </ul> | <p>Agilidad de los niños en el rasgado<br/>y la participación</p> |

|   |  |  |
|---|--|--|
| <p>rellenar con cortes pequeños de hoja iris.</p>   |  |  |
| <p><b>Cierre de la experiencia:</b></p> <p>Para terminar con esta actividad sacamos a los niños al parque donde pudimos jugar alcanza la letra M, todos los niños deberían pasar por un camino donde se veían los colores primarios y al llegar a la pared coger la letra M</p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Papel iris</i></li> <li>• <i>Hojas impresas</i></li> </ul> | <p>Reconocimiento y asociación de la letra M junto con los colores primarios</p> |
| <p><b>BIBLIOGRAFÍA: (Citar según normas APA)</b></p> <p style="text-align: center;"><i>Revisar normas APA.</i></p>  |  |  |

**Anexo 5:**

**EVIDENCIAS**

Parque de Juegos del Preescolar



Interior del salón de preescolar A



Evidencia Actividad Igualdad



Evidencia Actividad Igualdad



Evidencia Actividad Germinación



Evidencia Actividad Germinación



Evidencia Actividad Germinación



Evidencia planeación familia del 10





Evidencia planeación Letra M



Evidencia planeación letra M



Evidencia planeación familia del 10



Evidencia familia del 10

